

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini membuat semua pekerjaan yang dilakukan oleh manusia menjadi lebih mudah dan cepat. Manusia dituntut untuk ikut berkembang dalam kemajuan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi saat ini dapat ditemui pada segala kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain. Permainan dalam bentuk digital atau *game* sangat diminati oleh semua kalangan, baik anak-anak hingga orang dewasa. *Game* dapat ditemukan pada media *handphone* maupun *personal computer* (PC). Adapun jenis *game online* yang berkembang saat ini, antara lain, *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)*, *Massively Multiplayer Online-Role-Playing Games (MMORPG)*, *Massively Multiplayer Online Browser Game (MMOBG)* dan masih banyak lainnya (www.indogamers.com).

Perkembangan *game online* di Indonesia dimulai dengan kemunculan *game online Nexia* pada tahun 2001. Setelah *Nexia*, perkembangan *game online* di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa *game* baru, seperti *Redmoon* pada 2002, *Laghaim* pada awal 2003, *Ragnarok Online (RO)* pada pertengahan 2003, dan *Gunbound* pada tahun 2004 (Santoso, 2014 dalam Sejarah dan Nama *Game Online* Pertama). Hingga tahun 2016, *game online* masih terus berkembang dan jumlah pemain *game online* terus meningkat. Mobipicker.com merilis daftar 10 *game* terpopuler dan paling sering dimainkan seperti *League of Legends*, *World of Warcraft*, *DotA 2*, *Counter Strike*, *Grand Thift Auto V*.

Permainan *smartphone* juga memiliki peminat yang banyak seperti, *Clash of Clans*, *Line Let's Get Rich*, *Mobile Legends* dan lain-lain.

Individu yang memainkan *game online* disebut *gamers*. Perkembangan *game online* berbanding lurus dengan peningkatan *gamers* khususnya di Indonesia. Menurut Komang Budi Aryasa (2010) diperkirakan, setiap tahun jumlah *gamer* di Indonesia meningkat sekitar 33 persen yang tersebar di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, Depok dan Medan. Salah satu *developer game online*, *www.steam.com* menunjukkan data bahwa hingga hingga 23 Juni 2017 12.675.696 *gamers* telah masuk kedalam *games*. Para *gamers* didominasi oleh para remaja dan dewasa awal yang berusia 15-25 tahun.

Game online memberikan sejumlah dampak bagi kehidupan para *gamers*. Menurut Ma'ruf Harsono (2014:75) dampak positif dalam bermain *game* bagi remaja antara lain *game* sebagai sarana belajar, *game* membuat anak pandai berbahasa Inggris, menumbuhkan sikap pantang menyerah, memudahkan dalam penyelesaian masalah, menumbuhkan rasa ingin tahu, menambah wawasan, belajar berimajinasi, lebih ambisius, mendapatkan uang dari *game*.

Harsono juga menjelaskan bahwa *game* juga membawa sejumlah dampak negatif bagi para *gamers*. Dampak negatif yang diberikan dari bermain *game* bagi remaja adalah kecanduan bermain *game*, dimarahi oleh orangtua, malas, boros, berkata-kata kasar dan kotor, nilai merosot, berbohong kepada orangtua, sulit mengikuti pelajaran, timbulnya kekerasan pada anak, dan merusak mata. Bermain *game* yang berlebihan juga akan menimbulkan dampak sosial dari remaja, yaitu menumbuhkan sikap anti sosial, tidak ada keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan

juga teman. Penelitian yang dilakukan juga menunjukkan bahwa *game online* membawa dampak sosial berupa remaja jarang berkumpul dengan keluarga, dampak psikis berupa remaja yang ketagihan dan selalu ingin memainkan game tersebut, dan dampak fisik karena remaja masih dalam masa pertumbuhan.

Di lansir dari *tekno.liputan6.com*, beberapa kejadian terjadi dikalangan remaja yang terlalu lama bermain *game*, seperti adanya remaja yang melakukan percobaan bunuh diri dikarenakan kalah saat bermain dalam *War Clash of Clans* dan merasa dikucilkan oleh teman sekolah, kejadian lain terjadi pada seorang pria di China yang meninggal di sebuah warung internet karena terlalu lama bermain *game online* selama 19 jam. Kasus lain terjadi pada seorang anak remaja di Beijing, seorang remaja bermain *game* dan menganggap perkelahian tersebut terlalu serius. Remaja tersebut terlalu kecanduan *video game World of Warcraft*, dan menganggap dirinya penyihir api, lalu membakar teman sekelasnya.

Erik Erickson dalam bukunya yang berjudul *Identity, Youth, and Crisis* (1968) memberi penekanan terhadap tahap perkembangan identitas vs kekacauan identitas dimana tahap tersebut merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, dan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa ini akan mempengaruhi kepribadian masa dewasa. Remaja yang mampu mencapai suatu identitas yang stabil akan memperoleh pandangan yang jelas akan dirinya, penuh percaya diri, dapat mengatasi berbagai situasi, dapat mengambil keputusan penting, serta mengenal peran dalam masyarakat. Apabila remaja mengalami kekacauan identitas akan menimbulkan berbagai masalah seperti terbaginya gambaran diri, ketidakmampuan membina persahabatan yang akrab, kurang memahami pentingnya waktu, dan menolak standar keluarga maupun standar masyarakat sehingga akan membahayakan masa depan remaja. Selain itu,

dalam kekacauan identitas dapat membuat individu merasa hampa, terisolasi, cemas, dan bimbang.

“maen game soale jadi hal sing nyenengno ce, dan isa buat ngehabisno waktu, dalam sehari sih aku isa main handphome sampe 9 jam ce lek ga ada kegiatan alias nde rumah terus. Sekarang main e dua game, jadi lebih sering buka hp. Ganti-ganti gitu. Lek nde sekolah bole bawa hp, tapi ga boleh dinyalain terus dikumpulno. Dibalikin e pas pulang sekolah terus langsung tak nyalano aku liat game ku ce. Aku lek di sekolah ya ce, ngerasa waktu e luama poll. Mesti liati jam, kapan pulang e yaa. Temen-temenku laine ya gitu ce, ngerasano waktu luama poll lek nde sekolah”

(X, siswa kelas VIII)

Melalui wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa waktu yang digunakan informan untuk bermain *game* melebihi waktu rata-rata individu dalam menggunakan *smartphone*. Informan juga merasakan perasaan-perasaan yang tidak nyaman, seperti informan merasa waktu yang dilalui pada saat sekolah terasa lama dan informan merasa gelisah menanti jam kepulangan sekolah. Selain itu informan juga kehilangan kontrol atas waktu.

Di balik sejumlah dampak dari game kepada para remaja, peneliti menemukan suatu fenomena yang menarik. Para gamers mulai membentuk komunitas-komunitas *gamers*. Seiring berkembangannya *game*, terdapat orang-orang yang membangun komunitas dari *game online* tersebut. Komunitas tersebut beranggotakan orang-orang yang bermain *game* yang sama dan berada dalam tim permainan tersebut lalu menjadi masyarakat maya atau komunitas virtual (*virtual community*). Komunitas virtual adalah sekumpulan pengguna internet yang membentuk jaringan hubungan personal (Spaulding, 2009). Terdapat beberapa komunitas yang akhirnya

melakukan pertemuan tatap muka dengan orang-orang yang berada pada komunitas tersebut.

“ketemu jarang-jarang ya, karena uda kerja semua rata-rata, mau kumpulpun juga pasti ambil hari libur tapi kadang itupun yang dateng ga semua anggota squad, soale beberapa ada yang dari luar Surabaya lain e juga ada yang sibuk dewe, kayak pergi sama keluarga, pacar ato temen yang lain e. aku sendiri jarang melok pas ketemu gara-gara ada banyak sing usia e ga sama sama aku. Mau kumpul juga kadang mereka terlalu malam ajak e. Tapi pas kita main sama-sama ya enak-enak ae, kita rasa e cocok di bidang game gitu. Pas ketemuan ya biasa e kita main bareng, ngomong-ngomong pake hero apa, hero yang enak apa, sama taktik e apa ae.”

(X, anggota komunitas *game Mobile Legend*)

Berdasarkan wawancara singkat yang telah dilakukan terhadap salah satu anggota komunitas *game Mobile Legend* di Surabaya, diketahui bahwa sesekali komunitasnya mengadakan pertemuan namun tidak ada jadwal pasti atau adanya tanggal serta hari tertentu untuk bertemu dikarenakan kesibukan dari masing-masing anggota komunitas. Komunitas tersebut dibangun karena adanya kesamaan anggotanya dalam bermain *game*. Namun dalam pertemuan tersebut terjadi interaksi pada setiap anggota komunitas. Interaksi yang terjadi disebut sebagai interaksi sosial.

Interaksi sosial dapat terjadi pada individu maupun kelompok. Interaksi sosial merupakan sarana dalam melakukan hubungan dengan lingkungan sekitarnya (Soekanto, 2014:54). Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau atau saling berinteraksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan

dengan masyarakat (Wiyono, 2007:234). Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Gillin dan Gillin, dalam Soekanto, 2014). Bonner menyebutkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, memperbaiki kelakuan orang lain, dan sebaliknya (Gunawan, 2000:31). Menurut Bales (dalam Santoso, 2010) jenis-jenis interaksi sosial berupa interaksi individu dengan diri pribadi, interaksi antar individu dengan individu dengan kelompok, interaksi antar kelompok dengan kelompok.

Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu tindakan sosial. Interaksi pada dasarnya merupakan siklus perkembangan dari struktur sosial yang merupakan aspek dinamis dalam kehidupan sosial. Perkembangan inilah yang merupakan dinamika yang tumbuh dari pola-pola perilaku individu yang berbeda menurut situasi dan kepentingan masing-masing, yang diwujudkannya dalam proses hubungan sosial. Hubungan-hubungan sosial tersebut pada awalnya merupakan proses penyesuaian nilai-nilai sosial dalam kehidupan sosial. Kemudian meningkat menjadi semacam pergaulan yang tidak hanya sekedar pertemuan secara fisik, melainkan pergaulan yang ditandai dengan adanya pengertian tentang maksud dan tujuan masing-masing pihak yang terjadi dalam hubungan sosial tersebut Gillin & Gillin (1954:489).

Menurut G.C Homans (dalam Santoso,2010) terdapat 6 aspek dari interaksi sosial, yaitu adanya motif atau tujuan yang sama, adanya suasana

emosional yang sama, adanya interaksi, adanya pimpinan, adanya eksternal sistem dan adanya internal sistem. Homans mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya.

Hurlock (1988: 255) merumuskan remaja yang memiliki ciri-ciri interaksi sosial yang baik antara lain mampu dan bersedia menerima tanggung jawab, berpartisipasi bergembira dalam kegiatan yang sesuai dengan tiap tingkatan usia, segera menangani masalah yang menuntut penyelesaian, mengetahui bekerja bila saatnya bekerja, dan mengetahui bermain bila saatnya bermain. Hurlock juga merumuskan remaja yang memiliki ciri-ciri interaksi sosial yang buruk antara lain sifat yang sangat agresif dan sangat yakin pada diri pribadi, merasa ingin pulang saat berada jauh dengan lingkungan yang tidak dikenal, mundur ke tingkat perilaku sebelumnya agar disenangi dan diperhatikan. Berdasarkan observasi peneliti pada saat proses pengambilan data, terlihat adanya interaksi antar para *gamer*. Interaksi yang terjadi seperti adanya kerjasama antar *gamers* saat bermain, adanya anggota yang lebih condong untuk memimpin jalannya permainan dan munculnya emosional yang sama ketika berhasil memenangkan permainan.

Harsono (2014) juga menyebutkan bahwa adanya masalah-masalah yang muncul dari aktifitas bermain *game* yang berlebihan pada remaja antara lain kurang peduli terhadap kegiatan sosial, isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, serta menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan yang penting lainnya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Eka Rusnanni Fauziah (2013) tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja” menunjukkan adanya pengaruh bermain *game online* terhadap perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja. Dampak negatif yang muncul diantaranya adalah sulit berkonsentrasi dan sulit bersosialisasi. Pada siswa kelas VIII SMPN 1 Samboja terdapat 10,2% yang mengalami dampak negatif tersebut.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nita Puspita Dewi (2014) dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja” diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,519, $p = 0,000$ ($p < 0,01$) artinya ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial dan interaksi sosial pada subjek penelitian terolong sedang.

Penjelasan di atas menarik peneliti untuk meneliti gambaran interaksi sosial remaja yang ada di komunitas *gamers* Surabaya. Hal ini juga didukung oleh tugas perkembangan remaja di mana salah satu tugas perkembangan remaja adalah membangun hubungan sosial dengan lingkungannya.

Penelitian ini tergolong unik karena penelitian-penelitian sebelumnya belum mengkaitkan variabel interaksi sosial dengan *game*. Penelitian ini tergolong orisinal karena masih belum ada penelitian yang membahas mengenai interaksi sosial remaja yang tergabung di komunitas *gamers* di Surabaya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “*Studi Kuantitatif Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Remaja di Komunitas Gamers Surabaya*”.

1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini ingin mengetahui gambaran interaksi sosial remaja di komunitas *gamers* di Surabaya. Pemilihan subjek adalah remaja putra dan remaja putri yang berusia antara 13-18 tahun yang bertempat tinggal di Surabaya, merupakan seseorang yang bermain *game online* baik pada PC maupun *smartphone*, dan tergabung pada sebuah komunitas *game*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, yakni suatu penelitian yang memiliki fungsi untuk memberikan gambaran terhadap suatu objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan suatu analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2014: 29).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang ada pada latar belakang dan batasan masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah *“Bagaimana gambaran interaksi sosial remaja di komunitas gamers di Surabaya?”*

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran interaksi sosial remaja di komunitas gamers di Surabaya.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

a. Bagi Ilmu Psikologi

Penelitian yang dilakukan diharap menjadi sumbangsih ilmu dalam Psikologi Perkembangan dan Psikologi Sosial mengenai teori interaksi sosial di kalangan remaja Surabaya.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian dapat memberi gambaran bagaimana interaksi sosial remaja di komunitas *gamers* di Surabaya.

b. Bagi Orangtua

Hasil dari penelitian ini akan menjadi landasan orangtua untuk mengetahui bagaimana gambaran interaksi sosial remaja di komunitas *gamers* Surabaya.

c. Bagi Remaja

Penelitian ini akan menjadi landasan bagi para remaja untuk mengetahui bagaimana gambaran interaksi sosial remaja di komunitas *gamers* Surabaya.