

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitarnya (Hurlock, 2008).

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja adalah masa pancaroba atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Menurut Gunarsa (2006) remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung, sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungannya. Pada masa sekarang interaksi

sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya keluyuran, nongkrong di mall, bermain *game online*, balapan liar, dan sebagainya.

Salah satu contoh rendahnya interaksi sosial remaja misalnya, hasil penelitian Wijayanti (2009) melalui wawancara dengan seorang Wakil Kepala Sekolah salah satu SMU di Yogyakarta menyatakan siswa yang tidak dapat berinteraksi dapat diketahui dari beberapa indikator, diantaranya; terlihat kurang berkomunikasi, kurang bergaul dan tidak suka pada pelajaran olahraga, tegang seperti robot. Di bagian lain diungkapkan oleh salah seorang guru, dimana seorang siswa baru kelas X pindah sekolah, karena merasa diasingkan dan dimusuhi oleh beberapa teman-temannya, setelah ditelusuri penyebabnya adalah karena siswa tersebut tidak mau memberi contekan pada teman-temanya ketika sedang ujian.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online*. Menurut penelitian Danforth (2007) frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya.

Menurut penelitian Fauziah (2013) apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya sulitnya konsentrasi dan susah nya bersosialisasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli

dengan lingkungan. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain

Hasil observasi peneliti di *game center aurora* Gonilan pada bulan april 2014 diketahui rata-rata pengunjung *game online* adalah remaja, khususnya pelajar laki-laki, dari tingkat SD sampai mahasiswa, ketika bermain para *gamer* sering menampilkan ekspresi verbal negatif seperti kata-kata kotor, umpatan, makian atau sesekali memukul meja, beberapa diantaranya terlihat cuek dan tidak peduli satu sama lain. Menurut operator warnet pengunjung rata-rata bermain 2-3 jam, paling singkat 1 jam dan terlama mencapai 10 jam tanpa istirahat, beberapa diantara *gamer* fanatik menggunakan ajang *game online* untuk taruhan judi, dan memperjualbelikan (*password/pin*) yang harganya bisa mencapai ratusan ribu.

Seorang ibu yang penulis kenal menceritakan tentang kecanduan *game online* yang dialami salah satu anaknya :

Saya mempunyai dua orang anak. Anak pertama perempuan, sekolah di SMU dan yang kedua laki-laki sekolah di SMP. Prestasi belajar anak-anak kami cukup baik, masih sepuluh besar di kelasnya. Pernah suatu ketika anak saya yang laki-laki terpengaruh teman-temannya yang sering pergi ke internet. Awalnya kami anggap biasa, tetapi kemudian timbul kekhawatiran yaitu kebiasaan main "game" pada anak kami semakin parah.

Bermain "video game" tersebut kadang dilakukan di waktu jam belajar (bolos) atau sampai larut malam. Kami sudah beberapa kali memperingatinya, tetapi masih saja belum ada perubahan. Anak kami menjadi lupa waktu, lupa belajar. Hasil ulangan hariannya menurun. Dalam dua minggu terakhir ini ia menjadi mudah tersinggung dan marah-marah, terkesan acuh dan kurang mau bergaul dengan tetangga di sekitar rumah. Sekarang saya sedang berkonsultasi rutin dengan seorang psikolog dan guru BK untuk menghentikan kecanduan game online yang dialami anak saya. (Wawancara dengan ibu S, November 2013)

Hasil wawancara awal yang dilakukan oleh penulis pada beberapa pemain *game online* ditemukan fenomena bahwa mereka pernah sampai sehari-hari dalam bermain *game* bahkan salah satunya pernah sampai dua hari di warnet, Pulang hanya makan dan istirahat beberapa jam, selanjutnya kembali lagi ke warnet. Salah satu dari mereka mengatakan bahwa pada saat dia mau memulai kembali dengan dunia nyatanya dia ada sedikit rasa aneh, merasa kaku ketika berbaur dengan teman-temannya yang sudah lama tidak ditemui, dan kebingungan untuk memulai berhubungan lagi dengan orang lain, kemampuan dalam berhubungan berkurang.

Menurut R (pemilik warnet yang menyediakan fasilitas *game online*) bahwa sampai ada anak yang bolos sekolah untuk bermain *game online* ditempatnya. Menurut Griffiths dkk (2004) para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga.

Game online selain berdampak negatif, sebenarnya juga memiliki dampak positif, menurut Lestari (2006) mereka yang hobi bermain, dampak positif yang mereka dapatkan seperti: tingkat imajinasi yang meningkat, dapat meningkatkan atensi visual bahkan mengasah kemampuan otak, matematika dan membaca. dan banyak *game* terbaru juga menyediakan ruang obrolan berbagai topik, bahkan di sekolah itu bisa jadi bahan pembicaraan yang menarik dengan teman-teman. Ditambahkan oleh Fauziah (2013) sebenarnya *game online* juga memiliki pengaruh yang baik bagi para *gamer*, jika mereka mampu mengontrol diri dan

tidak terjerumus kecanduan *game*. Dampak positif yang muncul diantaranya para pemain *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, para pemain *game* juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan prolog *game*. Apabila setiap hari membacanya maka lama-kelamaan akan mengerti maksud dari kosakata yang ada, serta menambah perbendaharaan kata khususnya bahasa asing. Dalam beberapa tipe *game* seperti *game action* strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu. Bagi para remaja ini sangatlah bagus ,dengan bertambahnya perbendaharaan kata bahasa asing akan meningkatkan kualitas seorang remaja,khususnya anak/remaja

Berdasarkan ulasan di atas maka diharapkan setiap orang yang gemar bermain game dapat mengambil sisi positif dari sebuah permainan game online, sisi positif tersebut diantaranya dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi sosial seperti membentuk komunitas penggemar game, saling bertemu, sharing dan diskusi mengenai game online dari berbagai topik, serta dapat menjadi bahan pembicaraan yang menarik dengan teman teman. Namun kenyataan yang sering ditemui orang bermain game dalam waktu yang terlalu lama dan terus menerus sehingga apatis dengan lingkungan sekitar, kehidupan sosialisasi terganggu. Perilaku imitasi dapat pula terjadi, yaitu dengan meniru permainan dalam dunia nyata, misalnya *game* balapan diaplikasikan dengan mengemudi di jalan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat ditarik satu benang merah yang menghubungkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalah “Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja?” Guna menjawab permasalahan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul “Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja”.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja.
2. Mengetahui sumbangan intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial
3. Mengetahui tingkat intensitas bermain *game online* pada remaja.
4. Mengetahui tingkat interaksi sosial pada remaja.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi subjek penelitian

Penelitian memberikan sumbangan informasi empirik mengenai hubungan antara intensitas bermain *game* dengan interaksi sosial sehingga diharapkan subjek penelitian paham dan menyadari dampak negatif bermain *game online*.

3. Bagi Pengelola warnet / *game online*

Penelitian ini dapat informasi mengenai hubungan antara intensitas bermain *game* dengan interaksi sosial, sehingga pengelola warnet atau *game online* dapat memberikan kontribusi secara positif bagi para pengguna (*user*) atau penggemar *game* misalnya membentuk komunitas khusus member aurora *game online* untuk bertukar pikiran, diskusi dan saling mengenal satu sama lain.

3. Bagi Orangtua

Memberikan informasi mengenai hubungan antara intensitas bermain *game* dengan interaksi sosial, sehingga orang tua lebih memperhatikan dan mengawasi aktivitas agar anak tidak kecanduan *game online* yang banyak menimbulkan dampak negatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian memberikan informasi memperkaya, dan mengembangkan khasanah teoritis mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja.