

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat sebagai tempat remaja tumbuh dan berkembang memberikan pengaruh yang cukup penting bagi perkembangannya. Harapannya dapat membentuk kepribadian dan masa depan mereka. Hal ini dikarenakan remaja telah menjadi bagian dari kemasyarakatan yang lebih luas, sehingga perlu memahami segala bentuk masalah yang mempengaruhinya. Pada era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak dapat dielakkan lagi. Para remaja sekarang berkembang dalam lingkungan sosial yang mengalami perubahan teknologi yang begitu cepat. Salah satu revolusi terbaru dari teknologi yaitu perkembangan penggunaan komputer yang diperkenalkan pada tahun 1980 (Hanina 2011).

Komputer adalah salah satu media elektronik yang sangat canggih, karena dengan komputer program internet tersebut dapat di operasikan. Internet juga tidak kalah canggihnya dengan sarananya itu sendiri, berjuta orang menggunakan internet untuk berbagai keperluannya, mulai keperluan pribadi, organisasi, sampai keperluan dinas, karena dinilai internet ini lebih praktis (Purwaningsih, 2010). Alasan utama semakin meningkatnya penggunaan komputer karena adanya fasilitas internet. Perkembangan internetpun semakin meningkat yaitu adanya fasilitas *games* yang tersedia baik secara *online* ataupun *offline* (Alif, 2011).

Menurut [www.beritajitu.com](http://www.beritajitu.com) (2004) *Game online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet) sedangkan dalam [www.totalonline.com](http://www.totalonline.com) (2010) *games online* adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game yang dimainkan secara *online* memiliki dua sisi, yaitu *server-side* dan *client-side*. *Server-side* adalah tempat dimana menyimpan sebuah game, yang melayani beberapa *client-side* agar bisa berkomunikasi dan dimainkan secara bersamaan dengan banyak orang. *Client-side* adalah sisi dari komputer si pemain game. Karena game *online* menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan server, maka kualitas jaringan dan kecepatan koneksi sangat mempengaruhi kualitas permainan (Alif, 2011).

Melihat besarnya minat dan intensitas penggunaan interaktif *game online* dikalangan remaja maka harus dipersiapkan untuk menghadapi hal-hal baru seiring dengan perkembangan yang ada. Sejak dini remaja harus mulai mengenal manfaat dari penggunaan komputer. Hal ini sangatlah penting mengingat perkembangan komputer akan melahirkan dampak-dampak baik positif maupun negatif yang berpengaruh pada perkembangan anak. Seperti yang diketahui bahwa