

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sejatinya manusia akan selalu membutuhkan kehadiran orang lain dalam memenuhi kebutuhan dan pertahanan dirinya. Hal tersebut dilakukan dengan berinteraksi sebagai pondasi dari hubungan yang berupa tindakan berdasarkan norma yang berlaku dalam masyarakat.

Pada umumnya remaja akan lebih sering menghabiskan waktu bersama temannya dibandingkan dengan orangtua dan anggota keluarga lainnya. Sejalan dengan tugas perkembangannya, seorang remaja belajar lepas dari orangtua sebagai proses mencari identitas diri dan lebih dominan bergaul dengan kelompoknya. Namun demikian, sejatinya keluarga merupakan lingkungan terdekat seorang anak yang memungkinkan ia akan tetap melakukan interaksi di dalamnya. Selain itu pula lingkup interaksi sosial tentunya di lingkungan masyarakat sekitar tempat tinggal ataupun masyarakat secara luas.

Soekanto dan Sulistyowati (2015:54) mengungkapkan bahwa interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. Interaksi sosial dapat terjadi apabila orang-orang perorang atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya.

Interaksi sosial dalam kehidupan remaja saat ini dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet salah satunya yaitu bermain *game online*. Saat ini permainan *game online* menjadi sangat diminati dan penyebarannya sangat

cepat, terutama pada usia remaja. Permainan *game online* sangat tidak asing lagi bagi remaja saat ini atau dapat disebut remaja-remaja milenial yang lahir pada era teknologi yang semakin maju pesat dan dapat mendukung permainan *game online*.

Walaupun berada di fase remaja dan hidup pada zaman yang serba teknologi, manusia tetaplah individu yang membutuhkan individu lainnya. Dengan demikian selayaknya kita dapat membangun hubungan sosial di kehidupan nyata karena salah satu ciri kehidupan sosial itu ada yaitu dengan adanya interaksi sosial.

Perkembangan teknologi saat ini sangat memungkinkan manusia dapat berinteraksi dengan cara virtual ataupun melalui media sosial. Begitu juga dengan permainan *game online* yang semakin maju menjadikan pemain *game online* dapat langsung berinteraksi dengan teman virtualnya saat tengah bermain.

Interaksi yang terjalin di dunia maya atau disebut juga dengan dunia *cyber* saat ini menjadi hal yang sangat biasa. Namun demikian tentunya tidak menjadikan kita melupakan dunia nyata dengan melakukan interaksi secara langsung. Piliang dalam Watie, E.D.S. (2011:71) menjelaskan bahwa orang yang terbuai dengan komunikasi di dalam dunia *cyber* bisa tenggelam di dalamnya dan terbawa arus komunikasi yang ada, hingga tak jarang bisa seolah menjadi sosok lain, yang jauh beda dengan dunia nyatanya.

Remaja yang menggunakan banyak waktunya untuk bermain *game online* akan menyibukkan diri dengan kegiatan *gamenya*, kesibukan itu menjadikan

suatu keyakinan dalam dirinya dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap tingkah lakunya dengan orang-orang disekitar. Beranuy, dkk dalam Kusumawati, R, dkk (2017:90) mengungkapkan bahwa kesulitan menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata menyebabkan para pemain *game* lebih suka bermain *game* dimana mereka juga dapat berkenalan dengan orang lain yang menjadi lawan bermain dan mereka dapat menjalin interaksi dengan mudah sesama *gamers* atau lebih dikenal dengan persahabatan virtual.

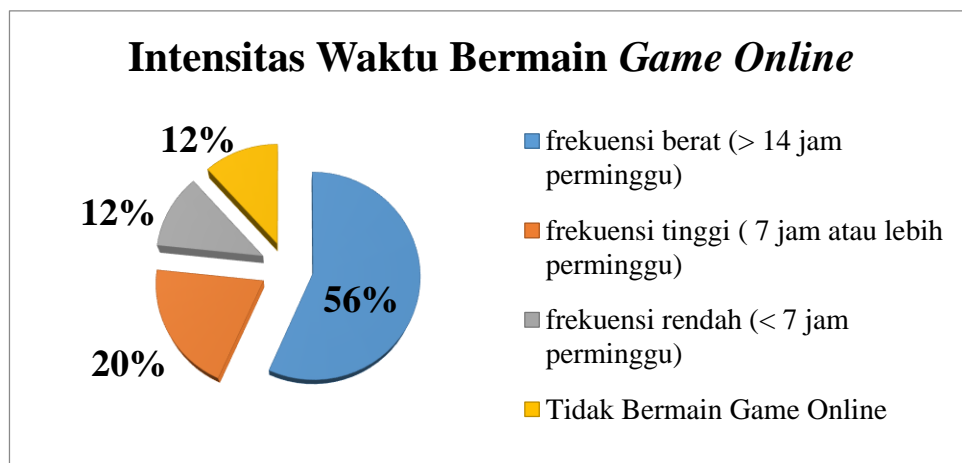
Ragam permainan *game online* yang disajikan dalam internet menjadi tidak terbatas dan visualisasinya menarik dan lebih menantang. Terlebih saat seseorang telah memainkan suatu *game online*, fitur-fitur yang ditawarkan semakin bagus sehingga akan lebih sering dimainkan untuk mendapatkan fitur terbaik yang ingin dicapai.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 yaitu menggambarkan pesatnya perkembangan internet di Indonesia dan menunjukkan bahwa cukup penting untuk mendapat perhatian terkait munculnya potensi permasalahan bagi pengguna internet mayoritas merupakan penduduk berusia muda dan produktif bahkan anak-anak. Hasil survei ini pun menyatakan bahwa terdapat 54,13% penggunaan internet untuk bermain *game online*. Hal ini mengungkapkan persentasi yang cukup besar pada penggunaan *game online* di kalangan masyarakat luas.

Griffiths (2010:304 & 305) pengelompokkan pemain *game online* yang lebih spesifik yaitu frekuensi rendah, frekuensi tinggi, dan frekuensi berat.

Frekuensi rendah yaitu pemain yang bermain *game online* kurang dari tujuh jam perminggu, frekuensi tinggi yaitu pemain yang bermain *game online* selama tujuh jam atau lebih perminggu dan frekuensi berat yaitu pemain yang bermain *game online* selama lebih dari dua jam sehari atau 14 jam seminggu.

Dengan demikian hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan angket kepada 60 siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Kota Jambi dengan hasil sebagai berikut:



Griffiths (2010:304&305)

Gambar 1.1 Intensitas waktu bermain *game online* dalam sehari  
Sumber: Hasil survei awal penelitian di SMP Negeri 5 Kota Jambi

Diagram di atas menunjukkan bahwa 56% dari 60 siswa tergolong pada frekuensi berat atau bermain *game online* lebih dari dua jam sehari atau 14 jam seminggu. Persentase tersebut menunjukkan terdapat banyak siswa yang kecanduan bermain *game online*. Perilaku yang ditunjukkan siswa yang kecanduan *game online* atau di atas 2 jam perharinya, mereka bersikap cuek dan tetap melanjutkan bermain *game online* bahkan marah jika ada orang lain yang meminta bantuan kepada mereka saat bermain *game online* apalagi dengan

sengaja mengganggu permainan mereka, beberapa dari mereka juga mengungkapkan bahwa mereka menjadi pribadi yang mudah marah, tertutup dan jarang bermain keluar rumah.

Peneliti juga telah mewawancarai beberapa siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Kota Jambi yaitu TF yang bermain *game online* selama 12 jam perharinya mengatakan sangat marah jika adik atau kakaknya mengganguya saat bermain. Begitu juga dengan RF yang menghabiskan 12 jam untuk bermain *game online* dalam seharinya ia akan mengabaikan orang lain yang meminta bantuannya ketika ia tengah asik bermain *game online* dan walaupun orangtua RF memarahinya untuk berhenti bermain *game online* ia hanya mendengarkannya namun kembali bermain *game online*.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat beberapa fenomena mengenai siswa yang kecanduan *game online* dapat menyebabkan siswa berperilaku negatif dalam interaksi sosial secara langsung di dunia nyata. Mereka akan mudah bersikap tidak peduli dengan panggilan orangtua, dan jarang bermain dengan adik atau kakak saat berada di rumah.

Ismi & Akmal (2020:6) menjelaskan dampak negatif dari bermain *game online* menjadikan pemainnya mudah berbahasa yang tidak sopan terhadap temannya seperti menghina dan menjelekkkan teman. Selain itu pula permainan *game online* dapat menjadikan individu lebih senang bergaul dengan sesama pemain sehingga dapat membentuk sebuah kelompok sosial yang asik dengan sesamanya.

Hal ini tentunya menjadi tanggung jawab orangtua untuk dapat memberikan perhatian penuh atas kegiatan apa saja yang dilakukan anaknya. Orangtua dan guru BK di sekolah dapat bekerjasama dalam hal penanganan anak yang kecanduan *game online*. Orangtua dapat mengkonsultasikan permasalahan anaknya kepada guru BK atau konselor dan turut membantu di dalamnya karena guru BK tidak mengetahui kegiatan yang dilakukan anak saat di rumah, begitu pula sebaliknya.

Bimbingan dan Konseling di sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik agar dapat mandiri dan berkembang dengan optimal. Guru BK dapat memberikan bimbingan kepada siswa asuhnya dalam bidang pribadi, sosial, belajar, karir dan keluarga dengan menggunakan berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung. Guru BK dapat membantu siswa mengenali permasalahannya dan memberikan pemahaman yang baik kepada siswa agar mampu menyelesaikan masalah pribadi yang menyangkut kecanduan *game online* dengan kehidupan sosialnya.

Selain dengan memberikan layanan khusus kepada siswa yang kecanduan *game online*, guru BK juga dapat memberikan pengertian dan pemahaman kepada orangtua yang anaknya kecanduan *game online* tersebut bahwa pentingnya peran orangtua untuk lebih memperhatikan kegiatan siswa di rumah agar dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menarik dilaksanakan mengingat maraknya pemberitaan mengenai dampak yang ditimbulkan dari permainan

game online pada kehidupan remaja yang dalam hal ini peneliti memfokuskan pada pengaruh yang ditimbulkan terhadap interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hal yang tidak bisa tidak individu melakukannya dengan individu lainnya karena interaksi merupakan ciri adanya kehidupan sosial. Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “**Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi**”.

## **B. Batasan Masalah**

Sehubungan dengan adanya berbagai masalah yang timbul maka perlu dibatasi dengan maksud untuk menghindari segala kesalahan dan untuk memperjelas mengenai permasalahan agar permasalahan lebih terfokus pada sasaran yang diinginkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mengidentifikasi interaksi sosial di dunia nyata yang dilihat dari aspek kerjasama, akomodasi dan asimilasi dalam lingkup keluarga, sekolah dan masyarakat bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi yang bermain *game online*.
2. Penelitian ini mengkaji permasalahan kecanduan *game online* dan interaksi sosial yang dilihat dari ruang lingkup bimbingan dan konseling.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi yang bermain *game online*  $\geq 2$  jam perharinya atau lebih.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi”

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Mengungkapkan ada tidaknya pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi.

### E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1) Bagi remaja (siswa)

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dan mencegah timbulnya dampak negatif dari bermain *game online* agar interaksi sosial tetap terjaga pada siswa.

2) Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan oleh pihak sekolah, guru-guru khususnya guru pembimbing, guru mata pelajaran dan wali kelas sebagai masukan dalam memperhatikan tingkat interaksi sosial siswa yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online*.



### 3) Bagi orangtua

Keluarga merupakan lingkungan kehidupan pertama yang di kenal anak dan juga merupakan sekolah pertama. Dengan demikian penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pengetahuan bagi orangtua agar dapat lebih memperhatikan anak-anaknya saat di rumah dalam hal permainan *game online*.

### 4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan wawasan baru mengenai tingkat kecanduan *game online* terhadap kualitas interaksi sosial yang dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan juga bagi pembaca.

## **F. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar yang dapat diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Interaksi sosial merupakan hal penting dalam kehidupan manusia dalam kesehariannya dalam memenuhi kebutuhan dan pertahanan diri.
2. Setiap siswa memiliki tingkat kecanduan dalam bermain *game online* dengan waktu yang berbeda-beda.

## **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan fenomena yang diungkapkan dalam latar belakang, maka peneliti dapat menarik hipotesis yaitu terdapatnya pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial.

## H. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel interaksi sosial (Y) dan variabel kecanduan *game online* (X), dengan demikian definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Interaksi sosial merupakan hubungan antar manusia yang terjalin dengan kerjasama, akomodasi dan juga asimilasi.
2. Kecanduan *Game Online* merupakan penggunaan *game online* secara berlebihan selama  $\geq 2$  (dua) jam perhari yang menyebabkan pemain merasa terikat dengan *game online*, waktu bermain *game online* yang lama dan didukung oleh ketersediaannya perangkat *game online*.

## I. Kerangka Konseptual

Menurut sutja A, dkk (2017:54) kerangka konseptual atau juga disebut paradigma adalah gambaran tentang alur pikir yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan rumusan masalah dan definisi operasional, maka tahap alur pikir penelitian ini tergambar dalam bagan berikut:

**Gambar 2.1 Desain Kerangka Konseptual Penelitian**

