

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Interaksi adalah suatu peristiwa saat dua orang atau lebih berkumpul dan saling melakukan komunikasi satu dengan lain, (Thibaut & Kelley, 2008). Fenomena interaksi sosial di kalangan remaja saat ini sudah mulai berkurang hal tersebut menimbulkan suatu masalah pada remaja dalam menciptakan hubungan yang baik dengan orang lain.

Fenomena interaksi sosial pada remaja dapat dilihat dari beberapa penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Okfiyandi dan Arisandy (2022) dalam penelitian tersebut melibatkan 105 responden yang menunjukkan 58 (55 %) remaja memiliki interaksi sosial rendah dan 47 (44%) remaja memiliki interaksi sosial tinggi. Kemudian penelitian selanjutnya yang dilakukan Antoni dan Rahmi, (2021) dalam penelitian tersebut melibatkan 71 responden yang menunjukkan (56,4%) remaja interaksi sosial yang tidak baik, dan (28,16 %) remaja jarang berdiskusi dengan orang disekitarnya.

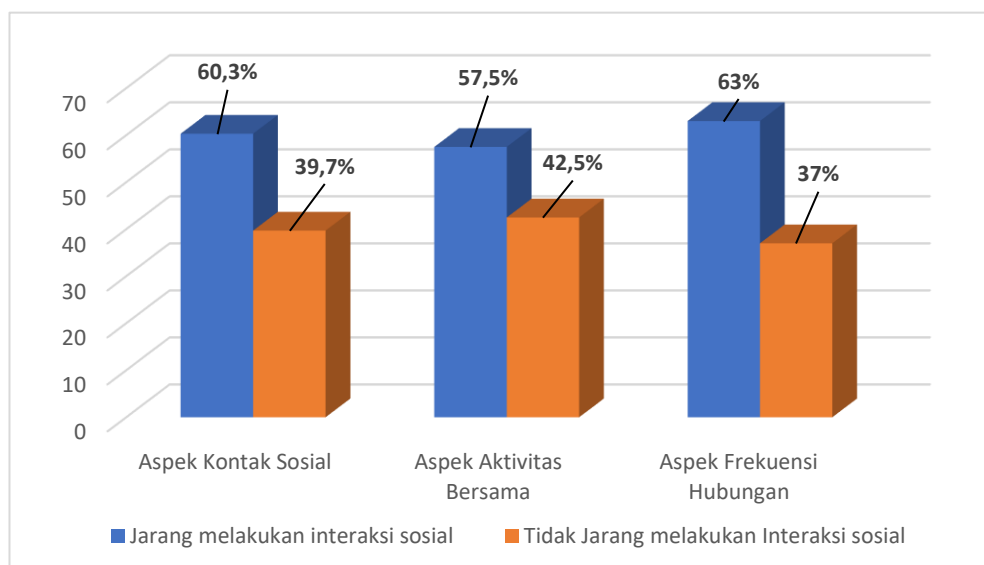
Penelitian yang dilakukan oleh Clarisa et al., (2022) membutuhkan kurangnya interaksi sosial di Indonesia. Penelitian tersebut melibatkan 180 remaja akhir di Kota Jakarta pusat. Hasil penelitian menunjukkan 77,8% (140) remaja akhir di Kota Jakarta pusat masuk ke dalam kategori interaksi buruk dan 22,2% (40) responden masuk dalam kategori interaksi baik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Muflih et al., (2017) melibatkan 100 remaja akhir di Yogyakarta. Hasil penelitian didapatkan interaksi remaja berada dalam kategori kurang baik yaitu 60,3%. Interaksi sosial adalah hubungan antara dua orang atau lebih dimana tindakan satu orang

mempengaruhi, mengubah, dan memperbaiki tindakan orang lainnya atau sebaliknya (Bonner dalam Rompas et al., 2023).

Penulis tertarik untuk mengetahui tingkat interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Malang melalui survei. Dalam survei tersebut penulis memberikan beberapa pertanyaan yang mengungkapkan aspek-aspek interaksi sosial (Partowisastro, 2003). Hasil survei disajikan dalam bentuk diagram batang yang di sertai dengan penjelasannya.

Gambar 1

Hasil pra penelitian interaksi interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Malang



Hasil survei yang dilakukan terhadap 80 remaja akhir di Kota Malang menunjukkan tingkat interaksi sosial remaja yang terungkap melalui aspek kontak sosial, aktivitas bersama, dan frekuensi hubungan. Pada aspek kontak sosial, terdapat 44 (60,3%) remaja yang jarang berhubungan secara akrab dengan orang lain. Pada aspek aktivitas bersama, terdapat 42 (57,5%) remaja yang jarang terlibat dalam bekerja bersama dengan orang lain. Pada aspek frekuensi hubungan, terdapat 46 (63%) remaja yang jarang meluangkan waktu yang banyak untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berdasarkan hasil survei dapat

disimpulkan bahwa sebagian besar remaja akhir yang disurvei terindikasi memiliki masalah kurangnya berinteraksi sosial. Seharusnya interaksi sosial bagi seorang remaja merupakan suatu hal yang sangat penting karena remaja dengan interaksi sosial yang baik dapat dengan mudah akrab dengan orang lain, mampu berkomunikasi dengan baik dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Sartika, 2021). Berdasarkan teori perkembangan sosial yang menyatakan bahwa remaja diharapkan mampu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik itu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, remaja diharapkan mampu untuk saling berkomunikasi satu sama lain, dapat bersosialisasi, dan berinteraksi dengan baik antara individu yang lain dengan yang lainnya, tidak takut untuk mencoba berinteraksi, dan mampu keluar dari zona nyaman (Bronfenbrenner dalam Diana, 2016). Namun kenyataannya remaja dalam survei masih memiliki masalah dalam hal interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan variabel yang dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor lingkungan, teman sebaya, keluarga, kualitas bermain yang dilakukan seperti penggunaan internet dan *game online* serta penggunaan *gadget* (Munisa, 2020). Selain itu terdapat faktor lain yang mempengaruhi interaksi salah satunya adalah dampak isolasi diri dari bermain *game online* (Andromeda & Yuniwati, 2022). Beberapa faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial dapat diidentifikasi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti kepribadian yang dimiliki individu itu sendiri yaitu kepribadian tertutup atau introvert. Sedangkan faktor eksternal yaitu mencakup lingkungan sekitar, teman sebaya, keluarga, faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

Kurangnya berinteraksi memberikan dampak negatif bagi kehidupan remaja. Lemahnya interaksi sosial remaja secara langsung menjadikan kurangnya rasa

empati dan kepedulian kepada orang lain bahwa dimana empati memungkinkan kita untuk memahami apa yang dipikirkan atau dirasakan oleh seseorang, dan memungkinkan kita untuk bereaksi dan memahami situasinya (Lutfia & Agustang, 2022). Selain itu, interaksi sosial akan berdampak pada kondisi psikis seperti gangguan komunikasi, kecemasan, kesepian, gangguan kesehatan mental, stress bahkan depresi (Wawan, 2022). Hubungan tidak baik remaja dengan orang lain disebabkan hilangnya aktivitas interaksi sosial dan komunikasi mereka dengan orang lain di dunia nyata (Utami et al., 2023).

Dalam penelitian ini penulis memilih penggunaan *game online* sebagai variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi interaksi sosial. *Game online* adalah jenis permainan elektronik yang dimainkan dengan jaringan internet dan bisa lewat fitur seperti komputer (PC), ponsel, konsol *game*, laptop, serta fitur lainnya, permainan ini dapat dimainkan oleh beberapa orang, atau banyak orang sekaligus (Firdaus dalam Rompas et al., 2023).

Menurut beberapa riset penggunaan *game online* khususnya *Mobile Legends* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap interaksi sosial. Beberapa studi menunjukkan pengaruh negatif dari penggunaan *game online* dengan interaksi sosial (Andromeda & Yuniwati, 2022; Pradipta et al., 2019). Pengaruh negatif antara penggunaan *game online* dengan interaksi sosial adalah bahwa remaja menghabiskan banyak waktunya hanya untuk bermain *game online*. Mereka juga menjadi lebih tertutup dengan dunia luar dan tidak memiliki banyak interaksi sosial, sehingga sulit berkomunikasi dengan orang lain. Penggunaan *game online* memberi dampak negatif (50,2 %) kemampuan interaksi sosial menjadi tidak lebih baik (Pradipta et al., 2019). Dampak negatif penggunaan *game*

online terhadap interaksi sosial didukung oleh beberapa penelitian lainnya (Pahlevi, 2018).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya Ermawati (2022) yang membahas masalah dengan tema yang sama atau hampir sama yaitu terletak pada objek penelitiannya, dimana objek penelitian terdahulu yaitu pada remaja FKIP Universitas Islam Riau, sedangkan pada penelitian ini objek penelitiannya yaitu pada remaja akhir di Kota Malang yang tentu memiliki karakteristik berbeda dengan penelitian terdahulu. Remaja akhir diidentifikasi memiliki interaksi sosial yang rendah, baik menurut hasil survei dalam penelitian ini maupun penelitian sebelumnya. Menurut penelitian sebelumnya remaja akhir diidentifikasi memiliki interaksi sosial rendah (Ermawati, 2022). Penelitian tersebut dilakukan terhadap 352 responden remaja yang bermain *game online*. Hasilnya menunjukkan bahwa interaksi sosial yang berada pada kategori rendah sebesar 194 (56,6%).

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang dikemukakan, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Akhir di Kota Malang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dan berdasarkan latarbelakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang berdasarkan pada masalah yang telah dirumuskan yaitu, untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini berkontribusi terhadap Ilmu Psikologi dengan memahami pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial remaja akhir. Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan panduan bagi penelitian-penelitian berikutnya dalam mengkaji topik seputar pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja.
2. Secara praktis, diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana *game online* mempengaruhi interaksi sosial remaja dan memberikan pemahaman tentang konsekuensi buruk dari permainan internet dengan tujuan agar dapat menjadi aturan bagi anak-anak muda di masa depan. Selain itu, harapannya adalah bahwa penelitian ini akan memberi tahu masyarakat tentang seberapa pentingnya menggunakan internet atau media maya, termasuk bermain *game online* agar lebih bijak dalam menggunakan waktu yang dihabiskan.