

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Asosiasi Psikiater Amerika mengusulkan *Internet Gaming Disorder* (IGD) bagian dari *addictive disorder* yang masuk di dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM-5) (Lyu dkk., 2022). WHO turut menanggapi isu kecanduan bermain game dengan *Gaming Disorder* (GD) ke dalam *International Classification of Diseases 11th* (ICD-11). *Gaming Disorder* (GD) ditempatkan dalam kategori “*Mental, behavioral or neurodevelopmental disorders*” dan sub kategori “*Disorders due to substance use or addictive behaviors*” (WHO, 2021).

Jumlah pengguna internet global pada tahun 2017 diperkirakan mencapai 3,578 juta (Jeong dkk., 2020). Survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2019, tentang sarana hiburan yang paling sering dikunjungi oleh masyarakat pengguna internet. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa salah satu pilihan tertinggi adalah *online game* dengan skor 16,5, sedangkan kategori menonton video *online* menduduki peringkat tertinggi dengan skor 49,3 (A. W. Irawan dkk., 2019). Permainan *online game* ini dimainkan di kalangan pelajar, yaitu SD, SMP dan SMA, bahkan sampai pada kalangan mahasiswa (Nurnainah, 2020).

Permainan atau *game* selama pandemi Covid-19 menjadi hobi pertama dan keterlibatan dengan video *game* berada di titik tertinggi sepanjang masa (T'ng dkk., 2022). *Online game* yaitu permainan yang menggunakan saluran internet yang diakses oleh banyak pemain secara *online*. *Online game* bisa diakses menggunakan *smartphone*, misalnya *mobile game*. *Mobile game* adalah *game* yang dibuat dan didesain secara khusus sehingga bisa digunakan pada *smartphone* dan *tablet PC* (*Personal Computer*) (Lebho dkk., 2020). Rata-rata durasi *online game* bisa menghabiskan waktu 3 jam atau lebih untuk setiap kali bermain *game* tersebut (Aprilianto, 2020).

Terdapat penelitian yang meneliti tentang hubungan kecanduan *online game* dengan interaksi sosial. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulida

dan rekan-rekannya menunjukkan nilai sig sebesar 0,000 ($p < 0,05$) terhadap intensitas bermain *online game*. Hal ini membuktikan adanya pengaruh antara intensitas bermain *online game* terhadap interaksi sosial (Maulida dkk., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Susanto menunjukkan dampak yang timbul akibat *online game*, dari yang meresap hingga mempengaruhi aspek sosiologis yaitu rendahnya interaksi sosial di dunia nyata. Dari temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemain lebih aktif berinteraksi dalam dunia maya daripada terlibat dalam interaksi sosial di dunia nyata. Faktor ini dikarenakan, mereka lebih banyak menghabiskan waktu berinteraksi di dunia maya dari pada interaksi di dunia nyatanya (Susanto, 2010).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Miko dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa seseorang yang menghabiskan waktunya untuk bermain *online game*, cenderung mengalami kesulitan dalam memulai interaksi sosial dengan orang lain. Informan dalam penelitian tersebut lebih banyak terdiam, tertutup dan tidak banyak berbicara, hanya pembahasannya tertentu saja seperti dunia game yang ia mainkan. Hal ini memberikan gambaran tentang dampak dari terlalu sering berinteraksi dengan *online game* terhadap kemampuan individu untuk berinteraksi sosial sehari-hari (Miko dkk., 2022).

Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Miko dkk., 2022), penelitian yang dilakukan oleh (Saputra, 2020) tentang gambaran interaksi sosial remaja (usia 18-21 tahun) di Desa Singosaren. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial pada pemain remaja masih kurang baik, terutama hubungan dengan keluarga dan lingkungan sekitarnya. Di sisi lain, hubungan antara sesama pemain *game* cenderung erat dilihat dari solidaritas yang tinggi diantara mereka.

Interaksi sosial adalah komunikasi antar manusia untuk saling mempengaruhi perasaan, pikiran, dan tindakan satu sama lain. Interaksi sosial adalah sesuatu yang dibutuhkan oleh semua manusia karena tanpa interaksi, tidak akan ada kehidupan bersama. (M. I. Akbar dkk., 2021; Herabudin, 2015; Lete dkk., 2022). Interaksi dapat tercipta jika ada kontak sosial dan komunikasi, sedangkan yang menjadi pendorong seseorang untuk mulai

berinteraksi adalah faktor internal dan eksternal. Berinteraksi dapat dilakukan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Bentuk-bentuk interaksi dapat berupa kerja sama, akomodasi, asimilasi, kompetisi, dan kontravensi (Herabudin, 2015; Soekanto, 2014).

Menurut Nuryani dan Paramata; Winarsih dan Saragih dalam (Andangjati dkk., 2021) remaja memiliki berbagai macam tugas perkembangan yang perlu dilakukan selama perkembangan kehidupan sosialnya agar segala sesuatunya berjalan dengan lancar di kemudian hari. Siswa yang kurang ataupun mengalami kesulitan dalam berinteraksi akan merugikan dirinya sendiri. Dampaknya menjadi kurangnya pengalaman, kurangnya pengetahuan, dan kurangnya empati terhadap orang lain. Mereka merasa tidak nyaman di lingkungan sosial, mudah tersinggung, dan berusaha menarik perhatian dengan perilaku sombong (Amanah & Kusumaningtyas, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Angkasa Adisutjipto, saat Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dibatasi pembelajaran di SMA Angkasa Adisutjipto dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi pertama dari jam 07.00-11.00 dan 11.00-15.00 serta mengizinkan siswa menggunakan *handphone* selama pembelajaran berlangsung. Peneliti memperoleh informasi dari guru Bimbingan Konseling (BK) bahwasanya terdapat siswa yang bermain *online game* dengan jenis game *First Person Shooter* (FPS) dan *Real-Time Strategy Game* (RTS). Guru sering menjumpai siswa sedang bermain *online game* saat jam kosong atau di jam istirahat.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari beberapa siswa, mereka menghabiskan waktunya untuk bermain *online game* di waktu liburnya. Mereka cenderung bermain seorang diri daripada bermain berkelompok. Siswa yang bermain *online game* jarang bermain di luar rumah bersama teman ataupun bermain di luar rumah apabila hanya diajak dengan temannya untuk bermain keluar rumah. Dampak negatif yang dirasakan oleh siswa yang bermain *online game* antara lain: terdapat siswa yang mengalami kesulitan

untuk tidur atau tidur larut malam, kurangnya kepekaan terhadap lingkungan rumahnya dan merasa terasingkan di lingkungan rumahnya.

Peneliti memilih lokasi di SMA Angkasa Adisutjipto karena sekolah ini merupakan sekolah semimiliter yang dinaungi langsung oleh yayasan TNI AU Adisutjipto Yogyakarta. Salah satu misi dari SMA Angkasa yaitu menghasilkan lulusan yang cinta tanah air, cinta alam sekitar, cinta sesama dan cinta diri sendiri. Adanya pembatasan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) sekolah melonggarkan peraturannya, sebelum pandemi sekolah tidak memperbolehkan siswa menggunakan *handphone* selama pembelajaran namun selama pembatasan PTM sekolah memperbolehkan siswanya menggunakan *handphone* selama pembelajaran. Dengan adanya pelanggaran peraturan sekolah ditambah selama pandemi ada pembatasan sosial dan para siswa diliburkan, sehingga siswa memilih *online game* sebagai media hiburan yang berlebihan sehingga siswa sering berinteraksi secara tidak langsung daripada secara langsung.

B. Perumusan Masalah

Pandemi yang melanda Indonesia mengharuskan masyarakat untuk pembatasan sosial selain itu sekolah juga diliburkan sementara hingga pembatasan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dilakukan. Hal tersebut menyebabkan siswa memilih *online game* sebagai sarana hiburan yang berlebihan sehingga siswa sering berinteraksi secara tidak langsung daripada secara langsung. Selain itu terdapat dampak yang dirasakan oleh siswa salah satunya merasa kurangnya kepekaan terhadap lingkungan rumahnya dan merasa terasingkan di lingkungan rumahnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui gambaran interaksi sosial pada siswa pemain *online game* di SMA Angkasa Adisutjipto sehingga didapatkan rumusan masalah “Bagaimana gambaran interaksi sosial pada siswa pemain *online game* di SMA Angkasa Adisutjipto”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran interaksi sosial pada siswa pemain *online game* di SMA Angkasa Adisutjipto.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui faktor pendorong interaksi sosial pada siswa pemain *online game*
- b. Mengetahui jenis interaksi sosial pada siswa pemain *online game*
- c. Mengetahui bentuk proses interaksi sosial pada siswa pemain *online game*

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah SMA Angkasa Adisutjipto

Sebagai informasi bagi pihak sekolah untuk mengambil kebijakan di lingkungan sekolah atau metode untuk perkembangan interaksi sosial di lingkungan sekolah.

2. Bagi FKM Universitas Ahmad Dahlan

Sebagai referensi topik yang dapat dikembangkan kembali dalam penelitian selanjutnya dan menjalin hubungan kerja sama antara pihak sekolah dan pihak Universitas terutama Fakultas Kesehatan Masyarakat.

3. Bagi penelitian lain

Sebagai informasi dan mengembangkan wawasan peneliti serta referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya terutama berhubungan dengan gambaran interaksi sosial pada remaja pengguna *online game* ataupun dampak interaksi sosial pada remaja pengguna *online game*.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1 menampilkan keaslian penelitian, sebagai berikut:

Tabel 1. Keaslian Penelitian

Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan	Link Jurnal
		Metode, Variabel, Instrumen		
(Ramadhani FS, 2020)	Analisis Dampak <i>Online Game</i> Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal	Menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan wawancara	Rumusan masalah, tujuan, subjek penelitian dan lokasi penelitian	http://lib.unnes.ac.id/39305/
(Saputra, 2020)	Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan <i>Online Game</i> di Desa Singosaren	Menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan wawancara	Rumusan masalah, tujuan, subjek penelitian, dan lokasi penelitian	http://etheses.iainponorogo.ac.id/12026/1/e%20skripsi.pdf
(Eandra, 2019)	Interaksi Sosial Pecandu <i>Online Game</i> Mahasiswa UNRI Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tmpn Kota Pekanbaru	Menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan wawancara	Rumusan masalah, tujuan, subjek penelitian dan lokasi penelitian	https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/viewFile/25227/24441
Hadi & Fatmala, 2019	Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan <i>Online Game</i>	Menggunakan wawancara dalam teknik pengumpulan data	Tujuan, metode kualitatif pendekatan fenomenologis, observasi dan subjek penelitian	https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/rosyada/article/download/3536/1890
Susanto, 2010	Dampak Penggunaan <i>Online Game</i> di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)	Menggunakan wawancara dalam teknik pengumpulan data	Rumusan masalah, tujuan, metode kualitatif, subjek penelitian dan lokasi penelitian	https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/14997/Mjk4NzE=/Dampak-penggunaan-game-online-di-kalangan-mahasiswa-studi-grounded-di-kalangan-mahasiswa-Universitas-Sebelas-Maret-Surakarta-abstrak.pdf