

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini membawa kemajuan yang pesat sehingga perubahan dapat dirasakan oleh seluruh masyarakat dunia. Banyaknya fasilitas kemudahan menimbulkan dampak negatif maupun positif yang tumbuh secara beriringan dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik berupa *game online* mengalami intensitas tinggi karena telah dikenal oleh semua kalangan (Emy, 2019). Yang paling banyak mendominasi dari pengguna *game online* sendiri adalah kalangan pelajar mulai dari pendidikan usia dini hingga mahasiswa. Berbagai macam jenis *game online* yang tersedia pada aplikasi membuat daya tarik tersendiri untuk dapat dimainkan. Internet merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi yang telah berkembang secara pesat dalam globalisasi yang terjadi pada dunia oleh karena itu kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berdampak bagi kehidupan.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online atau terhubung kedalam jaringan internet (Adiningtiyas, 2017). Beriringan dengan waktu *game online* mengalami peningkatan baik dari penggunaan *game offline* yang terbatas hanya bisa dimainkan oleh beberapa orang saja, hingga menjadi *game* yang tiada batasan bagi pengguna untuk bermain secara bersama. Bahkan jangkauan wilayah *game online* sangat luas dan tidak terbatas. *Game online* menyediakan berbagai permainan yang dapat dimainkan beberapa pemain *game*

online dan beberapa pemain *game online* dapat dikaitkan satu sama lain meskipun tempat dan waktunya berbeda (Tiwa et al., 2019).

Game online mengalami perkembangan cukup pesat pada era globalisasi ini. Selain karena kemajuan *smartphone* yang mampu mendukung perkembangan teknologi tersebut. *Game online* memiliki tampilan maupun grafis permainan yang berbeda dan semakin canggih sehingga membuat pengguna tertarik untuk memainkan *game online* dari segi gaya bermain yang berbeda. Permainan elektronik atau *game online* ini telah menjamur hampir di seluruh dunia karena tujuan dari bermain *game online* selain sebagai hiburan yang mudah untuk dijumpai oleh semua kalangan, *game online* juga digunakan untuk media pembelajaran yang interaktif bagi pelajar. Namun diantara tujuan positif akan kehadiran *game online* dalam kehidupan masyarakat terlebih pada kalangan remaja. *Game online* dapat membuat pemainnya mengalami kecenderungan akan memainkan *game online* di depan layar *smartphone*/laptop tanpa mengenal waktu dan memperhatikan kesehatan tubuh sehingga tingkat kemampuan komunikasi individu tersebut semakin menurun karena terlalu mengutamakan berkomunikasi melalui dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata.

Hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah *game online*, yaitu sebesar 16,5 persen (Buletin APJII, 2020) dan bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6 persen di tahun 2025 (Dahwilani, 2020). Berdasarkan hasil survey tersebut, perusahaan Verizon juga menyatakan bahwa pengguna *game online* meningkat sebesar 75 persen selama

masa pandemi covid-19 (CNN Indonesia, 2020). Peningkatan pada masa covid-19 terjadi karena adanya kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang membuat masyarakat terpaksa harus tetap berada di rumah hingga mengalami stres berkepanjangan karena kurangnya berinteraksi serta permasalahan dalam perekonomian. Hal itu yang menyebabkan masyarakat mencoba untuk tetap bertahan dengan cara mengekspresikan dirinya melalui hiburan dari *game online* ini.

Peningkatan pengguna *game online* sejak tahun 2020 mulai timbul karena salah satu faktor yang menjadi alasan mengapa *game online* banyak digemari oleh generasi Z ialah karena mereka tumbuh beriringan dengan kemajuan teknologi yang serba digital. Hasil survei Decision Lab pada tahun 2018 mencatat bahwa pemain *game online* terbanyak di Indonesia rata-rata berusia 16 sampai 24 tahun, yaitu dengan persentase 27 persen (Lokadata, 2018). Kegemaran bermain *game online* di usia remaja adalah hal yang seringkali ditemui di sekitar lingkungan rumah. Menurut Surbakti (2017) mengatakan bahwa *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja adalah masa transisi yang sangat rawan dalam mencoba hal baru pada perkembangan hidup manusia.

Kemajuan internet saat ini bukan lagi digunakan untuk *browsing*, *chatting* dan lainnya. Ternyata sekarang lebih sering digunakan oleh mahasiswa untuk bermain *game online* karena tampilan serta jenis *game online* yang beragam tentu menimbulkan semangat kemenangan yang berbeda-beda. Salah satu perilaku yang sering kali terjadi adalah pada saat dua individu saling berhadapan untuk

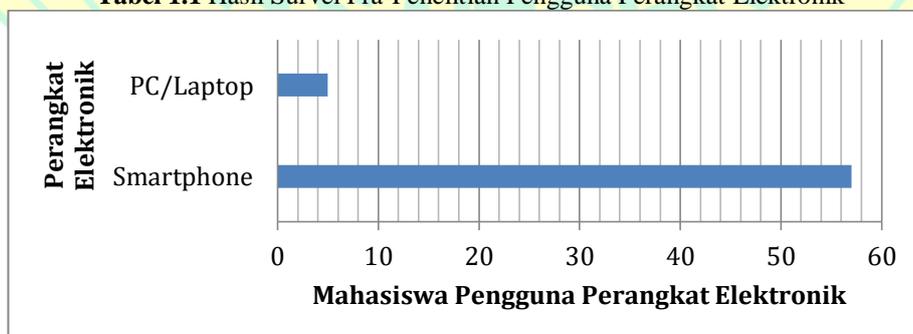
berinteraksi namun salah satu individu tersebut hanya fokus pada *smartphone* untuk bermain *game online* sedang individu yang lain mencoba untuk berinteraksi walaupun diacuhkan. Perilaku ini biasanya disebut dengan istilah *phubbing* atau *phone snubbing* dimana pelaku mengacuhkan lawan bicaranya dengan aktivitas lain. *Phubbing* banyak dilakukan di lingkungan masyarakat, sekolah, keluarga dan mahasiswa. Bukan hanya dilakukan oleh anak-anak atau remaja tetapi orang dewasa pun dapat melakukan perilaku *phubbing*. Manusia sendiri merupakan makhluk sosial, manusia secara alami selalu membutuhkan hubungan dan berkomunikasi dengan manusia lainnya maupun lingkungan.

Phubbing merupakan sebuah fenomena ketika individu memerhatikan dan “hilang” ke dalam ponselnya di tengah interaksi dengan orang lain (Aagaard, 2020). Dengan kata lain, *phubbing* merupakan sikap acuh yang diberikan oleh seseorang terhadap lawan bicaranya sebab terlalu fokus dalam memperhatikan ponsel yang sedang digenggam. Fenomena *phubbing* menjadi salah dampak negatif dari *game online* yang dimainkan secara terus menerus sehingga membuat efek candu yang sulit untuk di hindari seperti penggunaan *smartphone* yang tiada batasnya dari bermain *game online*. Hal ini menimbulkan perasan acuh dan merasa terganggu, fokus yang di dalam diri ikut pecah karena tidak bisa membagi fokus dengan baik. Di Indonesia sendiri istilah *phubbing* masih belum diketahui oleh banyak orang. Karena kebiasaan *phubbing* pasti pernah di rasakan meski pelaku maupun korban dengan sadar pernah melakukan perilaku *phubbing* (Y) dengan orang-orang disekitarnya.

Perguruan tinggi menjadi salah satu tempat yang sering terjadi perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap teman-temannya. Saat berdiskusi dengan anggota organisasi, saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas bersama dosen, atau saat berkumpul di kantin bersama teman-temannya yang lain dari fakultas berbeda. Mahasiswa merupakan *agent of change* atau agen perubahan yang berperan penting dalam perubahan di masyarakat menuju lebih baik (Istichomaharani & Habibah, 2016). Oleh karena itu masyarakat memberikan mahasiswa sebagai julukan *agent of change* atau agen yang dapat membawa perubahan. Mahasiswa selalu identik dengan kritisan dalam berpikir baik melakukan suatu tindakan maupun pun mengambil keputusan. Mahasiswa harus bisa mengamalkan nilai-nilai sosial yang paling terkecil salah satunya ialah menghargai keberadaan seseorang saat sedang berkomunikasi.

Berdasarkan hasil pra penelitian dari 62 mahasiswa yang telah mengisi kuesioner menyatakan bahwa mereka lebih sering bermain *game online* melalui *smartphone* karena lebih mudah dan fleksibel saat di mainkan dimana saja sebab berbagai jenis permainan *game online* dapat mencakup beragam aplikasi di dalam *smartphone*.

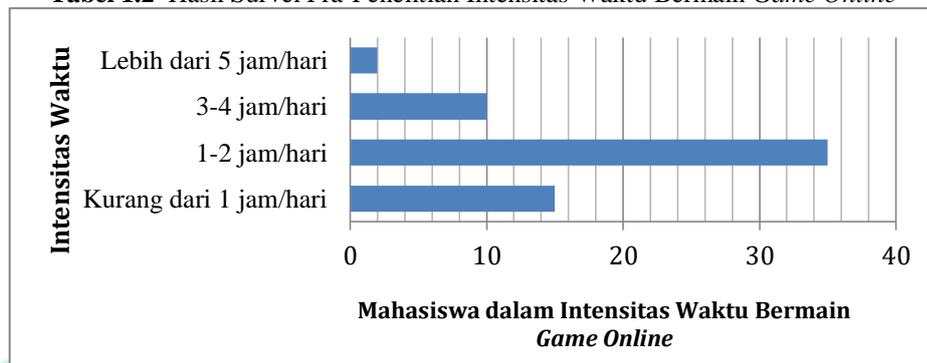
Tabel 1.1 Hasil Survei Pra-Penelitian Pengguna Perangkat Elektronik



Sumber: pengolahan data (2024)

Pada tabel grafik 1.1 menyatakan bahwa sebanyak 57 mahasiswa memilih *smartphone* sebagai perangkat elektronik yang sering digunakan dalam memainkan *game online* dibandingkan dengan PC/Laptop. Selain itu, sebagian diantara yang memilih PC/Laptop sebanyak 5 mahasiswa beralasan mengapa memilih permainan *game online* di PC/Laptop. *Smartphone* dan PC/Laptop memiliki suasana permainan yang berbeda dan jenis *game* yang tentunya lebih berat, baik dari data *game* tersebut atau tampilan grafis/desain yang berbeda dari *smartphone* sehingga membuat pemain seolah merasakan dunia *game* yang dimainkan.

Intensitas waktu dalam bermain *game online* juga ikut mempengaruhi seberapa seringnya mahasiswa dalam memainkan *game online* tersebut. Intensitas waktu bermain *game* menjadi salah satu faktor timbulnya ketergantungan pada individu terhadap *smartphone* atau PC/laptop sehingga memungkinkan terjadinya perilaku *phubbing*. Seperti pada tabel 1.2 menyatakan hasil paling tinggi terdapat pada 35 mahasiswa menghabiskan waktu bermain *game online* (X) sebanyak 1-2 jam/hari, 15 mahasiswa menghabiskan waktunya kurang dari 1 jam/hari, 10 mahasiswa menghabiskan waktunya 3-4 jam/hari, dan hasil yang paling terendah 2 mahasiswa menghabiskan waktunya lebih dari 5 jam/hari.

Tabel 1.2 Hasil Survei Pra-Penelitian Intensitas Waktu Bermain *Game Online*

Sumber: pengolahan data (2024)

Adanya kemudahan dan kemajuan teknologi seperti *smartphone* tentu dapat merubah kebiasaan yang baru. Mahasiswa merupakan pelaku yang paling rentan dalam melakukan sikap *phubbing* di tempat umum baik dengan teman, keluarga, maupun dengan orang lain. Karena mahasiswa merasakan kemajuan zaman yang berkembang secara pesat sehingga timbul ketergantungan akan kemudahan teknologi yang mana akan memberikan dampak yang negatif dari kemudahan tersebut. Sehingga dalam berperilaku mahasiswa dituntut untuk lebih menghargai nilai-nilai sosial yang ada di dalam masyarakat. Salah satu sebab dari dampak negatif akibat bermain *game online* ialah sulit untuk berkonsentrasi dan bersosialisasi serta membuat individu acuh dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Hubungan antar teman maupun dengan keluarga menjadi lebih renggang sebab waktu yang seharusnya digunakan untuk saling berhubungan satu sama lain menjadi berkurang karena permainan *game online* yang menyebabkan individu mengabaikan lawan bicaranya.

Dari penelitian sebelumnya menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara hubungan kontrol diri dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa yang artinya semakin tinggi kontrol diri yang dilakukan oleh mahasiswa maka akan

semakin rendah perilaku *phubbing* (Diani Melisa Nur Fajriyah, 2022) sedangkan pada penelitian ini *game online* sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi di era digitalisasi tentu akan membuat seseorang kurang dalam melakukan kontrol diri terlebih *game online* memberikan pengalaman serta hiburan yang mudah didapatkan oleh hampir semua kalangan. Ketertarikan seseorang bermain *game online* hingga menghabiskan waktunya dapat menimbulkan perilaku *phubbing* tanpa disadari. Khususnya pada mahasiswa yang memasuki fase remaja akhir. Penggunaan *game online* dalam kehidupan sehari-hari dapat menimbulkan efek ketergantungan yang diikuti oleh perilaku *phubbing*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari korelasi antara *game online* dengan perilaku *phubbing* yang sering terjadi pada mahasiswa umumnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai tentang hubungan *game online* dan perilaku *phubbing* pada mahasiswa FIS di universitas negeri jakarta. Dengan latar belakang dan masalah yang telah dijabarkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan *Game Online* dengan Perilaku *Phubbing (Phone Snubbing)* pada Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan adalah:

1. Kemudahan dalam bermain *game online* sehingga dapat menimbulkan dampak negatif.

2. Jenis-jenis *game online* yang semakin canggih pada *smartphone* membuat mahasiswa rentan melakukan perilaku *phubbing*.
3. Sebagian besar mahasiswa FIS UNJ lebih sering menggunakan *smartphone* dalam bermain *game online*.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti membatasi masalah penelitian untuk mempermudah dan mencegah adanya perluasan masalah lain. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Hubungan *Game Online* dengan Perilaku *Phubbing (Phone Snubbing)* pada Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi permasalahan dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat Hubungan *Game Online* dengan Perilaku *Phubbing (Phone Snubbing)* Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta?”

E. Kegunaan Penelitian

1) Secara Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yaitu sebagai landasan bagi para penelitian lain dalam melakukan penelitian yang sejenis serta dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan *game online* dengan perilaku *phubbing* dalam kehidupan.

2) Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan agar dapat menambah ilmu serta wawasan yang lebih luas dalam mengimplementasikan nilai-nilai pengetahuan peneliti mengenai hubungan antara *game online* dengan perilaku *phubbing* dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pengetahuan maupun evaluasi bagi mahasiswa dalam memahami hubungan antara *game online* yang dapat menimbulkan perilaku *phubbing* dalam berinteraksi dengan individu lain.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat dijadikan tambahan wawasan dan pemahaman sosial bagi masyarakat agar selalu waspada dan menahan diri dalam menggunakan teknologi yang semakin berkembang pesat serta ketergantungan dalam kehidupan sehari-hari.