

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia telah banyak mengalami perubahan, khususnya pada era globalisasi saat ini. Era globalisasi sekarang, ternyata tidak hanya perkembangan teknologi menjadi canggih tetapi juga pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serba bisa. Salah satu teknologi yang paling digemari masyarakat adalah teknologi internet atau media online, tidak hanya orang dewasa bahkan anak-anak dan remaja sudah dapat menggunakan teknologi.

Perkembangan teknologi mampu menciptakan dan mengembangkan ruang gerak masyarakat secara global. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pola kehidupan manusia terutama remaja (mahasiswa), karena remaja merupakan manusia yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Mahasiswa yang menuju masa kedewasaan sangat memiliki semangat dan rasa ingin tahu dalam mengikuti perkembangan yang modern. Salah satu kemajuan teknologi ialah munculnya smartphone yang digunakan sebagai sarana komunikasi, pengetahuan dan sebagai sarana hiburan seperti game online. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, handphone/ smartphone serta perangkat lainnya. Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain game online para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut.

Game online merupakan permainan yang diakses oleh banyak orang, game online dapat diartikan sebagai sebuah program permainan

yang menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Suatu hal selalu memiliki dampak begitu pula dengan game online, dampak game online diantaranya adalah mahasiswa tidak memiliki skala prioritas dalam kesehariannya, bermain game online yang berlebihan dari mahasiswa dapat mengakibatkan kecanduan.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk didepan komputer/ handphone. Permainan game online yang begitu menghibur membuat para pemain game menjadi lupa akan waktu belajarnya yang dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Prestasi merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap mahasiswa, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan dalam pencapaian belajar.

Ketergantungan game online yang dialami para mahasiswa juga dapat berdampak terhadap perilaku sosial mahasiswa 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 perilaku mahasiswa yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain, hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Minat mahasiswa 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.

Trismarindra (dalam Amanda, 2016:291) mengatakan bahwa Game online mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa bermain game online akan berdampak pada perilaku sosial pemainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik mengambil judul “ Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi dan perilaku Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah game online berpengaruh terhadap prestasi mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang?
2. Apakah game online berpengaruh terhadap perilaku sosial mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis pengaruh game online terhadap prestasi mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Untuk menganalisis pengaruh game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang berguna bagi meningkatkan keilmuan/ pengetahuan khususnya pengaruh game online terhadap prestasi dan perilaku mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Merupakan sarana untuk menerapkan teori yang telah diperoleh dibanggu kuliah juga sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

b) Bagi akademis

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat berguna sebagai tambahan informasi penelitian yang telah ada dan juga sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian mengenai pengaruh game online terhadap prestasi mahasiswa.