

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Zaman globalisasi saat ini tidak bisa lepas dari teknologi. Salah satu teknologi yang paling digemari adalah teknologi internet atau media online. (Martha & Zelia, 2024). *Online games* adalah salah satu produk yang paling populer di dunia teknologi internet saat ini, sejalan dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan atau *game* yang ada di dalam internet juga semakin variatif. Hal inilah yang dapat menarik minat setiap orang untuk memainkan segala jenis permainan yang terdapat di dalam media internet (Winarni, 2020).

Saat ini, bermain *online games* dilakukan tidak hanya sebagai sarana hiburan atau mengisi waktu luang, namun menjadi kegiatan yang rutin dilakukan sehari-hari (Anggraeni dkk., 2021). Hasil Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023 di Indonesia melaporkan hasil bahwa dari 8.510 orang yang disurvei, 42,23% menghabiskan waktu bermain lebih dari 4 jam per hari. Penelitian ini menunjukkan cukup banyaknya individu yang menghabiskan waktu dengan bermain *online games* (APJII, 2023).

Menurut Edrizal (2018), pemain *online games* bukan hanya dari kalangan orang dewasa saja, tetapi mayoritas pengguna adalah anak-anak dan remaja. Di Indonesia akhir-akhir ini *online games* menjadi *trend* dan *issue*

yang populer di kalangan remaja (Surbakti, dkk.,2022) karena *online games* dapat dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana rasa lelah dan stres dapat dikurangi dengan bermain *online games* (Russoniello dkk., 2009). Namun yang terjadi saat ini, *online games* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realita kehidupan (Hussain & Griffiths, 2009). Hal ini dikarenakan remaja sudah memiliki kepemilikan *smartphone* untuk dirinya sendiri, yang menjadikan remaja lebih mudah untuk mengakses atau memainkan *online games* (Vaterlau dkk., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahman dkk (2022) pada remaja dengan rentang usia 12-21 tahun, didapatkan remaja sebanyak 39,3% yang bermain *online games* selama 3-4 jam/hari, dan sebanyak 33,3% yang bermain dalam 5 jam atau lebih /hari. Menurut Jap dkk (2013) individu dapat dikatakan berlebihan dalam bermain *online games* apabila menghabiskan waktu rata-rata lebih dari 4 jam per harinya. Hal ini juga didukung oleh Pratama (2019), durasi bermain *online games* melebihi tiga atau empat jam sehari dikategorikan sebagai aktivitas berlebihan (*excessive*), karena hal ini mengakibatkan individu memutus hubungan sosial dan interaksinya dengan kehidupan nyata karena berfokus pada *online games* yang dimainkannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Lete, dkk (2022) pada remaja menunjukkan bahwa sebagian besar pemain *online games* adalah laki-laki (77,2%) dan tergolong dalam kategori tinggi. Selain itu, Yanti, dkk (2019) melakukan penelitian pada remaja di Kota Padang yang bermain *online games*,

dengan responden yang termasuk ke dalam kriteria bermain *online games* secara berlebihan ini adalah berjenis kelamin laki-laki (70,5%). Kemudian penelitian oleh Rizal dan Pratiwi (2022) pada remaja di kota Padang juga mengambil kriteria dengan remaja yang bermain *online games* secara berlebihan (lebih dari 4 jam), dan didapatkan mayoritas responden adalah berjenis kelamin laki-laki (84,13 %) dengan rentang usia 15-18 tahun. Hal ini menunjukkan banyaknya remaja yang bermain *online games* melebihi batas wajar didominasi oleh remaja laki-laki.

Komunikasi yang dilakukan remaja pemain *online games* lebih banyak dilakukan didalam dunia virtual. Pemain *online games* tersebut cenderung akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtual nya sebagai peralihannya akan interaksi diluar dunia virtual (Ardiansyah, 2022). Dengan bermain *game* yang lebih interaktif, remaja tetap mendapatkan kebutuhan berinteraksinya dan tetap dapat mengembangkan hubungan sosial dalam game, walaupun dengan tujuan melarikan diri dari permasalahan yang sedang dihadapi di dunia nyata (Soedirham, 2021).

Hurlock (2011) berpendapat bahwa salah satu tugas perkembangan remaja yang paling sulit adalah berkaitan dengan lingkungan sosialnya, sehingga dalam upaya adaptasi ini diperlukan kemampuan untuk membantu remaja beradaptasi dan menjalin hubungan serta interaksi yang baik dalam kelompok atau masyarakat. Oleh karena itu remaja laki-laki membutuhkan kemampuan-kemampuan sosial yang sering disebut sebagai keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah suatu perilaku yang diterima dan bisa

dipelajari secara sosial untuk meningkatkan komunikasi yang positif dan meminimalisir komunikasi negatif (Gresham & Elliot, 2008). Menurut Amala, dkk (2021) keterampilan sosial penting dalam berinteraksi secara langsung, karena interaksi yang dilakukan secara *online* masih belum setara dengan interaksi yang dilakukan secara langsung.

Terdapat penelitian yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara keterampilan sosial remaja dengan kecenderungan bermain *online games*. Penelitian oleh Laksono, dkk (2022) menunjukkan hasil remaja yang memiliki keterampilan sosial rendah akan mulai bermain *online games* dan cenderung akan melupakan hubungan sosial di kehidupan nyata yang menyebabkan remaja menarik diri dari lingkungan sosialnya. Hal ini didukung oleh pernyataan Virlia dan Setiadji (2017) yang mengatakan individu menjadikan *online games* sebagai pelarian dari masalah yang sedang mereka hadapi.

Menurut Hurlock (2011), partisipasi remaja dalam situasi sosial mempunyai dampak positif lebih lanjut terhadap keterampilan sosial mereka. Keterampilan sosial penting dilakukan karena remaja laki-laki berada pada tahap perkembangan yang memerlukan interaksi sosial tingkat tinggi. Uno dan Mohamad (2012) mengatakan bahwa remaja yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung memahami dan mampu berinteraksi dengan orang lain, sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya, memiliki kemampuan seperti memimpin, menangani perselisihan antara teman, dan sebagainya. Remaja yang mempunyai keterampilan sosial yang

baik akan dapat mengembangkan pertemanan dan mengurangi kesendirian (Pujiani, 2018). Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa keterampilan sosial remaja mengacu pada kemampuan remaja dalam menjalin dan memelihara hubungan dengan orang lain secara efektif karena remaja yang memiliki keterampilan sosial yang baik menunjukkan perilaku yang dapat diterima secara sosial.

Namun, jika keterampilan sosial yang dimiliki remaja kurang baik, hal ini dapat berdampak buruk terhadap remaja tersebut. Remaja akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, dan cenderung berperilaku yang kurang normatif (Thalib, 2010). Kurang baiknya keterampilan sosial remaja juga dapat mempengaruhi lingkungan sosial dan lingkungan pertemanannya, yang menimbulkan kurangnya kepekaan pada perasaan orang lain dan juga dapat menjadi penghambat dalam membangun relasi dengan teman sebaya (Lapidot-lefler & Dolevcohen, 2014).

Gresham dan Elliot (2008) menjelaskan bahwa keterampilan sosial memiliki beberapa bagian subskala yaitu, asertif (*assertion*), kooperatif (*cooperation*), empati (*empathy*), tanggung jawab (*responsibility*), pengendalian diri (*self-control*), komunikasi (*communication*), dan keterlibatan (*engagement*). Beberapa penelitian yang dilakukan memperlihatkan bagian subskala keterampilan sosial yang rendah pada remaja yang berlebihan bermain *online games*, seperti memiliki *self-control* yang rendah, dimana remaja memilih untuk fokus pada permainan daripada keadaan

sekitar mereka (Rosidawati, 2022). Hasil penelitian yang dilakukan Firdaus dan Dwityanto (2020) juga menemukan bahwa remaja yang bermain *online games* secara berlebihan cenderung memiliki kontrol diri yang rendah. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Ikhwan (2021) kepada 101 remaja yang bermain *online games* memiliki *self control* yang rendah. Selanjutnya, terdapat penelitian yang menemukan rendahnya bagian subskala *communication* pada remaja yang bermain *online games*, seperti kurang mampu berkomunikasi dengan baik sehingga ketika orang lain meminta bantuan serta ketika diajak berbicara tidak ada respon yang cepat (Suherdi, 2023)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri (2019), terdapat hubungan antara keterampilan sosial dengan kecenderungan bermain *online games* secara berlebihan pada remaja yang berada di fase akhir dan tergolong ke dalam generasi Z. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keterampilan sosial yang dimiliki oleh gen Z, maka kecenderungan bermain *online games* secara berlebihan yang dialami gen Z akan cenderung rendah. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Pratiwi, dkk (2012) pada remaja dengan rentang usia 13-18 tahun dan didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara keterampilan sosial dengan perilaku bermain *online games* secara berlebihan pada remaja. Hal ini memperlihatkan banyaknya remaja yang bermain *online games*, memiliki permasalahan sosial di dalam dirinya sehingga mengalihkan masalah tersebut dengan menghabiskan waktu bermain *online games*.

Menurut Davis dan Forsythe (1983) terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial diantaranya adalah lingkungan sosial, kepribadian, pendidikan, persahabatan, dan yang paling penting adalah keluarga atau orang tua. Menurut Siwoyo dkk (2019) lingkungan keluarga dan pengasuhan orangtua menjadi salah satu faktor yang memengaruhi tinggi atau rendah keterampilan sosial. Remaja yang memiliki hubungan yang kuat dengan orang tuanya akan lebih dapat menerima dukungan emosional, memiliki komunikasi yang lebih baik, tidak merasa terisolasi, dan memiliki lebih sedikit konflik dengan orang tuanya (Smart & Sanson, 2003).

Penelitian yang dilakukan oleh Marheni, dkk (2019) kepada 164 remaja, menemukan hasil bahwa adanya hubungan antara kelekatan orang tua dengan keterampilan sosial pada remaja, dimana semakin tinggi kelekatan dengan orang tua maka semakin tinggi pula keterampilan sosial pada remaja tersebut. Karena Remaja yang mampu melekatkan diri pada seorang figur dan merasa aman karena mendapat perhatian dari figur lekat akan lebih mampu mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Dalam kehidupan sosialnya, remaja yang mampu mengembangkan perilaku lekat dengan figur lekat akan lebih mampu mengembangkan keterampilan sosialnya.

Hubungan antara remaja dan orangtua sangat penting dalam perkembangan remaja, dan dapat membentuk kelekatan atau *attachment*. Pada hubungan remaja dengan orang tua ini, kelekatan tidak langsung muncul begitu saja, melainkan secara bertahap berkembang melalui serangkaian tahapan (Santrock, 2011). Menurut Bowlby (1973), seorang anak yang tumbuh

dari keterikatan yang hangat dengan orang tua memiliki konsep diri dan kepercayaan diri, bahwa ia adalah orang yang dicintai dan dapat memberikan cinta.

Pada saat individu memasuki masa remaja, ayah merupakan salah satu figur utama dalam membentuk karakter atau kepribadian anak (Olivia & Prihanto, 2022). Bowlby (1982) dan Bretherthon (2010) menjelaskan hal ini dalam kaitannya dengan fungsi ayah dalam kelekatan (*attachment*) sebagai *secure base* atau penyedia dukungan dan dorongan ketika remaja mengeksplorasi lingkungannya, karena ketika remaja menjelajahi dunia baru, mereka memerlukan dukungan, dorongan, dan rasa aman agar remaja dapat beradaptasi dengan hal-hal baru yang ditemuinya.

Menurut Armsden dan Greenberg (1987), kelekatan ayah merupakan suatu hubungan yang erat antara figur ayah dengan anak yang dapat terbentuk karena jalinan komunikasi yang baik. Kelekatan ini dapat dibentuk dengan keterlibatan ayah dalam pengasuhan sehingga dapat menumbuhkan kasih sayang dan membantu proses perkembangan anak (Aryanti, dkk.,2019). Gottman dan DeClaire (1997) mengemukakan bahwa keterlibatan ayah akan mengembangkan kemampuan remaja untuk berempati, bersikap penuh kasih sayang dan penuh perhatian, serta penyesuaian sosial yang lebih baik.

Kelekatan terhadap figur ayah dapat dilihat dari aspek kepercayaan (*trust*) yang mengacu pada kepercayaan remaja bahwa ayahnya memahami dan menghormati kebutuhan dan keinginan mereka, dan aspek komunikasi (*communication*) mengacu pada persepsi remaja bahwa ayahnya akan sensitif



dan responsif terhadap keadaan emosional, serta keterlibatan dan komunikasi verbal dengan mereka (Linawati dkk, 2020). Mereka yang merasa nyaman jika sedang bersama ayahnya, memiliki komunikasi yang baik yang ditunjukkan dengan sikap percaya dan saling menghargai serta saling membutuhkan diantara remaja dan ayahnya.

Ada beberapa ciri perilaku orangtua yang berkaitan dengan kelekatan yang aman, yaitu; 1). Sensitif dan responsif, 2). Konsisten dan memberikan pengawasan, 3). Bersikap hangat, 4). Berinteraksi secara positif dan memberikan respon verbal yang baik, serta melihat anak sebagai individu yang unik, 5). Dapat memahami anak, misalnya kenapa ia melakukan hal ini dan hal itu. (Armsden & Greenberg, 2009). Sedangkan perilaku anak yang berkaitan dengan kelekatan yang aman adalah seperti 1). Merasa nyaman dalam mengeksplorasikan diri dengan orang yang lekat dengannya, 2). Ketika merasa gelisah atau sakit, maka ia pergi kepada orang yang lekat dengannya untuk mencari kenyamanan, 3). Mencari bantuan jika ia membutuhkannya, 4). Mau menuruti permintaan untuk meminimalisir konflik (Armsden & Greenberg, 2009).

Montemayor (1983) mengemukakan bahwa orang tua cenderung memiliki keterikatan yang lebih intim dan hangat pada remaja yang memiliki jenis kelamin sama dengan diri mereka. Peran ayah pada hubungan antara anak dan orang tua akan berdampak pada bagaimana individu menghadapi pubertas (Hetherington & Parke, 2000). Remaja laki-laki merasa lebih nyaman dekat

dengan ayah mereka karena dalam pandangannya, ayah menjadi panutan untuk peran masa depan sebagai laki-laki (Dirgagunarsa & Dirgagunarsa, 2004).

Olivia dan Prihanto (2022) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa peran ayah memberikan pengaruh sebesar 69,5% terhadap pembentukan karakter remaja. Selain itu, penelitian lain oleh Linawati, dkk (2020) menunjukkan bahwa remaja laki-laki pecandu *online games* cenderung memiliki aspek *allienation* atau keterasingan yang tinggi dengan ayahnya dalam hal kelekatan. Dari hasil penelitian Olivia dan Prihanto (2022) dapat dilihat bahwa kelekatan ayah memainkan peran penting dalam perkembangan remaja khususnya remaja laki-laki. Kelekatan ini dapat mempengaruhi berbagai aspek, seperti salah satunya keterampilan sosial (Linawati dkk, 2020). Oleh karena itu, penting untuk memahami dan memperhatikan kelekatan ayah dalam konteks perkembangan remaja laki-laki.

Tanpa peran seorang ayah beberapa masalah dapat timbul, yakni seperti pembentukan identitas yang tidak sempurna, ketakutan, dan kegagalan dalam hal keterampilan pemecahan masalah (Astuti & Puspitarani, 2013). Beberapa penelitian mengenai kelekatan ayah dan remaja laki-laki telah dilakukan. Sebuah penelitian oleh Linawati, dkk (2020) dimana kelekatan terhadap ayah pada remaja laki-laki yang bermain *online games* secara berlebihan cenderung tinggi (61%), namun aspek dominan dalam penelitian ini adalah aspek keterasingan (*allienation*) sebesar 48%. Aspek keterasingan ini mengacu pada perasaan remaja yang terisolasi, kemarahan, dan pengalaman ketidak-dekatan (*detachment*) dengan ayahnya. Dari penelitian ini terlihat bahwa penting untuk

diingat bahwa kedekatan emosional antara ayah dan remaja laki-laki sangat berperan dalam perkembangan remaja.

Lamb (2010) juga memaparkan remaja laki-laki biasanya akan belajar kepada ayah mereka tentang identifikasi diri, bagaimana seharusnya seorang laki-laki menghadapi masalah, dan bagaimana remaja berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sosialnya. Kontribusi dan kedekatan ayah dengan anak remajanya akan membentuk hubungan yang nyaman sehingga memungkinkan ayah terlibat dalam perubahan sosial remaja laki-laki. Penelitian menunjukkan bahwa remaja terutama remaja laki-laki yang memiliki hubungan dekat secara emosional dengan sosok ayah lebih mampu mengembangkan rasa percaya diri dan memiliki keterampilan sosial yang lebih baik, terutama ketika menghadapi konflik dengan teman sebayanya (Zhao dkk, 2020).

Ketika kelekatan ayah yang dimiliki remaja laki-laki tersebut kurang baik, maka keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja tersebut juga cenderung rendah (Marheni,2019). Hal ini dapat membuat perilaku sosial remaja menjadi kurang baik seperti kurang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, tidak mampu membangun relasi, dan berperilaku kurang normatif (Thalib, 2010). Akhirnya, remaja cenderung menampilkan perilaku bermasalah seperti penarikan diri dengan bermain *online games* secara berlebihan (Gladwell, 2009).

Setelah melakukan studi literatur, penulis menemukan penelitian terkait adanya hubungan antara kelekatan orangtua dengan keterampilan sosial pada

remaja (Marheni,2019). Namun penulis belum menemukan penelitian yang membahas secara spesifik mengenai hubungan kelekatan ayah dan keterampilan sosial pada remaja laki-laki khususnya yang bermain *online games*. Karena seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, remaja yang bermain *online games* lebih rentan memiliki permasalahan sosial di dalam dirinya. Penelitian ini menjadikan laki-laki pada tahap remaja sebagai subjek penelitian karena terlihat keterikatan antara ayah dan remaja laki-laki merupakan faktor penentu dan akan sangat mempengaruhi keberlangsungan hidup remaja laki-laki tersebut. Dimana hal ini disampaikan dalam penelitian Montemayor (1983), bahwa orangtua mempunyai kecenderungan memiliki ikatan yang lebih hangat dengan remaja yang berjenis kelamin yang sama dengan dirinya.

Untuk itu penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara kelekatan ayah dan keterampilan sosial pada remaja laki-laki yang bermain *online games*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu ”apakah terdapat hubungan antara kelekatan ayah dan keterampilan sosial pada remaja laki-laki yang bermain *online games*?”.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui hubungan antara kelekatan ayah dan keterampilan sosial

pada remaja laki-laki yang bermain *online games*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk dapat menambah wawasan, dan dapat mendukung teori-teori pada bidang ilmu Psikologi Perkembangan, serta diharapkan juga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan referensi untuk penelitian selanjutnya.

##### 2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberi manfaat tidak hanya bagi peneliti, namun juga pada masyarakat luas. Adapun manfaat dari penelitian ini:

###### a. Bagi Remaja laki-laki

Penelitian ini dapat memberikan penjelasan tentang hubungan kelekatan ayah dan keterampilan sosial, sehingga informasi tersebut dapat digunakan nantinya oleh remaja agar dapat lebih memahami bagaimana karakter dirinya dalam berperilaku sehari-hari khususnya bagi remaja laki-laki.

###### b. Bagi orang tua

Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan bagi orang tua khususnya pada orang tua laki-laki (ayah) untuk dapat memantau perkembangan serta perilaku anak ketika anak memasuki masa usia remaja, termasuk bagaimana peran ayah pada perilaku atau keterampilan sosial remaja khususnya remaja laki-laki.

