

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi berkembang mengikuti jamannya dan begitu juga sebaliknya. Informasi berkembang dengan ditandai oleh semakin intensifnya pemanfaatan teknologi informasi dan semakin canggihnya perangkat teknologi informasi (Ancok, 2007). Berbagai produk dari perkembangan era informasi dapat dengan mudah kita jumpai di sekitar kita, diantaranya adalah mewabahnya internet, berbagai situs jejaring sosial, munculnya berbagai situs milis dan semakin banyaknya permainan *game online*. Berdasarkan data dari situs internet *World Stats*, pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada akhir tahun 2008. Kemajuan teknologi juga merubah wajah dari permainan elektronik atau *video games*. Pada mulanya, tampilan *video games* masih amat sederhana. Hanya berupa gambar kartun kotak yang bergerak dan tidak realistis. Namun, dengan majunya teknologi saat ini, *video games* mempunyai tampilan yang amat berbeda. Gambar yang ditampilkan lebih nyata dan lebih detil serta lebih halus, kemudian seiring berjalan waktu *game* dapat dimainkan di dalam sebuah komputer. Komputer tidak hanya digunakan untuk bekerja, seperti mengetik dan lain-lain, tetapi bisa digunakan untuk bermain *game*. Bermain komputer dan video game menjadi salah satu aktifitas waktu senggang paling populer di masyarakat saat ini (Morgan 2001a).

Komputer sendiri digunakan sebagai perangkat bermain yang populer di berbagai kalangan, termasuk kalangan muda (Green, 2004). Semakin maju ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang tersedia. Untuk bisa mengakses internet digunakan sebuah media yang cocok yaitu sebuah komputer. Kemajuan teknologi tidak berhenti di situ saja, kemudian berkembang istilah permainan *game online*. Pada awalnya permainan-permainan komputer tidak melibatkan penggunaan dari jaringan komputer umum seperti Internet. Namun pada pertengahan 1990-an, telah dibuktikan bahwa bermain *game*, seperti banyak aspek lain dalam kehidupan sehari-hari, bergeser menjadi *online*—menggunakan Internet (Horrihan & Rainee, 2002 dalam Williams, 2004). *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2007). Minat kalangan muda remaja terhadap permainan komputer dalam jaringan Internet juga diketahui cukup besar. Penelitian di Amerika menunjukkan bahwa 97% dari remaja usia 12 sampai 17 tahun bermain permainan komputer, *web*, *portable*, dan konsol (Pew Internet & American Life Project, 2008). Pada tahun 2002 dengan 1.162 responden dari 27 sekolah dan Universitas di Amerika, bahwa seluruh respondennya pada satu waktu telah pernah bermain *game online*. Dengan 65% diantaranya telah biasa menjadi pemain *game*. (Pew Internet & American Life Project, 2008). Penelitian yang dilakukan Zheng terhadap pemain *game online* di China, dimana sebagian besar atau sebanyak 64,6 % responden berada di rentang usia 18-24 tahun, dan 19 % berada di rentang usia 15-17 tahun. Hal ini menunjukkan kelompok remaja mendominasi pemain *game*

online. Permainan *game online* digunakan sebagai alternatif, untuk mengisi kegiatan waktu luang. Remaja mengungkapkan bahwa bermain *game* merupakan suatu cara untuk menghabiskan lebih banyak waktu bersama teman. Remaja menggabungkan bermain *game* kedalam kesehariannya. Bermain *game* digabungkan dengan *leisure time*. Kebanyakan remaja yang menjadi pemain *game* terlihat untuk menghubungkan perasaan positif dengan bermain *game*, seperti menyenangkan (36%), mengasyikkan (34%), menantang (45%). Sedikit remaja yang melaporkan merasa frustrasi (12%), bosan (11%), atau tertekan (6%) dengan bermain (James, 2003).

Permainan *game online* mempunyai sebuah *server* untuk mempermudah bermain. *Server game* komputer *online* menghubungkan para pemain *game* yang berada dimana pun, untuk bisa berinteraksi dan bergabung dalam satu jenis permainan, yang tentunya memiliki jaringan internet. Para pemain *game* komputer *online* biasanya bermain dalam wadah berupa jaringan yang disediakan oleh *server*. *Server game* tersebut saat ini semakin banyak dan semakin berkembang pesat, hal ini dikarenakan peminat pasar tersebut memang tidak bisa dikatakan sedikit. *Server* penyedia *game* komputer *online* yang populer di Indonesia diantaranya adalah BATTLE.NET, IDGS, NUSA, dan *server* LYTO. Para *server game online* ini biasanya menyediakan *game* yang mengharuskan pemainnya untuk bermain selama mungkin agar pemain dapat mencapai level setinggi mungkin dan memenuhi barang-barang yang dibutuhkan untuk karakter yang dimainkannya. Canggihnya teknologi internet saat ini, membuat bermain *game* komputer kini tidak hanya dimainkan seorang diri. Integrasi sistem jaringan

internet dengan server dan para pemain *game*, membuat antar pemain *game* yang menggunakan server yang sama dapat terhubung, bertanding, berkomunikasi, dan bahkan bersosialisasi bersama dimanapun mereka berada.

Terminologi *game online* sendiri, menurut International Game Developers Association atau IGDA, merujuk pada permainan *game* yang menggunakan media, termasuk PC, konsol (mesin video game), wireless dan televisi interaktif. *game online* dapat dimainkan melalui beberapa media termasuk berbasis internet, yang dapat diunduh di-*Web*, PC CD-ROM, dan konsol yang memiliki fitur *online* (IDGA 2003). Karena penyedia *game* ini menggunakan jaringan internet, tentu saja jumlah pemainnya banyak atau bisa dikatakan ratusan dan bisa bermain bersamaan secara langsung. Selain merubah tampilan dari *game*, teknologi juga meningkatkan jumlah pemain yang dapat bermain dalam sebuah *game*. Saat *console* atau mesin *game* pertama kali dikeluarkan, jumlah pemain yang dapat bermain dalam sebuah permainan hanya dua orang saja serta diharuskan dalam jangkauan kabel *controller*. Seiring dengan perkembangan teknologi dan internet, jumlah pemain yang bisa bermain dalam sebuah *game* meningkat hingga ribuan dan berasal dari belahan dunia manapun (*worldwide*).

Game Online yang dapat dimainkan oleh ribuan pemain sekaligus disebut MMORPG atau *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (Bowman, 2008: 4). *America Online* (AOL) adalah perusahaan yang kali pertama merilis MMORPG dengan judul (*title*) *Never Winter Night* pada tahun 1991. Sejak saat itu, banyak pengembang (*developer*) yang mengembangkan bermacam-macam *game online* karena menyadari besarnya potensi di dalamnya (Thyrer, 2008).

Game online ini masuk ke negara Indonesia, walaupun belum mampu membuat permainan ini sendiri, tetapi beberapa developer mampu menerjemahkan *game* dari luar negeri ke dalam bahasa Indonesia. *Nexia Online* tercatat sebagai *game online* pertama yang masuk ke Indonesia. Saat itu, kualitas gambar dan suara yang ada masih sederhana, tidak jauh berbeda dengan *nintendo* atau *gamewatch*. Setelah *Nexia Online* mulai banyak *game online* yang dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia. Tercatat pada tahun 2003 hingga 2005, ada 13 judul *game online* yang masuk ke Indonesia (Saputra, 2009: 4). *Game online* yang paling terkenal adalah *Ragnarok Online* (RO) dan masuk pada tahun 2003. *Game* ini memiliki kualitas gambar dan suara yang lebih baik bila dibandingkan *Nexia Online*. Penggemar *game online* di Indonesia yang terbitan Lyto saja sudah mencapai enam juta orang (Detikinet, 2009) dan remaja menduduki kelompok usia terbesar pada pemain *game online* yaitu 40% (Banjarmasin Post, 2008). Permainan *game online* bisa dilakukan dimana saja, baik itu di warnet ataupun di rumah, tapi biasanya para remaja lebih senang datang berkelompok dan bermain bersama-sama di warnet. Walaupun untuk bermain *game online* membutuhkan uang yang banyak, hampir 70 persen dari pelanggan warnet atau *multiplayer center* adalah pelajar (Pendidikan, 2009).

Perkembangan internet tidak dapat dipisahkan dari perkembangan *game online* yang terus meningkat, karena 75 % dari orang yang memiliki akses internet, menghabiskan lebih dari sejam dari satu bulan untuk bermain *game online* (Park Associates, 2006) dan *game online* berlanjut menjadi area dengan pertumbuhan tercepat dari industri hiburan (IGDA, 2005). Berdasarkan survey

yang dilakukan *Adolescent Health Unit (A.H.U) of the Second Departement Pediatrics at the University of Athens*, diketahui bahwa alasan yang paling umum untuk menggunakan internet adalah bermain *game online*, yaitu sebesar 55,2 % dari seluruh responden (The Internet, 2008). Media teknologi yang terbaru ini dirancang untuk *interactivity* dan untuk komunikasi interpersonal, layaknya di dunia nyata, orang-orang yang bermain didalamnya dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada umumnya, mereka dapat hidup, bergerak, dan bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaan, di dunia virtual atau maya (Yee, 2004).

Transisi masyarakat dari masyarakat industri menuju masyarakat informasi semakin memperenggang ikatan sosial dan melahirkan banyaknya patologi sosial, seperti meningkatnya angka kejahatanm anak-anak lahir diluar nikah dan menurunnya kepercayaan pada sesama komponen masyarakat. Fukuyama (2000 dalam Ancok, 2004: 280) Koran-koran pernah menyebarluaskan berita tentang anak-anak yang kabur meninggalkan rumah karena terbujuk oleh sahabat pena dari internet. Kekhawatiran yang lain adalah bila komputer menimbulkan efek ketagihan (Shapiro, 2003: 341-342). Salah satu berita pada media massa mengenai akibat dorongan untuk bermain *game online* yang tidak dapat dikendalikan, seperti ini contohnya. Pelajar yang melakukan tindakan kriminal karena tidak ada uang untuk bermain *game online*. Ada contoh kasus akibat ketergantungan *game online*. Seorang pria, 21 tahun mengalami *drop out (DO)* dari salah satu Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dan kemudian masuk Perguruan Tinggi Swasta

(PTS). Setahun kemudian dia *drop out* (DO) lagi dari kuliahnya tersebut, karena sering tidak masuk kuliah. Padahal sejak usia empat tahun, anak tersebut sudah pandai membaca dan menulis. Bahkan selama di Sekolah Dasar (SD), Dia selalu menjadi juara di kelasnya. Sekarang usianya 23 tahun, dia sudah keluar kuliah, tetapi tidak bekerja (Pikiran Rakyat, 2010). Fenomena sosial yang ada dimasyarakat tentang kecanduan *game online* yang berdampak pada keterampilan sosial seperti pada kasus ini Willy sanjaya (14), berjam-jam menghabiskan waktu didepan komputer untuk bermain *game online*, dia melupakan untuk pulang kerumah, dan sekolah, karena terlalu asyik bermain *game online*, kehidupannya dihabiskan untuk bermain *game online* sehingga interaksi sosial dan hubungan antara sesama mengalami kerusakan, saat ini willy berada di psikiater (Saputra, 2007). *Game online* juga memiliki pengaruh terhadap perilaku. Pelajar yang menghabiskan lebih banyak waktu dengan bermain *game online* cenderung kurang berolahraga, malas mandi, malas makan, membolos dan mencuri demi bisa bermain *game online* (Hariansumutpos, 2009).

Dari data-data yang diperoleh di atas, dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap *game online* cukup besar. Namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan (Yee,2002). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kimberly Young (1996), mengenai kecanduan *game online*, didefinisikan. sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang berlebihan, dalam menggunakan internet dan

tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Pemain *game online* yang terikat menunjukkan gejala kecanduan yang jelas, pemain *game* yang bermain hampir setiap hari, periode bermain yang berlebihan (lebih dari 4 jam), menjadi tidak tenang atau terganggu ketika mereka tidak bermain, dan mengorbankan aktivitas sosial lainnya hanya untuk bermain *game online*. Digunakannya istilah kecanduan pada *game online* merupakan suatu hal yang masih kontroversial, namun beberapa penelitian menemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut adalah sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*; sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2002).

Satu hal yang juga merupakan bukti penting untuk dapat digunakannya istilah kecanduan pada *game online* adalah keterkaitan erat antara gejala kecanduan *game online* dengan kecanduan zat terlarang. Dua gejala yang menjadi ciri utama kecanduan terhadap zat terlarang adalah ketergantungan (*dependence*) dan penarikan (*withdrawal*). Individu-individu yang kecanduan suatu zat membutuhkan zat tersebut untuk menopang suatu perasaan wajar dan kesejahteraannya. Individu-individu yang mengalami ketergantungan pada suatu zat, menderita dari penarikan/pemberhentian (*withdrawal*) ketika mereka tidak mengkonsumsi zat tersebut. *Withdrawal* ditandai dengan kemarahan, kecemasan, kejengkelan, dan frustrasi. Kedua gejala kecanduan ini juga ditemui pada pemain

game online (Yee, 2002). Akibat dari kecanduan *game online* ini dapat dilihat lebih jelas ketika pemain ditanya secara langsung apakah kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari. Masalah dalam kehidupan nyata ini dibagi menjadi masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi (Yee, 2002). Masalah akademis terlihat dalam penelitian Griffiths, Davies & Chappell pada tahun 2003 (Griffiths, 2009) yang menunjukkan bahwa remaja usia 12 sampai 19 tahun lebih cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain *game online*.

Penyebab dari kecanduan terhadap *game online* sendiri dapat dilihat dari faktor internal *game* maupun faktor di luar *game* seperti faktor kepribadian dan situasional. Berkaitan dengan faktor internal *game*, Dr. Hillarie Cash (dalam Vedder, 2009), seorang ahli *computer gaming addiction* menyatakan bahwa dalam banyak aspek, *video games* pada zaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan. Permainan didesain untuk membuat pemainnya tetap menatap layar lebih lama lagi, hal ini dinamakan "*stickiness factor*". Pembuat-pembuat *game* berlomba-lomba menciptakan suatu *game* yang membuat ketagihan sehingga menjamin kelayakan pemain *game* tersebut. Lebih jauh lagi, Griffiths (dalam Lee, Yu & Lin, 2007) menekankan bahwa aspek kompetitif dan kooperatif pada *game online* membuatnya lebih membuat kecanduan dibandingkan dengan *game* konsol. Durasi waktu yang digunakan juga semakin lama akan semakin bertambah agar individu mendapatkan efek perubahan dari perasaan, dimana setelah bermain internet atau *game online* individu merasakan kenyamanan dan kesenangan (Young, 1996).

Muncul dan berkembang luasnya berbagai jenis permainan *game* komputer *online* memang merupakan sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Permainan *game* sendiri sebenarnya sudah sejak lama menjadi sesuatu yang kontroversial. Industri game sebenarnya telah banyak mendapatkan kritik atas pengembangan *game* yang berisi seksualitas, rasisme, kekerasan dan penggunaan obat-obatan terlarang (Said 2005). Bagi sebagian orang dan pandangan umum, terutama orang tua, menyatakan bahwa permainan *game* pada umumnya tidak memberikan banyak manfaat positif dan dipandang sebagai sesuatu yang hanya membuang waktu bagi pelakunya. Di sisi lain, berbagai pihak menyatakan bahwa bermain *game* merupakan hal yang positif, menyenangkan dan bisa dijadikan sebagai media untuk menyegarkan pikiran, bahkan ada yang berpendapat bahwa permainan *game* membawa dampak positif lain bagi pelakunya, seperti meningkatkan kemampuan dalam merancang strategi, meningkatkan kecerdasan emosi, dan merupakan sarana untuk membentuk kepercayaan diri individu menjadi besar

Beberapa contoh di atas telah menunjukkan bagaimana terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game online* menimbulkan berbagai masalah. Mulai dari menarik diri dan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* saja. Seharusnya, *game online* bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk bersantai dan mencari teman baru, bukan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dan menghindari masalah dalam kehidupan nyata (Yee,2006). Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali di asosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja. Namun dengan semakin banyak judul dan jenis *game*

online yang dikembangkan dan dirilis kedepannya dan dengan didukung teknologi yang semakin maju, *game online* yang baru akan semakin kompleks, semakin menarik, dan semakin mirip dengan dunia nyata. Hal ini akan membuat semakin banyak remaja di Indonesia yang akan menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *game online*. Terlepas dari kontroversi dan problematika diatas, motif seseorang bermain *game online* telah banyak dijadikan studi untuk mengetahuinya. Dalam studi yang dilakukan oleh Said, Mizerski dan Lam pada 2003, ditemukan bahwa penemuan tersebut mendukung ide bahwa faktor yang mendukung alasan seseorang bermain *game online* adalah faktor kognitif (contoh: *rational decision making* dalam perhatian terhadap permainan *game*) dan pengalaman atau sensasi menikmati bermain *game* (Said 2005). Sampai saat ini motif seseorang bermain *game online* telah banyak ditemukan Motif bermain *game online* sendiri, menurut studi yang dilakukan Kim et al. pada 2002, bersandar pada minat sosial, hiburan dan keinginan keluar dari realitas.

Meskipun saat ini perhatian media dan popularitas *game online* yang dihubungkan dengan dampak-dampak buruk yang dapat disebabkan telah banyak dibicarakan, tetap saja penelitian mengenai topik tersebut masih sangat minim (Loton,2007). Penelitian-penelitian yang dilakukan saat ini telah menemukan banyak hubungan antara *game online* dengan dengan ketergantungan dan perilaku penurunan interaksi sosial, bermain yang berlebihan (Fisher; Griffiths, Hunt dalam Loton, 2007), serta mengalami *High Levels of emotional loneliness* dan atau kesulitan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata (AMA,2008) dan juga berhubungan dengan kerusakan pada faktor sosial, psikologi, dan kehidupan

(Brenner; Egger; Griffiths; Morahn-Martin; Thompson; Scherer; Young, dalam Young, 1997).

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Orleans & Laney, 1997). Menurut *China Youth Association for Network Development*, pemuda yang mengalami adiksi pada internet seringkali menderita frustrasi dalam hubungan interpersonal, dari pada teman mereka yang lain (Sun, 2008). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dalam membina hubungan interpersonal, yang merupakan salah satu dimensi dari keterampilan sosial pada individu yang mengalami kecanduan internet (*game online*) relatif rendah. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang remaja. Menurut Hargie, Saunders, & Dickson (dalam Gimpel & Merrel, 1998) keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan yang baik (bersosialisasi) dengan orang lain, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Menurut Riggio & Carney (2003) merupakan sekumpulan keterampilan atau kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain dengan melakukan decoding, mengirimkan dan mengatur informasi non-verbal dan verbal yang dapat diterima secara sosial dan membawa manfaat bagi diri sendiri, orang lain, dan kedua-duanya dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan adaptif. Selanjutnya

menurut Combs & Slaby (dalam Cartledge dan Milburn 1995) kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa manfaat, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun keduanya. Pada remaja keterampilan sosial dibutuhkan dalam komunikasi sosial (Eisenberg & Harris, 1984). Jadi Keterampilan sosial adalah suatu kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan kondisi dan situasi yang terjadi pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan bersosialisasi dan berkomunikasi yang baik dengan orang lain.

Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain ataupun kehilangan pengakuan sosial (Hargie, Saunders, & Dickson dalam Gimpel & Marrell, 1998). Keterampilan sosial ini sangat penting bagi remaja, karena sebagai makhluk sosial, individu dituntut dapat menyelesaikan masalah dan keluar untuk mengaktualisasi diri, sesuai aturan yang berlaku serta kondisi yang ada. Kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan sosial akan menyebabkan remaja sulit adaptasi dengan lingkungan sekitar, sehingga timbul rasa minder, rendah diri, takut dikucilkan dari pergaulan, dan cenderung berperilaku asosial ataupun antisosial. Keterampilan sosial juga memiliki pengaruh terhadap masa selanjutnya selama berlangsungnya kehidupan seseorang. Merrel & Gimpel (1997) mengatakan bahwa individu dengan keterampilan sosial yang baik mengalami berbagai keberhasilan dan kegagalan selama hidup mereka tetapi mereka dapat mengatasi situasi sosial dan masalah

yang mereka hadapi dengan baik, sedangkan bagi mereka yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung tidak ramah, harga diri rendah, mudah marah, dan menganggap percakapan biasa menjadi sesuatu tugas yang sulit.

Penelitian mengenai *game online* yang dihubungkan dengan psikososial di Indonesia pun sepertinya masih sangat terbatas. Hal tersebut dinilai penting oleh peneliti guna memberikan informasi mengenai kecanduan terhadap *game online* dengan keterampilan sosial masyarakat di Indonesia, khususnya remaja. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna melihat hubungan kecanduan *game online* dan keterampilan sosial remaja.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan perkembangan teknologi yang terjadi, maka pilihan kegiatan mengisi waktu luang pun bertambah, internet dan *game online* menjadi salah satu alternatifnya. Pertumbuhan internet dan *game online* sangatlah cepat dan menjadi bagian dari kehidupan manusia di era modern. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2007). Umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet. Pada minat remaja terhadap *game online* cukup besar. Penelitian yang dilakukan Zheng terhadap pemain *game online* di China, dimana sebagian besar atau sebanyak 64,6 % responden berada di rentang usia 18-24 tahun, dan 19 % berada di rentang usia 15-17 tahun. Hal ini menunjukkan kelompok remaja mendominasi pemain *game online*. Minat kalangan muda remaja terhadap permainan komputer dalam jaringan Internet juga

diketahui cukup besar. Penelitian di Amerika menunjukkan bahwa 97% dari remaja usia 12 sampai 17 tahun bermain permainan komputer, *web*, *portable*, dan konsol (Pew Internet & American Life Project, 2008). Namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan (Yee,2002). Yang mana *game online* menurut beberapa pihak memiliki porsi yang cukup pada terjadinya kecanduan internet ini.

Fenomena *internet addiction* ini seringkali terjadi pada pengguna *game online*. Dalam survey mengenai Internet addiction yang diadakan *China Youth Association for network Development (CYAND)*, diketahui bahwa 40,77 persen dari pengguna internet yang mengalami kecanduan bermain game online, 13 persen lebih tinggi daripada mereka yang tidak memainkannya (Mingxin 2008). Dari pengguna internet yang mengalami kecanduan 90 % diantaranya bermain *game online* (Ran, 2008). Sementara itu yang paling fundamental dalam membedakan penggunaan internet secara normal dari penggunaan internet yang bermasalah adalah pengalaman kompulsi untuk menggunakan internet. Pengguna normal, tidak masalah seberapa berat penggunaan mereka, tidak memiliki kebutuhan untuk *online* dan tidak mengabaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya atau hubungan mereka dengan keluarga dan teman untuk *online*, (Bursten & dombeck, 2004).

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari

(Orleans & Laney, 1997). Beberapa penelitian menyebutkan ada hubungan antara *game online* dengan ketergantungan dan perilaku penurunan interaksi sosial, bermain yang berlebih (Fisher; Griffiths, Hunt dalam Loton, 2007), serta mengalami *High Levels of emotional loneliness* dan atau kesulitan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata (AMA,2008). Menurut *China Youth Association for Network Development*, pemuda yang mengalami adiksi pada internet seringkali menderita frustrasi dalam hubungan interpersonal, dari pada teman mereka yang lain (Sun, 2008). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dalam membina hubungan interpersonal, yang merupakan salah satu dimensi dari keterampilan sosial pada individu yang mengalami kecanduan internet (*game online*) relatif rendah. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang remaja. Menurut Combs & Slaby (dalam Cartledge dan Milburn 1995) keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa manfaat, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun keduanya. Kemudian menurut Riggio & Carney (2003) keterampilan sosial merupakan sekumpulan keterampilan atau kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain dengan melakukan decoding, mengirimkan dan mengatur informasi non-verbal dan verbal yang dapat diterima secara sosial dan membawa manfaat bagi diri sendiri, orang lain, dan kedua-duanya dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan adaptif.

Keterampilan sosial ini sangat penting bagi remaja, karena sebagai makhluk sosial, individu dituntut dapat menyelesaikan masalah dan keluar untuk mengaktualisasi diri, sesuai aturan yang berlaku serta kondisi yang ada. Kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan sosial akan menyebabkan remaja sulit adaptasi dengan lingkungan sekitar, sehingga timbul rasa minder, rendah diri, takut dikucilkan dari pergaulan, dan cenderung berperilaku asosial ataupun antisosial. Keterampilan sosial juga memiliki pengaruh terhadap masa selanjutnya selama berlangsungnya kehidupan seseorang. Akibat dari Kecanduan *Game Online* hubungan sosial pada remaja mengalami kemunduran. Hubungan sosial dalam kehidupan nyata rendah dan didapatkan melalui hubungan sosial dalam kehidupan virtual. Tuntutan seseorang di usia remaja adalah berkembang secara optimal, termasuk di dalamnya adalah pengelolaan hubungan sosial. Hal ini merupakan salah satu indikator mental yang sehat yang dibutuhkan remaja yang sedang berkembang.

1.3. Rumusan Masalah

Pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* dan keterampilan sosial remaja.

1.4. Batasan Masalah

Pembatasan masalah adalah upaya untuk membatasi permasalahan dengan jelas agar tidak menyimpang dari permasalahan sebenarnya. Pembatasan ini

diperlukan agar pembahasan yang dilakukan bersifat sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan mudah dipahami. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Penelitian terfokus untuk melihat hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Penelitian ini mengambil subjek individu remaja berusia 11 tahun sampai 24 tahun (Sarwono, 2001). Pemain *game online* yang berada dikawasan Surabaya yang memiliki pengalaman dalam bermain *game online* dalam waktu sekurang-kurangnya satu tahun. Dengan asumsi penulis bahwa dalam waktu ini cukup memadai (tidak terlalu sedikit untuk pemain pemula dan tidak membatasi hanya pada pemain yang telah lama bermain) untuk melihat tingkat kecanduan seorang pemain *game online*.
2. *Game* yang dipilih adalah jenis *game online*, dengan alasan beberapa survey dan pendapat, bahwa tingkat kecanduan para pemain *game online* lebih tinggi dari pada *game offline*. Berdasarkan kepada Organization for Economic and Co-operation Development`s (OECD, 2005:9), suatu *game online* didefinisikan sebagai setiap game berdasarkan computer (*computer-based*) yang dimainkan lewat internet termasuk PC, console dan *wireless games*. Hal ini termasuk perluasan game yang berdiri sendiri hingga kelompok kecil pemain (2-20) dapat bermain bersama, sampai pada jenis *game Massively Online Role Playing Games*, dengan lebih 100.000 pemain bermain bersama.

3. Kecanduan *game online* dipandang merupakan bagian dari apa yang disebut sebagai *Internet addiction*. Young (1996) menyatakan bahwa *Internet addiction* adalah suatu penjelasan dari penggunaan tidak terkontrol, merusak dari teknologi ini, yang meliputi penggunaan komputer secara *online* ataupun *offline*. Terdapat tiga dimensi karakteristik yang menerangkan konsep *internet game online addiction* ini yaitu :1. *Withdrawal and Social Problem* yaitu : Derajat seseorang atau kesulitan yang dihadapi apabila jauh dari internet, juga terfokus pada masalah interpersonal yang terkait dengan penggunaan internet. 2. *Time management and performance* yaitu : Melibatkan tingkat penggunaan internet secara kompulsif, dan kegagalan seseorang untuk mengendalikan atau mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk online. 3. *Reality Substitute* yaitu : Kecenderungan individu terkait dengan lingkungan internet yang dianggap sebagai realitas lain dan terlalu bergantung padanya untuk mengatasi permasalahan di kehidupan nyata.

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian yang akan dijawab. Penelitian ini bertujuan adalah untuk mencari jawaban secara empiris mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja pemain *game online*.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengetahuan dan pemahaman mengenai keterampilan sosial, *game online*, dan kecanduan terhadap *game online*. Secara lebih spesifik, penelitian ini memberikan pemahaman tentang hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan terhadap *game online* pada remaja yang bermain *game online*.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Memberikan informasi tentang fenomena sosial yaitu kecanduan *game online* dan permasalahannya dan masukan kepada pihak yang *concern*. Misalnya: pengelola rental *game online*, pemain *game*, agar dapat lebih memahami terjadinya kecanduan terhadap *game online*.
2. Merangsang peneliti lainnya untuk tertarik terhadap permasalahan-permasalahan kecanduan *game online*.