

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa dari usia 10 hingga 19 tahun. Masa remaja merupakan tahap perkembangan yang unik, pada masa ini remaja akan mengalami pertumbuhan fisik, kognitif dan psikososial yang cepat sehingga akan mempengaruhi bagaimana perasaan, pemikiran, pengambilan keputusan dan interaksi mereka dengan lingkungan disekitar mereka (WHO, 2020).

Remaja sebagai makhluk sosial yang hidup berkelompok diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai remaja yang dapat berkomunikasi dan menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan perkembangannya. Masa remaja merupakan masa yang sulit dan rentan dalam tugas perkembangan. Sesuai dengan perkembangannya remaja dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih majemuk. Proses hubungan tersebut berupa interaksi sosial yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari (Sunaryo, 2011).

Interaksi sosial itu sendiri merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dnegan kelompok manusia (Gilin&Gilin Dalam Soekonto, 2012). Interaksi sosial

merupakan kunci semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tak mungkin ada kehidupan bersama (Soekonto, 2012).

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa interaksi sosial remaja saat ini sangat mengkhawatirkan. Penelitian Wakhid (2017) mengatakan bahwa interaksi sosial siswa usia 10-12 tahun sebagian besar berada di kategori sedang yaitu sebanyak 60,4% dan yang memiliki interaksi sosial rendah sebanyak 6,6%. Begitu juga dengan penelitian Diana Lating (2016) tentang konflik sosial remaja akhir menunjukkan bahwa remaja saat ini mengalami hambatan pada perkembangan interaksi sosial dan proses komunikasi mereka yang rendah. .

Menurut penelitian Waty (2017) interaksi sosial berpengaruh pada perkembangan moral remaja sebesar 13,1 %. Interaksi sosial memegang peran penting dalam perkembangan moral, tanpa interaksi dengan orang lain remaja tidak akan mengetahui perilaku yang disetujui secara sosial, maupun memiliki sumber motivasi yang mendorongnya untuk tidak berbuat sesuka hati. Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, supaya bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan Zhafira (2018) menyebutkan remaja era millennial ini memiliki sikap asosial yang mengacu pada kurangnya dorongan untuk terlibat interaksi. Dibuktikan bahwa tingkat interaksi sosial pada remaja lebih dari setengahnya berada pada kategori sedang sebesar (69,1%) dan kurang dari setengahnya sebesar (24,7%) berada pada

kategori tinggi dan sebagian kecil sebesar (6,2%) berada pada kategori rendah. peneliti menyimpulkan bahwa lebih dari setengah responden mempunyai interaksi sosial pada kategori rendah, ini menunjukkan bahwa kebanyakan remaja saat ini di tengah-tengah berbagai macam kemajuan teknologi yang ada mereka memiliki sikap asocial.

Berdasarkan sampel perwakilan nasional remaja AS, mereka menghabiskan waktu satu jam lebih sedikit berinteraksi secara langsung (tatap muka) atau bersosialisasi dengan teman seiring dengan peningkatan penggunaan teknologi (M.Twenge, H. Spitzberg, & Keith, 2019). penelitian Drago (2015) mengatakan dari 100 responden yang ditanya tentang dampak teknologi terhadap interaksi langsung 89% setuju adanya penurunan kualitas percakapan secara langsung semenjak kehadiran teknologi. Penelitian dari Wahyudi, et al (2013) didapatkan hasil remaja lebih banyak melakukan interaksi di dunia maya 82% sedangkan pada dunia nyata hanya 18%.

Kurangnya intensitas interaksi sosial remaja dapat dipengaruhi perkembangan teknologi internet. Penelitian Widyarti Utami & Nurhayati (2019) mengatakan bahwa remaja dapat mengakses internet dalam sehari bisa lebih dari 6 jam sehari, penelitian menunjukkan adanya hubungan antara bermain internet dengan interaksi sosial pada remaja.

Penelitian Hapsari & Ariana (2015) menyebutkan remaja mengaku 24% menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, 14 % mengakses konten pornografi dan sisanya 62% bermain

game online. Katerina Flora menyebutkan remaja di Eropa mengakses internet untuk membuka media sosial dan *game online*. *Game online* dominan diakses oleh remaja laki-laki (61,8%) dan remaja perempuan (38,2%).

Penelitian Rachmawati (2018) menyebutkan responden yang mengakses media sosial didominasi oleh remaja perempuan sedangkan remaja laki-laki lebih banyak mengakses *game online*. remaja perempuan bersifat lebih ekspresif dan senang mengungkapkan informasi pribadi dalam dirinya (Vermeren, 2015). Velozo dan Stauder (2018) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa remaja laki-laki menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game online* dibandingkan remaja perempuan.

Menurut penelitian Jung Rho, et al (2017) di korea remaja yang bermain *game online* lebih banyak berjenis kelamin laki-laki dari perempuan, dari 3568 peserta ada (72,6 %) yang berjenis kelamin laki-laki. Begitu juga penelitian Wittek, et al (2016) berdasarkan sampel nasional para gamer di dapatkan gamer berjenis kelamin laki-laki dari 62,7% lebih banyak dari gamer yang berjenis kelamin perempuan 37,3%. Semakin lama seseorang bermain *game online* maka semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin sedikit waktu yang di gunakan bermain game online maka semakin tinggi interaksi sosial (Nita Puspita, 2014).

Game online merupakan suatu jenis teknologi yang berupa permainan yang bersifat maya, game terbagi dalam beberapa kategori diantaranya *action game, fighting game, First Person Shooter (FPS)* , *Third Person Shooter (TPS) Real Time Strategy (RTS), Role Playing Game (RPG), adventure, simulation, sport game, racing game, dan multiplayer game. Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)* merupakan jenis game yang paling banyak diminati oleh kalangan remaja (Khairy, dkk 2016).

MMORPG adalah suatu game yang bersifat kompetisi yang didalam terdapat ribuan pemain yang berkompetisi disluruh dunia, pemain juga dapat mengatur karakter avatarnya sendiri (Young et, al 2017). Gamers atau pemain yang memainkan *game online* tidak bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas dan dalam *game online* apabila poin bertambah maka objek yang dimainkan semakin hebat, hal ini menyebabkan remaja menjadi tertantang untuk terus memainkan permainan tersebut sehingga menyebabkan remaja jadi kecanduan *game online* (Nuraami dalam Sandri, 2020).

WHO (2018) telah menyampaikan bahwa kecanduan *game online* dikategorikan sebagai salah satu golongan penyakit mental yang disebut dengan *internet gaming disorder (IGD)*. IGD telah terdaftar dalam beta 11th *International Clasification Disease (ICD)*. Ada beberapa perilaku yang dikategorikan sebagai sebuah kecanduan terhadap *game online*, yaitu yang pertama seorang sulit mengendalikan dirinya untuk bermain game,

yang kedua seseorang lebih memprioritaskan game diatas kegiatan penting lainnya, dan yang ketiga seseorang akan terus bermain game meski telah mengetahui konsekuensi negative yang akan di alami dan perilaku tersebut telah berlangsung selama 1 tahun atau lebih.

Di Amerika serikat sebanyak 90% anak muda bermain *game offline* maupun *online*, 88% berusia 8-18 tahun dan 15% diantara anak muda tersebut terindikasi IGD (Kristie dalam Liasna, 2017). Triati, et al (2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*.

Remaja yang kecanduan *game online* dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata-rata pecandu *game online* dalam seminggu dapat menghabiskan waktu kurang lebih 20-25 jam dalam seminggu sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 5 jam sehari (gebrina,2015). Kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi dimana remaja menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* dan tidak dapat mengontrolnya, karena dengan *game online* mereka mendapatkan kepuasan saat memainkan *game online* (Malik, dkk 2018).

Penelitian dari Sugaya, et al (2019) dalam *systematic reviewnya* melaporkan bahwa remaja dengan kecanduan *game online* memiliki masalah psikososial seperti masalah pada interaksi sosial, masalah dengan teman sebaya konflik dengan keluarga dan memiliki sikap anti social. Penelitian yang dilakukan Orbatu, et al (2019) menyebutkan remaja yang

kecanduan (3,7%) merasa cemas ketika tidak bermain game, (7,2 %) merasa senang menghabiskan waktu untuk bermain game , (3,7 %) mengabaikan pendidikan dan karir, (3,7%) kehilangan minat untuk melakukan aktivitas, (4,7 %) tidak bisa mengontrol diri.

Menurut penelitian Fauziah (2013) menyatakan apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan remaja diantaranya sulit berkonsentrasi dan susah bersosialisasi. Dampak sosial yang dapat terjadi yaitu *game online* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di game saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata.

Penelitian dari Griffiths et al (2011) didapatkan hasil dari gamer yang kecanduan (22,8) menyebutkan bermain *game online* tidak mempengaruhi kegiatan lain, (25,6%) mengatakan mereka mengorbankan hobi, (18,1%) mengorbankan tidur, (9,6%) mengorbankan pekerjaan dan pendidikan, (20,4%) mengatakan kurangnya interaksi sosial dengan teman, pasangan dan keluarga. Dilihat dari beberapa penelitian di atas, kecanduan *game online* berdampak buruk bagi interaksi sosial remaja, *game online* membuat remaja menjadi malas berinteraksi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMKN 1 Guguak Kab.50 kota jumlah siswa dan siswi nya sebanyak 1012 orang.

Kondisi pandemi saat ini siswa dan siswi belajar daring, hanya beberapa siswa yang datang ke sekolah untuk mengumpulkan tugas dan kepentingan lainnya. Hasil wawancara dari 10 siswa rata-rata memainkan game selama sehari yaitu 6-7 jam, kebanyakan waktu habis bermain *game online*. Siswa mengatakan merasakan puas apabila mengalahkan orang lain dalam *game online*. 8 dari 10 siswa mengatakan sudah memainkan *game online* selama 1 tahun terakhir. 5 dari 10 siswa menghabiskan waktu bersama teman-teman diluar untuk bermain game sampai larut malam, dan interaksi bersama keluarga ataupun lingkungan sekitar menjadi berkurang. 3 dari 10 siswa lainnya bermain *game online* di rumah didalam kamarnya, bahkan siswa tersebut jarang keluar kamar karena keasikan bermain game, selebihnya bermain game ketika ada waktu senggang.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja Di SMKN 1 Guguak .

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja Di SMKN 1 Guguak

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui kecanduan *game online* pada remaja di SMKN 1 Guguak
- b. Diketahui interaksi sosial pada remaja di SMKN 1 Guguak
- c. Diketahui hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja Di SMKN 1 Guguak
- d. Diketahui kekuatan dan arah hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja di SMKN 1 Guguak.

D. Manfaat penelitian

1. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi referensi kepustakaan untuk menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang keperawatan jiwa tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja

2. Bagi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi pendidikan keperawatan khususnya keperawatan jiwa tentang kecanduan *game online* dengan interaksi sosial remaja.

3. Bagi Remaja

Dapat menjadikan masukan dan perbaikan kualitas dan kuantitas hidup remaja terkait kecanduan *game online* dengan interaksi sosi



