

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Tapscott (youarti & hidayah, 2018) membagikan demografi penduduk kepada beberapa kelompok berikut, yang pertama *Pre Baby Boom* (lahir pada 1945 dan sebelumnya), kedua adalah *The Baby Boom* (lahir antara 1946 - 1964), ketiga adalah *The Baby Bust* atau Generasi X (lahir antara 1965 – 1976), keempat adalah *The Echo of the Baby Boom* atau Generasi Y (lahir antara 1977 – 1997), kelima adalah *Generation Net* atau Generasi Z (lahir antara 1998 - 2009), keenam adalah *Generation Alpha* atau Generasi A (lahir pada 2010 hingga saat ini).

Menurut Hellen (2012) Generasi Z merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital. Generasi Z yang lahir pada era ini disebut juga i *Generation*, generasi net atau generasi *internet*. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti *nge-tweet* menggunakan *smartphone*, *browsing* dengan *Personal Computer* (PC), dan mendengarkan musik menggunakan *headset* sambil sibuk sendiri dengan *gadget*-nya sendiri (Shahreza, 2017). Menurut Muhazir dan Ismail (dalam Youarti & Hidayah, 2018) Generasi Z adalah generasi yang mulai dari kecil sudah sangat akrab dengan teknologi. dengan berbagai kemahiran yang dimilikinya, generasi Z berjumlah 18% dari penduduk yang ada di dunia.

Menurut Suganda (2018) generasi Z memiliki ciri generasi yang suka bersosialisasi dan mengekspresikan diri, bersifat mobil (suka bergerak), berpikiran global, berkomunikasi secara digital, dan menyukai hal-hal yang bersifat visual. Oleh karena itu tidak mengherankan jika mereka sangat menyukai *facebook, instagram, line, whatsapp, game online* dan lain-lain yang mampu mengombinasikan tulisan dan gambar bahkan video untuk mengekspresikan diri mereka. Karakteristik lain dari Generasi Z adalah mereka lebih menyukai texting dan instant messaging dibandingkan dengan bertelepon. Mereka juga menyukai “*multitasking*” (*fastswitching*), sebelum dan sesaat bangun, yang disentuh duluan adalah gajetnya

Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game-online* (Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2012).

Online game adalah game yang berbasis elektronik, internet dan visual (Rini, 2011). Karena perkembangannya yang pesat ditambah dengan kecanggihan teknologi membuatnya semakin menarik perhatian oleh orang banyak, khususnya remaja dan dewasa sehingga penggunaan online game pun meningkat tajam. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam risetnya mengenai pengguna internet di Indonesia pada tahun 2013, menemukan bahwa jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Pengguna rata-rata menghabiskan waktu lebih dari tiga jam dalam dunia maya,

sehingga hal ini cukup potensial bagi berkembangnya industri *online game*. *Online game* sendiri menempati peringkat ketujuh pada kategori aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *e-mail*, *Instant Messenger*, situs jejaring sosial, *search engine*, berita *online* dan *blog*.

Empat dari sepuluh pengguna internet (40%) atau sekitar 510 juta dari 1.3 miliar orang bermain *game online*. *Game online* sangat digemari oleh semua kalangan. Salah satu penelitian di Amerika juga mengungkapkan bahwa 2/3 dari semua total rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah (6-18 tahun) memiliki komputer di rumahnya dan sekitar 59% diantaranya memanfaatkan untuk bermain *game online*. Freeman (Hardanti, Nurhidayah & Fitri, 2013).

Game online sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang mereka tidak mengenal waktu sehingga seringkali lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis anak karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia (Pande & Marheni, 2015).

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus

yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan *game* yang secara berlebihan. Menurut Weinstein (2010) kecanduan *game online* yaitu seseorang menggunakan secara berlebihan atau *komplusif* terhadap penggunaan *game online* yang berpengaruh pada kehidupan sehari-harinya. Menurut Young (2009) kecanduan *game online* adalah keterikatan pada *video games* yang memerlukan internet dalam menggunakannya. Berdasarkan uraian dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah seseorang yang menggunakan *game online* secara berlebihan, terus-menerus dan kompulsif yang kemudian mengisolasi diri dari kehidupan sosial nya berdampak pada kehidupannya sehari-hari.

Penggunaan *game online* yang berlebihan tersebut, dapat dikategorikan ke dalam gangguan *Online Game Addiction* atau gangguan kecanduan *Game Online*. Berdasarkan dari definisi kecanduan *game online*, Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yaitu a) aspek *salience*, Pemain *game* akan selalu terpikir dengan *game online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting. b) aspek *tolerance*, yaitu pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu. c) aspek *mood modification*, yaitu pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*. d) aspek *withdrawal*, yaitu pemain *game online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan. e) aspek *relapse*, yaitu pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan

gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu. f) *conflict*, yaitu mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. g) *problems*, yaitu bermain *game online* akan mengganggu tidur dan kebutuhan lainnya.

Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan psikologi siswa. Anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online*. Menurut Gentile (Pande & Marheni, 2015). Hasil survei majalah *Chips* tahun 2013 menyebutkan adanya peningkatan pemain *game online* menjadi 42,8 juta pemain *game* pada tahun 2015 yang tergabung dari berbagai kelompok usia dan gender. Setidaknya 56% dari populasi pemain *game* mampu menghabiskan 47% dari pendapatan mereka untuk membiayai aktivitas *game online* dan merasa bermanfaat dibandingkan dengan aktivitas hiburan lainnya (Entertainment Software Association, 2015).

Lee, Chen, dan Holim (Jannah, Mudjiran & Nirwana, 2015) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain *game online* sehingga membuat prestasi anak menurun, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan research di Low State University bahwa kelamaan bermain *game* akan mengalami masalah pada konsentrasi belajar

sehingga membuat nilai menjadi menurun, senada dengan hasil penelitian mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya yaitu anak kecanduan *game* akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah (Angela, 2013).

Hal itu dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap sepuluh mahasiswa Generasi Z sebagai pengguna *game online* yang tergolong intensif di UMBY pada tanggal 22 Maret 2018, memperkuat data di atas delapan dari sepuluh narasumber mengaku bahwa bisa terjebak dalam penggunaan *game online* yang tak terkontrol. Mereka menghabiskan rata-rata waktu bermain *game online* sebanyak 7-9 jam/hari dengan frekuensi bermain game online setiap hari atau 49-63 jam/minggu. Para pemain merasa tidak mau berhenti bahkan intensitas penggunaan *game online* mereka terus meningkat dengan tujuan mereka *online* adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan, dan ketika tidak bermain *game online* mereka merasa gelisah, pemarah, dan juga kesepian. delapan dari sepuluh para pemain game mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain game, mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga sehingga membuat pertentangan bagi individu maupun orang lain.

Dari hasil wawancara serta didukung oleh data penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa delapan dari sepuluh mahasiswa di Yogyakarta memiliki perilaku kecanduan *game online* yakni menggunakan teknologi untuk keperluan bermain *game*

online. Dari hasil wawancara tersebut dapat dilihat bahwa mahasiswa di Yogyakarta telah terindikasi kecanduaan *game online*.

Permasalahan ini penting untuk diteliti karena banyaknya pola penggunaan *game online* yang tidak proposional dikalangan mahasiswa dapat menimbulkan permasalahan pada pelakunya. Penelitian ini dikuatkan dengan fenomena perilaku *adiksi game-online* di Kota Surakarta yang menunjukkan dampak negatif, pencurian oleh empat orang remaja yang nekat mencuri handphone di Boss Seluler, Karangasem, Laweyan, Surakarta karena kecanduan *game-online Point Blank*. Koordinator Yayasan Sahabat Kapas, Dian Sasmita menyatakan bahwa dalam enam bulan pertama di tahun 2016 terdapat tujuh orang remaja yang melakukan pencurian demi bisa bermain *game-online* (Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2012).

Young (2017) menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* di antaranya : Faktor kecanduan ditinjau dari game, meliputi : permainan jenis *game* berupa adanya *reward*, umpan balik pada game, mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata, menghilangkan *stereotype* rasa kesepian, ketidakmampuan bersosialisasi bagi pemain yang kecanduan, faktor lain yaitu faktor kecanduan ditinjau dari sisi pemain, meliputi : rendahnya *self esteem* dan *self efficacy*, dan lingkungan virtual.

Dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu faktor kecanduan ditinjau dari *game* yaitu ketidakmampuan bersosialisasi bagi pemain yang kecanduan. Menurut Hurlock (Pratiwi, 2012) bahwa remaja juga memiliki tugas untuk membentuk dan mempertahankan relasi sosial yang bertanggung jawab. Pemenuhan tugas

perkembangan remaja tersebut memerlukan keterampilan atau kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain dengan menggunakan keterampilan sosial. Dari hasil penelitian yang dilakukan Pratiwi, Andayani dan Karyanta, (2012) menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel efikasi diri akademik dan keterampilan sosial mempunyai hubungan negatif terhadap perilaku *Adiksi Game-online* sebesar 22,2% atau dapat dikatakan bahwa efikasi diri akademik dan keterampilan sosial bersama-sama mampu memberikan kontribusi terhadap perilaku *adiksi game-online* sebesar 22,2%. Dari kesimpulan diatas yang akan diteliti lebih lanjut adalah faktor keterampilan sosial.

Menurut Cartledge & Milburn (1995) keterampilan sosial adalah kemampuan individu atau masyarakat dalam menjalin hubungan dengan orang lain dan kemampuan dalam menghadapi masalah sehingga dapat beraktifitas secara damai dan rukun dengan masyarakat sekitar. Menurut Suharmini dkk (2017) keterampilan sosial adalah kemampuan untuk mengenali lingkungan sekitarnya, berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan, kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal, kemampuan dalam bekerjasama, kemampuan menerima kondisi yang berbeda dengan lingkungan sebelumnya, kemampuan dalam membantu dan mendukung orang lain, dan kemampuan saling memahami.

Merrel dan Gimpel (Majorsy dkk, 2013) mengatakan bahwa individu dengan keterampilan sosial yang baik akan mengalami berbagai keberhasilan dan kegagalan selama hidup, namun individu tersebut dapat mengatasi situasi sosial dan masalah yang mereka hadapi dengan baik. Sedangkan bagi individu yang memiliki

keterampilan sosial yang rendah cenderung tidak ramah, memiliki harga diri rendah, mudah marah, menganggap percakapan biasa sebagai suatu tugas yang sulit, menarik diri dari lingkungan, serta tidak nyaman ketika berkomunikasi secara *face to face*. Pratiwi, Andayani dan Karyanta (2012) mengatakan bahwa permasalahan yang mungkin terjadi dalam kehidupan nyata yaitu kepercayaan diri yang rendah, gambaran diri yang buruk, kurang mampu mengontrol hidup, merasa tidak berguna dan tidak mampu membentuk dan mempertahankan relasi. Hal-hal tersebut menimbulkan tekanan pada diri seseorang. Bentuk-bentuk permasalahan di atas menjadi motivasi remaja untuk menggunakan waktu dan terjadi keterikatan pribadi terhadap *game-online*.

Pada penelitian ini diartikan bahwa keterampilan sosial sebagai kemampuan untuk memulai dan mempertahankan relasi dengan orang lain secara efektif yang dinilai baik dan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan (Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2012). Armstrong, Philips dan Sailing (2000) menyimpulkan bahwa individu dengan keterampilan sosial yang kurang atau kepercayaan diri yang tidak cukup lebih mungkin untuk kecanduan terhadap internet sebagai bentuk kompensasi dari ketidakmampuannya tersebut.

Adanya korelasi antara *adiksi game online* dengan keterampilan sosial mendukung pernyataan dari Gladwell (nirwanda & ediati, 2016) bahwa seseorang yang mengalami *adiksi game online* adalah karena adanya permasalahan di kehidupan nyata yang salah satunya adalah ketidakmampuan membangun dan mempertahankan relasi di kehidupan nyata yang menjadi motivasi seseorang untuk

menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sebagai pengalihan dari kesulitannya membangun hubungan sosial di kehidupan nyata dengan berinteraksi secara positif.

Dari fenomena dan hasil penelitian terdahulu yang telah dijelaskan diatas, penulis ingin mengetahui *apakah ada hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Kecanduan Game Online pada Generasi Z Universitas Mercu Buana Yogyakarta?*

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Kecanduan *Game Online* Pada Generasi Z Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis.

Adapun manfaat tersebut adalah :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara teoritis sebagai bahan pengetahuan untuk penelitian selanjutnya, khususnya penelitian yang terkait dengan hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Kecanduan *Game Online* dan bisa menambah referensi dalam ilmu psikologi khususnya dibidang psikologi sosial-klinis.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan mampu memberikan pemahaman bagi pihak Generasi Z khususnya mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta agar dapat mengelola dan mengurangi kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial.