BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Game online adalah permainan yang biasanya di gunakan adalah jaringan internet yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Pengertian game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yakni game dan online. Dalam bahasa Indonesia game berarti permainan, sedangkan online berarti daring. Dalam KBBI, arti permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet.

Maka dapat disimpulkan jika pengertian game online atau permainan daring menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Biasanya permainan daring di sediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat di akses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Ramadhani (2019) game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis game online menurut (Ramadhani, 2019):

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

Yaitu jenis game online yang di mana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Contoh game online MMORPG adalah Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gashin Impact dan lain-lain.

2. MMORTS (*Massively Multiplayer Real Time Strategy*)

Berbeda dengan MMORPG, game online dengan genre ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah di mana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh game online MMORTS adalah WarCraft, Red Alert, Age of Empires dan lain sebagainya.

3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Game ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada di dalam gamenya. Game online ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, di mana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Contoh dari game ini yaitu Point Blank, Call of Duty, Battlefield, Counter Strike, PUBG dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa game online free fire termasuk dalam genre MMOFPS. Di peroleh data lapangan yang mana terdapat anak-anak remaja yang bermain *game online free fire* dengan durasi waktu permainan yang sangat panjang.

**Daftar remaja yang bermain *game online free fire* di desa Serumpun
kecamatan Salatiga kabupaten Sambah 2022**

Nama	Umur	Alamat	Jenis Permainan	Rata-Rata Lama Bermain / hari	Media Bermain
Ilham	46	Jl. Karya Baru	Free Fire	8-12	Hp Pribadi
Fajar	10	Jl. Karya Baru	Free Fire	6-8	Hp Pribadi
Upin	12	Jl. Karya Baru	Free Fire	5-6	Hp Pribadi
Ismet	14	Jl. Karya Baru	Free Fire	5-6	Hp Pribadi
Intan	14	Jl. Karya Baru	Free Fire	6-8	Hp Pribadi

Sumber : Data Lapangan

Tabel 1.1

Seperti halnya yang sedang terjadi di Desa Serumpun bayak anak remaja kecanduan bermain game online khususnya game *free fire* yang game tersebut merupakan game perang survival yang di mana sang player pemain bermain beregu atau dalam tim, perang untuk mendapatkan kemenangan dan hal ini lah yang membuat si anak tersebut menjadi ketergantungan terhadap game *free fire* tersebut dan juga memiliki dampak yang luar biasa khususnya sifat dan mental anak malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya. (Sumber:baliglobal.sch, 2016).

Hal yang menyakinkan penelitian ini layak digunakan sebagai acuan penelitian di karenakan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa di Desa Serumpun banyak anak-anak yang kecanduan dalam bermain. khususnya *Free Fire*. Banyak keluhan dari para orang tua tentang perubahan sikap, mulai dari sering menghabiskan waktu untuk bermain game, menyepelekan tugas yang diberikan sekolah, mengambil uang tanpa sepengetahuan orang tua. Dari perilaku tersebut timbul kekhawatiran dari orang tua akan dampak dari game online pada mental anak. Sehingga ini menjadi penyakit sosial didalam masyarakat apalagi dengan perkembangan zaman, dan di masa pandemi yang membuat hampir di setiap sekolah mewajibkan anak-anak menggunakan handphone untuk proses belajar mengajar online.

Apabila anak sudah kecanduan game online berikut ini adalah beberapa tips yang bisa dicoba untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan membatasi waktu bermain game. Jika yang dulunya sering menghabiskan waktu terlalu lama untuk bermain game, cobalah untuk membuat jadwal bermain game dan beri batas waktu bermain, misalnya hanya 1 jam per hari. Tips yang kedua yaitu mencari hobi baru, untuk mengurangi obsesi terhadap game yang sering dimainkan, bisa juga mencoba beberapa hobi baru selain bermain game, misalnya bermain alat musik, melukis, berolahraga atau membaca buku. Yang ketiga bisa dengan meletakkan perangkat game di luar kamar tidur. Dan tips yang terakhir yaitu menjalani psikoterapi.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari hasil peneparan latar belakang penelitian di atas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu :

- A. Teridentifikasi banyaknya anak remaja yang bermain *game online Free Fire* di desa Serumpun kecamatan Salatiga.
- B. Kecanduan bermain *game online* yang berlebihan akan berdampak pada perihal akademik anak remaja di desa serumpun.
- C. Anak remaja yang kecanduan bermain *game online free fire* sulit untuk berinteraksi dengan dunia sosial dan lingkungan sekitarnya.
- D. Sudah berkurang nya partisipasi anak remaja desa serumpun kecamatan salatiga dalam kegiatan yang ada di desa.

1.3. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari prosedur penelitian, maka penulis menfokuskan pada perilaku sosial anak remaja yang bermain *game online free fire*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan pada penelitian ini dapat terumuskan masalah Analisis Tindakan Sosial Pelaku *game online free fire* di Desa Serumpun Kecamatan salatiga Kabupaten Sambas di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga Kabupaten Sambas?

- A. Bagaimana dampak dari kecanduan bermain *game online* terhadap nilai akademik di sekolah

B. Bagaimana perilaku sosial anak remaja yang kecanduan bermain game online di Desa Serumpun

1.5. Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku kecanduan game online.
- 1.5.2 Menganalisis dan mendeskripsikan dampak positif dan negatif dari game online terhadap perilaku anak.
- 1.5.3 Menganalisis tindakan sosial anak remaja pelaku game online *free fire*

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoristis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan terhadap konsep perilaku remaja. Serta memberikan pemahaman bagi pembaca dan memperkaya pengetahuan sampai mana perkembangan *game online* sekarang ini yang berkaitan masalah-masalah sosial dengan kajian teori sosiologi.

1.6.2 Manfaat Praktis

- Bagi Penelitian, Memperluas wawasannya yang mengenai perilaku remaja di desa pada saat ini,terkait dengan *game online* di kalangan remaja.
- Bagi Remaja, Agar memahami bahwa *game online* dapat berpengaruh terhadap perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

- Bagi masyarakat, Memberikan informasi dan pengetahuan dampak positif dan negatif *game online* terhadap anak-anak, mereka pada usia remaja oleh karena itu para orang tua harus memperhatikan anak-anak remajanya.