

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia berubah secara global di era globalisasi. Berbagai aspek kehidupan manusia dipengaruhi secara signifikan oleh globalisasi. Antara lain di bidang politik, ilmu sosial, teknologi, budaya, dan ekonomi. Teknologi diciptakan sebagai hasil dari penyelidikan ilmiah yang luas. Biasanya, setiap teknologi baru menggantikan teknologi yang lama. Kemajuan teknologi dapat membuat hidup kita lebih nyaman dalam berbagai hal, seperti pertukaran informasi, transaksi, dan transportasi. Kualitas informasi, hiburan, dan pendidikan telah meningkat seiring dengan standar hidup manusia Anggraini, Dkk (2020:1)

Telecommuting adalah salah satu hasil dari teknologi. Dulu orang harus berteriak satu sama lain untuk melakukan percakapan. Namun untuk jarak yang lebih dari dua kilometer, hal ini menghasilkan komunikasi yang buruk. Telepon adalah salah satu contoh teknologi komunikasi yang dikembangkan sebagai hasil dari skenario ini. Salah satu moda komunikasi yang paling berguna untuk waktu yang lama, telepon adalah instrumen komunikasi pertama dalam sejarah perkembangan telekomunikasi.

Sebagaimana contoh alat komunikasi berupa telepon yang menjadi *handphone* yang dapat mempermudah penggunaannya. perkembangan Teknologi pada awalnya sangat lah lambat. Namun seiring dengan kemajuan teknologi tingkat budaya dan peradaban manusia meningkat, dan kemajuan teknis juga

berkembang pesat. Karena teknologi adalah evolusi peradaban yang berkembang pesat, hal itu berkorelasi dengan kemajuan budaya (Wiryani, DKK 2022:243)

Ternyata dengan bantuan *handphone*, kemajuan teknologi tidak hanya menjadi semakin mudah, tetapi juga cara hidup masyarakat saat ini yang serba kekinian dan sederhana. Secara umum, *handphone* adalah perangkat komunikasi elektronik dua arah yang memiliki jaringan internet, MMS (layanan pesan multimedia), dan kemampuan mengirim pesan teks dan pesan suara (Yasser 2016:79)

Smartphone adalah istilah baru untuk telepon seluler. Karena kemajuan besar sejak awal kemunculannya, smartphone saat ini memiliki fungsi yang tidak tersedia di ponsel sebelumnya. Ponsel pertama memiliki berat hingga 2 kg dan dibuat dengan harga setara dengan Rp 90 juta. Tentu saja, berat dan biaya telah berubah secara signifikan sejak saat itu. Tetapi ada kesulitan lain juga. Sebaliknya, tugas yang paling sulit adalah memodifikasi infrastruktur jaringan

Masyarakat dunia telah diuntungkan dengan pesatnya perkembangan sejumlah teknologi komunikasi *smartphone* bersamaan dengan infrastruktur pendukung lainnya seperti internet. Teknologi ini tidak hanya dikembangkan di perkotaan saja tetapi juga dikembangkan di tempat-tempat pedesaan. Kita dapat berkomunikasi dengan lebih mudah karena hadirnya Internet. Berbagai macam aplikasi yang terdapat di *smartphone* sekarang yakni *facebook*, *twitter*, *instagram*, *path*, *whatsapp*, *line*, *tiktok*, *telegram*, *aplikasi belanja online* *game online*, dan lain-lain (Aziz 2018:21)

Smartphone biasanya digunakan untuk media komunikasi, mencari informasi dan sebagai hiburan. Dengan adanya *smartphone* kita bisa dengan

mudah menghubungi seseorang tanpa harus bertemu seperti melakukan panggilan suara, dan video. Tidak hanya itu *smartphone* juga membantu kita untuk mencari suatu informasi yang tidak kita ketahui seperti adanya fitur *google*. Sebagian besar *smartphone* juga sangat berguna untuk hiburan seperti menonton film, video, mendengarkan musik dan juga bisa untuk bermain *game online* (Timbowo 2016:2)

Remaja terbiasa mendengar tentang *game online*. Selama sepuluh tahun terakhir, *game online* telah melampaui semua jejaring sosial lainnya dalam hal popularitas dan penggunaan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa produksi *game online* berkembang dengan cepat baik di lokasi perkotaan maupun pedesaan. *Game online* melibatkan beberapa pemain yang berinteraksi satu sama lain pada saat yang sama melalui koneksi jaringan, seperti internet atau *smartphone* Fikri (2022:1).

Selain untuk mencari informasi, komputer dan *smartphone* digunakan untuk kesenangan yang biasanya lebih populer, khususnya untuk bermain *game*, namun berkat akses internet di dunia hiburan, sektor kehidupan semakin berkembang pesat di era modern dan digital ini, dengan adanya layanan *game* secara *online*, yang juga disebut sebagai *game online*, permainan *game online* yang sangat populer ini banyak dimainkan oleh orang dewasa dan pelajar Armando (2021:1).

Bodenheimer 2006 (Salimah, Dkk 2020:129) mencirikan *game online* sebagai program komputer yang dapat dimainkan secara berkelompok di seluruh dunia, kapan saja, dan melalui koneksi jaringan. *Game* ini sendiri bertenaga komputer dan menggunakan grafis yang menarik sesuai kebutuhan.

Mayoritas siswa, termasuk mereka yang duduk di bangku sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, perguruan tinggi, dan bahkan orang dewasa, sering kali menjadi pemain game online. Siswa yang terlibat dalam permainan video game online berisiko mengalami kecanduan. Kecanduan game online akan berbahaya, terutama bagi kehidupan sosial dan akademis seseorang. Pada kenyataannya, bermain video game online memiliki dampak yang besar, terutama pada kesehatan mental seseorang dan perkembangan psikologis anak muda. Terlepas dari kenyataan bahwa kita dapat berinteraksi dengan pengguna lain di *game online*. Namun, *game online* sering menyebabkan pengguna mengabaikan kehidupan sosial mereka(Salim (2016:3).

Setiap masyarakat di dunia harus mematuhi prinsip-prinsip dasar perilaku yang diakui secara luas sebagai norma, selain hukum dan peraturan apa pun. Etika adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan standar-standar ini. Masyarakat sering mengartikan etika dalam arti terbatas sebagai sopan santun. Di sisi lain, etika dalam definisi yang luas atau umum mengacu pada norma atau pedoman yang memberikan panduan tentang bagaimana individu harus bertindak dalam masyarakat terkait dengan moralitas mereka. Ilmu etika berkaitan dengan moralitas dan bagaimana individu berperilaku dalam situasi sosial. Ini mencakup konsep moral dan pedoman untuk perilaku yang tepat. Dengan kata lain, setiap orang memiliki kewajiban dan tanggung jawab moral untuk berperilaku secara moral dalam masyarakat (Nugroho 2019:32).

Proses pembentukan prinsip etika merupakan peran penting. Etika menguraikan jenis kehidupan yang harus dijalani orang untuk menjadi manusia seutuhnya. filosofi etika yang menginformasikan perilaku dan berfungsi sebagai

filter mental untuk membedakan antara perilaku yang benar secara moral dan tidak pantas.

etika yang dimulai dengan memperdebatkan masalah apakah suatu perbuatan atau perilaku manusia dapat dikategorikan baik atau buruk. Etika adalah studi tentang bagaimana orang menggunakan perilaku untuk berpikir secara metodis dan kritis agar berpikir baik dan tidak berpikir buruk.

Sejauh yang dapat kita tentukan, tindakan terbaik adalah tindakan yang akan memajukan kepentingan setiap orang yang dapat kita pengaruhi. Karena menghasilkan perilaku positif dan tidak menghasilkan perilaku negatif, kegiatan yang bermanfaat dianggap memiliki efek positif Hardianti (2022:5).

Berdasarkan pada hasil observasi awal dan juga wawancara singkat yang dilakukan pada remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo, diperoleh informasi awal adanya indikasi bahwa remaja di daerah Rantau Pandan selalu bermain *game online* dimanapun mereka berada. Dan hasil wawancara juga menunjukkan adanya indikasi kemerosotan moral remaja.

Berikut adalah persentase jumlah remaja yang bermain *game online* di Desa Rantau pandan Kabupaten Bungo.

Tabel 1.1 Jumlah Remaja Yang Bermain *Game online* di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo

No	Kampung	Jumlah Remaja	Remaja yang Bermain <i>Game online</i>	Laki-laki	Perempuan
1.	Sungai pandan	30 orang	18 orang	13 orang	5 orang
2.	Paku haji	35 orang	20 orang	18 orang	2 orang
3.	Harapan jaya	32 orang	23 orang	22 orang	1 orang
4.	Pasar	25 orang	15 orang	15 orang	-
5.	Kampung solok	20 orang	8 orang	5 orang	3 orang
6.	Kampung ilir	22 orang	10 orang	8 orang	2 orang
Total		169 orang	94 orang	81 orang	13 orang

Sumber : Arsip desa dan Hasil Wawancara

Berdasarkan pada hasil observasi perilaku remaja yang berada di Desa rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo diperoleh informasi dari pengamatan tingkah laku mereka sehari-sehari mereka lebih mementingkan bermain *game online* dari pada melakukan kewajiban seperti sholat 5 waktu, dan di saat orang tua mereka meminta bantuan, mereka malah mengabaikan perkataan orang tua.

Bermain *game online* bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan terutama untuk remaja. Seperti aktifitas lainnya, bermain *game online* juga memiliki dampak negatif, pasalnya, *game online* terkoneksi langsung dengan internet, sehingga tidak bisa di *pause*. Dampak negatif bermain *game online* dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.2. Dampak Negatif Bermain *Game online*

No	Dampak Bermain <i>Game online</i> Pada Remaja
1.	Menimbulkan kecanduan
2.	Mendorong melakukan hal-hal yang negatif
3.	Berbicara kasar dan kotor
4.	Terbengkalai kegiatan di dunia nyata
5.	Perubahan pola makan dan istirahat
6.	Pemborosan
7.	Menggangu kesehatan

Sumber : Olahan peneliti

Berangkat dari tabel data di atas, penulis tertarik meneliti masalah tersebut dalam skripsi yang berjudul **“Dampak *Game online* Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo”**

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Dampak *Game online* terhadap Etika Remaja di Desa Rantau Pandan?
2. Bagaimana Upaya Orang Tua Remaja Dalam Mengatasi Dampak *Game online* Pada Etika Remaja ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dampak *Game online* terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan
2. Untuk mengetahui Upaya Orang Tua Remaja Dalam Mengatasi Dampak *Game online* Pada Etika Remaja

1.4 Fokus penelitian

Sesuai dengan permasalahan peneliti, maka yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu :

1. Dampak *game online* terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo.
2. Upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak *game online* terhadap etika remaja.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini secara langsung dan tidak langsung akan meningkatkan bidang pendidikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut ini merupakan manfaat dari penelitian ini :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa memajukan bidang filsafat Islam, ilmu aqidah, dan fenomena etika remaja. Selain itu, para peneliti percaya bahwa penelitian ini akan menjadi sumber untuk penelitian di masa depan dan bermanfaat bagi masyarakat dengan menjelaskan isu-isu yang berkaitan dengan fenomena remaja.

2. Manfaat Praktis

Para peneliti bisa memakai hasil penelitian ini sebagai bahan bacaan atau sebagai referensi ketika mengerjakan masalah serupa dalam penelitian lain. Hasil penelitian ini juga berguna dalam membandingkan temuan dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang penelitian terkait, yang dapat membantu ketika bekerja dengan remaja.