

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan individu sosial yang dalam kesehariannya tidak pernah lepas dari individu lain, dimana individu tersebut harus mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Menurut Walgito (2001:71) dorongan atau motif sosial pada individu, mendorong individu mencari orang lain untuk mengadakan hubungan atau interaksi sehingga memungkinkan terjadi interaksi antara manusia satu dengan manusia yang lain.

Kebutuhan berinteraksi sosial pada diri seseorang akan sangat terasa pada masa remaja, dimana pada fase ini banyak pilihan yang harus ditentukan oleh remaja yakni yang berkaitan dengan proses interaksi dengan orang lain. Salah satu fase kehidupan yang akan dilewati manusia yang terlahir ke dunia adalah masa remaja, masa ini disebut pula sebagai masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa dan terjadi pada usia belasan tahun. Hurlock (2001:207) menyatakan bahwa awal masa remaja kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16-17 tahun hingga delapan belas tahun, yaitu usia matang secara hukum.

Remaja sebagai makhluk sosial yang hidup berkelompok diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai remaja yang dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

Menurut Wilis (2005:43), penyesuaian diri yang baik ialah kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungan. Penyesuaian diri yang baik akan menjadi salah satu bekal penting karena akan membantu remaja pada saat terjun dalam masyarakat luas.

Di zaman modern, interaksi sosial sebagai bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan remaja tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Cara berinteraksi sosial pun dapat dilakukan melalui berbagai produk teknologi yang canggih, salah satunya melalui dunia maya yaitu *internet*. Dalam *internet* terdapat berbagai macam pilihan program yang dapat dijadikan cara untuk berinteraksi dengan orang lain. Salah satu program yang paling diminati oleh kalangan remaja saat ini adalah media *game online*, merupakan permainan yang dapat menghubungkan seseorang dengan orang lain melalui *internet*.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui *internet*. *Game* dengan fasilitas *online* via *internet* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*, *playstation*) karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.

Fenomena bermain *game online* di Indonesia banyak mengambil perhatian remaja Indonesia. *Game online* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Sesuai dengan survei yang dilakukan oleh *Media Analysis Laboratory*

pada tahun 1998 (dalam Ambarina, 2008:97) mengungkapkan bahwa pengguna *game online* terbanyak adalah remaja yang setara dengan siswa SMP atau siswa SMA.

Tidak sedikit remaja yang juga ikut larut dalam permainan *game online*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *game online*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap rental *game online*, terlihat dari pengunjung rental *game online* yang didominasi oleh remaja. Remaja biasa terlihat memenuhi rental *game online* setelah jam pulang sekolah, tetapi sering juga ditemukan siswa berseragam terlihat bermain pada jam sekolah. Para pemain *game online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting, seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *game online*.

Penelitian terbaru oleh seorang pakar kecanduan *video game* di Amerika, Mark Griffiths dari *Nottingham Trent University*, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu”. Menurut Griffiths (2010:83) betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, dan sosial remaja.

Penggunaan fasilitas komputer yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku adiktif. Menurut Griffiths, beberapa penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan fasilitas *Internet Relay*

Chat (IRC), *Massively Multiplayer Role Playing Games (MMRPG)* dan *e-mail* memberikan kontribusi yang luas bagi kemunculan kecanduan (Danfort, 2003:29). Terutama bagi MMRPG, penggunaan fasilitas komputer untuk tujuan *game online* ternyata bisa mengarahkan pada tingkah laku *addictive* yang cukup potensial setelah fasilitas *chat room*.

Kecanduan atau *addiction* menurut Grispon & Bokular (Elster, 1999:57) adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat. Apabila seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perbuatan tersebut, mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku. Kemudian orang yang kecanduan *game online* akan merasakan efek kesenangan jika bermain *game online (Euphoria)*.

Menurut Hawadi (Widayanti, 2007:59) pada prinsipnya, *game* memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi dalam permainan ini juga dirancang penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Hal ini menyebabkan anak merasa tertantang sehingga terus-menerus menekuninya. *Game online* dirancang sedemikian rupa, konsep permainan yang menarik, gambar tiga dimensi, efek-efek yang luar biasa dan media *chatting* yang

melengkapi *game* menjadikan pemain enggan untuk meninggalkan permainan. Beragam suasana menarik yang ditawarkan *game online* menyebabkan remaja merasa tertantang untuk terus bermain meskipun harus menghabiskan waktu berjam-jam. Akibat dari sifat *seductive* dari *game online* ini akan menyebabkan remaja sedikit demi sedikit menarik diri dari lingkungannya.

Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami penurunan prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan yang penting. Menurut Griffiths (Dwiastuti, 2005:48) kondisi ekstrim yang dapat muncul adalah pemain *game online* akan menjadi sangat cemas jika tidak bermain. Perilaku salahsuai yang muncul dapat mengarahkan remaja pada perilaku menyimpang. Salah satu dari perilaku menyimpang tersebut adalah pergaulan yang hanya terbatas di dalam *game online*, sehingga menjadikan seseorang terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata, keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain, selain itu perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam *game online*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lynch (Anderson, 2000:55), pada kelompok usia remaja, sebanyak 13-22% terdapat korelasi antara lama dan seringnya remaja bermain *game online* terhadap tindakan kekerasan. Semakin lama dan sering remaja tersebut bermain *game online* maka perilaku kekerasan meningkat. Ditambahkan pula dalam studi meta analisis oleh Anderson C dan

Brushman B pada tahun 2001, pada 4000 remaja usia dibawah 18 tahun, *game online* berdampak pada peningkatan *arousal* fisiologis , kemarahan, rasa permusuhan, dan penurunan perilaku prososial.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu tentang Pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja (studi deskriptif terhadap siswa kelas X dan XI SMKN 8 Bandung tahun ajaran 2009-2010) yang di lakukan oleh Pamungkas (2011:98), menunjukkan bahwa siswa yang berada pada level *Low Addiction* dengan kata lain tidak kecanduan, dan memiliki kemampuan menyesuaikan diri terhadap lingkungan dengan baik dan optimal. Perilaku kecanduan *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan penyesuaian sosial siswa dengan besarnya kontribusi perilaku kecanduan yaitu 0,19%.

Menurut hasil wawancara terhadap pengelola rental *game online*, diperoleh keterangan bahwa seorang pemain *game online* bisa menghabiskan waktunya berjam-jam atau bahkan sehari semalam berada di rental *game online* hanya untuk bermain *game*. Bermain *game online* bagi mereka sudah biasa dilakukan dan seringkali menyita banyak waktu serta menghabiskan banyak uang. Mereka sering menyisihkan uang jajan bahkan terkadang sengaja mengalokasikan semua uang jajan untuk bermain *game online* dan menikmati permainan. Remaja yang seharusnya menggunakan waktu sekolah, namun digunakan untuk bermain *game online*. Hal tersebut mengakibatkan penyesuaian remaja terhadap peraturan sekolah tidak dapat dilakukan dengan baik, dan aktivitas-aktivitas lain pun dapat terganggu akibat bermain *game online* yang berlebihan.

Berdasarkan kesenjangan penelitian terdahulu, teori dan fenomena yang terjadi di atas, peneliti tertarik untuk mendapatkan bukti empiris tentang sejauh mana pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja, sehingga peneliti memfokuskan penelitian pada judul : Pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang.

B. Rumusan Masalah

Perilaku kecanduan *game online* pada remaja tidak dapat dibiarkan begitu saja, karena bagi remaja yang menggemari *game online* secara berlebihan akan menimbulkan pengaruh negatif dalam dirinya, terutama dalam perkembangan penyesuaian sosialnya. Hubungan dengan keluarga, teman sebaya, dan masyarakat lainnya akan berkurang, serta dapat terisolir dan menarik diri dari lingkungannya. Untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah, dilakukan tahap-tahap pengumpulan data dengan pertanyaan yang menunjang sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penyesuaian sosial pada remaja di Malang ?
2. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Malang ?
3. Bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat penyesuaian sosial pada remaja di Malang.
2. Mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Malang.
3. Mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti dan khalayak intelektual pada umumnya, bagi pengembangan keilmuan baik dari aspek teoritis maupun praktis, diantaranya:

1) Manfaat teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada bidang khususnya Psikologi Perkembangan dan Psikologi Pendidikan, serta penelitian yang terkait dengan perkembangan remaja.

2) Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis terutama bagi orangtua atau lembaga yang berhubungan dengan dunia pendidikan yaitu dengan menjadikannya sebagai referensi dalam membina remaja. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam memahami perkembangan penyesuaian sosial remaja yang kecanduan bermain *game online*. Sehingga bagi remaja yang kecanduan

terhadap *game online* mampu menjadi tidak kecanduan terhadap *game online* yang berdampak negatif terhadap penyesuaian sosialnya.

