

BAB I

PENDAHULUAN

1.1`Latar Belakang

Perkembangan komunikasi massa telah berkembang seiring dengan perkembangan teknologi *hardware* seperti halnya *handphone*. Perkembangan teknologi *handphone* sangat cepat, pasaran paling konsumtif untuk pemasaran *handphone* adalah Indonesia. Saat ini juga sudah mulai ramai dengan teknologi *smartphone*, yaitu sejenis *handphone* yang memiliki kemampuan lebih tinggi dari *handphone* biasa. *Smartphone* juga sudah menjadi sebuah barang dengan tingkat kebutuhan tinggi yang penting bagi sebagian orang dalam upaya menunjang produktivitas kerja mereka. Pada zaman modern sekarang sebagian besar orang sudah banyak yang menggunakan *smartphone* (telepon pintar), oleh karena kegunaan *smartphone* yang lebih canggih dari *handphone* biasa (Jocom, 2013:01).

Teknologi komunikasi seperti *smarphone* tidak akan pernah lepas dari masyarakat karena *smartphone* telah menjadi kebutuhan pokok yang akan dimiliki oleh masyarakat. Tanpa adanya alat komunikasi seperti *smartphone* masyarakat akan sulit berkomunikasi dan mendapatkan informasi yang luas.

Perkembangan kehidupan dan perkembangan teknologi dapat dikatakan bejalan berbarengan, dengan melihat gambaran wajah dunia saat ini yang semakin canggih, meninggalkan wujud lamanya yang tradisional. Perubahan dan penyesuaian massal tak dapat terhindarkan dengan berkembangnya berbagai aspek masyarakat modern yang mendukung kehidupan sosial penduduk dunia saat ini, terlebih dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (Kapoh, 2015:02).

Pada saat ini dunia telah mengalami perkembangan pesat pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah *smartphone*. *Smartphone* telah menjadi produk dari hasil teknologi yang telah banyak digunakan oleh banyak masyarakat tidak terkecuali di Indonesia.

Hampir dari semua masyarakat yang hidup pada zaman sekarang pernah bahkan memiliki alat komunikasi yang bernama *smartphone*. Zaman sekarang barang tersebut telah menjadi kebutuhan hidup bagi semua masyarakat. Seperti

namanya *smartphone* merupakan alat komunikasi pintar yang mempunyai banyak kegunaan. Perangkat ponsel ini selain dapat digunakan untuk berkomunikasi layaknya ponsel yang lain, juga berfungsi layaknya komputer yang dapat membantu kita dalam memecahkan berbagai masalah tanpa harus membawa komputer kemanapun kita pergi. *smartphone* dapat membantu kita mencari apapun melalui *internet*, mendengarkan musik, mengirim email, dan bermain *game*. *smartphone* memudahkan kita dalam melakukan berbagai hal tanpa harus bersusah payah karena telah memiliki semua perangkat yang canggih.

Kemajuan teknologi manusia, khususnya teknologi informasi secara sadar membuka ruang kehidupan manusia semakin luas, semakin tanpa batas dengan indikasi manusia sebagai penguasa (khalifah) di planet bumi dan galaksinya. Kemajuan teknologi ini pula yang telah mengubah dunia maya yang terdiri dari berbagai macam gelombang magnetik dan gelombang radio, serta sifat kematerian yang belum ditemukan manusia, sebagai ruang kehidupan baru yang sangat prospektif bagi aktivitas manusia yang memiliki nilai efisiensi yang sangat tinggi (Bungin, 2006:164)

Berbagai merek dan jenis *smartphone* dapat kita pilih sesuai dengan kebutuhan dan pilihan yang kita mau. Kualitas yang disediakan juga bervariasi sesuai dengan harga yang ditawarkan setiap produknya. Saat ini penggunaan *smartphone* di Indonesia sangat banyak sekali. Hal ini telah menjadi kebutuhan yang tidak mungkin bisa terlepas. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada, perkembangan alat komunikasi pun berkembang dengan sangat pesat. Masyarakat di mudahkan dalam berkomunikasi dengan adanya *smartphone*.

Pengguna *Smartphone* bukan hanya mereka kalangan pekerja dan masyarakat yang telah dewasa. Seiring berkembangnya zaman, remaja zaman sekarang pun telah mulai diperkenalkan dengan adanya *smartphone*. Remaja merupakan kondisi dimana mereka para individu mulai berinteraksi dengan masyarakat dewasa. Mereka beranggapan bahwa tidak lagi berada di tingkatan bawah masyarakat yang telah dewasa. Mereka merasa bahwa memiliki hak yang sama dengan masyarakat yang telah lebih dewasa dibandingkan dirinya (Hurlock, 2006:206)

Remaja memiliki kecenderungan untuk memiliki telepon pintar tersebut untuk kesenangannya karena dalam *Smartphone* terdapat *game* yang dapat mereka mainkan kapanpun dan dimanapun.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat individu semakin kreatif dalam mengembangkan ide-ide yang dimiliki. Saat terdapat berbagai macam produk hasil teknologi yang dapat dinikmati oleh semua kalangan mulai dari anak kecil sampai orang dewasa.

Perkembangan yang juga tidak kalah berkembang dari hasil teknologi yaitu adanya *game*. Saat ini perkembangan game sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat. Banyak anak dan remaja bahkan orang dewasa yang senang memainkan *game* dalam *smartphone* yang dimiliki.

Keahlian manusia dalam menciptakan *game* dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini untuk kepentingan hiburan banyak orang memang terasa kontribusinya. Pada saat ini peneliti lihat banyak sekali inovasi dari berbagai jenis game yang ada. *Game* menjadi lebih menarik dan terdapat banyak tantangan yang bisa dimainkan.

Game merupakan aplikasi yang disukai oleh remaja saat ini. *Game* merupakan sesuatu yang dimainkan dengan cara dan aturan tertentu. *Game* yang ada di dalam *smartphone* biasanya bermacam-macam dengan tingkat kesulitannya pun bermacam-macam. Terdapat banyak inovasi jenis *game* mulai dari *game* yang tidak memerlukan pemikiran yang rumit sampai yang harus mengasah otak untuk memainkannya.

Game terbagi menjadi dua yaitu *game online* dan *game offline*. *Game online* merupakan jenis permainan yang membutuhkan sambungan internet untuk memainkannya. Sedangkan *game offline* merupakan jenis permainan yang tidak memerlukan sambungan internet untuk bisa memainkannya.

Peminat *game offline* lebih sedikit dibandingkan peminat *game online*. Meskipun peminatnya lebih sedikit namun masih terdapat remaja yang lebih senang bermain *game offline*.

Peneliti melihat terdapat remaja yang memainkan *game* di sela-sela kegiatannya dalam kehidupan sehari-hari. *Game* yang mereka mainkan pun bervariasi dan biasanya remaja lebih menyukai memainkan *game* yang memiliki tantangan dan tingkat kesulitan yang lebih rumit.

Remaja sekarang bukan hanya gemar bermain *game online* namun juga terdapat beberapa yang suka memainkan *game offline*. Meskipun peminat *game offline* tidak sebanyak *game online* namun masih ada beberapa yang menjadikan *game offline* sebagai pilihan dengan berbagai macam alasan.

Terdapat beberapa hal yang membuat remaja memilih *game offline* sebagai pilihan yaitu karena *game offline* lebih hemat kuota. Jaringan juga menjadi factor yang mempengaruhi karena jaringan yang ada masih belum 4G sehingga sering menyebabkan gangguan dalam jaringan dan permainanpun menjadi terganggu. Alasan yang lain yaitu karena cepat kehabisan kuota dan beberapa orang tua tidak memberikan uang lebih kepada anaknya untuk membeli paket internet. Karena beberapa alasan tersebut membuat remaja lebih memilih *game offline* sebagai pilihannya.

Kesenangan remaja dalam bermain *game* membuat mereka senang dan tidak ingin berhenti untuk memainkannya. Kegemaran bermain *game* membuat semua berubah dan bahkan waktu belajarpun mulai berkurang bahkan terkadang mulai ditinggalkan. Para remaja lebih senang bermain *game* dari pada berada berlama-lama di depan buku dari pada membaca dan mengerjakan tugas sekolahnya.

Terkadang para remaja tidak dapat mengotrol dirinya ketika telah bermain *game*, ia akan lupa untuk belajar dan bahkan saat belajarpun ia bisa terus teringat dengan *game* yang sedang dimainkan, *game* akan mempengaruhi waktu belajar dan bahkan waktu bersosialisasi dengan masyarakat luas.

Kecenderungan remaja dalam memainkan *game* akan mengakibatkan dampak yang akan mereka alami baik secara mereka sadari ataupun tidak. Peneliti tertarik untuk melihat dampak yang akan ditimbulkan dari kegemaran mereka memainkan *game offline*. Peneliti akan melihat bagaimana perubahan perilaku mereka di

dalam masyarakat. Peneliti merasa bahwa hal tersebut sudah banyak yang terjadi di dalam masyarakat sekarang.

Peneliti akan melihat perubahan dari kecenderungan mereka memainkan *game offline*. Peneliti akan melihat bagaimana perubahan mereka dalam belajar, dan melihat apakah dengan berubahnya waktu belajar akan sangat mempengaruhi prestasi belajarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas disini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengaruh intensitas penggunaan *game offline smartphone* terhadap perilaku belajar remaja
2. Mengapa remaja lebih memilih untuk bermain *game offline smartphone*

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh intensitas penggunaan *game offline smartphone* terhadap perilaku belajar remaja
2. Untuk mengetahui Mengapa remaja lebih memilih untuk bermain *game offline smartphone*

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi dan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pembaca dan juga bermanfaat bagi peneliti berikutnya yang meneliti tentang pengaruh intensitas penggunaan *game offline smartphone* terhadap perilaku belajar remaja.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dan pembelajaran kepada masyarakat luas bahwa *game* dalam *smartphone*

memiliki dampak terhadap intensitas belajar terutama yang masih dalam usia remaja. Masyarakat diharapkan benar-benar pintar dalam memilih dan memberikan *smartphone* kepada anak mereka.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu melihat bagaimana pengaruh *game offline* *smartphone* terhadap perilaku belajar remaja. Dalam penelitian ini peneliti hanya berfokus terhadap *game offline* saja karena di dalam lingkup masyarakat luas masih ada yang memainkan *game offline* meskipun mayoritas yang digemari yaitu *game online*. Peneliti melihat bagaimana kecenderungan perubahan perilaku belajar yang ditimbulkan dari kegemaran para remaja dalam memainkan *game offline*.