

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Masyarakat Indonesia memiliki kesadaran tinggi akan hal seni dan budaya Indonesia yang beragam. Hal ini masih berlaku di sebagian besar wilayah Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Salah satu hasil budaya tersebut adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreatifitas dan juga kerjasama/interaksi antar pemain (Pratiwi, 2012). Namun dengan keseimbangan kemajuan Indonesia khususnya teknologi, permainan tradisional juga diubah menjadi sebuah permainan menarik yaitu Computer Internet game. Computer internet game (*game online*) merupakan permainan yang dimainkan melalui computer didukung adanya jaringan internet (Kusumawardhani, 2015).

*Game online* memberikan pengaruh besar pada penggunanya. Pengguna *game online* cenderung mengalami Bermain (*addiction*) pada permainan yang disukainya, ditandai dengan bermain > 4-5 jam perhari, selalu memikirkan game online meskipun tidak bermain game, dan selalu mengutamakan bermain game online dari pada aktivitas yang lain. Selain itu apabila para penggunanya sudah over addiction atau terlalu menikmati game yang dimainkannya, maka bisa mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi dengan teman-teman sekitarnya. *Game online* berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk

disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara tepat untuk mengatasi masalah sehingga menimbulkan banyak gejala emosi, juga konflik frustrasi (Ningrum, 2013).

Survei APJII 2017 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), penetrasi pengguna internet berdasarkan kota/kabupaten terkonsentrasi di area urban adalah 72,41. Hasil survei ini berkaitan pada penetrasi pengguna internet secara total di Indonesia yang tumbuh tipis hampir 8 persen menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi 262 juta orang. Dibandingkan hasil tahun 2016 sebesar 132,7 juta jiwa. Perangkat yang digunakan pengguna mengakses game online adalah komputer dan smartphone. Di area urban kepemilikan smartphone mencapai 70,96%. Sedangkan komputer cenderung lebih sedikit digunakan, urban (31,55%). Persentase penyebaran pengguna game online di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 43,7 juta orang (Newzoo, 2017). Persentase dari komposisi pengguna berdasarkan usia, rentang usia 21-35 tahun menjadi kontributor utama dengan persentase 47%, 10-20 tahun (36%), 36-50 tahun (17%). Sehingga bisa disimpulkan, kalangan usia 21-35 tahun merupakan lahan utama bagi perusahaan game karena mereka merupakan orang pekerja yang rela mengeluarkan uang ekstra demi game favoritnya (Newzoo, 2017).

Peneliti telah melakukan survey kepada 10 remaja usia 16-17 tahun, 80% remaja teridentifikasi mengalami Bermain *game online* karena bermain >5 jam/hari dan 20% remaja tidak teridentifikasi mengalami Bermain *game online* karena bermain <5 jam/hari. Rikiyanto (2011) dan Indahtiningrum (2013) telah mengidentifikasi faktor resiko dalam meningkatkan intensitas remaja bermain *game online*, termasuk faktor internal dan eksternal. Faktor internal timbul dari

diri seseorang seperti rasa ingin tahu, prestise, kontrol diri, *Self Esteem*, dan tipe kepribadian seseorang. Faktor eksternal ada diluar diri seseorang yang bisa mempengaruhi seperti dari lingkungan teman bermain dan dinamika pada keluarga. Dinamika pada keluarga antara lain pola asuh orang tua, pengawasan, pendidikan/pengawasan orang tua, interaksi sosial, komunikasi remaja (Wolfe, 2009).

Rahmadina (2013) mengemukakan kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan aktivitas *game online* akhirnya berdampak pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Penyesuaian sosial menurut Dewi (2010), bertujuan untuk mencapai kesesuaian kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu berinteraksi. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu cenderung memiliki sikap tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis. Interaksi sosial adalah hubungan hubungan sosial dinamis dan menyangkut hubungan antara individu, antar kelompok manusia, maupun antar individu dengan kelompok manusia (Soekanto, 2012). Dalam kehidupan sosial juga didukung faktor pendorong adanya komunikasi antara dua orang atau lebih secara kesinambungan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antar individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok (Fatnar & Anam, 2014).

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “hubungan Bermain *game online* remaja dengan interaksi sosial remaja melalui komunikasi interpersonal”. Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan secara rinci hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal remaja dan interaksi sosial remaja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial pada remaja?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial pada remaja.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal pada remaja.
2. Mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Teoritis

Diharapkan dapat di gunakan sebagai informasi ilmiah dalam pengendalian perkembangan dasar humanistik remaja. pengembangan ilmu keperawatan komunitas dan jiwa pada kecanduan *game online*, komunikasi interpersonal remaja, dan interaksi sosial remaja.

#### 1.4.2 Praktis

##### 1. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi dampak dari kecanduan *game online*.

##### 2. Bagi Profesi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman perawat dalam pemberian asuhan keperawatan terkait dengan kecanduan *game online* remaja, komunikasi interpersonal dan interaksi sosial pada remaja.

##### 3. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi bagi sekolah terkait dengan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial pada remaja sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam upaya bimbingan pada siswa.

##### 4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian serta dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam bidang keperawatan.

