

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menabukkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.

Jonathan Lukas, Jaringan Komputer (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 2. Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan game center yang menjadi pusat bermain anak muda.

Terbentuknya suatu jaringan tentunya memerlukan yang namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang berarti menghitung (*to computer*), karena pada awalnya komputer pertama yang dirancang digunakan untuk keperluan perhitungan. Inspirasinya diambil dari alat hitung tertua bernama "*Abaccus*" (300 SM) atau lebih dikenal dengan *Sipoa* yang berasal dari negeri Cina. Komputer rasanya kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain games, demikian juga ketika

kita sedang beraktifitas di internet. Kita akan menjumpai berbagai situs yang menawarkan permainan komputer secara *online*, bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan *game online* tersebut. Selain itu, jasa internet dapat membantu para pelajar Indonesia untuk mencari informasi apapun dari seluruh dunia. Namun, kebanyakan pelajar di Indonesia menggunakan internet hanya untuk bermain game online dan melihat situs-situs yang menayangkan hal yang tidak senonoh, misalnya situs porno.

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Akan tetapi, gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online* dan salah satu *game online* yang sangat buming atau terkenal sekarang adalah *game Player Unknown's Battlegrounds* atau sering disebut *PUBG*.

*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

*Game* saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang

dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Oleh sebab itu, banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar bahkan kesehatannya sendiri.

Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia termasuk di Surabaya khususnya Mahasiswa PPKn Universitas PGRI Adibuana Surabaya. Maka penelitian ini saya ingin mengetahui lebih dalam tentang Pengaruh *Game Online PUBG* terhadap perilaku belajar dan karakter mahasiswa PPKn Universitas PGRI Adibuana Surabaya

## **B. Batasan Masalah**

Penelitian ini hanya sebatas mendeskripsikan beberapa poin penting biar peneliti *focus* dalam memecahkan masalah yang diteliti atau mudah dalam mencari data seperti:

1. Mendeskripsikan bagaimana realitas penggunaan *game online PUBG* terhadap perilaku belajar dan karakter mahasiswa PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Mendeskripsikan bagaimana ragam perilaku belajar mahasiswa PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
3. Mendeskripsikan apa pengaruh *game online PUBG* terhadap Perubahan karakter Mahasiswa PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi:

1. Adakah Pengaruh Game Online *PUBG* terhadap perilaku belajar Mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Adi Buan Surabaya?
2. Adakah Pengaruh *Game Online PUBG* terhadap Karakter Mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya ?
3. Adakah Pengaruh Interaksi *Game Online PUBG* terhadap Perilaku dan Karakter Mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya ?

### **D. Tujuan Penelitian**

tujuan penelitian ini didasarkan pada rincian pertanyaan penelitian yang telah diuraikan, yaitu :

1. Untuk mengetahui Pengaruh *Game Online PUBG* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Adi Buan Surabaya
2. Untuk mengetahui Pengaruh *Game Online PUBG* terhadap Karakter Mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
3. Adakah Pengaruh Interaksi *Game Online PUBG* terhadap Perilaku dan Karakter Mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

### **E. Manfaat Penelitian**

Kegunaan Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan para pengguna *game online PUBG*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dimana penelitian ini bersifat teoritis tetapi tidak menolak manfaat praktis yang didapat dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi praktikan tetapi bagi pembaca lainnya juga. kegunaan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis

- a) Untuk mengetahui pengaruh *game online* PUBG terhadap perilaku belajar dan karakter Mahasiswa PPKn di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
  - b) Menjadi bahan informasi dan referensi bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi.
2. Kegunaan Praktis
- a) Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi *Game online Player unknown's Battlegrounds( PUBG)* khususnya dikalangan Mahasiswa PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
  - b) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berusaha menjadi bahan pertimbangan dalam bahan referensi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh *game online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*.
  - c) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, pemikiran, dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pihak-pihak yang terkait.