

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video games* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Pada jaringan komputer yang berdekatan (*Local Area Network*) kini pemain *game* sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai *game* yang tersambung dengan jaringan internet (*Online Games*) ini ternyata lebih banyak diminati baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Jika melihat di tempat-tempat persewaan *game* (*Game Centre*), maka akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi siang ataupun malam dari para penggemar *game*. Bahkan pada jam-jam tertentu terdapat banyak *user* yang rela mengantri.

Popularitas *game online* yang semakin meningkat pada kenyataannya diikuti dengan munculnya dampak negatif yang merupakan kemungkinan dari dampak bermain *game online*. Menurut Anderson (dalam Santoso dan Purnomo, 2017) semakin tinggi budaya internet pada masyarakat di sebuah negara, maka negara tersebut akan menjadi tempat yang “subur” bagi pertumbuhan kasus-kasus kecanduan. Becker (dalam Adiningtyas, 2017) menyatakan bahwa *Massively Multiplayer Online Games* telah dianggap oleh berbagai media sebagai sebab dibelakang beberapa kasus ekstrim seperti pengabaian anak, kegagalan hubungan, hingga kematian. Banyaknya kasus ekstrim yang dilaporkan telah terjadi di sejumlah negara membuat kecanduan *game online* menjadi perhatian banyak negara di seluruh dunia yang mencakup lintas perbedaan budaya, yaitu meliputi Eropa, Amerika Serikat, dan Asia (Iowa State University, 2011).

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, malu, pemalas, pembohong, tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, anti sosial dan lain sebagainya. Akibatnya memengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya memengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Pada data di atas di kemukakan bahwa pada umur 12-34 tahun usia yang paling banyak mengalami kecanduan *game online* di mana Remaja di usia rentang 12-23 tahun merupakan pemain terbesarnya, di Saat itu remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Masa remaja sendiri merupakan suatu bagian dari proses tumbuh kembang berkesinambungan, yang merupakan masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa awal. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam aspek fisik, emosi, kognitif dan sosial. Menurut Santrock (dalam Anhar, 2014) Remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir.

Remaja dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir, dan perencanaan dalam bertindak. Oleh karena itu, salah satu tugas perkembangan bagi remaja madya dan remaja akhir yaitu mereka dituntut untuk dapat mengerjakan berbagai tugas dalam dunia pendidikan, baik secara akademik maupun non akademik. Seperti mengikuti pelajaran dengan baik di kelas ketika pelajaran berlangsung, meluangkan waktu kosong untuk belajar, mengerjakan tugas pekerjaan rumah yang diberikan guru dan lain sebagainya. Namun pada kenyataannya, fakta di lapangan masih banyak remaja yang tidak memanfaatkan

waktu luang untuk belajar dengan baik dan tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Sehingga anak yang tidak bisa memanfaatkan waktu luang belajar dengan baik lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain atau mencari suatu hiburan seperti bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*, *Fire fire*, *PUBG*, dan permainan *games* lainnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan pada tanggal 18, 23, dan 27 April 2019 pada Siswa-siswi SMA PGRI Indralaya Utara, ada beberapa kecenderungan siswa mengalami perilaku *addiction* (kecanduan terhadap *game online*). Selanjutnya adalah siswa yang berinisial AD, SA dan R mengatakan bahwa dirinya sering menghabiskan waktu sehari-harinya untuk bermain *game online* baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Subjek sering membolos sekolah bersama teman lainnya untuk "MABAR" (Bermain Bersama) *game online*. Setiap hari orangtua memberikan uang saku sebesar Rp. 25.000-35.000,-. Uang saku tersebut mereka kumpulkan untuk membeli paket data internet bulanan Rp. 65.000,-. Ketiga subjek di atas mengatakan mereka juga memanfaatkan fasilitas *WIFI* yang ada di sekolah dan di rumah temannya, dalam satu hari subjek bisa menghabiskan waktu 10-12 jam/hari untuk bermain *game online*. Permainan yang sering dimainkan adalah *mobile legend*, *clash of clean*, *PUBG*, dan *Free Fire*. Subjek juga mengatakan bahwa bermain *game online* merupakan suatu kebiasaan untuk memenuhi kepuasan yang ada dalam diri serta bisa menenangkan pikiran ketika ada *problems* yang sedang dialami. Selain itu subjek juga lupa makan, minum, shalat dan berinteraksi dengan lingkungan serta memiliki

pola tidur yang tidak teratur. Subjek juga sering mendapatkan teguran dari guru karena bermain *game online* di dalam kelas ketika pelajaran sedang berlangsung. Sehingga, subjek memiliki suatu kebiasaan ingin bermain *game online* secara terus-menerus, menjadi hobby dan cenderung mengalami perilaku kecanduan terhadap *game online* (hasil wawancara tanggal 18, 23, dan 27 April 2019, pukul 09-13.00 WIB).

Selain melakukan wawancara pada siswa, peneliti juga melakukan wawancara pada pegawai dan guru yang bekerja atau mengajar di SMA PGRI Indralaya Utara. Menurut guru yang berinisial Ibu L, Bapak H dan Bapak AJ mengatakan bahwa permasalahan yang sedang terjadi di SMA ini adalah siswa yang sering bolos sekolah hanya untuk bermain *game online* dan bermain *game online* ketika pelajaran sedang berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan fakta yang ada di lapangan seperti siswa yang sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* di dalam kelas, serta siswa yang sering bolos sekolah yang datang dengan tujuan ke sekolah namun tidak sampai tujuan ke sekolah. Menurut Ibu "L" salah satu peraturan yang ada di sekolah yaitu larangan membawa hp/gadget bagi siswa namun faktanya banyak siswa yang melanggar aturan tersebut. Sehingga, Bapak "H" yang sebagai wakil kesiswaan di SMA PGRI ini ingin sekali meminta hasil penelitian yang ingin di angkat peneliti tentang kecanduan terhadap *game online* pada remaja di SMA ini dan hasil penelitian yang di teliti bisa digunakan untuk merubah sifat dan sikap siswa yang mengalami kecanduan *game online* serta bisa menjadi catatan bagi guru BK yang ada di sekolah ini. Seringnya siswa bermain *game online*, siswa

juga sering mengabaikan interaksi dengan guru dan jarang sekali mengerjakan tugas-tugas sekolah bahkan tidak mengikuti aturan norma-norma yang berlaku di sekolah ini (hasil wawancara tanggal 18, 23, dan 27 April 2019, pukul 12-14.00 WIB).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa sebagian siswa di SMA PGRI Indralaya Utara memang terbilang sering sekali bermain *game online*, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan luar sekolah. Hal ini membuat penelitian ini sangat *urgent* untuk diteliti, serta Bapak "H" sangat mendukung peneliti dalam mengangkat permasalahan yang sedang terjadi di SMA PGRI ini karena pengaruhnya yang begitu besar, yang bisa berpengaruh terhadap interaksi sosial atau keterampilan sosial bagi remaja serta berpengaruh terhadap prestasi akademik. Tentunya ada faktor-faktor yang memengaruhi hal tersebut bisa terjadi, karena faktor ini tidak bisa terbentuk dengan sendirinya serta melalui sebuah proses. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

Faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, di antaranya adalah yang pertama, keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamers* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Kedua, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah. Ketiga, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online* dan keempat, kurangnya *self*

control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja di antaranya adalah pertama, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*. Kedua, memiliki hubungan sosial yang kurang baik seperti remaja yang menyendiri sendiri sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan dan ketiga, harapan orangtua yang terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan. (dalam masya dan candra, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memang benar menemukan hal tersebut di lapangan terutama faktor eksternal, dimana anak yang kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sering menyendiri dan anak-anak introvert lebih memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan mereka yang sering mengabaikan orang yang mengajaknya berbicara bahkan mereka tidak menerima ketika di ingatkan orangtuanya dan lebih mendahulukan bermain *game online*. Selain itu, diketahui juga siswa yang sering bermain *game online* karena ikut-ikutan teman yang sedang bermain sehingga siswa sering melakukan bolos sekolahnya untuk bermain *game* secara bersama-sama temannya. Hal tersebut tentunya menggambarkan ciri-ciri siswa memiliki perilaku keterampilan sosial yang

rendah. Menurut Riggio (dalam Loton, 2007) keterampilan sosial adalah sekelompok keterampilan yang digunakan untuk melakukan *decoding*, mengirim dan mengatur informasi yang masuk secara non verbal dan verbal dalam rangka memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan adaptif.

Menurut Mu'tadiin (dalam Temu, 2017) keterampilan sosial dan penyesuaian diri menjadi semakin penting dan krusial manakala anak sudah menginjak masa remaja. Hal ini disebabkan karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan sangat menentukan. Sejumlah hal yang dapat memudahkan remaja dalam proses sosialisasinya tercakup dalam keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat memudahkan remaja dalam berhubungan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, selektif terhadap berbagai pengaruh yang ada di lingkungan, bertanggung jawab dan penuh pertimbangan atas semua yang dilakukan, serta mampu menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi secara tepat.

Remaja yang memiliki keterampilan sosial tidak akan mudah terjebak dalam sikap, perilaku, kebiasaan ataupun hal-hal yang justru akan menghambat perkembangannya menuju dewasa. Keterampilan sosial yang tinggi pada remaja akan membawa individu untuk menempatkan diri pada posisi yang semakin baik di masyarakat. Sedangkan kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan-keterampilan sosial akan menyebabkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga dapat menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, cenderung berperilaku yang kurang (anti sosial).

Chen dan Chang (2008) mengatakan salah satu dari aspek kecanduan *game online* adalah *interpersonal problems*, yang merupakan persoalan-persoalan berkaitan dengan interaksi dengan orang lain atau kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan sosial. Banyak remaja yang kurang memiliki keterampilan sosial yang kurang baik mengalihkan perhatiannya ke *game online* sebagai pengalihan, seperti yang dinyatakan Oleh Elihu Katz, Jay G Blumber dan Michael Gurevith (Temu, 2017) dengan teori *Uses and Gratification*nya bahwa pengguna media memainkan peran yang aktif dalam memilih dan menggunakan media. Pengguna media menjadi bagian yang aktif dalam proses komunikasi yang terjadi secara berorientasi pada tujuannya dalam media yang digunakannya. Serta salah satu faktor eksternal dari bermain *game* mengatakan bahwa remaja yang memiliki hubungan sosial yang kurang baik seperti remaja yang menyendiri sendiri sehingga membuat remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Tidak heran jika remaja yang kurang memiliki hubungan sosial atau keterampilan sosial rendah, lebih memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan dan hal ini merupakan hal yang sangat penting jika dilakukan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengetahui seberapa besar hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja Di SMA PGRI Indralaya Utara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penulisan ini, adalah: Apakah ada hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat :

Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan psikologi khususnya psikologi perkembangan.
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal hal yang berhubungan pengaruh *game online* dengan keterampilan sosial.
- 3) Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

Manfaat praktis

- (a) Orang tua, sebagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan *prevensi* maupun pendampingan kepada remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka, khususnya terkait dengan kecanduan *game online* dan perkembangan keterampilan sosial pada remaja.
- (b) Konselor atau Guru BK, sebagai sumber pengetahuan tentang hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja yang dapat digunakan sebagai referensi penanganan kasus yang terkait dengan perkembangan sosial pada remaja pecandu *game online*.
- (c) Pemerintah, sebagai bahan pertimbangan untuk lebih menegakkan regulasi bagi para pengelola *game center* tentang pendisiplinan waktu kunjungan khusus pelajar di jam-jam aktif sekolah, sehingga tujuan pemerintah dalam menekan perilaku kenakalan remaja dan penurunan prestasi akademik akibat kecanduan *game online* dapat terlaksana.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian ini memuat berbagai hasil penelitian terdahulu dengan masih mengaitkan dengan variabel yang serupa. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Temu mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2017 dengan judul keterampilan sosial dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja, dimana dengan hasil penelitian "ada hubungan negatif

yang signifikan antara ketrampilan sosial dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja ($r = -0,624$; $p < 0,000 < 0,01$) semakin tinggi ketrampilan sosial maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Alfiyyah dan Halimah, dari prosiding Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung dengan judul "Hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Adiksi *Game Mobile Legends* pada Mahasiswa Kota Bandung, tahun 2017-2018 dengan metode penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian didapatkan $r = -0,141$ dengan $p = 0,457$, artinya terdapat hubungan yang sangat rendah dan tidak signifikan antara keterampilan sosial dengan adiksi *Mobile Legends*, Berdasarkan hasil pengambilan data kepada 30 responden mahasiswa Kota Bandung yang mengalami adiksi *game Mobile Legends*, didapatkan kesimpulan bahwa hasil uji korelasi Rank Spearman menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara keterampilan sosial dengan adiksi *Mobile Legends* pada mahasiswa Kota Bandung. Artinya, mahasiswa Kota Bandung memiliki keterampilan sosial yang tinggi dan hal tersebut tidak mempengaruhi apakah mereka akan menjadi adiksi atau tidak terhadap *game mobile legends*. Selain itu, hasil uji korelasi pun membuktikan bahwa ketiga *sub-skill* keterampilan sosial, yaitu *social presentation*, *social scanning*, dan *social flexibility* memiliki koefisien korelasi yang sangat rendah, bahkan hampir tidak berkorelasi dengan adiksi.

Penelitian diatas menerangkan bahwa ada hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja dan ada yang hasilnya tidak ada hubungan

atau korelasi keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja, namun ada juga mengaitkan dengan penyesuaian sosial, prestasi belajar dan lain sebagainya. Maka dari itu melihat dari hasil penelitian tersebut maka peneliti ingin meneliti hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja dengan persamaan penelitiannya adalah meneliti dari aspek dorongan-dorongan remaja yang memiliki kecanduan *game online* atau penyebab dari permasalahan yang terjadi pada remaja. Kemudian dari perbedaan penelitian, peneliti mengambil subjek secara heterogen yakni remaja laki-laki dan remaja perempuan yang memiliki kecenderungan kecanduan *game online* sehingga mengalihkan atau tidak peduli terhadap lingkungan sekitar atau keterampilan sosial yang rendah, tidak berfokus pada remaja laki-laki saja. Selain itu hal yang berbeda dari penelitian ini adalah penelitian sebelumnya yang masih jarang mengaitkan hubungan keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja, pada penelitian sebelumnya hanya ada dua penelitian yang meneliti hal tersebut, dan peneliti ingin mengetahui tingkat keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di SMA tersebut. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk meneliti Hubungan Antara Keterampilan Sosial dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di SMA PGRI Indralaya Utara.