

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan suatu alat untuk memudahkan pekerjaan manusia di berbagai lingkup kehidupan. Dengan teknologi, akan meningkatkan nilai tambah suatu produk yang digunakan atau dihasilkan untuk mempermudah dan meningkatkan kinerja, struktur atau sistem di mana proses dan produk itu dikembangkan. Seiring perkembangan zaman, teknologi terus mengalami peningkatan. Dari yang hanya bisa dikendalikan oleh orang tua, hingga bisa digunakan oleh anak usia balita. Salah satu bentuk teknologi ialah *game* (Miftahur Rohmah, 2019).

Di era globalisasi, setiap remaja harus terus berkembang dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk bersaing dengan pesaing remaja lainnya. Akibatnya, remaja berkembang lebih cepat dan semakin berlomba-lomba membuktikan eksistensinya agar tidak dianggap kurang mampu dibandingkan remaja lainnya. Kemajuan teknologi di bidang internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini. Muda dan tua, anak-anak dan orang dewasa, yang tinggal di perkotaan atau pedesaan hampir semua kelompok menggunakan inovasi teknologi ini, dan kebutuhan akan penyampaian informasi yang cepat sangat besar (Risma, 2019).

Tingginya segi kuantitas pemuda era milenial di Indonesia memang merupakan modal pertama, namun jika tidak diimbangi dengan kualitas yang

bagus, maka jumlah yang banyak tersebut tidak akan berarti. Kualitas yang baik ini dapat terwujud dengan hadirnya pemuda-pemuda yang kreatif. Artinya, pemuda yang selalu berusaha dan mampu membuat hal baru untuk kemajuan bangsa ini. Terlahir ketika teknologi sudah berkembang, menjadikan pemuda di era milenial selalu haus dan merasa perlu akan kehadiran sebuah teknologi. (Rohmah, 2019).

Remaja pada umumnya yang usianya sudah menginjak usia 12 atau 13 tahun disebut sebagai remaja awal dan diakhiri pada usia 21 atau 22 tahun yang disebut sebagai remaja akhir. Masa remaja adalah persimpangan antara dunia anak-anak dan dunia dewasa, sehingga merupakan masa yang penuh tantangan dan masalah bagi remaja itu sendiri, serta orang tua, guru, dan masyarakat di sekitar mereka. (Yuliana, 2022).

Menurut Mokhammad Ridhoi, *game* ialah alat yang memberikan pengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada yang dapat membuat kecanduan bagi orang yang memainkannya serta dapat menjadi alat refreshing dari segala penat. Bermula dari bentuk lucu dengan karakter kartun, kini *game* semakin canggih dengan tingkat realistik yang sangat tinggi. Bahkan *game* sekarang ini dapat dimainkan secara daring atau yang disebut dengan *game online*. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga revolusi industri 4.0 sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game* diperkenalkan untuk pertama kalinya pada tahun 1960 (Maulidi, 2019).

Saat itu, Komputer ini hanya dapat digunakan oleh dua orang, tetapi sekarang ada fitur TimeSharing yang memungkinkan lebih banyak pemain bermain *game* tersebut tanpa harus berada di satu tempat. Semua yang 3 ada di dalam *game* hampir mendekati bentuk nyata, begitu juga dengan alur permainannya yang kompleks sehingga menjadikan *game* sebagai teman dekat bagi anak muda sekarang. (Maulidi, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak yang signifikan terhadap gaya hidup masyarakat, terutama remaja. Salah satu fenomena yang semakin populer di kalangan remaja adalah penggunaan jasa joki *game online*. Jasa joki *game online* merupakan layanan yang ditawarkan kepada para pemain *game online* untuk membantu mereka meningkatkan level atau mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Hal ini tentu saja menimbulkan pro dan kontra di masyarakat, terutama terkait dengan dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh penggunaan jasa joki *game online* ini.

Di Kota Kijang, penggunaan jasa joki *game online* juga semakin marak, terutama di kalangan remaja. Remaja di Kota Kijang tergolong sebagai pengguna *game online* yang aktif, dan banyak dari mereka menggunakan jasa joki *game online* untuk membantu mereka dalam mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Namun, penggunaan jasa joki *game online* ini juga menimbulkan berbagai permasalahan, baik dari segi sosial maupun psikologis. Salah satu permasalahan yang muncul adalah terkait dengan ketergantungan remaja terhadap jasa joki *game online*. Remaja yang terlalu bergantung pada jasa joki *game online* cenderung kehilangan motivasi untuk belajar dan berkembang secara mandiri.

Selain itu, penggunaan jasa joki *game online* juga dapat menimbulkan konflik dengan orang tua, karena remaja seringkali menggunakan uang orang tua untuk membayar jasa joki *game online* (Murayama, 2017).

Ketika sebuah *game* menjadi teman dekat bagi seorang anak atau remaja, hal ini akan memberi pengaruh dalam kehidupannya, pengaruh ini bisa bernilai positif dan juga bisa bernilai negatif. Dampak positif yang didapat ketika seorang anak bermain *game* ialah Menambah teman. Dampak ini akan didapat jika *game* yang dimainkan bersifat daring. Biasanya para *gamer* saling terhubung melalui jaringan internet. Sehingga hal ini secara tidak langsung menambah teman para pemainnya. Membuat pola pikir semakin cepat. Dengan adanya *game* strategi, pemain dituntut untuk berpikir cepat dan berani dalam mengambil sebuah keputusan. Meningkatkan kemampuan berbahasa asing. Hal ini dikarenakan mayoritas *game* berbahasa Inggris. Jika hendak memahaminya, tentu harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *game* tersebut. Sehingga perbendaharaan kosakata dalam bahasa Inggris pun bertambah. Mengurangi stres. Dengan adanya *game* yang bersifat menghibur, maka akan membawa para pemainnya untuk keluar dari sebuah tekanan. Melatih kesabaran. Dengan adanya *game* yang didesain dengan tingkat kesulitan yang tinggi, maka seorang pemain perlu sebuah rasa sabar untuk memenangkannya. Secara tidak langsung, rasa sabar ini dapat melatih melatih ketangkasan (Maulidi, 2019).

Hal ini dikarenakan dalam bermain *game* diperlukan koordinasi antara tangan dan kejelian mata. Adapun dampak negatif dari bermain *game* adalah: Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa akan tugas dan lupa dengan tanggung

jawabnya. Dapat membuat pemainnya tidak produktif. Karena waktunya hanya ia habiskan untuk bermain *game*. Dapat menurunkan tingkat kesehatan pemainnya. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Sanditaria dalam Lemmens yang menyimpulkan bahwa bermain *game* dapat menjadikan anak sulit atau lupa untuk makan, tidak merawat diri, dan mempunyai waktu tidur yang kurang. Dapat meningkatkan sikap agresif pada pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan pada *game* yang dimainkannya (Maulidi, 2019).

Dapat menjadikan pemainnya bersifat antisosial. Hal ini dikarenakan seorang *gamer* akan banyak menghabiskan waktunya di dalam kamar atau di warnet untuk bermain *game* kesukaan mereka. Akibatnya, mereka akan semakin melupakan teman-teman yang ada di lingkungan mereka. Dari dampak positif dan negatif yang telah disebutkan di atas, tentu kita menginginkan dampak positif yang kita dapat setelah bermain *game*. Namun, perlu kita perhatikan bahwasanya jika sebuah *game* itu dimainkan dengan waktu yang sangat lama tentu dampak negatiflah yang akan kita terima. Menurut pakar kesehatan, bermain *game* sama dengan bermain judi. (Maulidi, 2019).

Sebuah *game* memang dirancang agar pemainnya terus bermain. Mereka bisa melampiaskan kebrutalannya melalui *game* dikarenakan tidak ada konsekuensi yang nyata. Pemain difokuskan agar mendapat senjata baru atau score yang tinggi sehingga pemain enggan untuk berhenti. Menurut data lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, menyebutkan ada 43,7 juta *gamer* di Indonesia. 2,7 jutanya mengalami kecanduan bermain *game*. Bahkan, di tahun 2016, Naufal Hanifa Fadlurrahman menjadi korban keganasan sebuah *game*. Melihat betapa

banyaknya jumlah *gamer* di Indonesia dan efek bahayanya bagi pemainnya, tentu jika hal ini dibiarkan akan membawa masalah besar bagi bangsa ini (Maulidi, 2019).

Seseorang yang sudah candu dengan *game* akan menjadikan *game* sebuah jalan pelarian dalam menyelesaikan masalahnya, akibatnya para pemainnya akan lebih memilih bermain *game* daripada harus menyelesaikan masalahnya. Inilah yang menjadi tuntutan bagi pemuda agar mampu menciptakan suatu terobosan baru dengan memanfaatkan teknologi sebagai media sehingga para *gamer* dapat memetik hasil yang maksimal dari sebuah hobinya tersebut. Salah satu indikator majunya sebuah bangsa ialah ketika sumber daya manusia di sebuah bangsa memiliki mutu yang tinggi. Untuk mencapai mutu yang tinggi ini, tentu banyak inovasi baru yang harus dilakukan dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia tersebut. Terlebih lagi di era revolusi industri 4.0 yang sangat dekat dengan teknologi akan membuat segalanya terus berjalan di atas kemajuan teknologi. Akibatnya, teknologi sangatlah dibutuhkan untuk menunjang peningkatan sumber daya manusia. Di sinilah peran pemuda, pemuda yang peka melihat kondisi sekarang dan mampu menemukan sebuah solusi agar sumber daya manusia terus meningkat (Maulidi, 2019).

Game online merupakan salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan. Situs web yang menawarkan berbagai jenis permainan yang memungkinkan banyak pengguna internet di berbagai lokasi untuk terhubung satu sama lain sekaligus menggunakan jaringan komunikasi online dikenal sebagai penyedia *game online* (Jatim, 2020).

Game online berfungsi sebagai alat sosialisasi selain sebagai sumber hiburan. Seseorang akan meniru adegan dalam *game online* dengan sering memainkan dan menontonnya. Menggunakan sumber hiburan dengan bermain *game online* secara berlebihan dan sering tentunya mempunyai dampak yang merugikan. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku remaja yang dapat mengakibatkan terjadinya penyimpangan sosial yang mempunyai dampak merugikan. (Mahrus Jatim, 2020).

Game online adalah merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak kalangan melalui internet. Selain menghasilkan hiburan, *game online* juga dapat memberikan tantangan yang unik dan menarik untuk diselesaikan, membuat banyak orang yang bermain *game online* sampai melupakan waktu. Hal ini dapat menimbulkan pemain *game* (*Gamers*) menjadi kecanduan *game online*. Bermain *game online* merupakan aktivitas yang dilakukan hanya untuk hiburan dan kesenangan, tanpa memikirkan akibat dari tindakan tersebut. Pemain akan merasakan rasa ingin tahu dan kepuasan psikologis dari bermain *game*, yang akan meningkatkan minat pemain terhadapnya (Jatim, 2020).

Seseorang yang memainkan *game* tersebut menjadi kecanduan akibat kepuasan psikologis yang bersangkutan, kehilangan fokus pada tugasnya yang lain. Orang-orang dari segala usia sangat tertarik untuk bermain *game online* karena dapat memberikan rasa kepuasan dan hiburan di waktu luang mereka, dan tampaknya hal tersebut sudah menjadi gaya hidup tersendiri. Saat ini yang sangat cukup populer bagi remaja yang bermain *game* adalah *Game MLBB* (*Mobile Legend Bang Bang*). Fenomena *game MLBB* (*Mobile Legend Bang Bang*) ini sudah tidak heran lagi dan sudah merupakan virus yang menjalar ke seluruh dunia.

Game MLBB (Mobile Legend Bang Bang) berjenis strategis ini sangat menarik untuk dimainkan dan akan membuat para pemain menjadi yang ambisius dalam bermain (Nurfuady, 2022).

MLBB adalah *game arena pertarungan multiplayer online battle arena* (MOBA) yang strategi kemenangannya melibatkan menghancurkan menara lawan. Sebuah organisasi dari kota Moonton di China adalah pembuat *game* ini. *Game MLBB* memang sangat bermanfaat untuk hiburan seseorang dan sangat bagus untuk mengajarkan ketangkasan dan kerja sama tim dalam bermain, namun sangat disarankan bagi individu yang memainkan *game* ini harus bisa mengatur dirinya sendiri agar tidak menimbulkan kecanduan yang berlebihan dalam bermain terutama untuk remaja (Nurfuady, 2022).

Praktiknya pada *game MOBA (Mobile Legend Bang Bang)* ini adalah di mana masing-masing tim ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan hero. Memilih hero dari daftar hero yang tersedia membuat pemain dapat memainkan *game* ini dengan mengontrol salah satu hero. Keberhasilan permainan ini bergantung pada kerja sama tim. Karakter hero yang akan digunakan harus dipahami dengan sangat sederhana karena setiap hero juga memiliki skill atau kekuatan yang unik pada dirinya (Nurfuady, 2022).

Tantangan dalam memainkan *game* ini adalah mendapatkan rank (level), sehingga muncullah industri yang mempekerjakan joki (jasa) *game* yang memainkan akun orang lain untuk membantunya mendapatkan rank (level) atau skin hero dengan cepat dan mudah. Penyewa wajib melakukan atau membayar sipenjoki (jasa) sesuai dengan syarat-syarat perjanjian tidak tertulis antara joki dan

penyewa. Kemudian salah satu pelanggaran kontrak dalam transaksi tersebut menjadi nyata, seperti kegagalan pihak yang menyewa untuk menyelesaikan permainan dalam batas waktu yang ditentukan (permainan awalnya seharusnya selesai dalam waktu seminggu) dan kegagalannya memenuhi hak dan kewajiban yang telah ditetapkan serta disepakati sejak awal perjanjian, hanya secara lisan dan tanpa kontrak tertulis. Besar kecilnya upah atau sewa tergantung pada berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pangkat (level), atau jika hal ini disepakati pada awal perjanjian, bisa juga bergantung pada pangkat (level) yang harus dicapai (Nurfuady, 2022).

Joki *game online* adalah orang yang secara profesional bekerja pada bidang *game*. Mereka menawarkan jasa untuk memainkan *game* bagi orang lain yang ingin menaikkan peringkat atau level pada sebuah *game*. Atau dalam kondisi tertentu mereka bertugas untuk mendapatkan sebuah item di dalam sebuah *game*. Mereka merupakan orang yang tangkas dan sangat piawai memainkan *game online*. Sehingga, banyak orang yang menggunakan jasa mereka untuk mencapai tujuan tertentu dalam waktu yang cepat. Joki *game* disebut profesional karena mereka mendapatkan penghasilan dari jasa yang mereka tawarkan. Penghasilan joki *game online* itu didapatkan dari pemain *game* yang ingin menaikkan peringkat atau level mereka (Jatim, 2020).

Adanya joki *game* membuat anak remaja juga terlibat untuk melakukan perijokian tersebut, sehingga para remaja menjadi destruktif dalam melakukan jasa joki *game online* tersebut. Destruktif juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang

mengarah pada sudut pandang negatif. Sifat ini cenderung merugikan dan mengarah ke suatu upaya yang bersifat positif dan negatif dilakukan remaja.

Selain itu, joki *game online* telah menjadi industri yang menguntungkan di Indonesia. Ada banyak situs *web* dan *forum online* yang menawarkan layanan joki *game online* dengan biaya tertentu. Seiring dengan meningkatnya permintaan untuk joki *game online*, jumlah orang yang menawarkan layanan ini juga meningkat, meskipun sebagian besar dari mereka mungkin tidak memiliki keterampilan yang cukup atau bahkan tidak tahu aturan *game* yang sedang dimainkan. Aktivitas itu telah dijalani sejak 2021. Meski demikian, untuk menyewa jasa ini, sejumlah orang perlu waspada. Sebab, tak jarang ada oknum penipu berkedok joki *game*. Untuk memastikan keaslian, penggemar gim dapat melihat komentar atau review atas kinerja joki *game* tersebut. Banyak pemain MLBB yang melakukan joki ke para penjoki (Jatim, 2020).

Yustyowati (2006) mengklaim bahwa seorang joki mengambil posisi untuk kepentingan orang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), joki adalah orang yang melakukan tugas di luar bidang keahliannya dengan imbalan imbalan. Dalam hal ini, jika seseorang membantu pemain mencapai suatu tujuan saat bermain *game online*, mereka akan menerima hadiah.

Firdausi (2023) mendefinisikan joki *game* sebagai profesional yang bekerja di industri *game*. Karena mereka adalah pemain mumpuni yang bisa bermain *game* berjam-jam, bakat mereka bisa "ditukar" dengan pemain lain yang ingin eksis di dunia *game* dan ingin segera bermain *game*.

Kuncoro (2022) Dalam definisinya dikatakan bahwa sewa atau joki adalah suatu perjanjian untuk mengalihkan hak guna barang atau jasa dengan pembatasan-pembatasan dan dengan imbalan pembayaran, tanpa diikuti dengan peralihan kepemilikan atas barang tersebut, sejalan dengan definisi Az-zuhaily.

Kebanyakan yang memesan jasa joki itu adalah para remaja dan tidak sedikit pula remaja yang ada di Kijang Kota. Untuk memesan jasa joki tidak sedikit pula biaya yang di keluarkan untuk melakukan *joki online*. Penelitian ini dilakukan untuk remaja munculnya fenomena *joki game online* oleh remaja. Penelitian ini di anggap penting untuk diketahui mengingat remaja yang masih bersekolah dan tidak mempunyai pekerjaan. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Remaja Dalam Menggunakan Jasa Joki *Game online* Di Kijang Kota”.

1.2 Rumusan masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah serta tidak meluas kepada pembahasan lainnya, sehingga penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana upaya remaja yang menggunakan jasa joki *game online* di Kijang Kota?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan upaya remaja dalam menggunakan jasa joki *game online* di Kijang Kota yang menghasilkan upaya positif dan negatif. Untuk melihat upaya positif yaitu menabung, membantu orang tua, bekerja di waktu libur semester. Dan untuk melihat upaya negatif yaitu mencuri uang orang tua, memalak, mencuri uang spp dan uang kas.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, peneliti berharap dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman secara luas dan juga bisa membantu para peneliti selanjutnya untuk menambah ketajaman saat mengamati masalah yang terjadi di remaja yang memakai joki *game*, serta memiliki pemahaman tinggi dalam melihat sebuah fenomena dan teori yang akan digunakan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan menambah tingkat pengetahuan para *gamers* (remaja) dan penjoki terhadap positif dan negatifnya dalam menjoki.

