

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial sehingga manusia memerlukan manusia lain untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Untuk menyampaikan keinginannya kepada manusia lain, manusia memerlukan suatu cara agar mampu dipahami oleh kedua pihak. Cara menyampaikan keinginan itu dinamakan komunikasi. Setelah jumlah manusia semakin berkembang, diperlukan cara untuk berkomunikasi dengan sesama seperti cara berkomunikasi menggunakan asap yang dilakukan oleh Suku Indian di Amerika, Yunani pada zaman Darius I, dan di Cina pada zaman Cina Kuno, para tentara yang ditempatkan di sepanjang tembok cina berkomunikasi dengan menggunakan asap dari menara penjaganya, (Nurhakim, 2015: 06-07).

Pada awal budaya tulis hanya dikhususkan oleh kalangan pengusaha, pemimpin agama, dan para ilmuwan saja. Hal-hal ditulis oleh mereka berupa undang-undang atau sesuatu yang memiliki nilai kemuliaan dalam masyarakat. Bangsa pengguna tulisan pertama adalah Bangsa Sumeria, Babilonia, dan Asyiria di Timur Tengah merupakan bangsa pertama yang mengenal tulisan (3000 SM), lalu diikuti oleh Bangsa Romawi dan Bangsa Cina (300 SM). Bangsa Romawi menggunakan lembaran dari kulit binatang untuk mencatat perniagaan mereka dan Bangsa Cina menggunakan media komunikasi tulisan sebagai alat untuk

menyebarkan ajaran dan kepercayaan kepada masyarakat, selain itu juga bangsa Mesir menggunakan Hieroglyph yang di kenal sebagai salah satu tulisan paling tua di temukan oleh manusia pada 3000 tahun yang lalu (Nurhakim,2015:15-17). Setelah tulisan-tulisan ini dikenal, mulailah manusia mengenal sedikit demi sedikit tentang teknologi untuk mengirim pesan yang sangat jauh dan dalam waktu yang singkat. Titik terang teknologi pengiriman data itu dimulai ketika ditemukan cara mengirim sinyal listrik melalui kabel yang dikenal dengan nama telegraf.

Di era yang modern ini kebutuhan orang akan informasi sangat tinggi, sehingga banyak orang memanfaatkan internet untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Internet bisa dipahami, dalam terminologi bidang teknologi seperti komputer yang terhubung dengan komputer lainnya atau dengan perangkat keras lainnya (Nasrullah, 2015:16).

Dengan berkembang pesatnya teknologi, keinginan masyarakat untuk menggunakan jasa teknologi semakin pesat pula. Hampir semua masyarakat dengan berbagai latar belakang yang berbeda telah menggunakan teknologi untuk memenuhi segala kebutuhan mereka. Masyarakat banyak yang menggunakan jasa teknologi, baik sebagai sumber informasi maupun sebagai sumber penghasil hiburan. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak menyita perhatian dan digunakan oleh masyarakat ialah internet atau media *online*. Penggunaan internet atau media *online* sudah menjadi kebutuhan harian masyarakat, bahkan *netizen* sapaan bagi para pengguna internet ini tidak membatasi usia penggunaanya. Dari

anak-anak sampai pada orang dewasa, penggunaan internet sudah menjadi kebutuhan pokok mereka.

Media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (Liliweri, 2011:872). Riset yang dipublikasikan oleh *The Wall Street Journal* pada 2014 yang melibatkan 839 responden dari usia 16 hingga 36 tahun menunjukkan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan khayalak untuk mengakses internet dan media sosial jauh lebih banyak dibandingkan mengakses media tradisional ataupun berkomunikasi secara langsung (Nasrullah, 2015:2).

Internet sebagai salah satu medium yang berciri interaktif memiliki fungsi-fungsi, antara lain: fungsi informasi, internet sebagai teknologi informasi yang berfungsi menyimpan, memproses, mengirim, dan menyebarkan informasi kepada masyarakat terutama para *netizen* (Saku Bouk, 2014:43-44).

Selain sebagai sumber informasi dan hiburan, perkembangan teknologi sangat mudah digunakan dalam mengakses internet bagi para *netizen*. Menurut hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, banyak *netizen* yang berusia anak-anak sampai remaja, dan bahkan pula dewasa yang menjadi ketagihan bermain internet salah satunya adalah *Game Online Free Fire*. Semakin mudahnya mengakses *Game Online Free Fire* menyebabkan banyak dari mereka yang mengalami kecanduan bermain *Game Online Free Fire*. Khususnya bagi para remaja mulai dari 16-21 tahun, banyak yang menggunakan *handphone android* yang bisa mengakses internet untuk bermain *Game Online Free Fire*. *Handphone*

yang awalnya bertujuan sebagai sarana komunikasi dan mencari informasi melalui internet, sudah berganti tujuan sebagai sarana bermain *Game Online Free Fire*. *Game Online Free Fire* seolah menjadi aplikasi yang wajib dikunjungi oleh para remaja yang tergila-gila akan *Game Online Free Fire*, sehingga ada perubahan perilaku remaja pada zaman dahulu dengan remaja pada zaman sekarang.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, perubahan perilaku remaja pada zaman dahulu dan remaja pada saat sekarang meliputi beberapa hal yaitu terutama pada teknologi, komunikasi, pergaulan, serta permainan. Jika kita kembali pada beberapa tahun belakangan, jarang sekali melihat remaja bermain *Game Online*, hal itu dikarenakan adanya keterbatasan dalam teknologi yang dimiliki. Pada zaman dahulu, para remaja, akan sangat aktif dalam bermain kelompok sehingga terjalin hubungan sosial yang kuat dan juga sebelum mengenal adanya *Game Online*, para remaja di saat itu pandai mengatur waktu belajar dengan baik, yang dimana mereka bisa beristirahat dengan baik, membantu mengerjakan pekerjaan rumah, waktu bermainnya teratur, sering berkumpul dengan keluarga. Kemudian dengan munculnya *Game Online* tersebut, menjadi pembatas dalam berinteraksi dengan keluarga, misalnya yang sering terjadi saat mengenal *Game Online*, jarang mengerjakan tugas yang diberikan dari sekolah, susah untuk membantu pekerjaan dalam rumah, jarang berkumpul bersama dengan orang tua atau keluarga, dan lupa waktu. Asik dengan

bermain *Game Online*, waktu istirahatnya berkurang, waktu makannya berkurang, bahkan tugas pun hampir jarang untuk di kerjakan.

Salah satu *Game Online* yang banyak diminati oleh para remaja adalah game *Free Fire* atau biasa disebut game *Battle Royal* yang diluncurkan oleh *Garena* pada tanggal 14 januari 2018 lalu, dan dimana game tersebut dibuat sangat menarik minat para penggunanya. Dalam game tersebut para *netizen* bisa bermain dalam tiga mode, ada mode solo, mode duo, dan mode squad. Di dalam game tersebut disediakan beberapa peta yang dimana para *player* bisa memilih untuk memainkan. Dalam setiap mode dan peta yang ada tersebut pra *player* harus berusaha untuk menjadi pemenang atau biasa disebut dalam game tersebut *Boyah*. Dalam game tersebut untuk menjadi pemenang tidaklah mudah, dimana seorang *player* harus bisa mengalahkan *player* lainnya, dan juga harus bisa menguasai medan yang ada dalam game tersebut. (<https://gamestation.co.id>)

Menariknya *Game Online Free Fire* mengakibatkan banyak remaja yang menjadi kecanduan. Berdasarkan survey awal yang dilakukan oleh penulis pada hari minggu, 27 oktober 2019, remaja di Desa Penfui Timur juga gemar bermain game *Free Fire*, bahkan karena banyaknya remaja di Desa Penfui Timur yang bermain *Game Online Free Fire*, mereka kemudian membuat sebuah kelompok dalam permainan *Game Online Free Fire* dengan nama *Midnight*. Dalam kelompok tersebut terdapat 20 anggota yang aktif memainkan *Game Online Free Fire* yang semuanya adalah mahasiswa dan anak sekolah mulai dari SMP, SMA, dan Mahasiswa. *Game Online Free Fire* merupakan *Game Online* peperangan

yang menggunakan strategi untuk mengalahkan lawan, kelompok remaja *Midnight* biasanya mereka abiskan waktu untuk bermain *Game Online Free Fire* yakni pada sore dan malam hari. Ketika mereka sudah keasikan bermain *Game Online Free Fire*, mereka kadang menjadi lupa waktu. Para remaja bisa terjaga sampai jam 02.00 atau 03.00 pagi. Setelah selesai bermain *Game Online Free Fire* baru mereka pulang kerumah untuk tidur.

Para remaja yang bermain *Game Online Free Fire* kadang lebih mementingkan *handphone android* mereka yang merupakan sarana bermain *Game Online Free Fire* ketimbang berkomunikasi dengan keluarga mereka. Misalnya ketika orang tua memanggil untuk makan bersama, terkadang mereka tidak menghiraukan panggilan dari orang tua mereka untuk makan bersama namun mereka lebih memilih untuk bermain *Game Online Free Fire*. Dan juga hal lainnya adalah pada waktu belajar, para remaja ini lebih condong kepada bermain *Game Online* melalui *Hanphone Androidnya* dari pada mengerjakan tugas.

Dengan bertolak pada pemaparan perubahan perilaku diatas maka penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang **“Perubahan Perilaku Remaja Akibat Bermain *Game Online Free Fire* Melalui *Handphone Android*”** (studi kasus pada remaja *MidnightRT/RW: 007/002*, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, KabupatenKupang).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **bagaimana perubahan perilaku remaja akibat bermain *Game Online Free Fire* melalui *Handphone Android* pada kelompok remaja *midnight*?**

1.3 Batasan Masalah

Game dapat mempengaruhi pola pikir, sikap, dan perilaku seseorang. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang ingin diteliti pada dampak game terhadap perubahan perilaku remaja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan perilaku remaja akibat bermain *Game Online Free Fire* melalui *Handphone Android* pada kelompok remaja *Midnight*.

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibedakan atas aspek teoritis dan aspek praktis. Kegunaan teoritis berkaitan dalam pengembangan ilmu pengetahuan sedangkan aspek praktis berkaitan dengan pemahaman berbagai pihak yang memerlukannya.

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Dari aspek teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi akademis bagi pengembangan ilmu sosial pada umumnya dan program studi ilmu komunikasi khususnya dalam:

1. Penelitian ini dapat memberikan tambahan referensi mengenai perubahan perilaku remaja akibat bermain *Game Online Free Fire* melalui *Handphone Android*.
2. Bagi peneliti dan para peneliti lainnya, hasil penelitian ini dapat berguna dalam pengembangan teori ilmu komunikasi umumnya dan perkembangan media *online* khususnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang memerlukannya:

1. Bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi Perubahan yang ditimbulkan dari bermain *Game Online Free Fire*.
2. Bagi remaja, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan mengenai perubahan perilaku yang ditimbulkan karena bermain *Game Online Free Fire*.

1.6 Kerangka Pikiran, Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Bagian ini terdiri dari kerangka pikiran, asumsi, dan hipotesis. Kerangka pikiran merupakan alur pikir yang akan menjelaskan pertautan antara variable yang akan diteliti. Asumsi merupakan anggapan-anggapan tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dalam melaksanakan penelitian. Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

1.6.1 Kerangka Pikiran

Kerangka pikiran penelitian ini adalah penalaran yang berkembang dalam memecahkan masalah penelitian. Kerangka pemikiran pada dasarnya menggambarkan jalan pikiran rasional dan pelaksanaan penelitian. Dasar penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah Perubahan perilaku remaja akibat bermain *Game Online Free Fire* melalui *Handphone Android* pada kelompok remaja *Midnight*.

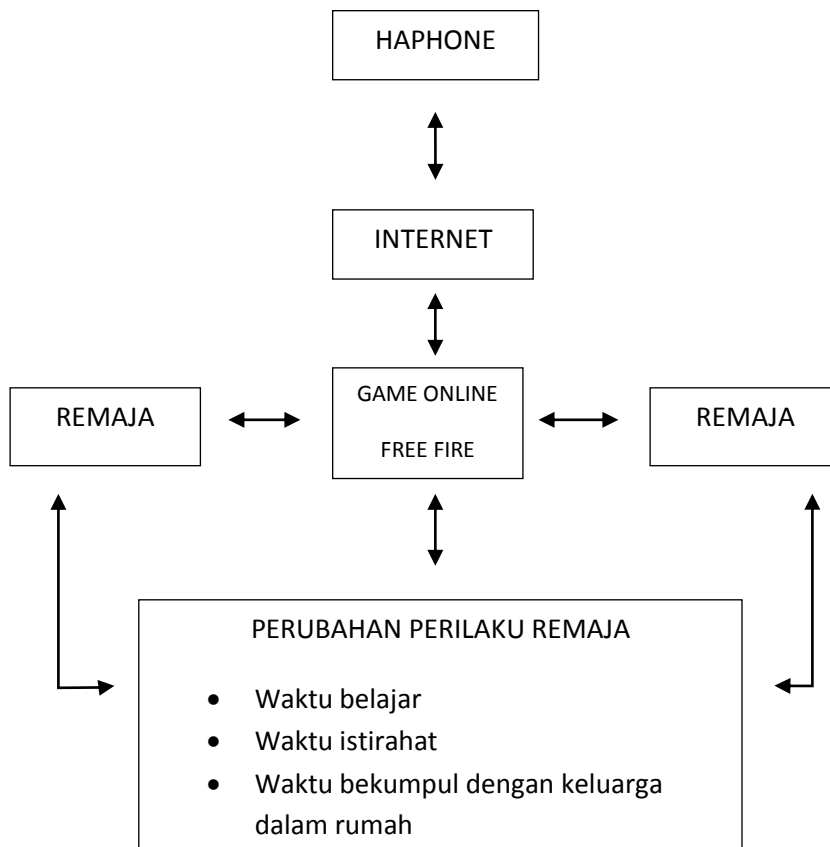
Game Online Free Fire saat ini sudah menjadi kegemaran utama dikalangan remaja yang dapat memberikan hiburan bagi mereka. Banyak remaja yang memainkan *Game Online Free Fire* ini. Tampilan *Game Online Free Fire* yang menarik dan dilengkapi dengan berbagai jenis pakaian dan senjata yang menarik serta permainan ini memiliki taktik yang seru membuat para *netizen* semakin tertarik memainkan *Game Online Free Fire* ini. Selain dapat memberikan hiburan, *Game Online Free Fire* dapat mempengaruhi perubahan perilaku remaja. Ada tiga hal yang ingin dilihat oleh penulis dari perubahan perilaku para *netisen* setelah bermain *Game Online Free Fire*, yakni yang pertama waktu belajar remaja berkurang karena bermain *Game Online Free Fire*, yang kedua ketepatan waktu remaja dalam mengatur waktu istirahat ketika bermain *Game Online Free Fire*, dan yang ketiga adalah relasi social remaja dengan keluarga berkurang karena bermain *Game Online Free Fire*. Apa lagi *Game Online Free Fire* yang harus mengikuti

perkembangannya setiap hari, membuat para remaja sering mengabaikan hal-hal yang wajib dilakukan terlebih dahulu. Ini merupakan suatu fenomena yang sedang terjadi, dan tanpa disadari akan berdampak buruk terhadap perilaku remaja dan merusak masa depan mereka.

Sesuai dengan jalan pikiran yang telah diuraikan diatas, maka alur kerangka pemikiran dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1.1

Skema kerangkaPemikiran Penelitian



1.6.2. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan dasar atau titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima secara umum yang berfungsi sebagai dasar pijak bagi masalah yang diteliti. Dengan demikian asumsi yang dipegang oleh peneliti sebelum melakukan penelitian ini bahwa bermain *Game Online Free Fire* menimbulkan perubahan perilaku remaja.

1.6.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dengan kata lain suatu pendapat atau konsep pemikiran yang digunakan untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang belum terbukti kebenarannya. Adapun hipotesis yang menjadi pegangan penulis dalam penelitian ini adalah adanya perubahan perilaku pada remaja midnight pengguna *Game Online Free Fire* pada waktu belajar, waktu istirahat, dan pada waktu berkumpul dengan keluarga.