

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah periode perkembangan antara pubertas dan maturitas. Masa remaja adalah masa di antara usia 11 dan 20 tahun, setelah masa tersebut, individu memiliki masa tersebut, individu memasuki masa dewasa awal. Masa remaja (*adulthood*) merupakan masa peralihan dimana terjadi transisi masa kanak-kanak menuju dewasa biasanya antara usia 13 dan 20 tahun. Istilah *adulthood* merujuk kepada kematangan psikologis individu, sedangkan pubertas merujuk kepada saat dimana telah ada kemampuan reproduksi. Masa peralihan tersebut diperlukan agar remaja mampu memikul tanggung jawab dalam menguasai tugas-tugas perkembangan yang diperlukan pada masa dewasa (Potter & Perry, 2010).

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya (Mubarak, 2009).

Realita yang terjadi pada remaja di kota maupun di desa dengan banyaknya *game centre* dapat menjadi candu bagi pemainnya. Dalam perspektif sosiologi, orang yang sering bermain *game online* dan kecanduan, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini akan berbahaya bagi kehidupan sosial remaja, mereka kemungkinan akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan bersifat tertutup, atau bahkan akan melupakan apa seharusnya kegiatan yang dia lakukan seperti belajar, membantu orang tua dan lain-lain (Immanuel, 2009)

Menurut Mubarak (2009), interaksi sosial memiliki syarat yaitu adanya hubungan individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok, adanya individu

yang melaksanakan hubungan, adanya tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

Hubungan interaksi sosial seorang *pecandu game online* yaitu, adanya hubungan antara pecandu *game online* dengan individu lain (sama-sama pemain *game*) baik karena didalam bermain *game* mereka pasti menginginkan yang terbaik seperti memenangkan *game online* tersebut, disini akan tercipta komunikasi dan interaksi. Hubungan antara pecandu *game online* dengan lingkungan sekitar, seperti teman satu kos, teman kampus, bias dikatakan baik, karena walaupun kecanduan akan *game online* tetapi interaksi dengan para pecandu *game online* yang lainnya akan tetap bejalan.

Pada dasarnya setiap individu memerlukan interaksi dengan lingkungan sosialnya karena lingkungan sosial merupakan sarana bagi individu untuk mengembangkan diri dan beradaptasi. Dengan kemampuan berinteraksi yang baik dengan lingkungan, maka akan mencerminkan bahwa remaja dianggap mampu mengambil peran sebagai pendorong siswa untuk selalu bersikap aktif dan positif. Sebaliknya, apabila remaja kurang memiliki interaksi yang baik dengan lingkungan, maka hal tersebut akan berdampak negatif pada lingkungannya (Wahjosumidjo, 2011).

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja adalah masa pancaroba atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung, sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sosialnya. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada

remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya keluyuran, nongkrong di mall, bermain *game online*, balapan liar, dan sebagainya (Gunarsa, 2006).

Kecanduan *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, mengalami kesulitan dalam hal akademis, sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi, mengembangkan perasaan malu, ketergantungan, depresi, agresi dan narsisme (Xu, Turel & Yuan, 2012). Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Dampak sosialnya, membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Interaksi sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain (Fauziah, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Riyanti Imron tahun 2017 menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. Sedangkan penelitian dari Sidik Imam Nugroho tahun 2017 menyimpulkan bahwa ada hubungan signifikan antara kebiasaan bermain video *game* dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul, dengan nilai signficancy pada hasil menunjukan ($p=0,000<0,05$).

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang dengan mengambil 15 siswa, menunjukkan bahwa terdapat 9 orang yang telah mengalami kecanduan *game online*, 5 diantaranya tidak pernah berinteraksi dengan kawan-kawannya dan 4 siswa masih bermain bersama kawan-kawan lainnya. Sedangkan 6 siswa menunjukkan belum kecanduan *game online*, 5 siswa masih tetap berinteraksi dengan kawan-kawannya dan 1 orang yang tidak mau berinteraksi dengan kawan-kawannya.

Siswa mengatakan sehari bisa dua kali memainkan *game online* yaitu sepulang sekolah sampai sore, dan malam hari jam 09.00-12.00, jam 10.00-02.00, atau 10.00-03.00 bahkan ketika malam minggu bisa sampai subuh jam 5 pagi dan mereka tidak tidur. Berdasarkan hasil wawancara mereka mengatakan jika sehari saja tidak memainkan *game* akan merasa tidak puas, gelisah dan sedih. Mereka juga sering mengabaikan orang lain bahkan orangtuanya ketika dipanggil/diminta tolong karena mereka sudah fokus dengan *gamenya* tersebut..

Berdasarkan fenomena hasil studi pendahuluan di atas, siswa yang mengalami masalah dalam interaksi sosialnya belum tentu disebabkan karena kecanduan *game online* atau disebabkan karena hal lain. Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian yaitu Adakah Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah mendapatkan gambaran tentang kelayakan Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang yang akan dilakukan melalui analisis berbagai hasil penelitian terkait.

D. Manfaat Penelitian

1. Pendidikan Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran di bidang keperawatan tentang bagaimana dampak kecanduan gadget agar dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam memberikan asuhan keperawatan terhadap remaja.

2. Penelitian Keperawatan

Bagi peneliti lain agar dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan untuk penyusunan penelitian selanjutnya dalam ruang lingkup mengenai dampak penggunaan gadget pada usia sekolah.

3. Instansi Pendidikan

Bagi instansi pendidikan adalah data dan hasil yang diperoleh dapat dijadikan sumber informasi dan masukan untuk mengoptimalkan dalam perencanaan dan pelaksanaan kebijakan untuk membatasi dan mengontrol para siswa agar tidak membawa gadget HP pada saat sekolah dan menindak tegas bagi siswa yang menggunakan gadget HP di luar kewenangannya.

4. Masyarakat

Bagi masyarakat dapat menambah informasi mengenai dampak buruk dari penggunaan gadget secara salah dan berlebihan. Orang tua adalah pendidikan pertama bagi anaknya sehingga diharapkan dapat mengontrol perilaku dan memberikan apa saja yang anak butuhkan, memberikan gadget pada anak yang usianya sudah benar-benar matang.