

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan sosialisasi mahasiswa perantauan merupakan salah satu aspek pengembangan diri yang sangat penting bagi individu. Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk mampu bekerja sama dengan orang lain sehingga tercipta sebuah kehidupan yang damai. Namun masih banyak terdapat mahasiswa tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Kemampuan mahasiswa dalam sosialisasi penyesuaian dengan lingkungan sosial diperoleh dari proses belajar melalui pengalaman baru (Nirwanda & Ediati, 2016). Tidak semua pengalaman baru dapat diterima dalam individu masing-masing tanpa penyesuaian sebelumnya.

Mahasiswa yang mampu melakukan penyesuaian adalah mahasiswa yang mampu mengelola diri dengan cepat untuk menghadapi perubahan yang akan terjadi selama beradaptasi di lingkungan baru. Namun pada kenyataannya tidak semua mahasiswa dapat menyesuaikan diri dengan baik di tempat yang baru. (Nino & Kim, 2008) menjelaskan bahwa tidak semua manusia dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan karena adanya kemungkinan penolakan dari masyarakat terhadap dirinya atau terjadi penolakan dari diri sendiri atas tuntutan peran yang harus dijalankan kepada masyarakat.

Kesulitan mahasiswa dalam melakukan penyesuaian sosial berasal dari

kecenderungan asal dan ketidaksesuaian dengan harapan kelompok. Pada penyesuaian sosial yang baik ditandai dengan sikap dan tingkah laku yang baik pula sehingga dapat menyesuaikan diri dengan setiap kelompok yang dimasuki. Penyesuaian sosial yang buruk dapat ditandai dengan pola perilaku buruk yang dikembangkan di rumah, misalnya orangtua kurang dalam memberikan model perilaku dan motivasi untuk belajar, serta tidak memberikan bimbingan dan bantuan proses dalam belajar atau dari individu sendiri yang tidak dapat menerima role model tersebut.

Kehidupan di masyarakat (*cyber community*) sekarang ini memiliki banyak jenis dan bentuk, *game online* termasuk di dalamnya. Banyak sekali *game online* yang menyediakan fitur 'komunitas online', sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* semacam ini biasanya lebih diminati daripada *single player games* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain (Silaban, 2018). *Game online* pun semakin banyak diminati dan banyak dimainkan dengan waktu yang lama dan dilakukan secara berulang dengan adanya tantangan tersebut.

Aktivitas berulang-ulang dalam memainkan *game online* menimbulkan perilaku kecanduan yang ditandai dengan terus menerus dalam memainkan *game* tertentu secara online untuk mencapai kepuasan yang diinginkan. *Game online* paling banyak diminati oleh remaja, hasil penelitian menunjukkan bahwa *gamers*

remaja laki-laki sebanyak 93,2% dan remaja perempuan 6,8%. Remaja laki-laki lebih dominan dibandingkan remaja perempuan (Virlia & Setiadji, 2017).

Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Banyak ditemukan *game center* (warnet) di kota ataupun di desa-desa yang memfasilitasi adanya *game online* tersebut. Kemudian berbagai macam jenis *game online* terdapat disana mulai dari *game online* yang Ber-genre perang, balapan, olahraga dll. *Game online* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing (Surbakti, 2017).

Game online menyajikan dalam bentuk video dan audio yang membuat seseorang merasa lebih tertantang dan mendapatkan kepuasan jika dapat bermain dengan baik dan mengalahkan lawan main. Hal inilah yang membuat para pemain mampu menghabiskan waktu dan duduk berlama-lama. Kebiasaan tersebut membuat para pemain menjadi pasif dalam melakukan tugas sehari – hari atau kewajiban yang biasanya ia lakukan (Eijnden et al., 2018).

Selain sebagai sarana hiburan, *game online* juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan hal yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu menimbulkan

dampak negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif (Choi et al., 2018).

Mahasiswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan dapat membentuk kepribadian sosial, dimana kita tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Nirwanda & Ediati, 2016).

Perubahan yang terjadi akibat adiksi *game online* dapat terjadi penurunan spiritual seseorang. Dengan duduk berlama-lama dan menghabiskan waktu untuk bermain game membuat seseorang lupa dengan kewajiban melaksanakan ibadah seperti sholat.

سَاهُونَ صَلَاتِهِمْ عَنْهُمْ الَّذِينَ . الْمُصَلِّينَ فَوَيْلٌ

Celakalah orang-orang yang shalat, yaitu orang-orang yang lalai dari shalatnya. (QS. al-Ma'un: 4 -5). Sehingga makna, 'Celakalah orang yang shalat' adalah mereka yang lalai dari shalatnya.

Seseorang yang menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game online* tentu akan mengganggu dalam kehidupan sehari-harinya

seperti penentuan prioritas kegiatan (Fahrizal et al., 2019). *Game online* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari *game online* sendiri yaitu dapat meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan logika, koordinasi mata tangan dan kemampuan visual spasial, mengelola hipotesis, kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain, dan keterampilan simulasi dunia nyata (Eijnden et al., 2018). Dengan adanya dampak positif tersebut, seseorang dapat memanfaatkan dampak tersebut dengan baik. Tetapi bukan hanya dampak positif yang akan diterima, dampak negatif pun akan muncul ketika *game online* tersebut dimainkan secara berlebihan.

Selain dampak positif, *game online* mempunyai dampak negatif, yaitu dampak fisik dan psikologis. Dampak fisik seperti berat badan yang menurun akibat makan yang tidak terkontrol, gangguan penglihatan, nyeri tulang belakang akibat terlalu lama duduk di depan layar komputer atau gadget, jari tangan membengkak dan nyeri akibat terlalu sering menekan tombol komputer atau *joystick*, serta dapat mengganggu pola tidur. Sedangkan dampak psikologis seperti kurang sosialisasi dengan teman-teman sekolah, teman kampus, yang membuat individu tersebut menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar, sulit berkonsentrasi pada pelajaran sekolah maupun kampus dan stres jika kalah saat bermain *game online* (Achab et al., 2011).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, banyak terdapat mahasiswa yang bermain di *game center* Yogyakarta seperti *Skayland*,

Aeroki, dll. Dalam sehari 30-50 orang yang sama akan datang setiap harinya ke *game center* tersebut. Para *gamers* tidak hanya datang dan bermain lalu pulang, tetapi kebanyakan dari mereka akan datang setiap harinya bahkan ada yang menginap di *game center* tersebut. Apalagi dengan fasilitas lengkap dan nyaman yang diberikan oleh *game center* untuk konsumen.

Berdasarkan latar belakang diatas, dimana penelitian sebelumnya mayoritas meneliti remaja pada umumnya terhadap keterampilan sosialisasi. Peneliti tertarik untuk meneliti kemampuan sosialisasi pada mahasiswa perantauan terkhusus kepada mahasiswa perantauan di Yogyakarta untuk mengetahui apakah adiksi *game online* tersebut berhubungan dengan kemampuan sosialisasi pada mahasiswa perantauan.

B. Rumusan Masalah

Kemampuan sosialisasi mahasiswa perantauan merupakan salah satu aspek pengembangan diri yang sangat penting. Mahasiswa yang mampu dalam melakukan penyesuaian adalah mahasiswa yang dengan cepat mampu mengontrol dirinya untuk menghadapi perubahan yang terjadi selama beradaptasi di lingkungan baru. Kesulitan dalam penyesuaian sosial berasal dari kecenderungan asal dan ketidaksesuaian dengan harapan kelompok. *Game online* tidak lepas dari kehidupan mahasiswa demi menghilangkan rasa bosan ataupun hobi. Bermain *game online* secara terus menerus memiliki dampak negatif fisik dan psikologis. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini

yaitu “bagaimana hubungan adiksi *game online* dengan kemampuan sosialisasi mahasiswa perantauan di Yogyakarta?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum:

Mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan kemampuan sosialisasi mahasiswa perantauan.

2. Tujuan Khusus:

- a. Mengetahui tingkat adiksi *game online* pada mahasiswa perantauan.
- b. Mengetahui tingkat sosialisasi mahasiswa perantauan.
- c. Mengetahui karakteristik mahasiswa perantauan yang mengalami adiksi *game online*.

D. Manfaat Penelitian

1) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti, peneliti mengetahui bagaimana tingkat adiksi *game online* mahasiswa perantauan sehingga menambah pengetahuan bagi peneliti terkait masalah tersebut.

2) Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menyediakan gambaran mengenai kemampuan sosialisasi akibat dari adiksi game online dan dapat memberikan sosialisasi penanganan adiksi *game online*.

3) Bagi Institusi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi institusi keperawatan dalam bidang keperawatan jiwa khususnya dalam kemampuan sosialisasi yang diakibatkan oleh adiksi *game online*.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Lembah Andriani yang berjudul “*The relationship of the frequency of using online games with the socialization ability in adolescents*” (2015). Penelitian ini menggunakan metode *Correlation Study cross-sectional*. Kemudian teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purpose Sampling* dimana menggunakan dua jenis variable yaitu variable bebas pada penelitian ini adalah frekuensi penggunaan *game online* dan variable terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan sosialisasi remaja. Persamaan dari penelitian ini adalah melihat adanya hubungan kemampuan sosialisasi pada remaja, hanya saja pada penelitian ini lebih berfokus pada mahasiswa perantauan dan perbedaan pada metode yang diambil.

2. Penelitian J Antonuis. Van Rooij, Schoenmakers. Tim M, dkk (2010) yang berjudul *Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers*. Penelitian ini menggunakan LCA dalam cara eksplorasi, yang bertujuan untuk menetapkan keberadaan sekelompok gamer video online yang mengalami adiksi. Penelitian ini menggunakan kuisisioner. Dalam penelitian ini juga mendapatkan jam *online game* mingguan yang mereka lakukan penelitian.
3. Penelitian Setiaji Silvia dan Stefani Virlia (2016) yang berjudul “Hubungan kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat”. Penelitian ini mempunyai kesamaan tentang sosial individu masing-masing. Pada penelitian ini meneliti dewasa awal, sedang pada judul yang akan diteliti mahasiswa perantauan yang ada di Yogyakarta.