

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di tengah Kemajuan teknologi yang sangat cepat, Banyak orang, terutama anak-anak dan remaja, melihat permainan online sebagai pilihan hiburan utama. Anak-anak muda saat ini sering kali menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game online di layar komputer atau perangkat seluler. Di balik kesenangan Bermain game online dan menjadi kecanduan dapat sangat merusak hubungan sosial anak-anak, terutama siswa SMP. Siswa SMP merupakan kelompok yang mudah terjebak dalam kecanduan game internet karena mereka sedang dalam proses mencari identitas serta mengembangkan hubungan sosial yang harmonis

Game online kini merupakan jenis hiburan yang paling disukai di kalangan individu pada era digital. Melalui koneksi internet, pemain memiliki kesempatan untuk berinteraksi bersama pengguna lain dari seluruh dunia dan mengakses berbagai macam permainan. Diawali dengan petualangan, pertempuran, aktivitas fisik, strategi, sampai dengan simulasi, game online menawarkan aktivitas yang sangat beragam dan menghibur. Melalui platform digital yang modern, Pemain bisa mengakses dan merasakan keseruan dalam game ini secara mudah dan fleksibel. Menurut Fernando (2018), game online telah membawa dampak yang signifikan terhadap pola tingkah laku manusia. Dalam game online, pemain tidak hanya bermain sendiri, namun bahkan dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya secara langsung atau melalui fitur sosial seperti obrolan atau kerjasama dalam tim. Hal ini dapat membangun rasa komunitas dan sosialisasi di antara pemain. Game online memiliki dampak negatif jika tidak dimainkan dengan bijak. Saat bermain game dapat mengubah sikap yang tidak terkendali serta menghambat aktivitas lain, ini bisa menjadi pertanda kecanduan game yang lebih serius. Kecanduan game didefinisikan sebagai kondisi seseorang mengembangkan perilaku bermain game yang tidak terkendali dan berlebihan, yang mengganggu aktivitas lainnya serta menimbulkan efek samping pada aspek kesehatan, sosial, emosional, dan kognitif individu tersebut. Interaksi sosial dalam game online tidak dapat menggantikan kehidupan sosial yang sebenarnya,

karena game online seringkali membuat pemainnya terisolasi dari masyarakat (Rumbaru, 2021).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengklaim bahwa kecanduan game online merupakan suatu kondisi masalah kesehatan mental yang serius. Kondisi ini diidentifikasi sebagai adanya Ketergantungan pada permainan, di mana individu cenderung memberikan prioritas yang lebih mengutamakan game dari pada kegiatan lain. Kecanduan ini biasanya ditandai dengan pola perilaku yang bermasalah, seperti kebutuhan yang kuat untuk terus bermain, kesulitan mengendalikan atau menghentikan waktu bermain, penarikan sosial dari lingkungan sekitar, dan gejala-gejala kecemasan atau kesulitan emosional Ketika tidak terhubung dengan game online. Dari hal tersebut, tentunya game online memiliki sisi positif dan sisi negatif. Dari segi positif, game online bisa melatih pola pikir, refleksi, pengembangan strategi. Sedangkan sisi negatif telah ditimbulkan akibat game online yang tidak terkontrol mengakibatkan siswa tersebut selalu mengucapkan kata-kata kotor dengan memaki-maki lawan bermainnya dan orang disekelilingnya, serta kurangnya fokus belajar di sekolah akibat kurang tidur dikarenakan terjaga hingga larut malam karena memainkan game online tersebut yang siswa lakukan secara terus menerus, dengan frekuensi waktu bermain 4 jam setiap hari.

Parameter yang digunakan untuk menentukan diagnosis kecanduan game online meliputi hilangnya kemampuan untuk mengatur jumlah waktu yang dipergunakan untuk bermain, peningkatan minat terhadap game dibandingkan dengan kegiatan lain yang penting, terhambatnya fungsi sosial serta menyebabkan gangguan terhadap Kesehatan dan kesejahteraan individu. Game online memengaruhi orang dalam dua cara yaitu, game online memiliki pengaruh positif, seperti melatih pola pikir, refleksi, dan pengembangan strategi. Namun, game online juga dapat memiliki pengaruh negatif yang serius, seperti mengakibatkan individu mengucapkan kata-kata kotor, mengalami kurangnya fokus belajar, dan mengalami gangguan kesehatan akibat kurang tidur.

Kecanduan game pada anak menunjukkan berbagai karakteristik yang mencerminkan perilaku mereka dalam berinteraksi dengan dunia permainan. Anak-anak memiliki kecenderungan untuk mengalokasikan waktu yang banyak di dunia maya, sehingga melebihi waktu yang telah ditetapkan serta mengabaikan kegiatan lain yang seperti belajar, berolahraga, atau bersosialisasi dengan teman-temannya di dunia nyata. Bahkan anak-anak yang tergantung pada game online mengalami tanda-tanda kecemasan atau ketidaknyamanan ketika tidak bisa bermain, seperti merasa tertekan atau marah jika orang tua atau lingkungan sekitar membatasi waktu bermain mereka. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan mengurangi kemampuan berinteraksi mereka. Meskipun mereka mungkin memiliki banyak teman di dunia maya, interaksi langsung dengan teman sebaya bisa berkurang, sehingga mengakibatkan perasaan kesepian dan isolasi.

Sumber daya bagi negara adalah generasi muda, karena mereka generasi penerus yang mengembangkan bertanggung jawab untuk memajukan negara di masa depan. Pembangunan dan perlindungan hak anak merupakan kewajiban moral yang harus dipenuhi oleh semua pihak yang terkait, termasuk orang tua, masyarakat, dan pemerintah. Tujuan perlindungan anak adalah untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, dan emosional anak secara optimal. Anak berhak dilindungi karena supaya memiliki kesempatan untuk berkembang secara optimal termasuk dalam pendidikan. Namun, di zaman sekarang, hak-hak anak sering kali terabaikan. Beberapa anak yang terjebak dalam game, yang tidak hanya mengganggu waktu belajar dan interaksi sosial mereka, tetapi juga dapat mengancam kesehatan fisik dan mental.

Perkembangan anak dalam berinteraksi dimulai sejak usia dini, ketika bayi mulai menunjukkan respons terhadap orang-orang di sekitarnya. Pada tahap ini, interaksi sosial terjadi melalui komunikasi non-verbal, seperti senyuman dan gerakan tubuh. Bayi belajar mengenali wajah-wajah orang dewasa dan mulai mengembangkan ikatan emosional dengan pengasuh mereka. Keterikatan ini sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan emosional dan sosial anak ke depannya. Saat anak memasuki usia prasekolah, mulai terlibat dalam permainan bersama teman sebaya, yang menjadi sarana penting untuk

mengembangkan keterampilan sosial. Dalam permainan, anak belajar berbagai nilai, seperti berbagi, bergiliran, dan bernegosiasi. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi, tetapi untuk memahami aturan sosial yang ada dalam interaksi dengan orang lain. Memasuki masa remaja, interaksi sosial anak menjadi lebih kompleks. Remaja mulai mencari identitas diri dan mengembangkan hubungan yang lebih dalam dengan teman-teman. Pada fase ini, mereka lebih terbuka untuk berbagi perasaan dan pengalaman pribadi, serta belajar menavigasi berbagai isu sosial yang berkaitan dengan penerimaan dan eksklusi. Pengalaman interaksi sosial selama masa remaja sangat berpengaruh pada kemampuan mereka membangun hubungan yang sehat di masa dewasa.

Kehadiran game online ditengah lajunya teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi pemainnya. Pemain game online terdiri dari semua kalangan baik itu pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa maupun orang dewasa. Namun yang paling mendominasi ialah kaum pelajar, mereka sering memainkan suatu game online secara berlebihan yang tentunya akan membawa dampak bagi mereka, tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu game online sehingga lupa waktu, bahkan lupa pada jati diri mereka. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebayanya atau belajar telah disita dengan bermain game online. Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Hussain & Griffiths, 2009).

SMPN 29 Depok merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di wilayah yang strategis, sehingga memiliki akses yang baik bagi siswa dan orang tua. Sekolah ini dikenal memiliki fasilitas yang memadai serta lingkungan belajar yang kondusif, menjadikannya pilihan yang menarik untuk dijadikan objek penelitian. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai aspek yang ada di SMPN 29 Depok, terutama dalam konteks pembelajaran dan prestasi siswa. Selain itu, SMPN 29

Depok memiliki berbagai program ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan karakter dan keterampilan siswa. Program-program ini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan soft skills yang sangat penting bagi siswa di era modern ini. Lingkungan sekolah yang inklusif dan ramah juga menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan SMPN 29 Depok sebagai lokasi penelitian. Sekolah ini menerapkan prinsip-prinsip pendidikan yang mengedepankan keragaman dan toleransi, sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi semua siswa. Dengan Keberadaan tenaga pengajar yang berkualitas di SMPN 29 Depok juga menjadi alasan kuat untuk memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian. Banyak guru di sekolah ini yang memiliki pengalaman dan kompetensi di bidangnya, serta berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Faktor utama yang berkontribusi terhadap peningkatan penggunaan game online di kalangan anak-anak adalah Kemudahan penggunaan untuk mengakses perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer. Dengan perangkat ini, anak-anak dapat mengakses berbagai jenis game online, tanpa batasan waktu dan tempat. Dengan demikian, game online paling banyak diminati oleh anak-anak untuk menghabiskan waktu luang. Selain itu, perkembangan media sosial dan komunitas gaming juga memungkinkan untuk meningkatkan interaksi sosial anak dengan teman sebayanya seperti, berbagi pengalaman, dan memperluas jaringan pertemanan. Game online juga menawarkan elemen kompetisi yang membuatnya semakin menarik bagi anak-anak. Mereka menyukai tantangan dan pencapaian, dan game online menyediakan platform untuk meraih hal tersebut melalui level, poin, dan penghargaan. Contoh kasus anak pecandu game online yang sering muncul dalam berbagai laporan media detik.com, kasus seorang pelajar berusia 17 tahun di Blitar yang meninggal dunia akibat bunuh diri setelah orang tuanya menyita handphonenya sebagai bentuk disiplin. Dalam peristiwa tersebut, pelajar itu ditemukan oleh orang tuanya dalam keadaan tergantung di tangga menuju lantai dua, dan kejadian ini dilaporkan terjadi sekitar pukul 13.00 WIB, setelah orang tuanya kembali dari luar kota. Menurut laporan, pelajar itu merasa tertekan akibat kehilangan akses ke handphonenya yang menjadi sarana utama untuk bermain game online. Kasus ini menjadi pengingat akan dampak

serius dari kecanduan teknologi, khususnya game online, yang dapat memengaruhi kesehatan mental dan emosional remaja.

Situasi ini merupakan gambaran nyata dari kecanduan game online yang jika dibiarkan dapat merugikan penggunanya. Kecanduan game online dapat mengakibatkan sejumlah masalah, termasuk aktivitas kriminal.

Menurut Walgito (2014), emosi yang kuat memiliki beberapa komponen utama, antara lain reaksi fisiologis, pola pikir dan keyakinan, ekspresi wajah, serta respons terhadap pengalaman.

Interaksi sosial anak dengan teman sebaya berperan besar dalam membentuk kepribadian sosial mereka. Melalui hubungan dengan teman sebaya, anak-anak dapat memperkaya pengetahuan dan pengalaman mereka tentang dunia luar. Mereka dapat menerima kritik dan saran yang membangun tentang kemampuan mereka, sehingga dapat memahami kelebihan dan kekurangan mereka. Namun, bermain game secara berlebihan dapat mengganggu hubungan sosial anak dengan teman sebaya dan keluarga. Ketika anak-anak menghabiskan waktu bermain game, mereka menjadi kurang terpantau oleh orang tua dan orang terdekatnya. Hal ini mempengaruhi anak-anak kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan keluarga, serta memperoleh pengalaman sosial yang penting untuk perkembangan kepribadian mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pusat Data dan Statistik (BPS), anak-anak berusia antara 6-14 tahun merupakan kelompok yang paling rentan terhadap kecanduan game online di Indonesia. Pada usia ini, anak-anak mengalami perubahan besar dalam perkembangan sosial dan emosional, sehingga mereka lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan digital. Banyak anak-anak yang menggunakan game online sebagai pelarian dari tekanan sekolah atau masalah sosial lainnya, sehingga Waktu mereka sebagian besar dihabiskan untuk beraktivitas di depan layar. Sementara itu, anak-anak berusia 15-19 tahun memiliki pola yang berbeda dalam menggunakan game online. Pada kelompok usia ini, ketergantungan terhadap game online sering kali berkaitan dengan kebutuhan untuk bersosialisasi dan mendapatkan pengakuan dari teman-teman. Game online menjadi platform untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun hubungan. Namun, ketika kegiatan ini berlebihan, dampaknya dapat

merugikan, seperti menurunnya prestasi akademis dan masalah kesehatan mental.

Faktor penyebab kecanduan game online pada anak-anak dan remaja berbeda-beda tergantung pada usia mereka. Anak-anak lebih tertarik pada permainan yang dirancang dengan elemen menarik dan warna-warni, sedangkan remaja lebih tertarik pada aspek kompetisi dan pencapaian yang ditawarkan oleh game. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pendekatan pencegahan dan intervensi perlu disesuaikan dengan karakteristik usia masing-masing. Kecanduan game online dapat menyebabkan masalah serius, seperti penurunan prestasi di sekolah, gangguan tidur, dan masalah kesehatan mental, termasuk kecemasan dan depresi. Data BPS menunjukkan bahwa semakin lama waktu yang dihabiskan dalam bermain game, semakin besar pula risiko anak-anak mengalami masalah tersebut. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait game online (King & Delfabbro, 2018).

Interaksi simbolik adalah proses sosial dimana individu memberikan makna kepada objek, tindakan, dan situasi melalui interpretasi simbolik. Proses interaksi simbolik pada anak-anak pecandu game online dipengaruhi oleh pengalaman dan persepsi mereka terhadap permainan, karakter, dan lingkungan virtual. Penggunaan game online yang berlebihan dapat mengubah kemampuan remaja untuk membangun hubungan sosial yang sehat dan efektif di dunia nyata. Interaksi sosial di sekolah memiliki peran dalam pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan perilaku yang sehat. Namun, ketergantungan pada game online dapat mengganggu pola interaksi sosial ini, mengurangi waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan teman sebaya secara tatap muka di dunia nyata. Akibatnya, anak-anak dapat mengalami penurunan kemampuan berkomunikasi, kesulitan dalam membentuk dan mempertahankan hubungan interpersonal. Selain itu, Kegiatan bermain game online anak-anak sering kali tidak dapat diawasi dengan baik oleh orang tua. Mereka dapat memainkan game di laptop, smartphone, atau Tempat-tempat umum yang menyediakan akses internet tanpa kontrol yang ketat dari orang tua. Inti dari teori ini dalam

melaksanakan penelitian adalah bagaimana interaksi dimulai (openings) dan berakhir (closings), yang kemudian melihat bagaimana perbedaan diselesaikan, dan bagaimana konsekuensi-konsekuensi yang tidak terantisipasi yang telah menghambat pencapaian tujuan-tujuan interaksi dapat dijelaskan (Siti, 2011).

Adapun Hasil dari observasi peneliti lakukan di lapangan tepatnya di sekolah yang sama yaitu SMPN 29 Depok, peneliti menemukan bahwa siswa di sekolah tersebut khususnya kelas VIII .4 SMPN 29 Depok yang telah menjadi pecandu rendah. sebagian besar responden menghabiskan waktu bermain game bervariasi, di mana sebagian besar responden bermain selama 3,5 jam. Hal ini menunjukkan adanya kecenderungan yang kuat di antara individu untuk terlibat dalam aktivitas bermain game sepanjang waktu yang relatif lama. Dalam pengamatan lebih lanjut, terdapat beberapa tanda kecanduan yang terlihat pada anak-anak tersebut, antara lain adanya perubahan emosi yang signifikan, seperti kecemasan dan frustrasi ketika mereka tidak dapat bermain game. Selain itu, anak-anak tersebut juga menunjukkan sikap yang kurang bertanggung jawab terhadap tugas rumah dan kewajiban sehari-hari, yang semakin memperburuk kualitas interaksi sosial mereka. Hal ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada game online dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak.

Hasil observasi yang dilakukan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial di kalangan anak-anak sangat dipengaruhi oleh penggunaan media digital, khususnya game online. Dalam pengamatan tersebut, terlihat bahwa anak-anak menghabiskan waktu yang cukup signifikan untuk bermain game, baik secara individu maupun dalam kelompok. Aktivitas ini tidak hanya memberikan mereka hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, baik yang berada di sekitar maupun yang terhubung secara daring. Misalnya, beberapa anak terlihat saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tantangan dalam game, yang mencerminkan adanya kerja sama dan rasa saling mendukung. Namun, di sisi lain, ada pula dampak negatif yang muncul akibat dari kecenderungan ini, seperti kecanduan game yang membuat mereka mengabaikan aktivitas fisik dan interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini dapat mengakibatkan kesulitan dalam membangun

keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi secara langsung, sehingga menciptakan ketidakseimbangan dalam perkembangan sosial mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Interaksi Simbolik pada anak pecandu game online dalam berinteraksi sosial pada siswa SMPN 29 Depok)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana interaksi sosial anak pecandu game online dengan teman sebaya berdasarkan perspektif teori interaksi simbolik?
2. Bagaimana dampak kecanduan game online terhadap kemampuan anak saat berinteraksi dengan orang lain?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian memuat fakta yang dicapai dari fenomena di lapangan. Pada bagian ini akan diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk Menganalisis interaksi sosial anak pecandu game online dengan teman sebaya melalui perspektif teori interaksi simbolik.
2. Untuk mengidentifikasi dampak kecanduan game online terhadap kemampuan anak saat berinteraksi dengan orang lain.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis. Penjabarannya sebagai berikut:

### 1.1.1 Kegunaan Secara Praktis

- a. dapat membantu menjelaskan lebih lanjut bagaimana kecanduan siswa sekolah menengah pertama terhadap game internet memengaruhi hubungan sosial mereka. dalam membantu anak-anak pecandu game online memperbaiki keterampilan sosial dan mengurangi dampak negatifnya.
- b. dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik, tentang dampak buruk kecanduan game online terhadap interaksi sosial anak-anak.

- c. dapat memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan kebijakan dan pedoman di tingkat sekolah, keluarga, atau pemerintah terkait penggunaan game online oleh anak-anak.

#### 1.1.2 Kegunaan Secara Teoritis

- a. dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori interaksi simbolik dengan menerapkan teori ini pada konteks kecanduan game online.

### 1.1 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah dalam mengerti ulasan yang dilihat dalam penelitian ini, tentu penulis menata atau menyusun sistematika dari penulisan penelitian, yaitu:

#### **BAB I: Pendahuluan**

Bagian ini menjelaskan bagaimana gambaran yang terjadi berada didalam latar belakang bagaimana permasalahan itu muncul, serta tujuan dari penelitian yang di teliti, permasalahan yang terjadi, kegunaan serta manfaat yang ada dalam penelitian ini serta bagaimana sistematika penulisan ini.

#### **BAB II: Kajian Pustaka**

Pada bagian ini, menerangkan beberapa analisis tentang penelitian terdahulu, dan juga bab ini menjelaskan kerangka berfikir didalam sebuah penjelasan dengan diperhatikannya baga kerangka pemikiran yang dibuat oleh penu

#### **BAB III: Metodologi Penelitian**

Pada bagian ini, menerangkan beberapa analisis tentang penelitian terdahulu, dan juga bab ini menjelaskan kerangka berfikir didalam sebuah penjelasan dengan diperlihatkannya baga kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis

#### **BAB IV: Pembahasan dan Hasil**

Pada bagian bab ini, memaparkan hasil akhir dari penelitian yang sudah diteliti, hasil penelitian dijabarkan point per-point didalam pembahasan penelitian, yang dimana menjelaskan secara umum temuan-temuan yang sudah diteliti secara langsung serta memaparkan hasil analisis yang diimplementasikan pada teori terkait.

## **BAB V: Kesimpulan dan Saran**

Dalam bagian ini, memaparkan hasil akhir riset dengan membuat kesimpulan dari apa yang sudah dibahas oleh peneliti dan juga diberikan rekomendasi terhadap masalah yang diangkat oleh peneliti.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini mencangkup refrensi-refrensi ataupun bahan acuan untuk penulisan penelitian yang diteleit oleh peneliti.

## **LAMPIRAN**

Lampiran tentunya turut disertakan didalam dokumen penelitian yang berupak sebuah dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian serta pedoman wawancara yang sudah dibuat oleh peneliti

