

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat begitu banyaknya perubahan yang terjadi pada masyarakat terutama teknologi komunikasi internet (Qomar Surya S.Pd, 2020). Teknologi komunikasi berbasis internet memudahkan segala hal yang kita inginkan dapat kita selesaikan dalam waktu yang singkat. Dengan bantuan internet, manfaat internet dapat dijadikan masyarakat sebagai sarana informasi dan hiburan. Contohnya informasi sekarang sangat mudah didapatkan, kita tidak perlu lagi sulit mencari informasi dari buku-buku, hanya cukup dengan membuka internet kita dapat mengakses informasi apapun yang kita inginkan. Selain itu beberapa masyarakat memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti di era modern ini, yaitu masyarakat banyak menggunakan aplikasi hiburan seperti bermain *game online* yang bermodalkan data internet. Berbicara tentang *game online* beberapa dikelompok mahasiswa yang kecanduan dengan game tersebut, yang dijadikan sebagai hiburan mereka.

Game online sangat banyak diminati oleh kalangan masyarakat tidak hanya di Indonesia saja melainkan di negara seperti Malaysia, Filipina, Singapura juga banyak peminatnya,(Indra Sena, 2024). sehingga ketika dimainkan maka si pemain akan memanfaatkannya sebaik mungkin dan mempunyai banyak penggemar yang dihasilkan di *game online* tersebut. Di dalam *game online* pun sudah berbagai macam yaitu : Mobile Legends,

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Free Fire, bahkan Domino dan masih banyak lagi yang berkembang pesat dikalangan mahasiswa. Kecanduan *game online* di Indonesia khususnya sudah sangat meluas dan ini terjadi dikalangan mahasiswa. Fenomena ini bisa kita temukan di warkop-warkop terdekat. Beberapa dari mahasiswa tersebut menghabiskan waktu senggangnya untuk bermain *game online*. Lazimnya mereka bermain *game online* sekitar 2-3 jam ataupun bisa lebih.

Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *Game online* dimainkan dan sangat diminati oleh mahasiswa. Maraknya permainan online ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan online itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan online berdampak buruk, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan online dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya. Tetapi ada hal positif yang bisa diambil dalam *game online* tersebut, seperti melatih keseimbangan otak, meningkatkan kemampuan dalam berfikir, serta menghilangkan stress. Untuk itu *game online* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi di era modern ini perlu disikapi agar tidak berdampak buruk bagi Masyarakat terutama pada mahasiswa. Dengan begitu perlu di upayakan pencegahan terhadap kecanduan *game online*, sehingga tidak dapat mengakibatkan kecanduan yang berlebihan.

Game online pada dasarnya diperuntukan buat mengusir kepenatan ataupun hanya melaksanakan refreasing otak sehabis melakukan kegiatan tiap hari atau kegiatan perkuliahan. Tetapi pada realitasnya game tersebut malah

membuat orang jadi terus menerus untuk memainkannya. Keseriusan bermain game yang besar membuat orang ingin selalu memainkannya dan membagikan bermacam akibat terhadap sikap orang. Akibat positif dari *game online* ialah meningkatkan kreatifitas serta energy imajinasi, melatih konsentrasi serta intensitas, rekreasi dengan santai sejenak. Serta akibat negatifnya ialah membuang waktu dengan percuma serta kehabisan waktu bersosialisasi, kehabisan empati akibat pengaruh sebagian game yang penuh kekerasan, mengisi benak dengan prinsip-prinsip kurang baik, kesehatan tersendat (mata, syaraf, otak), meniru perkata kotor serta agresif (Susanto, 2010). *Game online* memiliki sisi positif dan negatif.

Penggunaan *game online* yang berlebihan tentunya memiliki dampak pada mahasiswa. Adapun dampak dari games online ini adalah cenderung membuat aktivitas mahasiswa menjadi terbengkalai terutama berkenaan dengan akademiknya atau menurunnya motivasi dan komitmennya dalam belajar (Nisrinafatun, 2020). Kecanduan games merupakan pemakaian games secara kompulsif maupun berlebihan yang menyebabkan berbagai masalah, seperti sosial dan emosional, meskipun demikian pemakai games tidak dapat menghentikan keinginannya untuk bermain (Bramadan, 2021). *Games online* suatu permainan yang memberikan kesenangan tersendiri bagi seseorang ataupun untuk menghibur diri dan ada juga seseorang menyukai petualangan dan tindakan yang tidak bisa dilakukan di kehidupan nyata (Persada et al., 2017)

Game online bisa membuat waktu terbuang begitu saja, waktu memang terasa cepat pada saat bermain games online, hal yang bisa terjadi jika sudah

kecanduan game *online* adalah gangguan jiwa, takut, merasa tidak percaya diri, karena game *online* ingin tercapainya permainan yang disenangi dengan sepenuh hati jadi pemain bisa menjiwai dengan hati dan pikiran para pemain game *online* (Dewi & Putra, 2020). Penyebab seseorang bermain games online secara berlebihan dikarenakan oleh rutinitas yang membosankan, kurangnya kesempatan untuk bersantai dari padatnya jadwal sekolah atau kuliah, suasana tempat tinggal yang jauh dari kenyamanan yang menyebabkan seseorang betah untuk menghabiskan waktu untuk bermain game, serta adanya ajakan teman dalam bermain games untuk tetap sama-sama memainkan game *online* (Budhi & Indrawati, 2017).

Dr. Kristina Siste melakukan survey di 34 provinsi di Indonesia dengan hasil bahwa lebih dari 19% remaja di Indonesia kecanduan internet. Survey tersebut dilakukan kepada ribuan generasi muda di Indonesia pada Mei sampai Juli 2020 dengan hasil 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda. Sejumlah 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi online dari yang awalnya berdurasi 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari yang dimana ini meningkat 59,9%. Pada tahun 2022 menurut kominfo pengguna game *online* tercatat sebanyak 133,8 juta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka, dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana dampak kecanduan game *online* terhadap minat belajar di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan penulisan sebagai berikut: Untuk menganalisa secara sosiologis dampak kecanduan *game online* terhadap minat belajar di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian teori Konsumsi Media J. Baudrillard, dalam teori ini disebutkan bahwa media bukan sekedar alat komunikasi, tetapi sebagai penghasil tanda, simulasi, dan realitas semu (*hyperreality*).

1.4.2 Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Edukasi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran bagi masyarakat umum khususnya orangtua dan mahasiswa terhadap perkembangan teknologi (*game online*) yang bisa memunculkan kecanduan *game online* terhadap diri mereka.

1.4.2.2 Bagi Pengambil Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan pengetahuan mengenai dampak yang diakibatkan dari kecanduan *game online* pada mahasiswa

1.4.2.3 Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat orang tua untuk lebih mengawasi anak mereka dalam penggunaan gadget dan juga

untuk mengurangi durasi penggunaan gadget terutama dalam bermain *game online*.

1.5 Definisi Konseptual

1.5.1 Dampak

Dampak menurut Gorys Kerap (1998:35) adalah sebuah pengaruh yang kuat dari seseorang atau sebuah kelompok orang dalam melakukan tugas dalam kedudukannya. Pengaruh yang besar dan kuat ini nantinya akan membawa perubahan, baik itu perubahan ke arah yang positif ataupun ke arah yang negatif.

1.5.2 Kecanduan

Kecanduan menurut T. Hovart, 1989 adalah suatu aktivitas dari substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, overspending, shoplifting, akibat seksual, dan lain sebagainya. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah kecanduan video games. (Afandi dkk, 2020).

1.5.3 Game online

Game online menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam

bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. (Trisnani&Wardani, 2018).

1.5.4 Minat Belajar

Menurut Zakiah Darajat (2014) minat belajar adalah suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Sedangkan menurut Abdul hadits dan Nurhayati (2014) minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

1.5.5 Mahasiswa

Mahasiswa menurut Sarwono (1978) adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18 – 30 thn. Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat. (Timbowo,2016)

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut L.J Moleong (2007), penelitian kualitatif adalah penelitian yang

bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena peneliti menganggap permasalahan yang diteliti cukup kompleks dan dinamis sehingga data yang diperoleh tersebut dijangar dengan metode yang lebih alamiah yakni interview langsung dengan para narasumber sehingga didapatkan jawaban yang alamiah. Selain itu, peneliti bermaksud untuk memahami situasi sosial secara mendalam, menemukan pola, hipotesis, dan teori yang sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan.

1.6.2 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus, Studi kasus metode penelitian dalam ilmu sosial. Penelitian yang menggunakan metode ini dilakukan pemeriksaan longitudinal yang mendalam terhadap suatu keadaan atau kejadian yang disebut sebagai kasus dengan menggunakan cara-cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan, analisis informasi dan pelaporan hasil yang telah dicapai. Studi kasus juga disebut sebagai strategi penelitian, penelakan empiris yang menyelidiki suatu gejala dalam latar kehidupan nyata. Dalam studi kasus dapat menggunakan bukti yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif (Yin, 2014). Kasus yang akan diteliti yaitu dampak kecanduan *game online* terhadap minat belajar dikalangan

mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang. Identifikasi mekanisme sebab akibat. Studi kasus memiliki kemampuan untuk memperlihatkan detailnya proses sosial dan mekanisme dimana satu faktor mempengaruhi faktor lainnya. Dampak tindakan sosial yang dari biasa menjadi kecanduan.

1.6.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan Universitas Muhammadiyah Malang, Kota Malang, Jawa Timur. Peneliti akan melakukan penelitian di Universitas Muhammadiyah Malang.

1.6.4 Teknik Penentuan Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mencari informasi dari narasumber menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah Teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Perkembangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap tahu oleh peneliti tentang apa yang kita harapkan. Sebagaimana sampel studi ini kami mengambil dari Universitas Muhammadiyah Malang. Adapun merujuk yang digunakan untuk menentukan kunci subjek adalah subjek yang memiliki indikator kecanduan. Alasan peneliti menggunakan Teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini yaitu agar peneliti mendapatkan data yang akurat dan sesuai.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuannya dari penelitian adalah mendapatkan data. Jika peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti

tidak akan bisa mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu : (Sugiyono, 2016)

1.6.6 Observasi

Menurut (Sugiyono, 2018) Observasi sebagai Teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuisioner. Jika wawancara dan observasi selalu berkomunikasi dengan orang maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek lain.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan dengan beberapa mahasiswa-mahasiswa khususnya di Universitas Muhammadiyah Malang untuk menambah mendapatkan hasil dalam penelitian yang peneliti angkat.

1.6.7 Wawancara

Wawancara adalah Teknik menganalisis data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung pada responden, tujuan dari adanya wawancara ini agar narasumber dapat lebih nyaman selama proses pengumpulan informasi dan permasalahan yang ada akan lebih terbuka, dimana narasumber akan lebih bebas mengungkapkan pikirannya (Sugiyono, 2016).

Sebelum melakukan proses wawancara, peneliti membuat daftar pertanyaan yang nantinya diajukan kepada subyek penelitian dalam proses wawancara. Wawancara ini dilakukan dengan beberapa mahasiswa-mahasiswa khususnya di Universitas Muhammadiyah Malang

1.6.8 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, atau karya seni. Hasil dari observasi atau wawancara yang dilakukan akan lebih cepat dipercaya jika didukung dengan dokumentasi yang dilakukan selama proses pengumpulan data. Dokumentasi bisa dalam bentuk foto, video, dan rekaman suara saat proses pengumpulan data (Sugiyono, 2016)

Data dokumentasi ini diperlukan oleh peneliti untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara yang berisikan catatan dokumen resmi, laporan penelitian, dan arsip yang dapat melengkapi penelitian yang dilaksanakan. Selain itu dokumentasi bersumber dari hasil tangkapan gambar, video, dan rekaman suara. Pada penelitian ini peneliti menanyakan kesediaan subyek sebelum melakukan proses dokumentasi, apabila subyek tidak berkenan maka peneliti menghargai dan tetap menjaga privasi subjek.

1.6.9 Teknik Analisa Data

Analisa data adalah proses penyusunan data secara sistematis, data yang disusun merupakan data hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan. Analisa data dilakukan dengan mengorganisasikan data kedalam kategori-kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, dan menyusun ke dalam pola yang telah dibuat, lalu memilih mana data penting yang akan ditindak lanjuti setelahnya membuat kesimpulan sehingga data yang disusun mudah dipahami (Sugiyono, 2016).

Yin membagi tiga teknik analisis untuk studi kasus, yaitu:

1. Penjodohan pola, yaitu dengan menggunakan logika penjodohan pola. Logika seperti ini membandingkan pola yang didasarkan atas data empirik dengan pola yang diprediksikan (atau dengan beberapa prediksi alternatif). Jika kedua pola ini ada persamaan, hasilnya dapat menguatkan validitas internal studi kasus yang bersangkutan.
2. Pembuatan eksplanasi, yang bertujuan untuk menganalisis data studi kasus dengan cara membuat suatu eksplanasi tentang kasus yang bersangkutan.
3. Analisis deret waktu, yang banyak dipergunakan untuk studi kasus yang menggunakan pendekatan eksperimen dan kuasi eksperimen.

1.6.10 Keabsahan Data

Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian (Moloeng, 2004:330). Triangulasi dapat dilakukan dengan Teknik yang berbeda (Nasution, 2003::115) yaitu wawancara, observasi dan dokumen. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga digunakan untuk memperkaya data dan menyelidiki validitas tafsiran peneliti terhadap data, karena itu triangulasi bersifat reflektif.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi dengan sumber artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi melalui waktu dan alat yang berbeda (Patton,1987:331) Adapun uuntuk mencapai kepercayaan itu maka ditempuh langkah sebagai berikut:

Membandingkan data hasil pengamatan dan hasil wawancara, membandingkan apa yang dikatakan oleh informan dan yang diketahui secara pribadi, membandingkan keadaan dan prespektif dari masyarakat, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

2. Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan oleh peneliti dengan teknik wawancara pada saat menjelang siang hari menyesuaikan dengan waktu narasumber sehingga data yang di dapatkan lebih kredibel. Maka dari itu untuk menguji kreadibilitas data bisa dilakukan dengan pengecekan dengan observasi, wawancara, atau teknik lain dengan waktu yag berbeda, namun apabila hasil yang diperoleh berbeda maka dilakukan secara berulang-ulang hingga sampai ditemukan datanya.