

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet telah mengubah gaya hidup seluruh lapisan masyarakat di seluruh dunia. Internet sangat berperan dalam mendukung berbagai kebutuhan manusia seperti pendidikan, komunikasi, bisnis, kesehatan, keamanan, hingga hiburan. Teknologi yang semakin berkembang membuat internet dapat diakses secara *mobile*, yang berarti masyarakat dapat mengakses internet dimanapun dan kapanpun.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat pengguna internet di Indonesia semakin meningkat. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan dalam siaran pers No. 53/HM/KOMINFO/02/2018 bahwa Jumlah pengguna internet pada tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10,56 juta jiwa dari hasil survei pada tahun 2016.¹

Pengguna internet bukan hanya orang dewasa saja, namun dari berbagai usia dari balita hingga manula. Berdasarkan data statistik Kementerian Komunikasi dan Informatika, 18,4% dari pengguna internet di Indonesia merupakan remaja dan dewasa awal dengan rentang usia 10 sampai 24 tahun.

¹ Kementerian Komunikasi dan Informatika, *SIARAN PERS NO. 53/HM/KOMINFO/02/2018*
Tanggal 19 Februari 2018

Pengguna internet berusia remaja umumnya menggunakan internet untuk mengakses sosial media dan mencari hiburan. Kominfo dan UNICEF dalam Seminar Sehari Interasional Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Indonesia, menyatakan bahwa anak-anak dan remaja memiliki tiga motivasi utama untuk mengakses internet: untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi.² Umumnya konten hiburan yang diakses remaja berupa *game online*.

Game online yang beberapa tahun lalu hanya dapat diakses melalui perangkat komputer, kini dapat dimainkan melalui *smartphone*. Hal ini tentunya mengundang banyak peminat konten hiburan ini meningkat pesat, khususnya di kalangan remaja. *Game online* pada *smartphone* memiliki banyak aliran, dan yang paling diminati oleh remaja saat ini umumnya adalah *game* yang beraliran *battle royale* karena memicu adrenalin dan membuat pemainnya ingin terus bermain. Aliran *game* ini juga memiliki berbagai elemen keseruan seperti bertahan hidup, eksplorasi medan dan juga berkeliling mencari senjata atau peralatan pendukung lainnya.³ Salah satu

² Kementerian Komunikasi dan Informatika, https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers, diakses pada 4 Januari 201

³ Satya Kevino, *Melirik Kesuksesan Game Battle Royale*, <https://esportsnesia.com/fokus/melirik-kesuksesan-game-battle-royale/>, diakses pada 5 Januari 2019 pukul 02.48 WIB

game beraliran *battle royale* yang paling diminati adalah *game Player Unknown Battleground (PUBG) Mobile*.

Game yang sering disebut *PUBG*, saat ini sedang fenomenal di kalangan remaja. Feridias Desagita menyebutkan beberapa waktu terakhir di lingkungan sekitar, fenomena *game player unknown's battlegrounds* yang selanjutnya akan disingkat menjadi *PUBG* ini juga terjadi di lingkungan mahasiswa diberbagai daerah walaupun memang ada pula anak sekolahan maupun pekerja kantor yang memainkan *game* tersebut.⁴

PUBG Mobile sebagai salah satu *game* yang beraliran *battle royale* memiliki unsur kekerasan. Keseruan yang didapatkan saat bermain *game* ini akan membuat para pemainnya untuk terus bermain sehingga kecanduan. Kecanduan pada permainan ini didasari dari intensitas bermain yang meningkat secara signifikan setara dengan tingkat kepuasan yang diperoleh secara terus menerus. Kepuasan akan terjadi jika kemenangan dapat diraih. Untuk mendapatkan kemenangan, pemain *PUBG Mobile* harus memiliki persenjataan dan *armor* yang cukup, dan memiliki strategi bermain yang sangat baik seperti pemilihan tempat mendarat, membaca peta, dan teknik menembak. Selain itu komunikasi dalam *team* juga penting bila bermain dalam mode *duo* atau *squad*, karena *game* ini juga memberikan fitur *chat* dan *voice chat* yang memudahkan mereka untuk berkomunikasi.

⁴ Feridias Desagita, Skripsi: *Fenomena Game Player Unknown Battlegrounds di Kalangan Mahasiswa Bandung*, Universitas Pasundan, 2018.

Selain mencari kemenangan, hal lain yang juga membuat para pemain terus menerus bermain *PUBG Mobile* yaitu fitur *royale pass*, dimana dengan fitur ini pemain bisa mendapatkan beberapa *item* hadiah berupa pakaian, *skins*, dan *emotes* saat rank mereka naik. Fitur *royale pass* (RP) tidak didapatkan secara cuma-cuma. Pemain harus *upgrade royal pass* dengan menggunakan 600 UC. Untuk memiliki UC pemain harus membayar \$0,99 atau sekitar Rp.14.000,- per 60 UC. Banyak remaja pemain *game* ini yang telah menghabiskan uang jutaan rupiah hanya untuk mendapatkan pakaian, *skins*, dan *emotes* yang mereka inginkan.

Namun dibalik keseruan yang didapatkan saat bermain *game* tersebut, terdapat dampak negatif bila pemain mengalami kecanduan. Komite Tinjauan Etika *Game Online* China melarang *game* *PUBG*, dan delapan *game battle royale* lainnya karena *game* tersebut dinilai memberikan dampak psikososial pada remaja di Cina. Gubernur Jammu dan Kashmir di India juga mencoba melarang *game* beraliran *battle royale* karena semua liputan yang dikabarkan pers India mengenai *game* tersebut berdampak negatif.⁵

Asosiasi *Game* China menyebutkan bahwa *game* *PUBG* mengandung unsur mental gladiator di mana setiap pemain saling membunuh hingga tersisa satu orang, telah menyimpang dari nilai-nilai sosialisme dan dianggap

⁵ Mohammed A. Mamun dan Mark D. Griffiths, *The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG Gamers: the Case of PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)*, International Journal of Mental Health and Addiction, Springer Nature 2019

berbahaya bagi konsumen remaja.⁶ Selain itu, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh juga mengeluarkan fatwa mengharamkan permainan *game PUBG Mobile*, dan *game* beraliran *battle royale* lainnya karena hasil kajian pakar dan ahli, dengan permainan *game online* itu dapat mengubah perilaku dan mengganggu kesehatan.⁷

Terdapat beberapa dampak negatif jika remaja terlalu sering bermain *Game PUBG Mobile* yaitu tidak dapat mengontrol diri seperti ingin memiliki senjata api sungguhan, menyamakan dunia nyata dengan dunia *game*, konsumtif dan sulit mengontrol emosi. Hal tersebut disimpulkan dari beberapa kasus yang belakangan ini terjadi akibat dari kecanduan *PUBG Mobile* diantaranya seorang anak laki-laki ditemukan tewas melompat dari lantai 4 apartemen tempat tinggalnya, anak ini tengah bermain *PUBG Mobile*, diduga sang anak ingin meniru aksi ekstrim yang terdapat di *game* tersebut. Kasus lain yaitu seorang pemuda secara tidak sengaja membunuh temannya ketika menarik pelatuk senapan yang ternyata berisi peluru, saat itu mereka tengah melakukan *roleplay* dari *game* tersebut. Kasus lain yaitu seorang pelajar berusia 16 tahun menikam hingga tewas guru perempuannya saat sedang mengikuti les privat dan mengaku meniru aksi dalam *game PUBG*.

Kecanduan *game PUBG Mobile* secara tidak langsung merubah perilaku sosial pemainnya. Mereka lebih cenderung bermain *game online* daripada

⁶ Audi E. Prasetyo, *Dianggap Terlalu Berbahaya bagi Remaja, PUBG Terancam Dilarang di Cina*, <https://www.ggwp.id/2017/11/04/game-pubg-terancam-diblokir/>, diakses pada 5 Januari 2019 Pukul 03.11 WIB.

⁷ David Oliver Purba, *PUBG Haram di Aceh*, <https://regional.kompas.com/read/2019/06/19/17095541/pubg-haram-di-aceh>, diakses pada 19 Juni 2019 Pukul 21:13 WIB

berinteraksi dengan teman sebayanya, dan hal ini akan merugikan diri sendiri dan dapat merenggangkan atau merusak hubungan silaturahmi sesama manusia. Mereka akan tenggelam dalam dunia mereka sendiri, kemudian akan lupa dengan sekelilingnya sehingga sosialisasi dan interaksi dengan masyarakat akan berkurang, walaupun pemain dapat bersosialisasi dalam *game* dengan pemain lainnya.

Namun seseorang yang mengalami kecanduan *game online* umumnya memiliki teman yang lebih banyak dalam dunia virtual daripada teman dalam dunia nyata. Tingkat kerjasama dan kekompakan mereka yang mengalami kecanduan *game online* dalam suatu kelompok biasanya tinggi karena mereka terbiasa bekerja dalam tim mengatur strategi untuk memenangkan permainan.

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa kecanduan *game online* akan mempengaruhi kehidupan pemain *game online* tersebut. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Feridias Desagita pada tahun 2018 yang berjudul “*Fenomena Game Player Unknown Battlegrounds di Kalangan Mahasiswa Bandung*”, *game playerunknown’s battlegrounds (PUBG)* ini bisa membuat para penggunanya menjadi ambisius dan jika tidak bisa mengontrol diri maka akan menjadikan candu dan berakibat pada menurunnya prestasi akademik.⁸ Dan penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Anhar pada tahun 2014 yang berjudul “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*”, terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan

⁸ Feridias Desagita, Skripsi: *Fenomena Game Player Unknown Battlegrounds di Kalangan Mahasiswa Bandung*, Universitas Pasundan, 2018.

internet *game online* dan keterampilan sosial pada remaja.⁹ Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Laily Faridatun Nikmah yang berjudul “*Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas Vii Smpn 13 Malang*”, menunjukkan semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa, hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa laki-laki Kelas VII SMPN 13 Malang.¹⁰

Penelitian yang terdahulu umumnya berfokus pada pengaruh dan hubungan kecanduan *game online* terhadap sikap sosial, keterampilan sosial, dan motivasi belajar. Sikap sosial merupakan tingkah laku yang masih tertutup, dan mengandung penilaian (setuju atau tidak setuju, suka atau tidak suka).¹¹ Sedangkan perilaku sosial lebih luas dan menyeluruh yaitu tindakan berupa respon baik itu berjalan, menangis, tertawa, membaca, menulis. Hal ini membuat perilaku sosial lebih baik untuk diteliti untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* pada kehidupan sosial seseorang.

Kelurahan Klender merupakan kelurahan dengan jumlah penduduk terbanyak di Kecamatan Duren Sawit. Badan Pusat Statistik Kota Jakarta Timur menyebutkan jumlah remaja di kelurahan Klender sebanyak 12.995 orang.¹² Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat banyak remaja di

⁹ Rahmat Anhar, Skripsi: *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014.

¹⁰ Laily Faridatun Nikmah, Skripsi: *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas Vii Smpn 13 Malang*, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015.

¹¹ Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

¹² *Duren Sawit dalam Angka*, Badan Pusat Statistik Kota Jakarta Timur, 2018, Hlm. 41.

Kelurahan Klender yang bermain *PUBG Mobile* dan banyak remaja yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game* tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah diuraikan di atas tentang kecanduan *game PUBG Mobile* pada remaja, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Game PUBG Mobile* Dengan Perilaku Sosial Remaja; Studi Kasus di Kelurahan Klender Jakarta Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Mengapa remaja di Kelurahan Klender tertarik untuk bermain *game PUBG Mobile*?
2. Apakah kecanduan *game PUBG Mobile* memiliki hubungan dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur?
3. Bagaimana hubungan antara kecanduan *game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur?

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah ini penting untuk memberi arahan yang jelas dalam proses penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada hubungan antara kecanduan *Game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender?

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan atau wawasan ilmiah tentang fenomena sosial yang terjadi di masyarakat dan dapat diteliti melalui pendekatan transdisiplinartitas yaitu pendekatan yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam membahas suatu permasalahan untuk memperoleh jawaban secara komprehensif (lingkup yang luas).

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai bahan kajian lebih lanjut bagi penulis selanjutnya. Penelitian ini juga dapat dijadikan kerangka landasan untuk mengembangkan studi maupun penelitian yang lebih mendalam terkait kecanduan *game online* dan perilaku sosial remaja.

b. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan evaluasi untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* yang dapat merubah perilaku sosial remaja saat ini.

c. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan gambaran dan informasi kepada masyarakat umum tentang kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja.

