

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Interaksi sosial merupakan titik awal dari suatu peristiwa sosial. Bersosialisasi pada dasarnya adalah proses penyesuaian diri dengan lingkungan sosial. Seorang remaja bukan saja memerlukan orang lain demi memenuhi kebutuhan pribadinya, tetapi mengandung maksud untuk disimpulkan bahwa interaksi sosial terjadi ketika seseorang bertindak dengan cara yang menimbulkan reaksi atau respon dari orang lain. Yang kemudian individu tersebut melakukan aktivitas dan yang lainnya merespons dengan membantu aktivitas tersebut. Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Virgia, 2014).

Masyarakat dan lingkungan sosial tidak dapat dipisahkan, karena kita tahu bahwa manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan. Dalam ilmu sosiologi mengklaim bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, manusia perlu berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung satu sama lain.

Namun jika melihat fakta yang ada, kehidupan sosial masyarakat saat ini, tampaknya pengertian makhluk sosial dengan unsur interaksi dan komunikasi langsung perlu telaah dan dikaji ulang. Zaman dan teknologi telah mengubah model dan sistem kehidupan sosial masyarakat modern. Teknologi yang berkembang sangat pesat memberikan dampak yang luar biasa bagi kehidupan sosial masyarakat saat ini, dan dengan berjalannya waktu dan pertumbuhan internet yang pesat, salah satu keunggulan perkembangan internet adalah memberi hiburan seperti bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin

meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online Mobile Legends*

*Game online Mobile Legends* merupakan salah satu game online yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain game online dapat dilakukan dilayar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline (Devita, 2018). Dengan banyaknya fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan mudahnya koneksi internet membuat *game online* semakin menjamur di Indonesia. Tidak hanya di kota-kota besar, *game online* juga sudah merambah ke pedesaan, hampir semua aktivitas dilakukan remaja menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain *game online*. Sering dijumpai juga di café atau warnindo, remaja-remaja bermain game online hingga larut malam. Hal ini membuat mereka semakin malas untuk mengerjakan tugas atau mengikuti pembelajaran karena bermain hingga larut malam yang menyebabkan kelelahan hingga mengantuk. Bermain *game online* sebenarnya boleh saja asal bisa membagi waktu dan tidak merugikan orang lain. Akibat dari *game online* ini juga merubah remaja dalam hal berinteraksi. Kehadiran *game online* ini tentunya membawa dampak positif dan juga dampak negatif, tergantung bagaimana cara kita menyikapi hal tersebut. Meskipun ada sisi positif dari bermain *game online*, tetapi tanpa disadari *game online* lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya, baik secara fisik maupun psikologis seseorang khususnya remaja.

Berdasarkan hal hal yang telah di sampaikan sebelumnya, bahwa di kota Subang masih banyak remaja berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan saat mereka jenuh dan saat patah hati. Banyak juga yang berasumsi *game online* hanyalah pengisi waktu senggang saja. Padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Teori sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan tidak baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi, seakan dituntut untuk mengikuti tren saat ini, jika

tidak mau dikatakan kudet atau kuno. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk menggali bagaimana bentuk interaksi remaja kecanduan *game online*. Maka dari itu, penulis mengambil judul “**Interaksi Sosial Remaja Kecanduan *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Remaja Di Subang)**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis mengajukan rumusan masalah yang coba dijawab adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* di Subang?
2. Apa saja dampak interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online Mobile Legends* di Subang?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk menanggulangi distraksi interaksi sosial remaja akibat kecanduan *game online Mobile Legends* di Subang?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah dan fokus penelitian diatas, maka tujuan peneliti terdiri dari tujuan umum dan khusus, diantaranya:

### **1.3.1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendapat gambaran mengenai interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* di Subang.

### **1.3.2. Tujuan Khusus**

Dilihat dari rumusan masalah diatas yang telah peneliti kemukakan bahwa tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk menganalisis bagaimana interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online Mobile Legends* di Subang.
2. Untuk mengkaji apa saja dampak interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online Mobile Legends* di Subang.
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya yang dilakukan untuk menanggulangi distraksi interaksi sosial remaja akibat kecanduan *game online Mobile Legends* di Subang.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun berdasarkan tujuan penelitian manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memperbanyak ilmu pengetahuan sosial khususnya di bidang sosiologi serta memperkaya penelitian yang telah ada dan juga dapat memberi gambaran mengenai interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online*. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan dalam permasalahan-permasalahan sosial pada masyarakat yang membutuhkan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

##### **1.4.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi peneliti dapat menambahkan wawasan dan menjadi penelitian lanjutan dalam melihat fenomena remaja kecanduan akan *game online Mobile Legends* pada interaksi sosial, serta peneliti mampu menerapkan bagaimana menindak lanjuti remaja yang interaksi sosialnya kurang.
2. Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi, dapat memanfaatkan penelitian ini untuk referensi terkait fenomena aktual yang berkaitan dengan ilmu sosiologi.
3. Bagi Masyarakat, dapat memanfaatkan penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai perilaku remaja pecandu *game online Mobile Legends*.

## 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

- BAB I** : Pendahuluan, yaitu bab yang berisi latar belakang dari penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, dan struktur organisasi penelitian
- BAB II** : Tinjauan Pustaka, yaitu bab yang berisi uraian mengenai sumber – sumber pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang dibahas, kerangka berfikir, dan teori – teori yang mendukung dari penelitian
- BAB III** : Metode Penelitian, pada bab ke tiga ini peneliti akan memaparkan desain dari penelitian, metode penelitian, teknik dari pengumpulan data, dan tahap dari pengumpulan data yang berkaitan dengan judul yang diangkat yaitu “Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game *Online Mobile Legends* Studi Kasus Pada Remaja di Subang”
- BAB IV** : Temuan dan Pembahasan, pada bab ini berisi pemaparan hasil yang ditemukan oleh peneliti dan temuan-temuan yang terkumpul selanjutnya dianalisis.
- BAB V** : Berisi simpulan, saran, dan rekomendasi yang telah peneliti analisis dari data yang sudah terkumpul