

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Hal ini ditandai dengan terciptanya produk-produk berteknologi tinggi, yang dapat memberikan manfaat bagi manusia dalam berbagai bidang, diantaranya bidang pendidikan, kesehatan dan hiburan. Salah satu produk berteknologi tinggi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. *Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. (Rahmi, 2021: 1)

Menurut ligagame Indonesia (dalam Rahmi, 2021: 1), *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia online*. *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Seiring dengan berjalannya waktu *game online* terus melakukan inovasi terbarunya dan semakin populer disemua kalangan mulai dari anak-anak, remaja

hingga dewasa. Kepopuleran *game online* ini telah membuat sebagian besar orang menjadi kecanduan dan ketergantungan sehingga dapat memberikan efek negatif yang sangat berbahaya.

World Health Organization (2018:150) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, dkk, 2017:150). Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, dkk, 2005:150).

Adapun beberapa jenis-jenis *game online slot* yang sering dimainkan saat ini yaitu *Pramitic play*, *Higgs Domino*, *Sweet Bonanza*, *Gates Of Olympus*. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, faktor keluarga, faktor ekonomi) maupun sekadar mengisi waktu luang dengan bermain *game online*. Tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain *game online slot*.

Fenomena kecanduan *game online* di atas (khususnya *game online slot*), mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 ISI Padangpanjang. Banyak mahasiswa melakukan yang namanya deposit langkah awal untuk mendapatkan uang dengan mudah. Contohnya yaitu mahasiswa bermain *game online slot* dengan deposit 50 ribu dari keuntungan yang didapat dengan bermain *game online slot* tersebut dalam, hitungan jam atau hari mereka bisa mendapatkan uang sejumlah ratusan ribu bahkan jutaan. Seperti yang sudah dijelaskan di atas *game online slot* membuat mereka mudah untuk mendapatkan uang atau penghasilan, contoh *game online slot* yang sering dimainkan pada mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 *Pramitic play, Higgs Domino, Sweet Bonanza, Gates Of Olympus*. Hal Kecanduan *game online slot* pada mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 menjadikan mereka rela menghabiskan banyak waktu dan uang. Dalam hal ini *game online slot* yang banyak mempengaruhi mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 sudah menjadi fenomena. Akibatnya mereka malas membuat tugas, malas untuk kuliah, lupa makan, tidak fokus belajar. Hal tersebut membuat mahasiswa kecanduan bermain *game online slot* dan terus menerus bermain *game online slot* tersebut sehingga membuatnya lupa akan segala hal.

tersebut membuat mahasiswa kecanduan bermain *game online slot* dan terus menerus bermain *game online slot* tersebut sehingga membuatnya lupa akan segala hal.

Berdasarkan uraian di atas adanya fenomena kecanduan mahasiswa terhadap *game online slot*. Berpengaruh buruk terhadap perkuliahan, nilai perkuliahan, malas kuliah selalu fokus dalam bermain *game online slot*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat tema ini dengan judul “ Fenomena Kecanduan *Game Online Slot* Studi Kasus Mahasiswa Antropologi Budaya Angkatan 2020 ISI Padangpanjang”. Dalam penelitian ini penulis tertarik mengangkat faktor-faktor kecanduan *game online slot* dan bagaimana fenomena yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dan ingin mengetahui lebih dalam tentang “Fenomena Kecanduan *Game Online Slot* Studi Kasus Mahasiswa Angkatan 2020 ISI Padangpanjang” sekaligus menganalisa akibat terhadap kecanduan *game online slot* yang terjadi pada mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 ISI Padangpanjang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada makalah ini adalah ;

1. Apa faktor penyebab fenomena kecanduan *game online slot* studi kasus mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 ISI Padangpanjang ?
2. Bagaimana akibat dari kecanduan *game online slot* studi kasus mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 ISI Padangpanjang ?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan pemaparan yang telah penulis mengemukakan dibagian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis menetapkan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan faktor penyebab fenomena kecanduan *game online slot* studi kasus mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020 ISI Padangpanjang
2. Mendeskripsikan akibat kecanduan *game online slot* studi kasus Antropologi Budaya angkatan 2020 mahasiswa ISI Padangpanjang.

D. Manfaat penelitian

1. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi pemikiran dan pengembangan teori dibidang ilmu sosial dan budaya, meningkatkan perhatian dikalangan mahasiswa, akademisi dan ilmunan untuk mengetahui serta mengkaji lebih dalam fenomena yang berhubungan dengan *game online slot*, khususnya di kalangan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menambah referensi untuk penelitian-penelitian dibidang Ilmu sosial dan budaya berikutnya, terutama mengenai *game online slot* pada kalangan mahasiswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, pembaca dan mahasiswa dalam mengenal fenomena *game online slot* .

Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa untuk tidak kecanduan *game online slot*.

