

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi kini berkembang sangat pesat, apalagi dalam dunia global seperti sekarang ini. Tidak hanya terjadi di kota-kota besar, namun juga telah merambah kota-kota kecil. Perkembangan ini tentunya membawa perubahan yang cukup signifikan dalam segala lapisan masyarakat. Tingkat kreativitas manusia yang semakin berkembang, membawa banyak penemuan-penemuan baru dalam dunia teknologi yang bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan manusia khususnya. Dan salah satu produk hasil temuan manusia yang sudah tidak asing lagi, yaitu internet. Siapa yang tidak mengenal internet ? tentu semua dari kalangan anak kecil hingga dewasa mengenal apa yang dinamakan internet.

Sebuah teknologi yang memudahkan manusia untuk mengakses suatu informasi dengan sangat mudah dan cepat dengan menggunakan perangkat komputer. Namun, teknologi internet kini tidak hanya sebagai sarana untuk mengakses atau mencari informasi saja, melainkan juga bermanfaat sebagai media hiburan atau permainan. Permainan elektronik atau permainan dengan menggunakan koneksi internet ini yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online*.

Di Indonesia sendiri, *game online* mulai berkembang di pertengahan tahun 90-an. Menurut Alvanov, jika kita bermain *game online*, pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakannya (Alvanov dalam Harian Kompas, Kamis 15 April 2010, hal. 9). Munculnya berbagai macam permainan *game online*, bagi *gamer* awalnya hanya sekedar sebagai sarana hiburan atau hanya untuk mengisi kebosanan, namun sifat *game online* yang adiktif dimana didalam setiap permainan mempunyai karakteristik sendiri dan bermacam model permainan yang membuat *gamer* menjadi ketagihan atau kecanduan untuk bermain *game online* secara terus menerus. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* akan menghabiskan setiap waktunya dalam setiap hari untuk bermain *game online*.

Dalam penelitian ini kecanduan *game online* di alami oleh remaja mahasiswa. Kegiatan mahasiswa yang menyita waktu mereka dapat membuat mahasiswa tersebut mengalami kebosanan dan kejenuhan. *Game online* memberikan bentuk hiburan yang menarik, dimana para mahasiswa ini tidak perlu harus keluar rumah untuk bermain dan bermainnya pun tidak membutuhkan banyak kelompok orang untuk berkumpul. Cukup bagi mereka yang mempunyai komputer pribadi atau laptop, modem sebagai koneksi internet dan memilih permainan yang mereka gemari.

Dalam permainan *game online*, selain bentuk permainan yang menarik, didalamnya terdapat juga aplikasi *chatting*, dimana dengan menggunakan aplikasi *chatting*, *gamer* dapat berkomunikasi dengan teman-teman lainnya yang juga sedang bermain *game online* tersebut. dalam *chat* tersebut, *gamer* dapat berdiskusi tentang

permainan *game online* yang sedang mereka mainkan maupun berdiskusi tentang hal lain diluar permainan. Menggunakan *chatting personal*, yaitu percakapan antara dua *gamer* saja dalam satu *chat* memungkinkan *gamer* untuk mengobrol didunia maya tentang hal apapun yang mereka anggap menarik. Keefektifan ruang dan waktu, bermain game online sekaligus melakukan percakapan dalam aplikasi *chatting*, menurut *gamer* hal tersebut salah satu yang membuat mereka menjadi betah dan kecanduan untuk bermain *game online* karena dengan teman dunia maya, mereka dapat merasa lebih nyaman dan dapat terbuka untuk bercerita karena tidak adanya aktifitas tatap muka yang dapat membuat *gamer* tidak canggung untuk menceritakan hal-hal yang menurut mereka masalah pribadi.

Perumahan Graha Kamal Permai menjadi lokasi penelitian dalam penelitian ini. Didaerah tersebut banyak sekali rumah yang dikontrakan atau dibuat kos untuk mahasiswa yang sedang menuntut ilmu di Universitas Trunojoyo Madura. Lokasi perumahan yang strategis, hanya dengan waktu tempuh sekitar kurang lebih 10 hingga 15 menit saja mahasiswa yang tinggal di daerah tersebut sudah sampai di kampus. Hal inilah yang membuat mahasiswa, menjadikan perumahan Graha Kamal Permai sebagai tempat tinggal sementara mereka ketika sedang menuntut ilmu di Universitas Trunojoyo Madura.

Selain banyaknya mahasiswa yang tinggal di daerah tersebut, tentunya mereka juga harus menjalin hubungan dengan warga sekitar lingkungan mereka, terlebih lagi tetangga. Tetangga merupakan orang terdekat di lingkungan kita karena letak rumah mereka yang sangat berdekatan dengan tempat tinggal kita. Menjaln komunikasi

yang baik dengan tetangga dapat meningkatkan kedekatan emosional kita dengan tetangga kita. Selain sebagai tetangga, jika hubungan yang dijalin secara baik dan terdapat kenyamanan di antara keduanya maka bisa aja hubungan tersebut mengarah dalam sebuah persahabatan.

Peneliti telah melakukan pra-penelitian sebelum menyusun penelitian ini, yaitu peneliti menemukan sebuah hubungan antara mahasiswa pecandu *game online* dengan tetangganya yang menjalin hubungan sudah layaknya persahabatan. Lokasi rumah mereka yang bersebelahan membuat keduanya menjadi akrab meskipun mempunyai banyak perbedaan diantara keduanya. Seperti perbedaan profesi, kepentingan dan lain sebagainya namun hal ini bukanlah penghalang bagi keduanya untuk menjalin sebuah hubungan.

Sebagai mahasiswa yang gemar bermain *game online* dan banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*, membuat hubungan yang terjalin dengan tetangga mereka menjadi mengalami sebuah kemunduran. Jika dulunya sebelum mahasiswa mengenal dan menjadi pecandu *game online*, mereka sering menghabiskan waktu untuk mengobrol atau bersenda gurau, namun karena telah kecanduan *game online* membuat hubungan mahasiswa tersebut dengan tetangga menjadi renggang. Menurut penuturan salah satu *gamer*, “*game online* lebih asik dan seru ketimbang harus keluar rumah ngobrol-ngobrol gak jelas”.

Hubungan yang baru antara *gamer* dengan teman-temannya dalam *game online* tersebut membuat hubungannya terdahulu dengan tetangganya menjadi tidak baik. Menurut beberapa pendapat dari mahasiswa pecandu *game online*, hubungan

yang baru selalu lebih menarik daripada hubungan yang lama dan sedikit banyak akan melihat celah secara negatif dari hubungan lama tersebut. Hal ini yang menjadi salah satu penyebab kemunduran hubungan yang terjadi antara mahasiswa pecandu *game online* dengan tetangganya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di utarakan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah kemunduran hubungan yang seperti apakah yang terjadi antara pecandu *game online* dengan tetangganya ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu untuk dapat mengetahui berbagai macam bentuk kemunduran hubungan yang terjadi antara pecandu *game online* dengan tetangga.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan hal perkembangan *game online* sekarang ini.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kepustakaan pada program studi Ilmu Komunikasi, khususnya untuk mengetahui perubahan hubungan para pecandu *game online* dengan tetangga.
- c. Dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi di masyarakat.

b. Bagi Universitas Trunojoyo Madura

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah koleksi bacaan dan informasi sehingga dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang membacanya.

c. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi mahasiswa sehingga dapat mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi para pecandu game online dan dampak yang di akibatkannya, agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.