

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial pada hakekatnya tidak dapat hidup sendiri dan akan selalu berhasrat untuk berhubungan dengan manusia lain. Proses berhubungan tersebut disebut sosialisasi. Kontak sosial atau komunikasi yang terjadi di antara dua individu atau kelompok disebut interaksi sosial. Berinteraksi dengan orang lain merupakan salah satu unsur penting dalam keterampilan sosial yang dimiliki seseorang. Maslow (dalam Listiyanto, 2007) mengatakan bahwa lima kebutuhan dasar seseorang dapat terpenuhi melalui interaksi sosial.

Gerungan (2004) dalam bukunya berjudul *Psikologi Sosial* menyatakan bahwa manusia mempunyai kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Interaksi sosial merupakan salah satu bentuk hubungan yang nyata antara manusia tersebut dengan lingkungannya. H.Bonner (dalam Gerungan, 2004) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, yaitu kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, dan atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.

Menjadi seseorang mahasiswa membutuhkan interaksi yang dilakukan baik dengan teman di kampus, teman di kost, maupun dengan dosen. Bagi sebagian mahasiswa yang merantau untuk menuntut ilmu di pulau lain, interaksi sosial menjadi hal utama yang dilakukan. Listiyanto (2007) mengatakan bahwa lingkungan sosial mahasiswa sangat heterogen, karena terdiri dari berbagai suku dan kebudayaan, membawa interaksi sosial yang berbeda pula. Dengan demikian, semakin baik

interaksi sosial yang dilakukan, semakin mudah seorang mahasiswa beradaptasi dan 'bertahan hidup' di dunia perguruan tinggi.

Untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi interaksi sosial pada mahasiswa, peneliti kemudian melakukan wawancara bebas yang dari 5 responden mahasiswa aktif Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata pada tanggal 10 Juli 2019, dan 2 responden dari fakultas Hukum dan Komunikasi, dan 1 responden dari fakultas Ilmu Komputer Unika Soegijapranata pada tanggal 13 Februari 2020. Hasil wawancara menunjukkan bahwa tiga dari delapan responden merasa belum memiliki interaksi sosial yang cukup, yakni kurang dari tujuh kali melakukan kontak sosial dalam seminggu.

Kontak sosial merupakan salah satu aspek dari interaksi sosial. Responden yang mengaku frekuensi kontak sosialnya masih kurang merasa mendapati kesulitan ketika harus berkenalan dan berbicara dengan orang yang belum mereka kenal. Dampak lain yang dirasakan oleh responden ketika merasa interaksi sosialnya kurang adalah saat melakukan diskusi dengan kelompok mereka menjadi lebih pasif dan memilih tidak mengutarakan pendapat atau idenya.

Berdasarkan hasil wawancara, muncul beberapa faktor yang disinyalir berpengaruh terhadap interaksi sosial pada mahasiswa. Salah satu faktor yang muncul adalah pemakaian *smartphone*. Seluruh responden memiliki *smartphone* dan empat dari delapan responden menghabiskan waktu lebih banyak untuk menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi ketimbang melakukan interaksi sosial secara langsung. Menurut para responden, *smartphone* yang saat ini bisa

digunakan untuk memenuhi bermacam kebutuhan, salah satunya yang menyita banyak waktu adalah bermain *game online*.

Berdasarkan wawancara di atas, terlihat proses interaksi mahasiswa sangat diperlukan karena seorang mahasiswa memerlukan teman untuk diajak berkomunikasi dalam proses belajar dan ketika mengalami kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu interaksi sosial untuk mahasiswa juga berguna dalam mempersiapkan diri untuk masuk ke dunia kerja, karena komunikasi merupakan salah satu *soft skill* yang dibutuhkan. Selain itu, responden merasa interaksi sosial yang baik bisa digunakan untuk membuka jejaring dan koneksi pertemanan yang luas sehingga, ketika lulus dari universitas dan hidup di masyarakat, mahasiswa secara umum dapat membaaur dan beradaptasi dengan baik.

Secara umum, interaksi sosial yang kurang dapat berdampak buruk terhadap kehidupan sosial seseorang. Interaksi sosial yang kurang akan menyebabkan perasaan terasing bagi seorang individu (Arif, 2018). Mengutip berita dari *detikHealth*, hasil sebuah penelitian yang dilakukan terhadap 11.000 partisipan selama dua tahun di Amerika Serikat, bahwa interaksi sosial yang kurang akan menambah resiko individu tersebut terkena depresi (Sativa, 2015). Hal senada diungkapkan juga oleh Putri (2015) ketika mewawancarai psikolog Dra. Kasandra Putranto. Beliau mengatakan bahwa interaksi sosial yang kurang dapat menyebabkan konflik dengan orang sekitar, dan hal tersebut dalam jangka panjang dapat menyebabkan stres karena kesepian.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di atas menunjukkan adanya interaksi sosial yang belum sesuai harapan pada mahasiswa. Hal tersebut bisa

disebabkan berbagai macam faktor, salah satunya adalah tingginya intensitas penggunaan internet melalui *gadget* khususnya *smartphone*. Di sisi lain, interaksi dengan keluarga dan teman tidak dapat digantikan oleh sambungan telepon, saling berkiripesan, atau sapaan lewat media sosial (Sativa, 2015).

Perkembangan pesat ilmu teknologi dan komunikasi pada awal abad ke-21 ini mengubah cara manusia bersosialisasi dan berkomunikasi. Selain untuk berkomunikasi, dengan *gadget* yang terhubung ke internet, seseorang bisa mendapat fasilitas hiburan, berbelanja (berjual-beli secara online), dan yang marak sekarang ini adalah bermain *game online* melalui *smartphone*. Hampir semua kalangan umur menjadi pernah memainkan permainan yang terhubung dengan jaringan internet ini, mulai dari anak-anak, orang tua, pekerja kantoran, dan mahasiswa dan pelajar (Septanti, 2017).

Berdasarkan hasil survei penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia tahun 2017 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menemukan bahwa ada pertumbuhan yang cukup signifikan dari 132,7 juta pengguna di tahun 2016 menjadi 143,6 juta pengguna di tahun 2017, dengan komposisi 66,2% diantaranya berumur 13 – 34 tahun. Data hasil survei APJII tersebut juga menyebutkan 43,89% penduduk Indonesia menghabiskan waktu 1-3 jam dan 29,62% diantaranya menghabiskan 4-7 jam dalam menggunakan internet setiap harinya. Temuan ini mengekspresikan pasar yang potensial bagi industri *game online* melihat dalam pemanfaatan internet bidang gaya hidup, *game online* menempati peringkat keenam dengan persentase 54,13% (apjii.or.id, 2018).

Hasil survei di atas menunjukkan ada perubahan pola gaya hidup akibat globalisasi yang mempengaruhi pola kehidupan sosial masyarakat, khususnya mahasiswa sebagai pengguna internet. Alat yang digunakan untuk berselancar di dunia maya atau internet itu juga sudah semakin canggih dan beragam. Tidak hanya *Personal Computer (PC)* atau laptop, akan tetapi ada berbagai macam *gadget* yang bisa digunakan seperti *tablet*, *smartwatch*, dan tentu saja *smartphone* atau dikenal dengan ponsel pintar.

Pada hakikatnya, penggunaan ponsel memudahkan manusia dalam melakukan interaksi sosial dengan cepat melalui pesan teks. Mengutip Aulia (2018), *Smartphone* yang pada awalnya adalah ponsel yang hanya digunakan sekedar untuk bertelepon dan bertukar pesan saja, sekarang berkembang dan berevolusi menjadi alat yang bisa digunakan untuk menunjang kehidupan sehari-hari seperti alat dokumentasi, bertelepon video, mendengarkan lagu, dan bermain *game online*. Berdasarkan observasi peneliti, saat ini *smartphone* sudah dimiliki oleh hampir semua lapisan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua orang bisa bermain *game online* di mana saja dan kapan saja selama terhubung ke internet.

Menurut Trismarinda (dalam Soebastian, 2010) *game online* yang pada awalnya ditujukan untuk dimainkan oleh anak-anak dan remaja, kini telah digandrungi oleh mahasiswa dan orang-orang dewasa, bahkan orang-orang yang sudah bekerja. Ini dibuktikan dengan munculnya banyak komunitas-komunitas berbasis *game online* yang berfungsi untuk mewadahi para *gamers* untuk berdiskusi, kemudian berkembang menjadi penyambung tali silaturahmi antar *gamers* dari berbagai belahan dunia. Dalam dunia *game* modern, *game online* bisa atau sudah dikategorikan

sebagai olahraga. Kemudian muncullah istilah *electronic Sports (e-Sports)* yang semakin mempopulerkan *game online* baik di Indonesia maupun dunia.

Mengutip sebuah artikel yang dipublikasikan oleh Tirta.id, keseriusan *e-sports* di Indonesia terbukti dari hadirnya *Indonesia e-Sports Association*, lembaga pemerintah yang berada langsung di bawah Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (Kemenpora RI) (Utama, 2017). Lembaga ini khusus dibentuk untuk mengenalkan dan mengembangkan *e-Sports* di Indonesia. Dengan demikian, selayaknya olahraga fisik pada umumnya, *e-Sports* membutuhkan latihan rutin dan komitmen (Utama, 2017). Berdasarkan uraian di atas, dimungkinkan masyarakat akan semakin toleran dengan para pelajar atau mahasiswa yang memiliki intensitas tinggi dalam memainkan *game online* di *smartphone* mereka masing-masing.

Maraknya *game online* kemudian menimbulkan berbagai pendapat mengenai efek dari memainkan *game online* terutama dalam aspek sosial. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Septanti (2017) dikatakan bahwa 7 dari 12 orang yang diwawancarai di sebuah *games centre* mengaku sulit konsentrasi dan gelisah jika tidak mengakses internet dan bermain *games* dalam waktu tertentu. Responden mengatakan memilih bermain *games online* dibanding dengan bersosialisasi dengan temannya karena merasa relasi dengan orang yang tidak mempunyai minat yang sama merupakan hal yang membosankan.

Dari hasil temuan Septanti (2017), pemain *game online* secara tidak sadar mengesampingkan relasi sosial. Salah satu pemain mengatakan untuk beberapa *games* dengan genre *Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)* seperti *World of Warcraft*, menjadi ajang menunjukkan diri ketika mampu

memenangkan lomba berskala nasional maupun internasional. Hal ini menunjukkan salah satu motif dari mereka dengan kecanduan *games online* yaitu *achievement* dari teori Yee (dalam Kuss, 2013). Reputasi dan penggemar yang didapat dari komunitas *gaming* terhadap pencapaian di dalam *game* juga menjadi faktor kunci yang memotivasi pemain untuk tetap bermain (Kuss, 2013).

Sadeqian (dalam Mami dan Hatami-Zad, 2014) mengatakan bahwa semakin banyak seseorang menghabiskan waktu untuk menggunakan internet, semakin sulit seseorang dalam menjaga persahabatannya. Penelitian yang dilakukan Mami dan Hatami-Zad (2014) ini juga menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan terhadap internet seseorang, semakin rendah level *social skill* atau keterampilan sosial yang dimiliki seseorang tersebut. Dengan kata lain ini menunjukkan ada keterampilan sosial yang tergerus ketika seseorang menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan internet termasuk di dalamnya bermain *game online*.

Dalam penelitiannya, Dewi (2014) menyatakan bahwa fungsi *game* adalah sebagai sebagai salah satu sarana hiburan. Akan tetapi, di dalam *game online* terdapat sifat yang mengikat, mengakibatkan dampak negatif yang cukup serius seperti prestasi akademis yang menurun dan cenderung memiliki interaksi sosial yang rendah dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Penelitian Dewi (2014) ini menggunakan remaja sebagai subjek penelitian, sedangkan peneliti memilih mahasiswa dengan alasan mahasiswa merupakan sebuah komunitas yang mengharuskan mereka untuk berinteraksi secara terus menerus.

Danforth (dalam Dewi, 2014) memperkuat pernyataan di atas bahwa dalam penelitiannya ditemukan frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering dan tak

adanya kontrol diri untuk membatasi diri dari *game online* dapat membuat seorang individu kecanduan, terasing dari lingkungan, serta mengurangi kemampuan untuk bersosialisasi dengan masyarakat.

Dalam sebuah hasil penelitian yang ditulis oleh Andini, Rahmawati, & Elsera (2019) tentang Perilaku Pemain *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang ditemukan bahwa selain ada indikasi *game online* dapat membuat kecanduan, *game online* juga dapat menambah teman baru baik di dunia maya maupun dunia nyata. Para pemain *game Mobile Legends* ini seringkali berkumpul di kedai kopi dan kemudian bermain bersama atau populer disebut *mabar (main bareng)*. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi interaksi sosial di kalangan para pemain *game online* akan tetapi interaksi sosial yang terjadi terbatas pada hobi yang sama.

Uraian-uraian di atas menunjukkan adanya benang merah yang bisa ditarik dan menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Dalam penelitian yang dilakukan Dewi (2014), ditemukan adanya pengaruh negatif bermain *game online* pada pengunjung warnet terhadap interaksi sosial mereka. Penelitian Aulia (2018) mendapati bahwa ada korelasi negatif yang tinggi antara penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja. Berdasarkan penelitian-penelitian ini muncul pertanyaan, adakah hubungan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa? Dengan demikian, peneliti beranggapan ada urgensi untuk meneliti hal ini dan menyusunnya ke dalam sebuah judul penelitian yaitu “Hubungan antara

intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa”.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empirik hubungan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa.

## **1.3 Manfaat Penelitian**

### **1.3.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan, informasi, dan referensi khasanah Psikologi Sosial, khususnya mengenai hubungan intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial.

### **1.3.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan berkaitan dengan pengaruh intensitas bermain *game online* di *smartphone* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa.

