

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi memiliki peranan penting dalam berkomunikasi. Internet menyuguhkan fasilitas dalam berkomunikasi dan hiburan. Penggunaanya tidak hanya para pekerja kantoran dan pendidik dengan tingkat *mobilitas* yang tinggi, siswa dan masyarakat awam, termasuk remaja di dalamnya, menggunakan internet disebagian besar aktivitas kehidupannya.

Remaja merupakan salah satu tahapan dari perkembangan manusia dan merupakan tahap transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Setiap tahap perkembangan memiliki tugas yang harus dilewati individu agar dapat menjalani tahap selanjutnya dengan baik. Salah satu tugas perkembangan remaja yang diungkap oleh Hurlock (1980, h. 213) adalah penyesuaian sosial, remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dimana dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada. Salah satu tugas remaja adalah memiliki relasi yang baru dan lebih matang dengan teman seusianya dan dari berbagai jenis kelamin.

Remaja akan memulai interaksi sosial yang lebih luas dan mulai memiliki kelompok sosial selain keluarga. Kegagalan dan hambatan yang terjadi dalam interaksi sosial dapat mengakibatkan seseorang merasa terisolasi dan kesepian juga mengalami hal-hal yang tidak baik. Remaja yang diabaikan atau ditolak oleh kelompok

sosialnya akan merasa kecewa dan dapat membuat remaja sesekali bertingkah laku di luar kewajaran seorang remaja pada umumnya, baik yang bersifat *withdrawal* maupun agresif.

Dalam membangun relasi baru, remaja diharapkan memiliki keterampilan sosial untuk memulai dan mempertahankan relasi yang sudah ada. Keterampilan sosial menurut Zin, dkk (dalam Steedly, Schwartz, Levin, Luke, 2008, h. 2) adalah perilaku mengontrol emosi, membangun sikap peduli dan fokus dengan orang lain, relasi yang baik dan membuat keputusan yang bertanggung jawab dalam berhubungan dengan orang lain. Selaras dengan pendapat Zin, Riggio (dalam Caplan, 2005, h. 723) menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah proses interaktif seseorang terhadap orang lain dengan cara yang efektif, keterampilan sosial memiliki enam dimensi yaitu ekspresivitas emosi, sensitivitas emosi, kontrol emosi, ekspresivitas sosial, sensitivitas sosial dan kontrol sosial.

Menurunnya keterampilan sosial seorang remaja dapat dilihat dengan perilaku seperti tidak dapat mengontrol emosi, tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan baru, bersikap arogan dan lain-lain. Keterampilan sosial seorang remaja yang rendah menurut Drangueng, Wannaueumol, Yodming, Sirithongthaworn (2008, h. 27) adalah munculnya sifat agresivitas, kesombongan dan munculnya rasa kesepian. Masalah remaja yang ditimbulkan karena kurangnya keterampilan sosial yang rendah ialah, tawuran antar pelajar, perkelahian yang disebabkan kata-kata di media sosial, *bullying*, dan rasa ditinggalkan oleh lingkungan sosialnya.

Faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial seseorang menurut Davis dan Forsythe (dalam Setiani, 2014) antara lain keluarga, kepribadian, lingkungan, dan kemampuan penyesuaian diri. Syahrani (2015, h. 88) dalam jurnal penelitian “Ketergantungan Online Games dan Penangannya” mengatakan bahwa faktor sosial dan keluarga adalah faktor yang diyakini berperan dalam mendorong seseorang bermain *games online*. Faktor sosial dapat diartikan pengaruh ajakan teman sebaya sedangkan faktor keluarga, adalah orang tua yang memberikan anaknya fasilitas *games* dan akses internet dirumah akan memberikan kegiatan rekreasi remaja lebih banyak dirumah. Pada usia remaja, kegiatan rekreasi diperlukan untuk menghindari rasa bosan, dan memberikan kesegaran fisik maupun psikis.

Games yang merupakan salah satu konten yang terdapat dalam internet pun dapat menjadikan penggunanya kecanduan. *Games* semula hanya bisa dilakukan satu sampai dua orang saja dengan menggunakan *play station*, *nitendo* dan perangkat *games* lainnya, sekarang dengan menggunakan *computer* maupun *smarth phone*, *games* dapat dimainkan dengan beberapa pemain. Bukan hanya dengan pemain lokal bahkan pemain dari seluruh dunia yang sedang “*online*” pada saat yang bersamaan.

Kecanduan *games online* menurut Weinstein (2015, h. 268) merupakan perilaku penggunaan secara berlebihan dalam bermain *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Young (2009, h.356) berpendapat adiksi *games online* merupakan kecanduan pada

video games, permainan *role-playing* melalui internet. Yee (2006, h. 773) mengelompokkan faktor pendorong seseorang bermain *games online* menjadi tiga komponen utama yaitu *achievement*, *social*, and *immersion* yang mana ketiga komponen tersebut terbukti sangat mempengaruhi perilaku *gamers*.

Bermain *games online* secara berlebihan menurut Drangkrueng, dkk (2008, h. 27) dapat menyebabkan gangguan kehidupan sehari-hari dan mempunyai efek di kehidupan nyata karena internet membuat sebuah dunia baru dimana seseorang dapat menghabiskan waktu yang banyak dan mengisolasi seseorang dari kehidupan nyatanya. Chebbi dan Yang (dalam Mami dan Hatami-Zad, 2014, h. 56) berpendapat bahwa individu yang mengalami kecanduan internet akan merasakan kebosanan, kesepian, depresi, kecemasan sosial dan penurunan keterampilan sosial.

Seseorang yang memiliki kecanduan internet akan mengurangi keterampilan sosialnya, dan membuat mereka terisolasi dari aktivitas sosial di kehidupan nyata. Penelitian tentang hubungan kecanduan internet dan keterampilan sosial remaja oleh Drangkrueng, dkk (2008, h. 26) menyatakan adanya korelasi kecanduan internet dengan keterampilan sosial remaja dalam perilaku yang negatif seperti agresifitas, kesombongan, dan kecemasan.

Penelitian lain tentang adiksi *game online* oleh Griffiths (dalam Kuss dan Griffiths, 2012, h. 126) dalam jurnal internasional yang berjudul “*Adolenscent Online Gaming Addiction*” menyatakan

bahwa remaja memiliki resiko lebih besar dalam kecanduan internet dibandingkan pada individu dewasa. Penelitian lain tentang keterampilan sosial dalam jurnal yang berjudul “*Investigating The Relationship Between Internet Addiction and Strengthening Student’s Social Skills*” oleh Karimzadeh (2015, h. 2149) menunjukkan peningkatan kecanduan internet berpengaruh pada penurunan keterampilan sosial mahasiswa.

Hasil wawancara peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna bilik komputer pada sebuah *game center* di daerah peleburan adalah pelajar menengah pertama. Dari wawancara bebas oleh peneliti dengan 17 responden, yang terdiri dari 12 responden di *games centre*, tiga orang tua dan dua guru, ditemukan 12 responden menghabiskan empat sampai enam jam sehari untuk bermain di *games centre* dan berkelanjutan di rumah, bagi rumah yang tersedia akses internet, untuk beberapa jam yang relatif lama.

Tiga orang tua dengan anak yang bermain *online games* di rumah mengatakan anaknya memiliki keterampilan sosial yang rendah, anak tersebut cepat marah ketika dilarang untuk bermain *games*, sedangkan dari laporan guru ke wali murid saat disekolah anak tersebut lebih senang menyendiri, dan ketika harus berkenalan dengan orang baru mereka gugup dan tidak banyak bicara. Hasil wawancara dengan seorang guru di sekolah yang memiliki beberapa anak didik yang cenderung kecanduan *games online*, ditemukan anak sulit berkomunikasi dengan baik ketika diharuskan bekerja kelompok, seperti tidak dapat menerima kritik, sikap mengatur yang

berlebihan dan mudah emosi ketika pendapatnya tidak diterima, bahkan ada satu anak yang mengaku bersekolah namun kenyataannya pergi ke *games centre* dekat sekolah.

Tujuh dari 12 responden yang diwawancari oleh peneliti di *games centre* mengaku susah berkonsentrasi, dan gelisah jika tidak dapat mengakses internet untuk bermain *games* dalam sehari karena pikiran mereka selalu pada bagaimana untuk melanjutkan *games* tersebut. Responden ada yang menyatakan lebih memilih bermain *games online* dibanding dengan temannya karena responden merasa relasi dengan teman yang tidak memiliki minat yang sama merupakan relasi yang membosankan, dan mereka lebih merasa diterima dengan dunia *games* mereka.

Hal tersebut mengungkapkan adanya fenomena menyimpang sosial bagi remaja. Dari hasil temuan peneliti di atas, pengguna *game online* tanpa mereka sadari mengesampingkan relasi sosial dan kesehatan fisik mereka. Salah satu pemain mengatakan untuk beberapa *games Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), seperti *dotA online* juga sebagai ajang menunjukkan diri sebagai *gamers* sejati ketika *level* dan kemampuannya diakui dalam lomba berskala nasional maupun internasional. Hal tersebut menunjukkan salah satu motif dari seseorang dengan kecanduan *games online* yaitu *achievement* dari teori Yee (dalam Kuss, 2013, h. 126).

Fenomena adiksi *game online* ini memberi dampak yang buruk bagi kesehatan fisik, psikis juga keterampilan sosial remaja,

adanya gangguan pencernaan, penglihatan, dan daya tahan tubuh yang menurun akibat remaja yang terus menerus berhadapan dengan komputer sepanjang hari. Selain itu keterampilan sosial remaja juga akan terganggu karena waktu bersosial dengan lingkungan mereka berkurang.

Berdasarkan fakta yang ditemukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya tentang pengaruh dari adiksi *games online* dengan kehidupan sosial, peneliti tertarik dalam membahas fenomena *games online* yang sedang banyak diminati dengan keterampilan sosial dikalangan remaja. Maka muncul pertanyaan, adakah hubungan adiksi *games online* dengan keterampilan sosial remaja? dari pertanyaan itu peneliti akan menyusun penelitian ke dalam sebuah judul penelitian yaitu “Hubungan adiksi *games online* dengan keterampilan sosial remaja”.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empirik hubungan antara adiksi *games online* dengan keterampilan sosial remaja.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna memberikan referensi dalam pengembangan ilmu psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan terkait perilaku adiksi *games online* dengan keterampilan sosial pada remaja.

