

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Hakikat manusia pada dasarnya adalah *Zoon Politikon*, manusia adalah makhluk sosial yang memiliki sifat kebersamaan.¹ Pondasi awal dari kehidupan manusia adalah relasi sosial yang berbanding lurus dengan solidaritas sosial, sehingga manusia mampu bertahan hidup dan berkembang. Tipe masyarakat dalam pandangan Thonies dapat dilihat dari masyarakat kota dan desa.² Perbandingan dari keduanya mampu menjadi barometer dalam menganalisis masyarakat dari segi ekonomi, politik, kebudayaan, dan teknologi.

Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting.

Menurut Fuad Hasan, teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia.³ Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar

¹ Yesmi Anwar Dan Adang, "*Sosiologi Untuk Universitas*", (Bandung: Aditama, 2017), 23

² Adon Nasrullah Jamaludin, "*Sosiologi Pedesaan*", (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 56

³ Fuad Hasan, Teknologi Dan Dampak Kebudayaan: Tantangan Dalam Laju Teknologi. Orasi Ilmiah Dies Natalis Institut Teknologi Sepuluh November Ke-39. Surabaya Dalam *Google.Co.Id* Pada *Zkarnain.Tripod.Com/Its-2.Htm*

manusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*). Perkembangan teknologi komunikasi menyebabkan masuknya budaya- budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para remaja dalam berinteraksi sosial (bergaul). Manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi. Kemajuan teknologi yang pesat di bidang komunikasi telah banyak inovasi dan gagasan baru, ide yang bertujuan untuk memudahkan proses komunikasi manusia menjadi lebih efektif.

Komunikasi memang diperlukan untuk menjalin suatu interaksi dalam masyarakat. Syarat komunikasi adalah adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak tidak hanya terjadi secara berhadapan langsung, juga bisa terjadi melalui perantara, dan perantara tersebut bisa melalui peralatan. Oleh karena itu, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang orang lain tanpa bertemu, misalkan dengan berbicara dengan orang lain.⁴ Untuk berbicara dengan orang lain diperlukan suatu komunikasi. Komunikasi merupakan suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui tanda-tanda atau tingkah laku.⁵ Komunikasi dapat berlangsung dimana saja, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Terdapat banyak fenomena dimana tidak jarang remaja lebih memilih memainkan atau menggunakan *Hand Phone*. meskipun ia berada di tengah-tengah

⁴ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), 58.

⁵ Rochajat Harun & Evinaro Ardianto, *Komunikasi Pembangunan Dan Perubahan Sosial*, (Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada, 2011), 20.

suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Kelompok remaja di era sekarang ini seringkali lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan handphone dari pada kegiatan sehari-hari, misalnya menonton televisi, tidur atau bermain dengan pergrounya.⁶

Mahasiswa sebagai bagian dari kaum muda dalam tatanan masyarakat yang mau tidak mau pasti terlibat langsung dalam tiap fenomena sosial, harus mampu mengimplementasikan kemampuan keilmuannya dalam akselerasi perubahan keumatan ke arah berkeadaban. Respon kaum remaja terhadap barang-barang baru, termasuk dalam hal ini adalah kecanggihan *smartphone*, ponsel pintar yang bisa melakukan apa saja sesuai keinginan para penggunanya. Walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka. *Smartphone* menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari tangan manusia zaman sekarang. Namun, ada satu sisi negatif dari *smartphone* yang perlu diketahui, salah satunya adalah bermain *Game*.⁷

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan *visual*. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media *visual* elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering.⁸

⁶ Wawancara Responden Teman Jurusan (Muhamad Husin) Pada 30 Juli 2019.

⁷ Observasi Fenomena Mahasiswa Jurusan Ushuluddin Pada 18 Agustus 2019

⁸ Castronova, Edward, *Synthetic Worlds: The Business And Culture Of Online Games* (University Of Chicago Press, 2006)

Keasyikan mahasiswa dengan *game online* diduga menjadikan dirinya anti sosial tanpa disadari. Baginya, pertemanan, kebersamaan, dan komunikasi hanya ada di dunia maya, bukan di dunia nyata. Saat berkumpul dengan teman, bukannya ikut dalam pembicaraan malah asyik dengan *game online*. Yang lain ngobrol seru-seruan diiringi tawa dan yang mencairkan suasana, ia malah asyik ngobrol dengan kata-kata tanpa bersuara. Tanpa disadari, para pecandu *game online* ini kehilangan kemampuan hidup bersama dan juga semakin alergi dengan kegiatan *silaturahmi* secara langsung. Selain itu, dengan adanya *game online*, akhlak mereka sebagai seorang muslim terhadap sesama, bahkan terhadap yang lebih tua lama-kelamaan akan luntur.⁹

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemaarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.¹⁰

Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna. *Game online* memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. *Game online* akan

⁹ Observasi Fenomena Mahasiswa Jurusan Ushuluddin Pada 18 Agustus 2019.

¹⁰ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 10-11.

membuat para pemain jadi kecanduan. Karena para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game online* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut.¹¹ Setiap individu berinteraksi dengan cara menafsirkan simbol- simbol yang mereka bawa, karena dalam interaksi proses interaksi ini orang belajar mengantisipasi respon orang lain dan saling menyesuaikan diri walaupun terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif ataupun negatif.¹² Maraknya *game online* membuat fenomena baru di kalangan penggemar *game* dari berperilaku agresif yang hidupnya kacau, hingga tidak lulus.

Mahasiswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Artinya ada hubungan timbal balik antar keduanya yang mengakibatkan adanya interaksi.¹³ Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan Mahasiswa akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Permasalahan ini juga ditemukan di Fakultas Ushuludin bahwa beberapa mahasiswa sering berkumpul di sebuah warung kopi hanya untuk bermain *game online* pada *smartphone*. Disini terdapat ketidaksinambungan sosialisasi atau interaksi antar mahasiswa. Akibatnya, mahasiswa melupakan banyak hal yang

¹¹ Rosi Kusumawati, Yolivia Irna Aviani, And Yosi Molina. "Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan." *Jurnal Rap (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)* 8, No. 1 (2017).178-200

¹² Sunyoto Usman, *Sosiologi Sejarah, Teori Dan Metodologi*, (Yogyakarta: Cired, 2004), 67.

¹³ Ritzer George, *Teori Sosiologi Modern* (Jakarta: Kencana, 2008), 395.

lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.¹⁴ Berdasarkan permasalahan, fenomena, kondisi, dan kenyataan tentang dampak penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa, peneliti sangat termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Dampak Penggunaan *Game Online* Kalangan Mahasiswa Ushuludin IAIN Kediri**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian konteks penelitian di atas, maka penulis dapat memfokuskan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Gambaran Tentang Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuludin IAIN Kediri?
2. Apa Faktor Yang Melatarbelakangi Mahasiswa Untuk Menggunakan *Game Online*?
3. Bagaimana Dampak Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuludin IAIN Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Gambaran Tentang Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuludin IAIN Kediri.
2. Untuk Mengetahui Factor Yang Melatarbelakangi Mahasiswa Untuk Menggunakan *Game Online*.
3. Untuk Mengetahui Dampak Penggunaan *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuludin IAIN Kediri.

¹⁴ Observasi Lapangan Tentang Fenomena Mahasiswa Jurusan Ushuliddin Pada 19 Agustus 2019

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan mengenai peran dan dampak penggunaan *game online* terhadap mahasiswa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun berbagai kebijakan terkait dalam mengatasi problematika sosial di kalangan mahasiswa khususnya tentang dampak penggunaan *game online* ini.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan pada skripsi dan jurnal yang ada, terdapat banyak yang membahas mengenai dampak *game online*, namun peneliti belum menemukan penelitian mengenai dampak penggunaan *game online* terhadap perubahan secara detail. Peneliti menemukan beberapa skripsi yang berkaitan dengan ini.

1. Pada penelitian yang ditulis oleh Widyaningsih Rosanti, mahasiswa Jurusan Ushuludin, Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, tahun 2013, dengan judul : “Motif Remaja Bermain Ragnarok *Online*”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teori *Uses and Gratification*. Teori ini digunakan untuk mencari motif yang didapat dari para *gamers*. Adapun alasannya karena selama ini media-media baru

telah banyak melakukan *study* dengan menggunakan teori *uses and gratification*. Karena dari media baru ini dapat diketahui motivasi bare dan juga kepuasan yang diperoleh oleh penggunanya. Teori yang digunakan untuk mengukur motif dalam penelitian ini adalah teori kategori motif dari McQuail yaitu motif informasi, motif identitas pribadi, motif integration dan social interaction, dan motif diversifikasi.

Hasil penelitian mengetahui adanya motif yang menjadi pendorong untuk bermain *game* bermain *game online* Ragnarok, meliputi motif *Utility*, *seeking Information*, kemudian *Passing Time*, *convenience* serta *Entertainment*. Pada motif *Seeking Information* mendapatkan hasil paling rendah. Kecenderungan pemain *game online* Ragnarok, mengalami gejala kecanduan apabila ditinjau dari intensitas dan frekuensi bermain lebih dari 4 hari dalam seminggu dan bermain dalam durasi lebih dari 4 jam dalam sehari disimpulkan adiksi yang dialami oleh pemain *game online* mencapai tahap *maniac game*.¹⁵

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada teman yang akan dibahas, jika peneliti sebelumnya membahas tentang motivasi seseorang bermain game maka dalam penelitian yang akan dilakukan ini membahas dampak yang disebabkan oleh bermain game. Selain itu game yang diteliti juga berbeda jika pada peneliti sebelumnya adalah *game Ragnarok* maka dalam penelitian ini menggunakan *game mobile legend*. Disamping itu juga terdapat perbedaan dalam obyek yang diteliti, jika dalam

¹⁵Widyaningsih Rosanti, "Motif Remaja Bermain Ragnarok Online," Skripsi Uin Sunan Ampel Surabaya, 2013.

penelitian sebelumnya yang diteliti adalah remaja secara umum, maka dalam penelitian ini peneliti lebih berfokus pada golongan mahasiswa fakultas ushuluddin dan dakwah IAIN Kediri.

2. Jurnal Reformasi, (Volume 1, Nomor 1, Juli-Desember 2011) oleh Zulkarnaen Nasution: “KONSEKUENSI SOSIAL MEDIA TEKNOLOGI KOMUNIKASI BAGI MASYARAKAT”. Teori konsekuensi sosial dampak media teknologi komunikasi bisa bersifat membangun atau merusak, positif atau negatif baik secara fisik atau pun secara hal-hal yang bersifat nonfisik, misalnya; pola pikir, kebudayaan, dan tatanan hidup manusia. Fokus penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dampak dari teknologi dalam berbagai bidang. Seperti bidang rekreasi, bidang rumah sakit, bidang rambu-rambu lalu lintas, bidang seni, bidang perindustrian, bidang perbankan, bidang pertahanan dan keamanan, dan tak luput bidang komunikasi. Konsekuensi sosial dampak media teknologi komunikasi bisa bersifat membangun atau merusak, positif atau negatif baik secara fisik atau pun secara hal-hal yang bersifat nonfisik, misalnya; pola pikir, kebudayaan, dan tatanan hidup manusia.¹⁶

Yang menjadi perbedaan dalam penelitian adalah tema yang dibahas, jika dalam peneliti sebelumnya membahas tentang konsekuensi media secara umum maka dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti membahas tentang dampak game pada mahasiswa. Selain itu obyek penelitiannya juga berbeda,

¹⁶ Zulkarnaen Nasution, “Konsekuensi Sosial Media Teknologi Komunikasi Bagi Masyarakat”, (Jurnal Reformasi, Volume 1, Nomor 1, Juli-Desember 2011), Diakses Tanggal 28 September 2018.

dalam penelitian ini peneliti meneliti mahasiswa sedangkan dalam penelitian sebelumnya meneliti masyarakat.

3. Prosiding KS: Riset & PKM (Volume: 2 Nomor: 2 hal: 147 - 300 ISSN: 2442-4480). Oleh Indah Lestari, Agus Wahyudi Riana, & Budi M. Taftarzani: "PENGARUH GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL DALAM KELUARGA". Teori yang digunakan Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat dan Fokus penelitian ini pada keluarga yang secara harfiah memiliki fungsi dan tanggung jawab masing-masing pada anggota keluarganya menjadi terganggu akibat adanya penggunaan gadget yang berlebihan pada penggunaannya. Salah satu aspek yang terganggu dalam keluarga adalah aspek interaksi sosial antar anggota keluarga, yang mencakup di dalamnya pola komunikasi dan kontak sosial. Lewat komunikasi dan kontak sosial inilah perubahan interaksi sosial dalam keluarga tersebut dapat diukur. Adanya perbedaan dan perubahan komunikasi dan kontak sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan gadget pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga secara menyeluruh. Dengan demikian dapat dilihat pengaruh atas penggunaan gadget tersebut terhadap interaksi sosial dalam keluarga.¹⁷

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada aspek metodologi, jika dalam penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif maka dalam penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan metode kualitatif.

¹⁷ Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, & Budi M. Taftarzani, "Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga". (Prosiding Ks: Riset & Pkm Volume: 2 Nomor: 2 Hal: 147-300 Issn: 2442-4480, Diakses Pada 1 Oktober 2018).

Selain itu terhadap perbedaan obyek yang akan di teliti, penelitian ini akan berfokus dengan mahasiswa namun penelitian yang telah dilakukan ini fokus dalam keluarga. Selain kedua hal tersebut terdapat perbedaan lain yakni pada penelitian sebelumnya meneliti tentang pengaruh *gadget* namun pada penelitian yang akan dilakukan ini lebih berfokus pada dampak *game*.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap mahasiswa Fakultas Ushuludin IAIN Kediri. Banyak perbedaan dari beberapa telaah pustakan yang telah peneliti temukan. Seperti, fokus permasalahan dalam penelitian, teori penelitian dimana penelitian yang diangkat oleh peneliti lebih pada budaya silaturrahi dan indikasi globalisasi terhap pergeseran budaya sesuai teori sosial kitis. Kedua, pendekatan yang digunakan peneliti adalah menggunakan pendekatan sosiologis, sehingga penelitian ini lebih dalam melihat respon mahasiswa terhadap globalisasi dalam sebuah sosial pada mahasiswa IAIN khususnya jurusan Ushuludin.