

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Remaja atau dikenal dengan istilah “adolesen” secara luas diartikan untuk menunjukkan suatu tahap perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa, yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial (Desmita, 2013). Tugas perkembangan menurut Gunarsa (dalam Nurnaini, 2014) adalah mampu bergaul, dia mulai mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan sosial baik dengan teman sebaya maupun orang lain yang berbeda tingkat kematangan sosialnya. Dia mampu menyesuaikan dan memperlihatkan kemampuan bersosialisasi dalam tingkat kematangan sesuai dengan norma sosial yang ada.

Mu'tadin (dalam Simanjuntak, 2017) mengemukakan bahwa salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja yang berada dalam fase perkembangan masa remaja madya dan remaja akhir adalah memiliki keterampilan sosial (*social skills*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Riggio (1986) keterampilan sosial adalah kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal termasuk ekspresivitas, sensitivitas, dan kontrol. Ekspresivitas mengacu pada keterampilan berkomunikasi atau mengirim pesan kepada orang lain. Sensitivitas mengacu pada keterampilan menerima dan menafsirkan pesan yang dikomunikasikan orang lain. Kontrol mengacu pada keterampilan yang mampu mengatur dan mengelola kemampuan proses

komunikasi. Keterampilan sosial memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dengan sukses. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh remaja pada fase tersebut maka ia akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Hal tersebut didukung dengan penelitian (Riggio, 1986). Remaja dengan keterampilan sosial yang tinggi mampu mengomunikasikan pesan nonverbal, mampu mengontrol serta meregulasi emosinya, melibatkan orang lain dalam interaksi sosial, mampu memahami komunikasi verbal yang disampaikan orang lain, dan mampu menempatkan diri dalam lingkungan sosial. Hal ini berarti bahwa remaja sangat membutuhkan keterampilan sosial yang baik.

Peneliti melakukan wawancara terhadap lima mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta 2017 kelas pagi kampus 3 yang bertempat tinggal di Jalan Palagan, Lempong Sari RT. 006 RW. 26, guide wawancara berdasarkan ke 3 aspek dari keterampilan sosial yaitu, komunikasi verbal, komunikasi non verbal, dan proses kognisi.

Hasil wawancara berdasarkan aspek komunikasi verbal menunjukkan hasil yang komunikasi verbal rendah, lima mahasiswa tersebut mengaku jarang sekali berbicara atau sekedar menyapa tetangga ditempat tinggal mereka, terkadang mereka tidak dapat menemukan bahan pembicaraan. Dari aspek komunikasi non verbal, kelima mahasiswa merasa gugup ketika bertatap muka dengan orang lain. Dari aspek proses kognisi, keempat mahasiswa cenderung takut untuk mengeluarkan pendapat mereka karena mereka berfikir ketika mereka mengeluarkan pendapat dan tidak disetujui akan membuat mereka dipandang buruk oleh orang lain. Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa

empat dari lima mahasiswa memiliki masalah rendahnya keterampilan sosial.

Menurut Safaria (2005) seseorang yang tidak memiliki keterampilan sosial yang baik akan mengakibatkan ketidakmampuan untuk menciptakan hubungan yang harmonis, sehingga dalam menjalin suatu hubungan selalu terjadi konflik. Hal tersebut didukung dari, hasil penelitian Vriends tahun 2013 menunjukkan presentasi yang cukup tinggi yaitu 15,8% dari 311 remaja Indonesia mengalami gangguan dalam kemampuan bersosialisasi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial adalah aktivitas *leisure time* (waktu luang) yang dilakukan oleh remaja. Dalam usia remaja, kegiatan waktu luang atau *leisure time* merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi, karena dengan waktu luang seorang dapat mendapat kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa capai, bosan, stres sehingga memperoleh semangat yang baru (Hurlock dalam Ulfa, 2012). Johnson dan Johnson (dalam Ulfa, 2012) juga mengemukakan bahwa salah satu arti penting dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stres.

Adhia (2017) menyimpulkan waktu luang merupakan salah satu waktu yang ditunggu oleh para remaja, karena dengan waktu luang yang dimilikinya, remaja dapat lepas sejenak dari penat serta beban berupa pekerjaan rumah maupun tugas sekolah lainnya, mayoritas remaja menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain *game* dari pada kegiatan yang lain. Sementara itu bermain *game online* merupakan salah satu bentuk penggunaan waktu luang, akan tetapi pemain *games*

online mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* dari pada menghabiskan waktu dengan orang disekitarnya. Wan dan Chiou (dalam Pratiwi, 2012) mengungkap bahwa *game online* menyediakan saluran lain untuk kebutuhan hubungan interpersonalnya, *virtual self* individu di *game online* tidak hanya sebagai perpanjangan dari *real self* tetapi juga berfungsi sebagai pengganti dari pemuasan peran di kehidupan nyata yang tidak terpenuhi.

Bagi banyak pengguna, *game online* mengurangi dan melemahkan tingkat perhatian, interaksi, resiko emosional dan hubungan intim yang diperlukan dalam hubungan sosial (Young & Abreu, 2017)

Soetjipto (dalam Pratiwi dkk, 2012) menyebutkan bahwa kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Istilah kecanduan juga digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi *shopping*, bahkan internet khususnya *game online*. Sebuah publikasi tahun 2013 di jurnal *Public Library of Science One (PLoS ONE)* yang ditulis oleh psikolog pendidikan, Dr. Sri Tiatri, bersama koleganya dari Universitas Tarumanagara, menunjukkan bahwa 10.5% atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online*.

Ada faktor-faktor yang memfasilitasi terjadinya kecanduan. Ko, Yen, Yen, Lin, dan Yang (dalam Young & Abreu, 2017) mengidentifikasi faktor-faktor yang

meningkatkan resiko potensi kecanduan internet dalam hal ini *game online*, yakni: keluarga yang disfungsional, *self-esteem* rendah, menghabiskan waktu lebih dari 20 jam per minggu untuk *online*, dan bermain *game online*..

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011). *Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Menurut Lemmens, Vankelburg, & Peter (2009) adiksi *game online* mencakup tujuh aspek, yaitu arti (*salience*), toleransi (*tolerance*), modifikasi mood (*mood modification*), pengulangan (*relapse*), penarikan (*withdrawal*), konflik (*conflict*), dan masalah (*problems*).

Bermain *game online* terkadang membuat remaja tidak mengenal waktu sehingga seringkali remaja lupa akan waktu, misalnya saja jam 10 malam itu sepatutnya dipakai orang untuk tidur, tapi ternyata tidak untuk sebagian komunitas yang dalam hal ini sebagai *gamers online* sejati. Waktu-waktu tersebut justru malah sedang asik-asiknya. Ketidakmampuan individu dalam memenejemen waktu karena kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Feprinca dalam Masyita, 2016), sehingga membuat kacamata masyarakat saat ini

yang memandang *game online* sebagai sebuah media yang menimbulkan efek negatif pun semakin banyak terdengar karena banyak sekali hal negatif yang terjadi sesudah seseorang bermain *game online*, padahal *game online* sebenarnya hanya bertujuan untuk memberikan hiburan kepada masyarakat setelah lelah dan penat dari berbagai aktivitas (Sibero, 2011).

Selama masa remaja, umumnya remaja mengembangkan berbagai keterampilan sosial yang dapat digunakan sepanjang hidup mereka. Di samping itu, ada kekhawatiran bahwa adiksi *game online* membantu remaja untuk menghindari interaksi sosial secara tatap-muka dan menghalangi keterampilan-keterampilan sosial tertentu yang akan di butuhkan dalam kehidupan mereka kelak (Young & Abreu, 2017).

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah ada hubungan adiksi *game online* terhadap keterampilan sosial remaja?.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara adiksi *game online* terhadap keterampilan sosial pada remaja

C. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dibidang psikologi khususnya psikologi sosial, terutama yang menyangkut dengan *adiksi game online* dan keterampilan sosial pada remaja.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap remaja bahwa *adiksi game online* mempengaruhi keterampilan sosial remaja.