

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat di zaman modern ini, teknologi yang berkembang pesat salah satunya adalah internet. Internet sekarang dapat dengan mudah di akses oleh seluruh penduduk di dunia. Menurut Kusumawardhani (2015) awal mula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial, aplikasi-aplikasi penunjang hiburan, dan sebagainya.

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah *game online* (Ameliya, 2008). *Game online* adalah permainan digital yang dimainkan melalui sistem yang menghubungkan suatu perangkat dengan jaringan internet dan memungkinkan setiap pengguna *game* dapat berkomunikasi antara pemain disuatu tempat dengan pemain di tempat yang lain, meliputi skala nasional maupun internasional dalam waktu yang sama.

Permainan secara *online* menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* yang melibatkan kerjasama dan persaingan (Herodotou, Winters, & Kambouri, 2012). Penelitian

lain juga menyatakan bahwa Anak berusia belia yang masih sekolah turut ikut mengembangkan potensi dan *skill* mereka dengan bermain *game online* (Desmita, 2008).

Game atau permainan yang seharusnya menjadi salah satu kebutuhan hidup manusia, sebaliknya menjadikan hal tersebut sebagai sesuatu yang pemanfaatannya tidak memiliki nilai guna. *Game online* membuat penggunanya dengan mudah mengakses berbagai macam hal yang seringkali dilarang dalam aktivitas keseharian, misalnya taruhan atau judi, kesenangan, atau bahkan kekerasan verbal seperti intimidasi (Kusumawardhani, 2015).

Berdasarkan data statistik dari *Google Analytic* (2012-2013) membuktikan bahwa sebesar 80% pengguna *game online* adalah remaja dengan usia 15-19 tahun. Bahkan data yang lain mengatakan bahwa sebanyak 66,7% remaja perempuan dan 47,7% remaja laki laki usia 12-17 tahun yang bermain *game online* menganggap dirinya sudah *addict game online*. Kemudian sebanyak 30% remaja perempuan dan 18,8% remaja laki laki usia 12-17 tahun yang bermain *game online* telah mencoba untuk berhenti bermain namun tidak berhasil (Yee, 2005).

Menurut Tridhonanto (2011) bermain *game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (*addict*), sebagaimana yang dinyatakan

oleh Cooper (2000) bahwa kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali. Individu yang kecanduan *game online* dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata rata pecandu *game online* bisa menghabiskan waktu $\pm$ 20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 5 jam (Gebrina, 2015). Individu yang mengalami kecanduan tersebut, akan merasa terhukum jika tidak melakukan hal yang menjadi keinginannya, hal itu dikarenakan individu kurang bisa mengontrol dirinya.

Grant dan Kim (2003) menambahkan, bahwa dalam istilahnya, *Game Addiction* dapat diartikan seorang pemain atau *player* bermain secara berlebihan dimana individu atau pemain akan menganggap *game* sebagai suatu bagian penting dari hidupnya bahkan jika terlalu berlebihan dalam penggunaannya juga dapat berdampak negatif bagi psikologis pemain. (Weinstein, 2010).

Hasil penelitian Christianti (2016), Giandi (2012) dan Syahrani (2015), menyebutkan bahwa sebagian besar subjek dalam penelitian memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* yang dominan tinggi. Hal ini dibuktikan mulai dari adanya berbagai macam perilaku atau pola komunikasi antar sesama *gamer* yang sering dilakukan ketika berada dalam dunia maya atau jejaring sosial maupun lingkungan terbuka seperti di warung internet. Selain itu, beberapa diantaranya juga memiliki rasa keingintahuan yang sangat besar terhadap perkembangan pada suatu jenis *game* terutama dengan adanya sarana atau fasilitas

pendukung *game online*, bisa membantu remaja untuk melakukan aktivitas *game online* di rumah.

Pakar Psikolog Pendidikan Dr. Sri Tiatri bersama koleganya dari Universitas Tarumanagara melakukan investigasi di berbagai negara tentang fenomena kecanduan *game online*. Salah satunya adalah di Indonesia membuktikan sebesar 10.5% atau berjumlah 150 remaja dengan jumlah keseluruhan 1.477 murid yang ada di SMP serta SMA, yang rata-rata masih sering menggunakan permainan *online* dan menyebar di beberapa kota yang ada di Indonesia seperti Pontianak, Yogyakarta, Medan dan Manado. Hal ini dapat dilihat bahwa empat kota tersebut mengalami kecanduan *game online* dan dari kecanduan bermain *game online* ini dapat berdampak negatif, misalnya perilaku bolos sekolah hingga tindak pencurian karena keinginan bermain *game online* yang tidak terbendung (www.kompas.com, 2017).

Sebuah fenomena kasus mengenai kecanduan *game online* yang terjadi pada hari Kamis (03/09/2015) di Negara Rusia, Republik Bashkortostan dimana seorang remaja berusia 17 tahun meninggal akibat terlalu sering bermain *game online* selama 22 hari tanpa henti. Peristiwa ini bermula ketika seorang remaja Rusia bernama Rustam (17) sedang mengalami patah kaki dan harus berada di rumah. Karena dirinya merasa bosan, maka Rustam memainkan *game online DotA (Defense of the Ancient)* yang nyaris tanpa henti kecuali saat makan dan tidur. Penyidik mengatakan bahwa remaja itu kecanduan dengan permainan tersebut selama kurang 6,5 jam bermain dalam 22 hari tanpa henti. Menurut pakar kesehatan, Azat Hafizov, penyebab dari kematian remaja itu diduga adanya

pembekuan darah pada tubuhnya yang berujung pada kematian. (www.Kompas.com, 2017).

Seperti fenomena yang telah di lansir di atas bahwa *game online* dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar pada penggunanya. Pengguna *game online* cenderung akan mengalami kecanduan atau *addict* pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah *over addiction* atau terlalu menikmati *game* yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya.

Interaksi sosial adalah hubungan hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto,2005). Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Virgia,2014).

Perkembangan sosial merupakan bentuk proses menyesuaikan diri terhadap moral, adat dan etika dalam norma kelompok, seperti diumpamakan ketika anak yang telah lahir belum memiliki sifat-sifat sosial, dimana dirinya masih belum memiliki sebuah potensi dalam berinteraksi sosial dengan orang lain. Jadi dalam menggapai tujuan kematangan sosialnya, maka anak tersebut akan melakukan penyesuaian diri dengan orang lain seiring bertambahnya usia. Oleh karena itu, semakin bertambahnya usia atau beranjak dewasa, maka semakin

tinggi pula pola pemikiran dan kemampuannya dalam berhubungan sosial baik di lingkungan keluarga, orang lain, teman, atau saudara. Sebagai penunjang, orang tua atau keluarga akan membantu individu dengan mengajarkan berbagai aspek sosial dan kehidupandi lingkungan masyarakat sebagai contoh pembelajaran dalam menerapkan norma norma masyarakat.

Pada masa perkembangan sosial remaja atau dikenal dengan istilah “*Social Cognition*”, atau dikenal dengan kemampuan remaja yang memahami orang lain sebagai sosok individu yang unik, berkepribadian, berbakat, melalui perasaan dan cara pandanganya sehingga akan mendorong remaja pada kedekatan hubungan sosial seperti sahabat atau teman sebaya. (Yusuf, 2011).

Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara kepada beberapa subjek yang mengalami kecanduan *game online*. Hasil wawancara dengan subjek H berjenis kelamin laki laki, berumur ± 20 tahun, menuturkan bahwa dalam sehari subjek mampu bermain *game online* ± 6 jam dan hanya berhenti jika subjek ingin ke kamar mandi atau subjek diminta untuk makan atau ingin minum. Dalam sehari, subjek mampu untuk berdiam diri menatap laptop berjam jam hanya untuk bermain **DotA** (*Defense of the Ancient*) 2, subjek melakukan permainan ini berulang ulang terus lebih dari sekali, alasan subjek berlama lama dalam bermain *game* tersebut, karena permainan *game online* **DotA** (*Defense of the Ancient*) 2 membuatnya tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut, subjek juga menjelaskan jika dalam keadaan bermain *game* tidak boleh ada yang mengganggunya, sehingga subjek cenderung diam dan tidak mau tahu dengan kondisi sekitar.

Subjek H sekarang sudah menempuh bangku perkuliahan di semester 2 pada salah satu Universitas ternama di kota solo ini dan mengambil jurusan Pendidikan Matematika, subjek tinggal di rumah yang tidak jauh dari tempat kuliah subjek. Menurut subjek dalam mengatur jadwal antara kuliah, bermain *game online* dan bertemu dengan teman temannya di dunia nyata, subjek sempat merasa bingung, karena subjek terlalu memperdulikan *game* daripada bertemu dengan teman temannya di kampus. Jika subjek berada di kampus, subjek mengatakan bahwa dirinya cenderung bersikap diam dan cuek dengan teman temannya serta jarang berkomunikasi. Subjek akan berkomunikasi dengan teman temannya apabila ada hal yang benar benar penting yang ingin subjek tanyakan. Subjek juga menuturkan, ketika mengikuti perkuliahan sering mengantuk, hilang konsentrasi karena subjek terlalu *nonstop* bermain *game online* hingga larut malam. Subjek juga merasakan bahwa dirinya kurang begitu peduli dengan kondisi yang ada di sekitarnya.

Menurut subjek, jika tidak ikut kerja bakti atau bakti sosial dan kegiatan masyarakat yang lain dan itu ada di sekitar rumahnya, masih ada orang tua yang bisa ikut dan juga warga desa yang lain. Subjek sering berkomunikasi dengan teman temannya melalui *game online* daripada harus ketemu langsung, subjek menjadi seperti ini ketika subjek sudah mulai mengenal permainan *onlinediantaranya DotA (Defense of the Ancient)* 2 ketika dia bergaul dengan teman teman di tempat subjek kuliah.

Hal ini dibuktikan dari pernyataan subjek yang mengatakan bahwa “*aku wes mulai kecanduan game online mulai dari SMA dulu mas, SMA kelas dua mas, tapi ndak separah sekarang pas sudah kuliah ini mas, seng aku rasakan sekarang aku malah jadi pribadi seng individual, menengan, gak akeh cerita ambek wong,*

lan nek aku lagi wes nyaman main game online iku langsung don't distrub me alias jangan ganggu saya. Sekarang aku semester 2 mas ambil pendidikan matematika, aku itu kalau ketemu teman temanku agak bingung, bingung kalau ketemu mau nanya apa tahu tahu ngebleng paling pengaruh terlalu kesenangan ngegame mungkin, jadi paling aku tanya sama temanku kalau pas benar benar penting mas, nek ora yow ora mas, makane mas teman temanku dikampus sedikit mas, soale aku wonge cuek mas terus pendiam, agak susah interaksi mas terus nek kuliah mas, aku sering ngantuk, soale aku nek ngegame iso lama mas sampai tengah malam, isuke aku ngantuk, ora konsen terus kadang turu neng kelas, aku yo ra aktif mas kegiatan desaku, yo nek selama ijek enek seng ngewangi yo mben kono mas, penak ngegame mas.....”

Hasil wawancara dengan subjek A.A.R berjenis kelamin laki laki, berumur ± 21 tahun, tinggal di kos dan kuliah di salah satu universitas ternama di Kota Solo semester 4, mengambil jurusan teknik kimia. Subjek menuturkan bahwa dalam sehari mampu bermain *game online DotA (Defense of the Ancient)* 2 selama ± 6 jam. Menurut subjek, kebiasaannya dalam menghabiskan waktu untuk bermain *game online* selama berjam jam bukanlah menjadi suatu kendala bagi subjek untuk melakukan aktivitas rutinitasnya seperti kuliah, mengerjakan tugas tugas kuliah, bermain dengan teman teman kampus dan melakukan segala aktivitas yang lain termasuk mengikuti UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) dalam bidang debat bahasa Inggris. Subjek mengatakan bahwa kesenangannya dalam bermain *game online* selama berjam jam membuatnya lebih cepat mempelajari *vocabulary* dalam bahasa Inggris, bahkan dari kebiasaan subjek yang sangat menyukai film barat, musik barat dan salah satunya *game online*, membuatnya menjadi perwakilan lomba debat bahasa Inggris tingkat nasional, walaupun tidak mendapat juara, tetapi cukup berhasil untuk membanggakan nama universitas karena sudah bisa masuk sampai *go nasional*. Subjek menambahkan, bahwasanya dengan bermain *game online* dapat melatih motoriknya untuk ikut berfikir dan

mengartikan setiap kata kata dalam instruksi *game* tersebut, yang pastinya dalam bentuk bahasa inggris.

Subjek A.A.R menambahkan untuk kegiatan sosialnya dengan lingkungan sekitar, yaitu bersama teman teman kampus, subjek bisa melakukan hubungan interaksi sosial dengan cukup baik, ditandai dengan prestasi subjek yang menjadi *tutor* atau pengajar bahasa Inggris di fakultasnya untuk teman teman mahasiswa yang belum lulus tes bahasa Inggris.

Hal ini dibuktikan dari pernyataan subjek yang mengatakan bahwa “*mas, aku main game iku, sehari paling ndak rutin ± 6 jam, iku per hari, ora seminggu sekali lho mas, terus iki mas, sampean ngerti ora, seng garai aku iso pinter bahasa inggris mergo sinau otodidak mas, teko endi? Salah sijine game online seng aku sering mainkan iki, soale mas, nek main game kan yo bahasa pengantare nganggo bahasa inggris, jadi ya lumayan kanggo sinau ngasah kemampuan bahasa inggris kayak tambah vocabullary ngono kui mas, yo alhamdullillah mas, teko iki aku wes mewakili kampus kanggo lomba debat bahasa inggris tingkat nasional, masio ora entuk juara mas, paling nggak wes iso go nasional ndisek mas, selain iku, aku yo ditunjuk tutor inggris mas di fakultasku, sebenere aku ndue kanca akeh mas, yo kanca ngegame, kanca dolan lan kanca kampus, ndak semua mas, kalau gamer itu pasif, yo ada sebagian seng pasif, jadi pas neng lingkungan masyarakat sifate individual.*”

Peneliti juga mewawancarai subjek yang lain yaitu subjek B.A berjenis kelamin laki laki, berumur ± 23 tahun, tinggal di asrama dan sedang menempuh pendidikan kuliah di salah satu universitas ternama di Kota Solo semester 8, mengambil jurusan Psikologi. Subjek menuturkan bahwa dalam sehari mampu bermain *game online DotA (Defense of the Ancient)* 2 selama ± 7 jam. Menurut subjek, bahwa dalam menghabiskan waktu bermain *game* hingga berjam jam sama sekali tidak mengganggu aktivitasnya, bahkan subjek paham bagaimana cara mengatur waktu antara kuliah, mengerjakan tugas, mengerjakan skripsi yang sudah dimulai subjek dari semester 7, kemudian membagi waktu bermain dengan

teman teman kampus seperti futsal dan diantaranya bermain *game online Dota* (*Defense of the Ancient*) 2 tersebut. Subjek menuturkan, bahwa membagi waktu bisa dilakukan dengan membuat jadwal. Misal: dalam sehari dari pagi sampai siang subjek akan fokus untuk bermain *game online*, setelah itu baru subjek akan melakukan aktivitas yang lain.

Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan subjek sebagai berikut “*mas, aku iki seneng ngame mas, yo terutama DoTA 2, seru banget iku mas, dalam sehari aku iso menghabiskan waktu sampai tujuh jam, aku nek main game rutin isuk mas, soale kan gari garap skripsi tok mas, ora ono kuliah lain lain, ya alhamdulillah mas, ora gangu aktivitasku blas, aku yo iso ngatur jadwal kuliah mas, kuliah skripsi, hehehe.... bisa juga main futsal ambek teman temanku dikampus mas, aku kalau bagi waktu, tak buat shift mas, misalke aku isuk main game sampai siang, mengko leren, siang sampai sore kegiatan liya mas.*”

Berdasarkan uraian di atas, individu yang kecanduan *game online* ada yang interaksi sosialnya bagus atau positif ada pula yang interaksi sosialnya kurang bagus atau negatif. Individu yang kecanduan *game online* dan interaksi sosialnya positif ditujukan dengan sikap subjek yang bisa membagi waktu dengan baik seperti subjek B.A, dan dapat menguasai bahasa inggris seperti subjek A.A.R serta cenderung banyak teman yang mau berteman dengan kedua subjek tersebut, namun ada pula yang berdampak negatif, misal menjadi pribadi yang individual atau cuek serta tidak memperdulikan lingkungan sekitar seperti subjek H, sehingga interaksi sosial kedua subjek tersebut menjadi kurang bagus, karena banyaknya teman subjek atau lingkungan sekitar yang kurang menyukai sikap dan sifatnya.

Oleh karena itu rumusan masalah yang diajukan yakni “bagaimana interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online*?” Dalam uraian tersebut,

maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online***”.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan secara rinci interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online*.

C. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini akan diperoleh manfaat diantaranya adalah:

1. Secara teori, memberikan informasi yang ilmiah dalam bidang psikologi sosial, mengenai dampak yang terjadi dari *game online* terhadap interaksi sosial, dan bisa diaplikasikan sebagai bahan penelitian selanjutnya bagi peneliti lain yang mempunyai keinginan tinggi dalam bidang tersebut.
2. Secara praktis, penelitian mengenai interaksi sosial pada remaja Kecanduan *game online* tersebut bisa diimplementasikan ke dalam kehidupan remaja-remaja yang mengalami kecanduan terhadap *game online*.