

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat menuntut pengguna untuk pandai memilah dan memilih berbagai informasi yang diterima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat gadget berupa smartphone yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai game. Berbagai permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi melainkan sebagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet, salah satunya adalah game online android. Seiring dengan perkembangan teknologi banyak bermunculan dengan game yang menarik dikalangan masyarakat sehingga berdampak terhadap komunikasi dan aktifitas dikalangan remaja. Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan game online android mungkin tidak dirasakan oleh seseorang, tetapi dirasakan oleh orang lain di lingkungan masyarakat khususnya para remaja. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji seberapa besar dampak pengaruh game online android terhadap aktifitas remaja Pandusari Dusun Nogosari, Desa Kayen, Kecamatan Pacitan. Subyek penelitian ini adalah satu organisasi atau perkumpulan yang terkategori memiliki tingkat suka bermain game online android tinggi. Namun pilihan permainan yang tepat dan tidak mengandung unsur kekerasan, seras pemakaian yang tidak kecanduan di ketahui bermanfaat meningkatkan kerja otak.

Game adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. Game adalah suatu yang memiliki “akhir dan cara mencapainya”. Berdasarkan beberapa definisi di atas disimpulkan bahwa game adalah suatu program komputerisasi yang dimainkan yang dimainkan untuk mencapai suatu pencapaian dengan hasil akhir dan tujuan sebagai hiburan. Kegemaran bermain game adalah kegiatan memainkan program komputerisasi dalam bentuk permainan yang dilakukan secara teratur yang dimainkan untuk mencapai suatu tujuan sebagai hiburan.

Seiring perkembangan game online, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game online android. Game online android memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh pemain di dunia nyata. Game online android membuat pemain menjadi kecanduan, karena para gamers mampu duduk berlama lama demi game online android dan bertahan tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain.

Maraknya game online android di indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar game dari berperilaku agresif dan tidak bisa mengontrol emosi. Game online android ini berbahaya karena ketergantungan pada aktifitas pemain game. Banyak remaja yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa membeli kouta agar bisa bermain game online android. Kenapa peneliti bisa bilang begitu karena itu fakta

yang terjadi di lapangan. Hal tersebut memang benar benar terjadi di lingkungan peneliti karena setiap remaja bermain game online android peneliti mengamati hal apa saja yang terjadi saat bermain game, saat mereka menuai kemenangan dan saat menuai kekalahan.

Pengambilan lokasi penelitian ini mengambil di lingkungan tempat tinggal peneliti yaitu di Dusun Nogosari Desa Kayen Kecamatan Pacitan. Dimana para remaja di sana kebanyakan bermain game online sampai lupa waktu. Mereka bermain secara berkelompok atau MABAR di rumah yang dianggap nyaman untuk bermain game online dan yang mempunyai jaringan internet yang bagus untuk menunjang permainan mereka supaya lancar tanpa ada kendala saat bermain game online android. Hal ini terjadi tidak hanya satu atau dua kali saja melainkan hal ini terjadi sering bahkan bisa dibilang tidak ada hentinya untuk bermain game online android ini. Walaupun tidak berkelompok mereka sering bermain di rumah masing, bahkan para orang tua ada yang mengeluh supaya anak yang bermain game online tersebut bisa berhenti bermain game dan menjalani aktifitas di luar dari permainan game online android tersebut. Hal ini juga terjadi di rumah peneliti karena adek dari peneliti juga kecanduan bermain game online android dan layaknya orang tidak waras karena berbicara dengan smartphone karena mereka bermain bersama tetapi di rumah masing masing sebab itu mereka layaknya seperti berbicara sendiri sehingga mengabaikan keadaan sekitarnya yang berakibat luas terhadap pergaulan, pekerjaan,

prestasi serta kesehatan. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti mengangkat judul

## **“ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE ANDROID TERHADAP REMAJA PANDUSARI DUSUN NOGOSARI DESA KAYEN “**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka biasa diidentifikasi sebagai masalah diantaranya adalah :

1. Remaja yang terbiasa bermain game dan mengakibatkan ketergantungan atau kecanduan game online android dan sulit untuk meninggalkan permainan game online android.
2. Keberadaan game online android di kalangan remaja Pandusari Dusun Nogosari Desa Kayen sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat khususnya di kalangan remaja.

### **C. Pembatasan Masalah & Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti perlu membatasi masalah agar tidak terlampaui luas, pembatasan masalahnya tidak jauh dari permasalahan yaitu, dibatasi hanya pada pengaruh bermain *game online* yang bergenre war dan strategi terhadap komunikasi yang dikhususkan pada remaja Pandusari Dusun Nogosari, Desa Kayen, Kecamatan Pacitan.

Dan fokus penelitian yang peneliti ambil adalah pengaruh game online android pada remaja Pandusari saja atau hanya berada di lingkungan sekitar rumah peneliti.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor yang mengakibatkan remaja Pandusari kecanduan untuk bermain game online android ?
2. Bagaimana pengaruh yang di timbulkan dari game online android pada remaja Pandusari ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mengakibatkan remaja Pandusari kecanduan permainan game online android.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain game online android pada Remaja Pandusari Dusun Nogosari Desa Kayen

**F. Manfaat penelitian ini diharapkan sebagai berikut :**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
2. Berdasarkan pada tujuan yang disampaikan di atas, dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian dibidang permasalahan yang sama.
3. Manfaat Praktis

a. Untuk Peneliti

Penelitian ini merupakan sebuah tantangan untuk menguji beberapa kemampuan peneliti dalam mengumpulkan informasi dan mencari sebab serta persoalan yang menyebabkan para remaja kecanduan terhadap game online android.

b. Bagi Masyarakat

Semoga hasil penelitian ini menjadi sebuah informasi yang dapat menambah pengetahuan terhadap pengaruh yang disebabkan oleh game online android.

