

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) pada saat ini dapat dirasakan oleh semua orang dan memberikan dampak yang besar bagi kehidupan (Mertika & Mariana, 2020). Perkembangan ini mengakibatkan tidak ada halangan bagi masyarakat untuk mengakses berbagai macam media komunikasi tanpa hambatan ruang dan waktu, sehingga akses komunikasi dan informasi lebih efisien (Arianto & Bahfiarti 2020). Perkembangan IPTEK tak hanya sebatas untuk informasi dan komunikasi saja, tapi juga berkembang pada media hiburan. Salah satu hiburan yang sangat banyak diminati pada saat ini adalah *game online* (Haqiqi & Muhith, 2021).

Game online merupakan permainan yang dimainkan oleh satu atau lebih pemain, dengan memanfaatkan jaringan internet, jaringan LAN, atau media lain (Yulius, 2017) melalui komputer atau *game konsol* (Surbakti 2017). *Game online* dapat diakses dengan mudah melalui komputer (PC), ponsel genggam (*smartphone*) ataupun konsol *game* (Jap dkk., 2013; Novrialdy dkk., 2019). Perkembangan *game online* terus berlangsung hingga muncul berbagai jenis *games* seperti Dota, Atlantica, Counter Strike, Point Blank, dan Three Kingdom (Fajri, 2012) hingga yang saat ini sering digunakan yaitu *game online* berjenis *Battle Royale* (PUBG, Free Fire, dan Counter Strike), jenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, seperti Mobile Legends, League of Legends, dan Arena of Valor) dan Hago (Setyowati, 2021).

Perkembangan *game online* telah menyebar di seluruh dunia tak terkecuali Indonesia. Industri *game* bahkan menjadikan Indonesia sebagai salah satu target pasar terbesar mereka. Berdasarkan data dari *We Are Social* (2022) Indonesia menduduki peringkat ketiga dalam jumlah pemain *game* terbanyak di dunia, yaitu sebanyak 94,5% dari pengguna internet di Indonesia memainkan *game online*. Asosiasi Penyelenggara Jasa internet Indonesia (APJII) mengatakan bahwa konten *game online* termasuk dalam empat besar konten yang sering diakses oleh pengguna internet (APJII, 2022). Popularitas *game online* Indonesia bahkan didukung oleh Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) dengan menyelenggarakan acara dan memberikan penghargaan kepada orang yang mampu memecahkan rekor bermain *game* selama 150 jam (Jap dkk., 2013).

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa pengguna *game online* banyak terjadi pada rentang usia remaja. Survei yang dilakukan oleh APJII (2022) menunjukkan bahwa pengguna *game online* di Indonesia paling banyak adalah kalangan remaja, terutama pelajar dan mahasiswa. Hal ini sesuai dengan penjelasan pakar kecanduan *game online*, Griffiths, Davies, dan Chappell (2004) yang menjelaskan bahwa remaja memiliki keterikatan yang lebih kuat dan menghabiskan lebih banyak waktu dengan bermain *game online* daripada orang dewasa.

Game online sangat diminati oleh remaja karena remaja beranggapan bahwa *game* dapat membantu mereka untuk membentuk karakter yang diinginkan sehingga remaja dapat mengekspresikan perasaannya melalui *game* (Erik & Wetik, 2020). Sejalan dengan itu, Nielsen, dkk (2019) juga menjelaskan bahwa *game online* memberikan hiburan bagi remaja serta memberikan akses untuk mempelajari

keterampilan, melakukan hubungan sosial serta mengekspresikan pendapat dan perasaan yang dimiliki. Selain itu, remaja juga beranggapan dengan bermain *game online* dapat mengurangi dan menghilangkan rasa lelah dan stress (Haqiqi & Muhith, 2021), dapat dijadikan sebagai tempat untuk melarikan diri (*withdrawal*) dari permasalahan di kehidupan nyata serta menghindari *stress*, dan tekanan sosial melalui interaksi yang didapatkan pada saat bermain *game online* (Gioia dkk, 2022).

Mursyad (2019) menjelaskan bahwa dalam penelitian Tokunaga dan Rains pada tahun 2010, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk terlibat dalam bermain *game online*, salah satunya yaitu kesepian (*loneliness*). Remaja yang kesepian membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan sosial, namun tidak mampu mewujudkannya karena sifat pemalu, rendah diri, dan tidak memiliki orang yang dipercayai di dunia nyata (Sari & Hasanah, 2020). Oleh karena itu, mereka membutuhkan sarana untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut, yang salah satunya adalah dengan bermain *game online* (Jeong, 2016). Dengan demikian remaja yang kesepian ataupun mengalami kecemasan sosial dapat membentuk dan mempertahankan hubungan sosial secara *online* daripada interaksi langsung dengan tatap muka (Bonetti dkk., 2010).

Ketika merasa kesepian remaja akan mencari cara alternatif untuk memuaskan kebutuhannya ataupun untuk menghilangkan stress yang dialami, dan *game online* menjadi salah satu media yang paling sering dijadikan alternatif (Jeong, 2016). *Game online* memungkinkan para pemain untuk saling berkomunikasi dan menjalin pertemanan sehingga terbentuk komunikasi yang

dapat meningkatkan kesejahteraan sosial pemain yang tidak dapat diperoleh di dunia nyata (Martoncik & Loksa, 2016). Remaja yang kesepian lebih mudah untuk membentuk dan mempertahankan hubungan secara *online* dibandingkan dengan secara langsung. Mereka merasa komunikasi *online* lebih aman dan lebih terlindungi sehingga mereka dapat mengekspresikan perasaan dengan lebih baik, tidak merasa malu, dan dapat berbicara lebih banyak (Bonetti dkk., 2010). Kemudian mereka akan lebih sering menggunakan *game online* daripada berinteraksi langsung dengan orang lain. Dengan demikian, orang yang merasa kesepian cenderung terlarut dalam *game online* karena mereka tidak mendapatkan kesulitan dalam berinteraksi di dalamnya dan dengan cara itu mereka dapat menghilangkan kesepian yang dirasakan (Jeong, 2016).

Kesepian tidak hanya menjadi faktor yang menyebabkan seseorang untuk bermain *game online*, namun di sisi lain interaksi *online* juga dapat meningkatkan kesepian (Costa dkk, 2018). Sehingga terdapat hubungan timbal balik antara keduanya. Individu yang kesepian akan bermain *game online* untuk mengurangi kesepian yang dialaminya, namun hilangnya perasaan kesepian tersebut hanya berlaku sementara karena ketika terlalu larut dalam *game online* mengakibatkan timbulnya perasaan tidak puas dan semakin merasa kesepian. Sebagaimana Lemmens dkk. (2011), menjelaskan bahwa individu kesepian dan memiliki kompetensi yang rendah akan menggunakan *game* secara berlebihan namun di sisi lain penggunaan *game* secara berlebihan akan menimbulkan kurangnya kepuasan hidup sehingga meningkatkan perasaan kesepian. Bozoglan dkk. (2013) juga menjelaskan bahwa kesepian merupakan variabel paling penting yang menjadi

prediktor kecanduan internet *gaming*. Sebagaimana dalam penelitian Lee dkk. (2019) yang menyebutkan bahwa terdapat hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online*.

Kesepian merupakan perasaan dan pengalaman yang tidak menyenangkan dengan adanya ketidakpuasan atau kehilangan yang ditimbulkan dari ketidaksesuaian atau perbedaan antara hubungan sosial yang dialami dengan hubungan sosial yang diinginkan (Perlman & Peplau, 1981). Ketika hubungan atau interaksi sosial yang dialami berbeda dengan yang diinginkan akan menimbulkan perasaan tidak puas akan hal tersebut dan akan berlanjut menjadi kesepian. Dalam penelitian Russel (1996) kesepian tersebut tidak hanya sebatas perasaan tidak puas, melainkan kesepian diasosiasikan sebagai kecemasan, ketidakpuasan, ketidakbahagiaan, kesedihan, bahkan depresi.

Kesepian merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi pada remaja. Kesepian sangat intens terjadi pada masa remaja, tetapi sebagian besar remaja mengalami kesepian lebih kuat selama fase awal remaja daripada fase selanjutnya (Grygiel, 2016) karena pada usia ini merupakan periode transisi dengan banyaknya perubahan yang dialami baik fisik, kognitif, emosional maupun perubahan sosial. Anak-anak mulai memperluas hubungan sosial dan memiliki otonomi atas dirinya sendiri namun tetap membutuhkan hubungan dan keterlibatan orang tua (Salgado, 2021). Papalia, dkk (2009) menyebutkan bahwa pada masa remaja individu rentan mengalami kesepian karena pada fase ini individu sedang dalam tahap mencari jati diri. Pada fase ini individu berada pada situasi sering bersikap labil dan rentan terhadap masalah (Santrock, 2019). Proses perkembangan

yang terjadi pada fase inilah yang menyebabkan remaja, terutama remaja awal lebih rentan mengalami kesepian daripada fase perkembangan lainnya.

Selain itu, kesepian pada remaja terutama remaja awal juga disebabkan oleh hubungan dengan orang tua dan keluarga. *Individuation-Separation Theory* (Reis dan Buhl, 2008; Salgado dkk., 2021) menyatakan bahwa masa remaja awal merupakan tahap perkembangan yang terdiri dari beberapa proses interaksi dua arah mendasar dengan orang tua, yang dapat digambarkan sebagai memperoleh otonomi dengan tetap mempertahankan keterkaitan dengan orang tua, yaitu menghormati orang tua, pengungkapan diri, kewajiban kepada keluarga, dan perasaan keterikatan dengan orang tua. Jadi, meskipun remaja awal mulai menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya, mereka masih membutuhkan hubungan yang erat dan mendukung dengan orang tua mereka (Schwarz et al., 2012; Salgado dkk., 2021). Rasa kesepian yang dialami oleh remaja akan semakin besar apabila tidak menemukan kehangatan dalam keluarga, seperti kurangnya waktu dan perhatian yang diberikan oleh keluarga (Sutanto & Suwartono, 2018).

Berdasarkan teori sistem keluarga (Degenova, 2008) hubungan yang buruk antara anak dan orang tua dapat menyebabkan kesepian pada remaja, karena perilaku setiap anggota keluarga tersebut dipengaruhi oleh interaksi yang ada di dalamnya. Interaksi tersebut berhubungan dengan keberfungsian keluarga karena dalam interaksi yang terjalin itulah seluruh anggota keluarga menjaga pertumbuhan dan kesejahteraan setiap anggota keluarga. Openshaw (2011) mengatakan bahwa keberfungsian keluarga pada dasarnya mengacu pada kualitas interaksi dalam

keluarga yang terlihat dari adanya interaksi dan sosialisasi yang positif di dalamnya. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan munculnya kesepian adalah karena berakhir atau terpisahnya individu dari ikatan sosial yang penting (Peplau, 1988), yang kemudian diperjelas oleh Kristlina dan Sudagijono (2020) salah satu ikatan penting yang dimiliki manusia adalah keluarga, sehingga buruknya ikatan dalam keluarga dapat menimbulkan kesepian.

Keluarga yang berfungsi secara efektif saling menunjukkan perhatian satu sama lain, memiliki ikatan emosional yang baik, dan dapat memberikan perhatian serta kasih sayang kepada remaja sehingga remaja akan merasa nyaman, merasa dilindungi, memiliki tempat untuk bercerita, berkeluh-kesah, dan menyampaikan emosi diri (As-sahih dkk., 2020). Selain itu, dalam keluarga yang berfungsi secara efektif dan optimal segala permasalahan dapat diselesaikan secara bersama melalui komunikasi langsung dalam keluarga (Mariyanti dkk., 2021). Hal ini sesuai dengan penjelasan Lubow dkk. (2009) mengenai keberfungsian keluarga, yaitu seluruh anggota keluarga saling berkomunikasi dan saling membantu sehingga berdampak positif pada kesehatan fisik dan emosional setiap anggota keluarga. Dengan demikian, keberfungsian keluarga yang baik membuat remaja merasa terlindungi dan memiliki tempat untuk mengekspresikan diri sehingga tidak merasa kesepian. Di sisi lain, remaja yang berada dalam keluarga yang tidak berfungsi secara efektif tidak menemukan kenyamanan dan perlindungan dari keluarganya, tidak terlibat aktif di dalam keluarga dan tidak memiliki tempat untuk berkeluh-kesah dan mengekspresikan diri (As-sahih dkk., 2020; Mariyanti, 2021). Akibat dari ketidak

berfungsian keluarga secara efektif ini mengakibatkan kebutuhan akan afeksi pada remaja tidak terpenuhi sehingga merasa kesepian.

Keberfungsian keluarga menurut Olson dkk. (2010) merupakan peran yang dimiliki setiap anggota keluarga serta sikap dan perilaku setiap anggota keluarga. Teori sebelumnya mengenai keberfungsian keluarga mengatakan bahwa keluarga yang berfungsi secara efektif dapat dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah secara efektif, memiliki komunikasi yang baik, adanya pembagian peran, responsivitas afektif yang tepat, setiap anggota keluarga terlibat secara afektif, serta memiliki kontrol perilaku dalam keluarga (Epstein dkk., 1983). Dengan demikian diharapkan bahwa keluarga yang berfungsi secara efektif dapat memberikan dukungan kepada remaja agar terhindar dari perilaku bermasalah (Walsh, 2012).

Keterkaitan antara keberfungsian keluarga dengan kesepian pada remaja telah diteliti sebelumnya dengan populasi penelitian remaja di Indonesia (Andriani, 2012), remaja dengan orang tua tunggal (Hidayati, 2018), siswa sekolah kejuruan (Yun dkk., 2021), dan mahasiswa Jepang (Fujimori, 2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kesepian. Meskipun telah ada penelitian sebelumnya, namun belum ada penelitian yang dilakukan pada remaja pengguna *game online*. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan penelitian tersebut dengan menggunakan subjek penelitian yang lebih spesifik yaitu remaja pengguna *game online*. Hal ini karena penggunaan *game online* sangat banyak terjadi dalam masyarakat terutama oleh remaja dan *game online* juga menjadi salah satu media pengalihan yang digunakan oleh remaja yang

keseharian. Untuk itu, peneliti ingin meneliti hubungan keberfungsian keluarga dengan keseharian pada remaja pengguna *game online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan keberfungsian keluarga dan keseharian pada remaja pengguna *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan keberfungsian keluarga dan keseharian pada remaja pengguna *game online*.

1.4 Manfaat Penulisan

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam hal peranan keluarga dalam perkembangan remaja terkhusus keterlibatan keberfungsian keluarga pada keseharian remaja. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tambahan informasi ataupun referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai hubungan keberfungsian keluarga dan keseharian pada remaja pengguna *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada:

- a. Keluarga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada keluarga terutama orang tua mengenai pentingnya peran keluarga dan orang tua dalam tercapainya keberfungsian keluarga yang efektif sehingga remaja tidak merasa

keseharian dan mencegah terjadinya perilaku bermasalah pada remaja, seperti penggunaan *game online* berlebihan.

b. Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan penjelasan bagi peneliti selanjutnya mengenai hubungan antara keberfungsian keluarga dengan keseharian pada remaja yang menggunakan *game online* sehingga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

