

1. PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Kehadiran internet bisa dibilang terlambat di Indonesia, namun dapat dibilang sangat cepat perkembangannya. Berdasarkan data dari situs Internet World Stats, pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada akhir tahun 2008. Tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi selama 8 tahun mencapai 1.150%. Jauh melebihi data yang diambil pada tahun 2000, dimana jumlahnya hanya 2 juta orang. Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun. Hal tersebut makin meyakinkan bahwa internet dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia seperti halnya media televisi saat ini (Syaifudin, 2008).

Internet jelas membantu banyak pihak dari berbagai kalangan dan kepentingan. Tidak hanya para praktisi, pelajar, dan masyarakat luas, pemerintahan pun dapat menggunakan fasilitas internet bagi kemudahan pelayanan, dapat menghemat banyak biaya, dan juga dapat meningkatkan kecepatan serta kualitas layanan publik. Selain pemerintah, korporasi swasta, industri perbankan juga memanfaatkan internet dalam segala bisnisnya. Hal ini dapat menjadikan internet sebagai tumpuan bagi masyarakat Indonesia ke depan.

Syaifudin kemudian menambahkan, berkat kemajuan teknologi informasi dan semakin meningkatnya *bandwidth* internet juga memicu tumbuhnya industri hiburan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh suatu lembaga di Amerika menunjukkan bahwa masyarakat Amerika lebih menyukai internet daripada televisi. Secara garis besar, internet telah memungkinkan konvergensi berbagai media konvensional. Di Indonesia sendiri, model bisnis seperti ini baru berkembang dengan hadirnya TV kabel atau TV langganan, dan cabang industri hiburan lain yang cukup besar nilainya adalah *Game*. Meningkatnya penggunaan komputer dan internet menjadi kebutuhan sehari-hari, mengakibatkan potensi penggunaan secara berlebihan dan bahkan dapat berubah menjadi ketergantungan (Funk, et al., 2004).

Salah satu bentuk kecanduan yang ditimbulkan oleh penggunaan internet adalah *internet game online/internet game* atau biasa dikenal juga dengan *online game*, yaitu permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. Menurut analisa pasar global, industri *internet games* telah mencapai US\$ 28.5 miliar di tahun 2005 saja, dan diperkirakan akan melampaui industri musik global pada tahun 2010 (BusinessWire, 2005). Internet juga telah membawa *genre* permainan baru seperti MMORPG. Menurut Syaifudin, di Indonesia sendiri industri *game online* sangat berkembang pesat di seluruh pelosok tanah air. Media teknologi terbaru ini dirancang untuk *interactivity* dan untuk komunikasi interpersonal.

Layaknya dunia nyata, orang-orang yang bermain di dalamnya dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada umumnya. Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaan (The Sims 2: Pets, 2006) di 'dunia' virtual atau maya.

Masyarakat Indonesia memiliki kesadaran yang 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 yang masih banyak dipertahankan sampai saat ini adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreatifitas dan juga kerjasama/interaksi antar pemain. Lolly Amalia, Direktur Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten, Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan *game online* (www.beritanya.com), atau dengan kata lain, 1 dari 8 orang Indonesia adalah pemain *game online*. Dengan kondisi pasar seperti itu, Indonesia menjadi pasar yang cukup potensial untuk industri permainan interaktif. Berdasarkan cetak biru pengembangan ekonomi kreatif Indonesia, industri permainan interaktif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan pada media komputer, video, konsol, telepon genggam, dan jaringan internet, yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Sedangkan kriteria untuk menentukan sebuah permainan disebut permainan interaktif adalah permainan yang menggunakan aplikasi piranti lunak pada komputer (*online* maupun *stand alone*), konsol (Playstation, XBOX, Nitendo dll), telepon genggam, maupun alat ketangkasan

lainnya. Menurut detikinet.com, dengan adanya internet sebagai salah satu kebutuhan atau sarana yang memudahkan aktivitas, pola budaya dalam masyarakat Indonesia juga dapat mengalami banyak perubahan. Sangat memungkinkan anak remaja lebih kenal dengan budaya Warcraft dibanding tarian Aceh. Mereka lebih kenal *interface* dan fitur Friendster dibanding rapat bulanan warga kelurahan.

Saat ini telah banyak warnet yang melengkapi fasilitas *online game* dalam tiap komputer yang mereka sediakan. Menurut hasil wawancara peneliti dengan pemilik atau penjaga beberapa warnet yang berada di daerah sekitar Jakarta Timur, fasilitas *online game* lebih banyak menarik pelanggan dibandingkan fasilitas lainnya yang disediakan oleh pihak warnet. Jumlah pelanggan yang memanfaatkan fasilitas untuk *browsing*, membuka *e-mail*, atau bahkan memperbarui status dalam situs jaringan sosial atau *social network service* seperti Facebook, tidak sebanyak pelanggan yang datang dengan tujuan untuk bermain *online game*.

Sebuah studi mengemukakan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), *instant messaging* (68%), bermain *game* (68%), dan musik (65%). Sedangkan bagi pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain *game* (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan *instant messaging* (63%) (Media Awareness Network, dalam Blais, Craig, Pepler, Connolly, 2007). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yee (dalam Loton, 2007) ditemukan bahwa laki-laki mendapatkan skor tertinggi dalam seluruh faktor *achievement*, menyempurnakan karakter di dalam permainan, menguasai mekanisme permainan dan berkompetisi dengan pemain lain. Sedangkan perempuan memiliki skor tertinggi pada komponen *relationship*, membina komunikasi dan kerjasama dengan pemain lain, bahkan di sebagian sub-komponen meningkatkan *self-disclosure* dan membentuk *supportive relationships*. Young (1998, dalam Wan & Chiou, 2007) menemukan bahwa *online game* adalah salah satu aktivitas paling candu dari para pengguna internet.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, *internet game* banyak diminati oleh remaja dan dewasa. Saat ini, 67% remaja di Amerika Serikat

bermain *internet game* secara *online* (Rideout, et. al., 2005 dalam Williams, Yee & Caplan, 2008). Karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat mereka, seperti internet dan *computer games*, remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan internet. Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja. Kegemaran bermain *internet game* di kalangan remaja menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruh *internet game* terhadap perkembangan remaja (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000).

Meskipun saat ini perhatian media dan popularitas *internet game* yang dihubungkan dengan dampak-dampak buruk yang dapat disebabkan telah banyak dibicarakan, tetap saja penelitian mengenai topik tersebut masih sangat minim (Loton, 2007). Penelitian-penelitian yang dilakukan saat ini telah menemukan banyak hubungan antara *game online* dengan ketergantungan dan perilaku penurunan interaksi sosial (*Internet Paradox Study*), bermain yang berlebih (Fisher; Griffiths, Hunt, dalam Loton, 2007), penurunan tajam pada *social involvement*, dan peningkatan kesendirian dan depresi (Subrahmanyam, 2000; Kraut, et al., 1998), serta mengalami *high levels of emotional loneliness* dan atau kesulitan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata (AMA, 2008), dan juga berhubungan dengan kerusakan pada faktor sosial, psikologi, dan kehidupan (Brenner; Egger; Griffiths; Morahn-Martin; Thompson; Scherer; Young, dalam Young, 1997). Saat ini di Amerika Serikat telah dibuka klinik untuk menanggulangi kerusakan serius yang disebabkan oleh penggunaan internet yang berlebihan (Young, 1997).

Berbeda dari penelitian kebanyakan, beberapa peneliti justru mengkhususkan diri meneliti tentang dampak positif *internet game*. Mereka menemukan bahwa *internet games* dapat menjadi alat pedagogi yang efektif. Selain itu, para pemain mendapatkan keuntungan kognitif, atensi, ingatan, koordinasi tangan dan mata, ketajaman penglihatan, keterampilan spasial, dan bahkan inteligensi (Gibb, Bailey, Lambirth, & Wilson; Green & Bavelier; Reisenhuber; Satyen, dalam Loton, 2007). Beberapa penelitian juga mengemukakan bahwa anak-anak dan remaja menggunakan internet untuk *role-*

play dan dalam suatu proses pembentukan identitas. Interaksi secara *online* (termasuk *email*, *chat*, *gaming*, dan *multi user domain* (MUD)) merupakan 'laboratorium untuk pembentukan identitas' (Turkle, 1995).

Saat melakukan observasi di lapangan, peneliti sendiri telah menyaksikan bagaimana seseorang remaja (memakai seragam SMP) dengan asyiknya bermain *internet game online* dalam jangka waktu yang lama (sekitar 4 jam). Bahkan salah satu penjaga warnet yang peneliti temui mengatakan bahwa keuntungan yang mereka dapatkan setiap bulannya sebagian besar berasal dari anak-anak dan remaja yang bermain *internet game* secara *online*.

Ketergantungan *internet game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Orleans & Laney, 1997). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang remaja. Menurut Putallaz & Gottman (1983 dalam Waters & Sroufe, dalam Dodge, Pettit, McClaskey, Brown, & Gottman, 1986) keterampilan sosial merupakan aspek tingkah laku sosial yang penting untuk diperhatikan guna mencegah penyakit fisik atau patologis pada anak dan dewasa. Pada remaja keterampilan sosial dibutuhkan dalam komunikasi sosial (Eisenberg & Harris, 1984). Keterampilan sosial juga memiliki pengaruh terhadap masa selanjutnya selama berlangsungnya kehidupan seseorang.

Merrel & Gimpel (1997) mengatakan bahwa individu dengan keterampilan sosial yang baik mengalami berbagai keberhasilan dan kegagalan selama hidup mereka tetapi mereka dapat mengatasi situasi sosial dan masalah yang mereka hadapi dengan baik, sedangkan bagi mereka yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung tidak ramah, harga diri rendah, mudah marah dan mengganggu percakapan biasa sebagai suatu tugas yang sulit.

Fenomena kecanduan *internet game online* ini diperkirakan sangat mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja. Penelitian ini merupakan penelitian awal mengenai fenomena meningkatnya penggunaan internet dan juga makin bertambahnya pemain *internet games* di Indonesia (Internet World Stats, 2008; Kompas.com). Penelitian mengenai *internet game*

yang dihubungkan dengan perkembangan psikososial di Indonesia pun sepertinya masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, hal tersebut dinilai penting oleh peneliti guna memberikan informasi mengenai perkembangan kecanduan terhadap *internet game* dengan perkembangan keterampilan sosial masyarakat di Indonesia, khususnya remaja. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna melihat hubungan keterampilan sosial dan kecanduan *internet game* pada remaja.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dimana data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada partisipan. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang keterampilan sosial remaja yang kecanduan *internet game*. Di dalam kuesioner yang disebarkan saat penelitian, peneliti menyertakan alat ukur yang merupakan modifikasi dari alat ukur *Internet Addiction Disorder (IAD)* untuk membedakan subyek yang mengalami kecanduan dan yang tidak, dan alat ukur *Social Skills Inventory (SSI)* untuk mengetahui skor keterampilan sosial yang dimiliki oleh tiap partisipan. Peneliti kemudian mengklasifikasikan tingkat kecanduan partisipan menjadi: rendah, sedang, dan tinggi.

1. 2. Permasalahan

Peneliti berusaha untuk menemukan jawaban dari masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

“Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *internet game online* dan keterampilan sosial pada remaja?”

1. 3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya hubungan antara kecanduan *internet game online* dan keterampilan sosial pada remaja.
2. Mengetahui keterampilan sosial pada remaja yang kecanduan *internet game online*.
3. Mengenali pengaruh kecanduan *internet game online* terhadap domain keterampilan sosial pada remaja.

1. 4. Manfaat Penelitian

1. 4. 1. Manfaat teoritis

1. Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu memberikan sumbangan pada ilmu psikologi dalam memahami fenomena yang terjadi dihubungkan dengan permainan komputer dengan menggunakan internet dari pandangan ilmu-ilmu psikologi.

1. 4. 2. Manfaat Praktis

1. Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka.
2. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan *internet game online*.

1. 5. Sistematika Penulisan

BAB 1 berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 berisi tinjauan pustaka mengenai definisi kecanduan, jenis kecanduan, faktor penyebab kecanduan, penelitian mengenai kecanduan, kriteria kecanduan, definisi *internet game online*, jenis *internet game online*, definisi remaja, ciri-ciri remaja dan hubungan remaja dengan keterampilan sosial.

BAB 3 berisi metode penelitian yang memuat permasalahan, sampel penelitian, desain penelitian, metode pengumpulan data, alat penelitian, teknik statistik yang digunakan, dan tahap uji coba alat ukur.

BAB 4 berisi hasil dan pembahasan, yaitu hasil data penelitian kuantitatif secara umum, data hasil pengolahan partisipan pemain *internet game online* serta pembahasannya.

BAB 5 merupakan bab penutup yang berisi diskusi, kesimpulan, dan saran dari hasil penelitian ini.