

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi dari tahun ke tahun sangat pesat. Masyarakat generasi saat ini yang disebut dengan Generasi Z atau dikenal dengan generasi milenial, atau masyarakat digital. Mereka terbiasa hidup dengan internet, Teknologi informasi, dan gadget. Di Amerika Serikat generasi ini akan mendominasi populasi hingga 40 persen pada 2020, dan mereka memiliki USD 140 miliar daya beli (Untari, 07/09/2018). Hal tersebut juga terjadi di Indonesia pada saat ini dimana Indonesia pada tahun 2020-2030 akan memperoleh bonus demografi. Pada rentang waktu tersebut, diperkirakan usia produktif penduduk indonesia akan mencapai 70%. Pola pertumbuhan penduduk indonesia akan sangat berbeda dari 10 tahun terakhir dari tingkat fertilitas dan mortalitas yang tinggi ke pola perkembangan penduduk yang memiliki tingkat fertilitas dan mortalitas yang rendah. Susunan umur penduduk indonesia pada awal abad ke-21 akan berubah dari bentuk piramida (dominasi usia muda) menjadi bentuk stupa (dominasi usia dewasa) yang produktif. Semakin sempurna pelayanan dalam bidang kesehatan, menurunnya tingkat kematian dan kelahiran maka terjadilah sebuah transisi demografi. Beberapa keuntungan dari bonus demografi yang disebabkan karena perubahan bentuk dari kependudukan, yaitu adanya kejayaan disektor ekonomi karena penurunan *dependency ratio*, dan penurunan proporsi penduduk muda yang dapat mengurangi besarnya biaya investasi dalam pemenuhan kebutuhan layanan umum, (Subandowo 2017: 195).

Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada saat teknologi informasi berkembang dengan pesat, yaitu antara tahun 1995-2010. Generasi Z hampir sama dengan generasi Y, akan tetapi mereka lebih unggul dalam melakukan semua kegiatan dalam satu waktu, karena generasi Z memiliki pemikiran yang terbuka, fasih dibidang teknologi digital dan berbagai aplikasi komputer lainnya. Generasi ini juga bagus dari aspek sosialnya karena sangat intens dan

memiliki respon yang sangat cepat untuk mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkan dalam penggunaan media sosial. Namun generasi ini kurang dalam hal komunikasi secara verbal dan memiliki kecenderungan egosentris dan individualis yang menginginkan segala sesuatunya serba cepat, serba mudah, dan tidak menghargai sebuah proses (Subandowo, 2017: 200-201). Hal tersebut sudah tercermin dalam kehidupan masyarakat sekarang ini yang lebih banyak menggunakan media sosial daripada harus membaca koran atau menonton televisi karena dianggap lebih cepat, mudah, dan murah. Banyak sekali produk-produk yang dapat kita jumpai melalui internet, diantaranya yaitu *game online* dan Instagram. Di era globalisasi sekarang ini, *game online* dan Instagram menjadi daya tarik tersendiri serta digunakan untuk berbagai macam aktivitas oleh masyarakat Indonesia bahkan dunia.

Instansi media massa *mainstream* di Indonesia seperti Media Indonesia, Kompas, Tempo, dan Republika di era digital sekarang ini harus mampu menjadi alat *multitasking* dengan melakukan penyebaran berita di media sosial seperti: Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, MySpace, LinkedIn (Prahasto, 05/05/2017). Kompas, merupakan salah satu media *mainstream* dan populer di Indonesia yang mampu melakukan *multitasking* media diberbagai *platform*. Memang benar bahwa media *mainstream* menjadi rujukan oleh karena banyak parameter, seperti kredibilitas, jangkauan pembacanya, nama sudah dikenal, dan menyajikan informasi. Akan tetapi tidak semua informasi dapat diterima sebagai kebenaran yang utama. Gambaran tentang media massa berbanding terbalik dengan media sosial yang memiliki dampak luar biasa dalam segala hal kehidupan masyarakat dunia. Pengguna media sosial mampu mengekspresikan dan menceritakan apa yang dirasakan dan dipikirkan seperti: kegembiraan, dukungan, kemarahan, sampai ancaman pembunuhan, dan lain sebagainya sebagai manifestasi kebebasan berekspresi dalam ruang demokrasi saat ini (Prahasto, 05/05/2017).

Media sosial dalam lingkup media baru memiliki sifat yang fleksibel dan mudah diakses, seperti halnya dengan Instagram. Instagram merupakan media sosial yang mampu digunakan sebagai alat *multitasking*, mengunggah foto atau video, berbagi pesan, dan mendapatkan berita terbaru dengan mudah. Beberapa postingan

yang di unggah dalam Instagram seperti pada siswa SMA Negeri 1 Manado angkatan 2012 jurusan IPA bersimpati dan memungkinkan mengubah perilaku siswa akan hal-hal yang di posting di Instagram. Dengan adanya Instagram, sekitar 67,5% menyatakan bahwa media sosial Instagram berperan dalam interaksi sosial siswa SMA Negeri 1 Manado angkatan 2012 jurusan IPA di sekolah (Manampiring, 2015: 6). Fenomena yang lain dan terjadi pada penelitian Al-kandari, Al-hunaiyyan, and Al-hajri (2016) yang menyatakan bahwa, pengaruh budaya pada penggunaan Instagram antara pria dan wanita. Pria lebih banyak untuk memposting gambar pribadi mereka di Instagram daripada perempuan, akan tetapi perempuan lebih mengungkapkan informasi pribadi mereka dan memiliki akun publik tidak dengan pria yang hanya memiliki akun pribadi. Menggunakan perspektif budaya lebih menyoroti pengaruh budaya pada penggunaan berbagai media sosial. Studi masa depan mungkin juga memeriksa usia sebagai faktor pengaruh penggunaan Instagram dalam masalah yang berkaitan dengan pengaturan privasi, pengungkapan, jenis gambar yang diposting, dan tingkat keterlibatan.

Eksistensi fenomena *game online* belakangan ini juga semakin dikenal dan dikonsumsi dari berbagai kalangan. *Game online* merupakan permainan yang hanya mampu dioperasikan dengan menggunakan jaringan internet dengan beberapa fitur dan tampilan yang berbeda-beda sesuai dengan jenisnya. Ada beberapa klasifikasi dari *game online* yang diantaranya 1) *Massively Multiplayer Online* (MMO), contoh dari MMO ini adalah simulasi balap mobil, balap motor, pesawat terbang, dan *game* ringan lainnya, 2) *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), contoh dari MMORPG adalah *World of Warcraft*, *Age of Conan*, *Entropia Universe*, *City of Heroes* dan lain-lain, 3) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), contoh dari MOBA ini adalah *Mobile Legend*, *Mobile Arena*, dan *Dota2*, (Daeli, 2018: 20-22). Dari tahun 2015-2018, permainan *Mobile Legend* sangat terkenal di berbagai negara. Pemilik komunitas *Cosplayer Mobile Legend* Indonesia mengatakan, pemain *game Mobile Legend* di Indonesia menempati jumlah terbanyak di dunia, (Ediyati, 17/12/2018).

Terkait fenomena maraknya penggunaan *game online* belakangan ini, Majelis Ulama Indonesia merespon dengan mengeluarkan fatwa dari dampak negatif

penggunaan *game Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Selain itu, MUI juga berkomunikasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), yang melarang konten-konten yang berisi perjudian, pornografi, dan kekerasan. Semua itu adalah bahan yang menjadi pertimbangan karena dampak yang ditimbulkan oleh *game* tersebut (Pratama, 21/03/2019). Beberapa *game* yang sebenarnya tidak pantas untuk di produksi seperti *Game Fight of God* yang muncul di *platform Steam* dan menimbulkan kontroversi karena menampilkan karakter-karakter seperti Nabi, Dewa dan simbol-simbol agama. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menindaklanjuti kejadian tersebut dengan melayangkan surat untuk memblokir *game* tersebut. Apalagi pertarungan ini bisa menimbulkan permasalahan hukum yang berkaitan dengan SARA. Hal yang sama terjadi di berbagai negara lainnya, (Luthfi, 17/09/2017).

Sebuah data penelitian menyatakan bahwa stres dengan kecanduan video *game* memiliki hubungan yang signifikan ($r = 0,338$; $p = 0,016$), yang artinya semakin tinggi stres yang dialami, maka semakin tinggi intensitas penggunaan *game online*. Sumber dari stres memiliki beberapa hubungan pada aspek frustrasi, aspek konflik, dan aspek perubahan yang memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Surabaya. Hal tersebut merupakan sebuah hambatan, karena termasuk dalam kategori stres yang negatif atas distress (Indahtiningrum, 2013: 15). Organisasi kesehatan dunia WHO menetapkan bahwa kecanduan *game online*. Sepanjang 2018, dr Hilma Paramita Sp.Kj menyatakan bahwa, ada 10 orang didiagnosa mengalami gangguan jiwa atau gangguan mental akibat *game online*. Dari jumlah itu, tujuh di antaranya adalah anak-anak dengan rentang usia SD akhir dan usia SMP. Tidak menutup kemungkinan usia remaja dan dewasa juga terkena dampak dari penggunaan *game online* jika dikonsumsi secara berlebihan (Ridlo, 11/10/2018).

Beberapa efek negatif maupun efek positif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online*. Efek negatifnya ada beberapa kasus kekerasan yang dilakukan di *game*, gangguan jiwa atau gangguan mental akibat *game online*, (Ridlo, 11/10/2018). Ada beberapa Efek negatif yang timbulkan dari penggunaan *game online*, kebanyakan bermain *game online* tidak hanya berpengaruh pada fisik dan

psikis, namun juga berdampak negatif pada keberlangsungan hidup bermasyarakat yang sehat (Dahliah, 2015: 8). Efek negatif lainnya adalah 1) pelajar malas belajar, 2) pelajar memanfaatkan waktu belajar untuk bermain *game online*, 3) pelajar lupa waktu dan akhirnya pola makan tidak teratur, 4) emosional siswa terganggu, 5) lalai dalam menjalankan perintah agama, (Candra & Masya 2016).

Seperti yang diungkapkan oleh (Syahrani 2015: 91) bahwa, ada beberapa dampak negatif yang timbul karena penggunaan *game online* yaitu 1) Anak tidak mau disuruh oleh orang tua karena asik bermain game, 2) Jika sedang bermain *game online*, siswa menjadi lupa waktu, 3) Anak pernah bolos sekolah untuk pergi bermain *game online*, 4) Anak menjadi kurang bergaul dengan teman bermain dirumahnya dan lebih aktif dengan lawan bermain dalam permainan *game online*. Hal tersebut merupakan salah satu alasan diangkatnya bahan ini untuk penelitian. Sibuknya para mahasiswa dalam bermain *games* pun tentu akan berimbas pada pendidikan dan interaksi sosial mereka, entah karena masalah waktu, fokus, dan lain-lain.

Efek positif juga terdapat dalam penggunaan *game online* dan Instagram, contohnya seorang *gamer* berpengalaman, membentuk komunitas *gamers* yang biasa disebut dengan “Indogamers”. Para *gamers* ingin membuat sebuah dunia nyata diatas dunia permainan. Misalnya, *game online Farmville*. Pemain harus rutin memanennya, mencabutnya dan menjualnya, jika panenannya tidak mau menjadi busuk yang akan merugikan pemain tersebut. Maka *gamer* merasakan sensasi untuk selalu peduli dengan panenannya, bekerja keras serta terus berusaha bekerja yang terbaik, (Damayanti, 16/11/2015). Sebuah data penelitian juga menyatakan bahwa ada beberapa dampak positif dari penggunaan *game online* yang diantaranya adalah 1) anak mendapatkan pengetahuan baru tentang teknologi dan internet yang lebih baik, 2) anak paham dan mampu belajar bahasa inggris yang terdapat pada *game online* dan internet, (Syahrani, 2015: 91). Dampak positif juga terdapat dari sebuah penelitian dalam penggunaan Instagram di kalangan remaja yang menyatakan bahwa, siswa dapat memperkuat persahabatan antar siswa dari penggunaan Instagram, siswa mampu menumbuhkan rasa simpati karena unggahan postingan dari siswa lainnya, membantu siswa dalam berinteraksi antara satu siswa dengan siswa yang lain, (Manampiring, 2015: 6). Oleh karena itu, di era milenial ini teknologi digital

seharusnya dipergunakan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan perkembangan pengetahuan teknologi dan untuk mewujudkan generasi emas di tahun yang akan datang ditambah untuk menghadapi Era bonus demografi.

Di Indonesia pengguna internet terbesar adalah kalangan remaja dengan rentang usia 15-24 tahun atau dapat disebut dengan generasi Z (milenial), dimana dengan rentang usia demikian adalah usia pelajar. Penggunaan media sosial Instagram dan *game online* saat ini adalah di kalangan pelajar dan mahasiswa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwasannya sebagian besar mahasiswa PGSD UMS mempunyai aplikasi media sosial Instagram dan *game online* di *handphone* mereka. Karena kebutuhan akan pengetahuan teknologi, maka mahasiswa berusaha untuk selalu *up to date* dan tidak ketinggalan dengan perkembangan informasi dan teknologi dunia yang sedang terjadi. Apalagi dengan penggunaan *game online* yang sedang naik daun pada akhir-akhir ini yang di antaranya *Mobile Legend* dan PUBG. Ada beberapa indikasi dan alasan yang ditemukan oleh peneliti di dalam kehidupan perkuliahan mahasiswa yang terkait dengan penggunaan media sosial dan *game online*, banyak mahasiswa yang bermain *game online* dan media sosial termasuk Instagram dalam kehidupan di Kos, di warung makan, dan di lingkungan Kampus. *Game online* dan Instagram merupakan aplikasi yang dapat diakses dimanapun Mahasiswa berada, serta mempermudah Mahasiswa dalam pengoperasiannya. Namun dalam penggunaannya yang mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja, membuat Mahasiswa tidak bisa manage waktu dengan baik seperti: tidak peduli dengan kondisi lingkungan sekitar karena terfokus pada *handphone* mereka, lupa dengan waktu belajar, mengurangi waktu tidur, dan mengesampingkan hal-hal yang menjadi prioritas utama. Kemudian di sisi lain, banyak mahasiswa yang memanfaatkan Instagram sebagai alat untuk berbisnis dan menambah jejaring sosial dengan pengguna yang lain. Hal-hal tersebut adalah sebagian kecil dari banyak pengaruh yang terjadi karena penggunaan *game online* dan Instagram dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh *Game Online* dan Instagram dalam Interaksi Sosial Mahasiswa PGSD UMS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan yang dikemukakan pada latar belakang maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *game online* dan Instagram mahasiswa PGSD UMS?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *game online* dan Instagram dalam interaksi sosial mahasiswa PGSD UMS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dari penyusunan penelitian ini maka dapat dibentuk beberapa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan intensitas penggunaan *game online* dan Instagram dalam interaksi sosial Mahasiswa PGSD UMS.
2. Mendeskripsikan pengaruh *game online* dan Instagram dalam interaksi sosial mahasiswa PGSD UMS.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Menambah referensi data yang berkaitan dengan pengaruh *game online* dan Instagram dalam interaksi sosial mahasiswa.
 - b. Memperkaya khasanah ilmu mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* dan Instagram dalam bersosial.
2. Manfaat Praktis
 - a. Diharapkan mampu menambah pengetahuan kepada pembaca mengenai pengaruh *game online* dan Instagram dalam interaksi sosial mahasiswa.
 - b. Bagi mahasiswa agar mampu memahami dan menjadi bahan refleksi diri dari pengaruh penggunaan *game online* dan Instagram dalam kaitannya dengan hidup bersosial.
 - c. Agar peneliti dan mahasiswa memahami dari pengaruh penggunaan *game online* dan *Instagram* dalam kaitannya dengan hidup bersosial.
 - d. Referensi bagi peneliti selanjutnya.