

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Manusia merupakan individu sosial yang dalam kesehariannya tidak pernah lepas dari individu lain, dimana individu tersebut harus mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.<sup>1</sup> Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan beralih atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kecendrungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak kearah kehidupan yang sangat kompetitif. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut kedalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak dipahami.<sup>2</sup>

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala misal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peredaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *The Big Village*, yaitu sebuah desa yang besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling manyapa satu dengan yang lainnya.<sup>3</sup>

Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang

<sup>1</sup> Lusi Ardianasari, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja di Malang", (2013), hlm.1.

<sup>2</sup> Andersen, 2004, *Psikologi Remaja*, PT. Bumi Aksara, Jakarta. Hlm 107.

<sup>3</sup> Burhan Burgin, 2005. *Pornomedia : Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Kencana, Jakarta. Hlm 21.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak kemasa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik, maupun media *electronic* seperti radio, televisi, dan *internet* yang mempercepat teradinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negative.<sup>4</sup>

Internet adalah sistem global yang terdiri dari computer dan jaringan computer yang saling berhubungan, yang berkomunikasi dengan menggunakan protocol TCP/IP. Meskipun pada awalnya internet dimaksudkan untuk pertukaran data sederhana, kini internet telah berkembang mempengaruhi seluruh masyarakat, seperti ekonomi, sosialisasi, informasi layanan kesehatan, pendidikan, dan lain sebagainya.<sup>5</sup>

Internet berkembang seiringnya kemajuan zaman yang sudah sangat modern ini. Internet kini menjadi bagian yang tidak di pisahkan dalam perkembangan teknologi komunikasi. Karena yang kita tahu pada zaman sekarang hanya dengan menggunakan internet kita dapat berkomunikasi dengan siapa saja, mencari banyak informasi dan refensi, bahkan sekarang kita berbelanja dapat melalui internet. Internet merupakan sumber media yang paling kuat yang pernah kita kenal. Internet merupakan jaringan global komputer yang dunia besar dan sangat luas sekali dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lainnya di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari text, gambar, audio, video, bahkan berbagai macam *game online*.<sup>6</sup>

*Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan internet, *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexian Online*. *Game online* yang muncul di Indonesia cukup

<sup>4</sup> Riki Yanto, “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*”, (2011), Hlm 5

<sup>5</sup> Ambar, “*13 Peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*”, Dalam <https://pakarkomunikasi.com/peralatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi>, (diakses jam 16:21 WIB, Rabu, 23 Mei 2018, di Pekanbaru)

<sup>6</sup> Dwi Yunita Sari Y, “*Aktivitas dan Kepuasan Pada Penggunaan Media Baru*”, (2009), Hlm. 2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

beragam, mulai dari yang bergendre action, sport, maupun *RPG (role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamers* di Indonesia juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.<sup>7</sup>

Berdasarkan observasi peneliti dilapangan, didapati bahwa game online sangat terkenal di kalangan pelajar. Banyak yang memainkannya sampai lupa waktu, bahkan rela tidak bersekolah atau membolos demi bermain game online. Hal ini sangat mengganggu pelajar karena waktu-waktu yang seharusnya digunakan untuk bersekolah malah digunakan untuk bermain game. Ada juga yang bermain game sampai larut dan kurang istirahat, bahkan pelajar rela menghabiskan uang belanjanya demi untuk bermain *game online*, dan bermain pada saat jam pelajaran sedang berlangsung.

Fenomena ini sudah menjamur di kalangan pelajar-pelajar tersebut. Hal-hal tersebut harusnya mendapat tanggapan serius dari masyarakat, terutama orang tua dan guru di sekolah. Karena kalau tidak, lama kelamaan kegiatan ini akan semakin menyebar keseluruh pelajar dan dapat merusak generasi bangsa. Pelajar harus dapat mengatur waktunya seefisien mungkin agar terjadi keseimbangan antara belajar dan bermain game online. Selain itu, pelajar juga harus mengurangi waktu bermain game online karena selain menyebabkan lupa waktu juga berbahaya bagi kesehatan tubuh.

Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota-kota besar. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah, yaitu sebesar Rp. 2.000 per jamnya seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online*.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Riski Savero, “*Pengertian Sejarah dan Jenis-jenis Tentang Game*”, Dalam <https://game-savero.blogspot.co.id/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang.html>, (diakses 16:35 WIB, 24 Mei 2018, di Pekanbaru).

<sup>8</sup> Khairul Anam. “*Fenomena Maraknya Game Online Dikalangan Mahasiswa (studi tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)*”, (2014), Hlm. 3.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hingga saat ini banyak *game online* yang bermunculan di Indonesia salah satunya yang lagi marak di pasaran *game online* yaitu *Player Unknown's Battleground*. Aplikasi *Player Unknown's Battlegrounds* adalah *game* yang mensimulasikan pengguna sebagai seorang yang akan bertahan hidup dari lawan-lawan lain yang ada di dalam aplikasi ini. Jadi nanti pengguna akan di jatuhkan dari pesawat ke suatu pulau yang cukup besar dan di pulau itu terdapat banyak sekali bangunan yang berisikan seperti baju, helm, senjata, rompi, dan berbagai macam senjata yang bias pengguna pakai didalam permainan ini. Disini pengguna juga harus cerdik dalam menentukan dimana posisi pengguna akan jatuh pada saat awal permainan, dan pengguna juga melawan 30 orang yang berbeda yang memainkan permainan ini.<sup>9</sup> Selain sebagai sarana hiburan *game Player Unknown's Battlegrounds* ini juga dapat digunakan sebagai sarana bersosialisasi dengan teman yang ada di dalam permainan. Penggunaan sarana hiburan *game* ini secara berlebihan tentu dapat membawa dampak yang negatif. Bagi siswa dan anak-anak hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku siswa yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Menurut Dhita dan Ery, bermain *game online* yang terlalu lama adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya pemenuhan kebutuhan tidur remaja. Permainan ini sangatlah menarik karena dalam permainan ini seorang tidak hanya bermain dengan orang yang berada disebelahnya, namun dapat bermain dengan beberapa pemain di lokasi lain sampai di seluruh dunia. Remaja atau anak usia sekolah dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa.<sup>10</sup>

Selain sebagai sarana hiburan *game online Player Unknown's Battlegrounds* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Karena didalam *Game Online Player Unknown's Battlegrounds* sudah di lengkapi dengan fitur *mic* dan *sepeaker* yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi bagi para pemain *Game*

<sup>9</sup> Penjelasan singkat tentang PUBG, (PUBG), Dalam( <https://pubgmobile.gcube.id/apa-sih-pubg-mobile-itu/> ), (diakses 16:45 WIB, 24 Mei 2018, di Pekanbaru).

<sup>10</sup> Dhita Novellia S. Dan Ery Khusnul "Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Penemuan Kebutuhan Tidur Pada Anak Usia Remaja di SMA Muhammadiyah 4 yogyakarta", (2013), hlm 2.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Online Player Unknown's Battleground* tersebut. *Game online Player Unknown's Battlegrounds* mengajarkan suatu yang baru karena adanya suatu frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan sering bermain *game online Player Unknown's Battleground*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online Rules Player Unknown's Battlegrounds* tersebut.

Perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu aktivitas dari pada manusia itu sendiri, perilaku juga adalah apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut, baik dapat diamati secara langsung dan hal ini berarti bahwa perilaku terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi yakni yang disebut rangsangan, dengan demikian suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi perilaku.<sup>11</sup>

Penggunaan *game online Player Unknown's Battlegrounds* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif bagi penggunanya. Dampak negatif dari *game online Player Unknown's Battlegrounds* adalah sosialisasi fisik berkurang, karena pemain lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi di dunia maya, dan beberapa pengguna *game online Player Unknown's Battlegrounds* dapat mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik. Banyak kasus dimana pemain yang kecanduan *game online Player Unknown's Battleground* bermain hingga lupa waktu dan melalaikan segala tanggung jawab dan pekerjaannya di dunia nyata, seperti bolos sekolah bagi siswa ataupun pelajar.<sup>12</sup> Salah satunya yaitu siswa ataupun pelajar, hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku siswa yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.<sup>13</sup> Salah satu *game* yang memiliki dampak negatif bagi penggunanya adalah *game Player Unknown's Battlegrounds*.

Penelitian ini dilakukan di Daerah Lirik tepatnya di Jl. Lintas Timur, kec. Lirik, Kab. Indra Giri Hulu, Riau. Yang berlokasi di SMK Teknologi YPL Lirik.

<sup>11</sup> Nisa'ul Azizah, *Perilaku Seks pra-nikah Remaja*, 2014. Hlm 8.

<sup>12</sup> Wikipedia, “Permainan Daring”, Dalam [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring), (diakses Jam 02:04 WIB, 06 juni 2018, di Pekanbaru).

<sup>13</sup> Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, Jurnal Vol. 4, No. 1 (Februari 2017), hlm 3.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**© Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **PENGARUH GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS TERHADAP PERILAKU NEGATIF SISWA SMK TEKNOLOGI YPL LIRIK**”

**B. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan judul maka penulis perlu memberikan penegasan atau pengertian pada istilah-istilah dalam judul tersebut dan sekaligus menjadi batasan dalam pembahasan selanjutnya :

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang<sup>14</sup>
2. *Player Unknown's Battlegrounds* adalah sebuah game dimana kamu harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain dan menjadi yang terakhir untuk hidup.<sup>15</sup>
3. Perilaku adalah cerminan dari diri manusia itu sendiri. Perilaku timbul dari motif yang ada didalam manusia<sup>16</sup>

**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka, penulis dapat memberikan rumusan masalah sebagai berikut : Ada atau tidak adakah pengaruh game online *Player Unknown's Battlegrounds* terhadap perilaku negatif siswa SMK Teknologi YPL Lirik.

**D. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Banyak siswa yang bolos sekolah demi bermain *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG).

<sup>14</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, BalaiPustaka 2008, hlm 4.

<sup>15</sup> Penjelasan singkat tentang PUBG, (PUBG), Dalam( <https://pubgmobile.gcube.id/apa-sih-pubg-mobile-itu/> ), (diakses jam 16:43 WIB, 23 Mei 2018, di Pekanbaru).

<sup>16</sup> Eka rusnani fauziah, “*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*”, (2013), hlm.9.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Siswa salah menggunakan uang belanja hanya untuk membeli UC/Kes
3. Siswa bermain Player Unknown's Battlegrounds pada saat jam pelajaran berlangsung.

**E. Tujuan Penelitian****1. TujuanPenelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku negatif siswa SMK Teknologi YPL Lirik.

**2. KegunaanPenelitian****a. KegunaanAkademis**

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini, khususnya penelitian pengaruh game online terhadap perilaku siswa di jenjang pendidikan sekolah.

**b. KegunaanPraktis**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan menambah pengetahuan bagi peneliti serta para siswa SMK Teknologi YPL Lirik tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku negatif siswa.

**F. Sistematika Penulisan**

Bentuk penulisan penelitian ini disusun dalam enam bab dengan bentuk sistematika penulisan berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan bab pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, identifikasi masalah, alasan pemilihan judul, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teoritis.

**BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORITIS**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian ini. Teori-teori tersebut mencakup tentang pengertian tentang landasan komunikasi massa, S-O-R, pengertian internet, pengertian perilaku, penjelasan *Player Unknown's Battlegrounds*,

1. Dilang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kajian terdahulu, defenisi konsepsional dan operasional variabel, hipotesis.

### **: METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas, uji realibilitas, dan metode analisis data.

### **: GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisikan tentang gambaran umum subjek penelitian.

### **: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

### **: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**UIN SUSKA RIAU**