

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut WHO (*World Health Organization*) dalam Panduan Pengelolaan Pusat Informasi dan Konseling Kesehatan Reproduksi Remaja (2006:6) remaja merupakan mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa serta berusia 12 sampai 24 tahun. Menurut Menteri Kesehatan Republik Indonesia dalam Wirdhana (2011:77), batas usia remaja adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin. Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa ini remaja mengalami beberapa perubahan yang terjadi baik secara fisik, psikologis, maupun sosial. Sejalan perkembangannya remaja mulai bereksplorasi dengan diri, nilai-nilai, identitas peran, dan perilakunya.

Hasil sensus penduduk pada tahun 2010 menunjukkan bahwa secara nasional jumlah remaja mencapai 64 juta atau 27,6 persen dari total penduduk Indonesia (Pedoman Pengelolaan Pusat Informasi Dan Konseling Remaja Dan Mahasiswa, 2012:1). Havighurst (dalam Hurlock 1980:10) mengemukakan bahwa tugas-tugas perkembangan masa remaja beberapa diantaranya yaitu mencapai hubungan baru dan lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, maksudnya adalah remaja dapat berinteraksi secara sosial, dengan membina persahabatan maupun pertemanan dengan teman sebaya secara harmonis, baik dengan pria maupun dengan wanita. Remaja dalam tugas perkembangannya juga mencapai peran sosial pria dan wanita, mengharapkan

dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, serta mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.

Menurut Detria (2012:6) remaja seringkali mencari hal lain yang bisa dilakukan untuk membuatnya merasa senang, dengan alasan yaitu rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau di sekolah serta ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya dan kurangnya *self control* dalam diri remaja. Hal itu lah yang menjadi faktor awal yang menyebabkan remaja bermain *game online* secara terus menerus hingga kecanduan. Beberapa faktor lainnya dari remaja yang kecanduan bermain *game online* yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online* dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktifitas yang menyenangkan.

Game online adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren dan *lifestyle* yang sedang digandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak dan remaja. Perkembangan informasi dan komunikasi yang semakin maju telah memunculkan media baru yaitu *game online* (Musthafa, 2015:1).

Dalam survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diperoleh hasil tentang pengguna internet di Indonesia tahun 2016. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 132,7 juta orang atau sekitar 51,7% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Jika dibandingkan pengguna internet pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta hanya dalam

waktu dua tahun. Dari data pengguna internet aktif tersebut, diperkirakan ada lebih dari 25 juta pemain *game online* di Indonesia per tahun 2014. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahun hal ini terutama disebabkan semakin pesatnya kemajuan internet.

Dalam survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan juga data penetrasi internet 2018 berdasarkan umur, hasil pengguna internet terbanyak pada usia 15 hingga 19 tahun. Sementara itu pengguna internet terbanyak kedua berada pada umur 20 hingga 24 tahun. Anak-anak berumur 5 hingga 9 tahun pun juga menggunakan internet, bahkan mencapai 25,2 persen dari keseluruhan sampel yang berada pada umur tersebut.

Dalam penelitian Suciati (2013:132) gambaran umum mengenai profil kecanduan bermain *game online* menunjukkan bahwa persentase terbanyak anak yang kecanduan bermain game di SMP Negeri 2 Banjarhajo berada dalam kategori sedang yaitu 38,64%. Sehingga dapat diketahui bahwa tingkat kecanduan siswa di SMP Negeri 2 Banjarharjo dalam bermain *game online* dalam kategori sedang.

Kimberly Young (2009:358) mengatakan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan konsekuensi yang luar biasa bagi para pemainnya. Para pecandu game rela melupakan tidur, makanan bahkan kontak manusia nyata hanya untuk menghabiskan waktu lebih banyak di dunia virtual. Sehingga disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat membuat remaja menghabiskan lebih banyak waktunya didepan komputer ataupun *smartphone* yang membuat interaksi dengan orang lain disekitar menjadi terhambat.

Syarat dari interaksi adalah adanya kontak sosial dan komunikasi (Seokanto, 2012:58-62). Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim pesan (*sender*) dengan penerima (*receiver*) baik langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa komunikasi interpersonal dikatakan efektif, apabila memenuhi tiga persyaratan utama, yaitu: (1) pesan yang dapat diterima dan dipahami oleh komunikan sebagaimana dimaksud oleh komunikator; (2) ditindak-lanjuti dengan perbuatan secara sukarela; (3) meningkatkan kualitas hubungan antarpribadi. Sehingga komunikasi interpersonal adalah salah satu pengalaman terpenting bagi manusia. Prinsip dasar dari komunikasi interpersonal, ialah bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi pasti akan memperoleh pengalaman (Aw, 2011:5).

Banyaknya waktu yang dihabiskan melalui aktivitas di dunia virtual membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang disekitar pemain *game online* pun menjadi berbeda. Mereka akan memilih berdiam dan tertuju dengan *game online* daripada melakukan interaksi dengan orang disekitar. Jika begitu, maka bermain *game online* tentu memiliki pengaruh dengan interaksi sosialnya, salah satunya yaitu komunikasi interpersonal yang dilakukan remaja pemain *game online*. Salah satu dampak yang terjadi jika remaja melakukan komunikasi interpersonal yang tidak efektif yaitu remaja menjadi kurang memberikan simpati saat berbicara dengan lawan bicaranya dan sering kali lebih memilih fokus dengan aktifitasnya bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK, sekolah SMK Telkom 2 Medan memberikan kebebasan membawa HP ke sekolah dan diperbolehkan bermain HP pada jam istirahat. Siswa sering terlihat bermain *game online* melalui HP saat jam kosong, jam istirahat, maupun pulang sekolah. Setelah pulang sekolah, beberapa siswa seringkali tetap berada di sekolah karena menggunakan *WIFI* sekolah untuk bermain *game online*. Siswa seringkali tidak menyapa guru yang lewat saat sedang bermain *game online* di sekitar sekolah. Lebih lanjut hasil wawancara dengan beberapa murid, terdapat murid yang bermain *game online* minimal 4-5 jam dalam sehari dan bermain *game online* setiap hari. Siswa juga seringkali tidak menatap lawan bicara jika ada yang mengajak mereka berbicara karena merasa mengganggu konsentrasi dan memilih untuk tidak terlalu sering berbicara dengan orang lain di sekitar pada saat bermain *game online*. Sedangkan hasil observasi di lingkungan sekolah, fenomena bermain *game online* benar terjadi di sekolah SMK Telkom 2 Medan, hal itu terlihat pada jam istirahat dan jam pulang sekolah seringkali dijumpai siswa-siswa yang sedang duduk di sekitar pekarangan sekolah sambil bermain *game online* secara beramai-ramai ataupun sendiri.

Berdasarkan latar belakang serta fenomena yang terjadi dilapangan, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021” sebagai judul penelitian yang akan penulis teliti.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Siswa selalu bermain *game online* saat jam kosong di sekolah maupun pulang sekolah.
2. Siswa kurang melakukan interaksi antar siswa lainnya.
3. Siswa seringkali terfokus pada aktifitas bermain *game online*.
4. Rendahnya tingkat pengetahuan siswa dalam mengetahui dampak negatif dalam bermain *game online*.
5. Kurangnya peran orang tua ataupun guru dalam memberikan pengawasan pada anak dalam bermain *game online*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Maka penelitian ini dibatasi pada: “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskanlah masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan tahun ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui kecanduan *game online* di SMK Telkom 2 Medan tahun ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui tingkat komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan tahun ajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan tahun ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini, antara lain :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang Psikologi khususnya dalam bidang Psikologi Sosial.
 - b. Diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi dan khasanah keilmuan di bidang Psikologi Sosial khususnya mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa di sekolah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah, diharapkan dapat berguna sebagai masukan positif agar dapat memberi program kepada siswa agar tidak terlalu berlebihan dalam bermain *game online*.

- b. Bagi guru Bimbingan dan Konseling, diharapkan dapat menjadi informasi mengenai bermain *game online* dan pengaruhnya dengan komunikasi interpersonal siswa, serta mengetahui siswa yang memiliki intensitas komunikasi interpersonal yang rendah sehingga dapat membantu meningkatkannya.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengetahui dampak negatif dalam bermain *game online* jika terlalu berlebihan, terutama yang berkaitan dengan rendahnya komunikasi interpersonal.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai wadah dalam memperluas pengetahuan dan pengalaman peneliti serta menjadi bahan rujukan atau referensi dalam upaya meningkatkan informasi untuk Bimbingan dan Konseling.
- e. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat berguna sebagai bahan acuan untuk mengetahui hal yang berkaitan dengan bahaya bermain *game online* terutama tentang rendahnya komunikasi interpersonal.