

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah fase penting dalam perjalanan hidup, saat seseorang beranjak dari dunia anak-anak menuju kedewasaan. Pada periode ini, remaja melewati beragam perubahan, baik secara fisik, batin, maupun dalam perannya di tengah keluarga, sekolah, dan lingkungan sosialnya. Hidup di era milenial, remaja tumbuh dengan berhadapan langsung pada kemajuan teknologi yang kian canggih, yang tidak hanya memudahkan mereka mengakses informasi, tetapi juga membentuk cara mereka memahami diri dan berhubungan dengan orang lain (Wijaya *et al.*, 2022). Menurut Kartini (2017), masa remaja kerap dibagi ke dalam beberapa tahapan sesuai perkembangan usianya. Ada remaja awal pada kisaran 12–15 tahun, remaja pertengahan pada usia 15–18 tahun, serta remaja akhir di rentang 18–21 tahun.

Di era modern saat ini, remaja yang dulu menghabiskan waktu dengan permainan tradisional kini beralih ke aktivitas baru akibat pesatnya perkembangan teknologi. Keberadaan teknologi yang canggih dan mudah diakses telah mengubah cara hidup serta cara bermain remaja. Mereka kini lebih tertarik memanfaatkan teknologi sebagai media untuk bermain, seperti melalui *game online* (Agustin, 2022). Remaja saat ini memegang peranan besar sebagai pengguna teknologi digital, dan jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat di masa depan. Kemampuan mereka beradaptasi dengan perkembangan teknologi membuat proses ini berjalan alami. Dengan keterbukaan dan rasa ingin tahu yang tinggi, mereka dapat menjalin hubungan akrab dengan berbagai bentuk teknologi digital, mulai dari internet hingga permainan video dan komputer (Delima *et al.*, 2015). Bahkan beberapa penelitian telah mengemukakan bahwa hampir semua orang tua dengan presentase sebesar 94% menyatakan anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game online* (Pramudyawardani, 2015).

Di zaman modern ini, *game online* sudah menjadi bagian yang akrab bagi kehidupan remaja. Selama satu dekade terakhir, permainan digital semakin meluas dan mudah dijumpai. Kehadiran berbagai *game center* dengan biaya yang ramah bagi kalangan muda membuat tempat ini tidak pernah sepi pengunjung, bahkan

lebih ramai dibandingkan warnet yang cenderung kehilangan peminat tetapnya. Antusiasme ini tidak hanya muncul karena *game* populer semata, tetapi juga didorong oleh perkembangan *smartphone* dan *gadget* yang semakin canggih, sehingga remaja dapat menikmati beragam pilihan permainan baik secara *offline* maupun *online*.

Mayoritas pemain *game online* berasal dari kalangan pelajar, mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah, hingga mahasiswa, bahkan juga diikuti oleh orang dewasa. Intensitas bermain yang tinggi pada pelajar berpotensi menimbulkan kecanduan, yang kemudian berdampak negatif, khususnya dalam aspek akademik maupun sosial. Lebih jauh, keterlibatan berlebihan dalam *game online* dapat memengaruhi proses perkembangan remaja serta kesehatan mental individu. Walaupun permainan ini memberi ruang untuk berinteraksi dengan sesama pemain secara virtual, keterlibatan tersebut kerap membuat remaja mengabaikan relasi sosial di dunia nyata, sehingga secara langsung berimplikasi pada kemampuan mereka dalam menjalin interaksi sosial yang sehat.

Muhith (2018) menjelaskan bahwa Interaksi sosial merupakan proses hubungan antara dua individu atau lebih, di mana perilaku seseorang dapat memengaruhi, mengubah, atau bahkan memperbaiki perilaku orang lain, begitu pula sebaliknya. Proses ini hanya dapat terwujud apabila terdapat kontak sosial yang diiringi dengan komunikasi. Dengan demikian, interaksi sosial pada dasarnya mencerminkan adanya hubungan timbal balik antarindividu, yang membentuk dinamika kehidupan bersama.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Remaja yang memiliki kebiasaan bermain *game online* memiliki beberapa keterbatasan dalam melakukan interaksi sosial seperti tidak memperdulikan lingkungan di sekitarnya dan tidak bisa menyesuaikan diri dalam bersosialisasi dengan orang lain (Suherdi, 2023).

Dalam suatu proses interaksi sosial, seseorang dianggap benar-benar berinteraksi apabila mampu memenuhi dua syarat utama, yaitu adanya kontak sosial serta terjalannya komunikasi. Kedua aspek tersebut menjadi dasar penting yang

memungkinkan hubungan timbal balik antarindividu dapat terjadi secara nyata (Muhith & Siyoto, 2018). Pemenuhan dua syarat interaksi sosial tersebut kerap menjadi tantangan bagi remaja yang tenggelam dalam aktivitas bermain *game online*. Konsentrasi mereka yang terfokus penuh pada permainan, ditambah dengan intensitas bermain yang tinggi, membuat ruang dan waktu untuk berinteraksi dalam lingkungan sosial nyata semakin terbatas, bahkan dalam beberapa kasus nyaris tidak tersedia sama sekali (Mutikasari, *et al.*, 2020).

Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya maupun individu yang lebih dewasa di sekitarnya, remaja memperoleh kesempatan berharga untuk mengembangkan empati, toleransi, serta kemampuan memahami perasaan orang lain. Pada saat yang sama, mereka belajar mengenali dan mengekspresikan emosi secara sehat, sekaligus mengasah keterampilan dalam menghadapi konflik dan menyelesaikan permasalahan secara konstruktif. Interaksi sosial juga menjadi sarana penting bagi remaja untuk melatih pengendalian diri, mengatur impuls, serta mengelola tekanan atau stres dalam kehidupan sehari-hari (Nadia, *et al.*, 2023). Namun sayangnya, perkembangan teknologi khususnya dalam hal ini adanya *game online* menjadi aktivitas yang lebih menarik dan cenderung sering dilakukan oleh remaja dibandingkan melakukan interaksi secara langsung.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap subjek penelitian yang merupakan remaja di Karang Taruna Bumi Palapa Malang, peneliti mendapatkan temuan bahwa rata-rata remaja disana memiliki kebiasaan bermain *game online* yang lebih sering dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan orang-orang disekeliling. Selain itu, seringkali perilaku ini menjadi pemicu terjadinya eliminasi beberapa remaja lainnya yang tidak dapat ikut bermain *game online* akibat tidak adanya teman yang dapat diajak untuk berinteraksi. Sebagian individu dewasa yang terdapat di Karang Taruna Bumi Palapa Malang juga menilai anggota mereka yang masuk dalam kategori remaja rata-rata memiliki karakter yang sulit untuk diajak komunikasi secara langsung karena selalu terfokus pada *gadget* untuk memainkan *game online*.

Dari uraian yang telah dijelaskan diatas, peneliti menilai penting untuk dilakukan kajian khusus yang menilai sejauh mana *game online* memberikan dampak pada interaksi sosial yang dilakukan remaja Karang Taruna Bumi Palapa

Malang. Oleh sebab itu, dalam penelitian kali ini peneliti akan mengambil judul **“Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang)”**.

1.2.Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada penjelasan di atas, maka penulis dapat mengusulkan rumusan masalah untuk menguraikan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja karang taruna Bumi Palapa Malang?

1.3.Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja karang taruna Bumi Palapa Malang.

1.4.Manfaat Penelitian

Dengan merujuk pada tujuan diatas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan topik kajian penelitian yakni dampak *game online* pada interaksi sosial remaja.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting bagi semua pihak dalam memahami dampak *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja serta penggunaanya, dan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak