

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran dan keberadaan *game online* akibatnya terjadi pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar seorang anak.

Dunia internet berkembang begitu pesat. Tidak hanya untuk *browsing* dan berinteraksi lewat situs jejaring social, kehadiran internet juga dimanfaatkan sebagai sarana bermain *game* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui *game online*. *Game online* secara gambling adalah *game* yang dimainkan dengan menggunakan jaringan baik LAN (*Local Area Network*) atau internet. Biasanya jenis *game* yang dimainkan adalah *game* peperangan atau menyusun strategi.

Menurut Adams & Rollings, (2007) *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak. *Game online* saat ini telah menjadi tren baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.

Di Indonesia *game online* mulai muncul pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online* yang dikeluarkan oleh *Boleh Game*, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Ragnarok Online*, *Gunbound*, *Counter Strike*, *World Of Warcraft*, *Point Blank*, *Seal Online*, *Luna Online*, dan *Atlantica Online*.

Perkembangan *game* computer dan video *game* yang kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi mutakhir merupakan fenomena menarik untuk dicermati. Meski sejarah video *game* dan *game* computer mencakup rentang waktu sekitar lima decade, keduanya meraih popularitas sebagai bagian dari peradaban manusia modern diakhir tahun 1970 (Wartawarga : 2010).

Ditemukan kasus di dalam negeri bahwa seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, selama itu gadis tersebut mengaku tinggal di sebuah warnet untuk memainkan *game online* (Media Indonesia : 2008). Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa pola belajar terhadap *game online* cukup besar. Namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri.

Menurut Hoorigan (2000) dan Achmad (2010 : 5), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. *The Graphic , Visualization & Usability Center, the Georgia Institute Of Technology* menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan :

1. *Heavy Users* (lebih dari 40 jam per bulan)
2. *Medium Users* (antara 10 sampai 40 jam per bulan )
3. *Light Users* (kurang dari 10 jam per bulan)

Ketergantungan *game online* yang dialami pada massa anak-anak berusia dari 11 sampai 15 dapat mempengaruhi aspek sosial anak dalam menjalani

kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan anak kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Anak-anak yang menjadi penelitian ini merupakan anak yang berusia dari 11 tahun sampai 15 tahun yang memainkan *game online*. Rentang usia ini digunakan dengan mempertimbangkan factor kepribadian yang di ukur. Tingkat terkait kepribadian dasar berubah dari masa remaja awal hingga masa dewasa. McCrae dan Costa yakin bahwa selama periode dari usia 11 tahun sampai 15 tahun, orang sedang berada dalam proses mengadopsi konfigurasi terkait yang stabil, konfigurasi yang tetap stabil setelah usia 30 tahun (Feist, 2006).

Hal yang mengkhawatirkan jika anak yang pada umumnya masih duduk dibangku sekolah menghabiskan waktu dengan bermain *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga anak dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan pergaulnya di masyarakat. lebih berbahaya lagi, pengaruh *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas.

*Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS) sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh penembak militer pertama. Contoh dari genre permainan ini *Counter Strike, Call Of Duty* dan *Poin Blank*.

“MMOFPS harus selalu dimainkan selama 24 jam sehari dan penggunaan internet hanya untuk memainkan *game* dibandingkan untuk hal lain seperti bisnis dan komunikasi, belanja atau hanya untuk menjelajahi dunia maya saja”. (Schwausch dan chung, 2005).

Menurut Lee (2007), memainkan MMOFPS adalah sebuah permainan yang tidak ada akhirnya sebab memainkan MMOFPS kita mainkan karakter yang berperang dengan penembak pertama. Selain hal tersebut, desain *game online*

yang memiliki aspek kompetitif dan komperaktif yang membuat mereka kecanduan *game online*. Dua factor yang mempengaruhi seseorang terobsesi untuk bermain *game online* yaitu :

1. Attraktif (penghargaan *online*, hubungan virtual, secaras alami seperti lingkungan sebenarnya)
2. Motivasi (tekanan pada saat tidak menggunakan *game online* atau masalah yang membuat mereka *game online* sebagai tempat pelarian).

Dalam masalah ini, awalnya dalam penelitian, dimana siswa SMP Negeri 28 Medan bertemu dalam satu Angkot di daerah Brigjen Katamso dimana para siswa ini bercerita tentang ketertarikan tentang *Game online Point Blank* seputar tentang dunia permainan perang-perangan bahkan bercerita tentang segi Audio dan visual yang terdapat dalam salah satu *online game* yang bertema kemiliteran yang diminati oleh anak-anak sampai dengan orang dewasa. Berbagai macam bentuk Audio dan visualisasi mengenai kemiliteran disesuaikan dengan keadaan sesungguhnya yang bertujuan untuk menarik minat para pemain *online game*.

Dalam menciptakan atau membangun sebuah cerita *game* biasanya tidak lepas dari karakter-karakter tokoh yang mengisi cerita dari *game* tersebut. *Game* memiliki kemampuan untuk mempresentasikan dunia-dunia kecil dimana pembangunan suatu karakter tokoh berdasarkan implementasi dari sebuah keadaan yang sesungguhnya yaitu berdasarkan prinsip, aturan, norma, serta status sosial. Hal ini karena sebuah formalitas dan legalisasi sebuah pasukan resmi pada *Games Online Point Blank*.

Maka dari itu penulis pun tertarik untuk mengangkat penelitian ini yang bertujuan mengangkat dan mengarahkan permasalahan ini untuk diteliti sehingga

peneliti mengambil rumusan masalah penelitian ini adalah :“ *Game online Point Blank dan Pola Belajar Mandiri Anak Laki-laki (Studi Deskriptif Kualitatif Tingkat SMP Negeri 28 Medan)*”.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Dari hasil pengamatan di sekolah SMP Negeri 28 Medan bahwa terdapat beberapa anak pelajar yang puas dengan bermain *game online* terhadap pola belajarnya. Fokus penelitian diarahkan pada anak pelajar yang terus melakukan kegiatan tersebut dan bagaimana permainan tersebut bisa mempengaruhi pola belajar mereka.

## **1.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari focus penelitian tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor –faktor apa yang menyebabkan ketertarikan siswa terhadap permainan *game online Poin Blank*.
2. Ketertarikan siswa SMP Negeri 28 Medan bermaingame *online Point Blank* dari segi Audio dan visual.
3. Dampak *Game online Point Blank* pada perilaku sosial terhadap Siswa SMP Negeri 28 Medan.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari uraian masalah penelitian di atas, maka penlitinya ingin mengetahui hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Faktor-faktor apa yang menyebabkan ketertarikan siswa terhadap permainan *game online Poin Blank*.

2. Untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa SMP Negeri 28 Medan bermain *game online Point Blank* dari segi visual.
3. Untuk mengetahui bagaimana dampak *Game online Point Blank* pada perilaku sosial terhadap Siswa SMP Negeri 28 Medan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian studi ilmu komunikasi media massa baru yakni media *cyber* khususnya dalam penelitian kualitatif serta dalam bidang ilmu komunikasi yang berkaitan pada umumnya.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini juga diharapkan agar bermanfaat bagi siswa-siswa untuk mengetahui hal apa saja yang bisa ditimbulkan oleh *game online* tersebut secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi wawasan tenaga pendidik dan orang tua, dalam mengupayakan komunikasi yang baik dan efisien terhadap anak pelajar dengan adanya berbagai kemajuan teknologi.