

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dan informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk ekonomi, kesehatan, dan pendidikan (Mohammad dkk, 2023). Perkembangan teknologi informasi ditunjukkan dengan semakin berkembangnya *smartphone* dengan berbagai fasilitas yang disediakan. Pada tahun 2015, jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai 54 juta, dan meningkat pesat menjadi 209,3 juta pada tahun 2023 (Kemp, 2023). Salah satu fitur yang terus berkembang dan memberikan manfaat serta hiburan dalam telepon gengam dan dunia internet adalah *game online* (Ameliya, 2008). Menurut data dari *We Are Social* (2022), mayoritas pengguna internet global berusia 16-64 tahun secara aktif bermain *game*, dengan persentase sebesar 83,6% menggunakan berbagai perangkat. Laporan tersebut juga menyebutkan bahwa Indonesia menempati posisi ketiga di dunia dalam jumlah pemain *game online* terbanyak (Dihni, 2022).

Provinsi Jawa Barat merupakan wilayah yang memiliki jumlah penggunaan *game online* yang tinggi (Hatta, 2022). Menurut Hatta, Kota Bandung, menjadi daerah dengan pemain *game online* tertinggi dengan presentasi 57% penggunaanya yang didominasi oleh kalangan remaja. Menurut Young (2009), bermain *game online* dapat meningkatkan perasaan bahagia pada pemainnya karena memberikan kepuasan

psikologis, seperti merasa terlepas dari tekanan sosial, kekecewaan, kecemasan, serta menciptakan rasa damai dan bahagia. Menurut Kardefelt-Winther (2014) tekanan sosial yang dimaksud dalam konteks ini dapat meliputi berbagai bentuk, seperti tekanan dari teman sebaya, tuntutan dari lingkungan kerja atau sekolah, serta ekspektasi masyarakat. Tekanan sosial ini sering kali menimbulkan stres dan ketidaknyamanan emosional, yang dapat diatasi dengan melarikan diri ke dalam pengalaman virtual yang menyenangkan dan memuaskan secara psikologis (Przybylski et.al, 2012). Dengan berpartisipasi dalam *game online*, pemain dapat merasa lebih terkontrol, mengalami pencapaian pribadi, dan mendapatkan pengakuan serta dukungan dari komunitas *game*, yang pada gilirannya membantu mereka merasa lebih baik dan terlepas dari tekanan sosial yang ada di dunia nyata.

*Game online* juga menawarkan model dan bentuk yang menarik serta beragam variasi permainan yang mengundang minat pemain untuk terlibat (Nuhan, 2016). *Game online* menawarkan kesenangan yang diperoleh melalui interaksi, pencapaian, dan kreativitas, ini terjadi karena *game* memiliki desain yang menarik, komunitas aktif, dan pengalaman yang menantang membuatnya menarik bagi pemainnya (Nurazmi dkk, 2018). *Game online* sangat populer di kalangan remaja, terutama di kalangan pelajar karena dianggap sebagai penghilang rasa jenuh atau stres yang mungkin mereka alami (Putra dkk, 2022). Ini memberikan keringanan terutama bagi remaja yang mungkin sedang merasakan tekanan

dari kegiatan sehari-hari atau beban akademik yang berat. Selain itu, *game online* juga menjadi *platform* bagi remaja untuk mengasah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki (Rifqi, 2020). Hal ini menjadi kesempatan bagi para pemain untuk menunjukkan potensi mereka, yang mungkin menjadi sumber inspirasi bagi pemain lainnya.

Popularitas *game online* membuat pelajar menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain (Eskasasnanda, 2017). Dengan demikian, bermain *game online* tidak hanya menghilangkan rasa jenuh dari rutinitas sehari-hari, tetapi juga menjadi cara untuk mengisi waktu luang (Masya dkk, 2016). Ketertarikan remaja terhadap *game online* tidak lepas dari keunikan yang dimilikinya. Selain itu, *game online* dapat dimainkan dengan mudah menggunakan *smartphone* atau laptop yang terhubung dengan internet (Anuryatin, 2015), sehingga para remaja dapat dengan mudah mengakses dan memainkan *game online* setiap hari. Hal ini menyebabkan minat mereka terhadap *game online* semakin bertambah, terutama di kalangan pelajar usia produktif. Namun, pelajar yang tidak dapat mengontrol diri dalam bermain *game online* berisiko mengalami ketergantungan, yang dapat memiliki dampak buruk pada perilaku dan kesehatan fisik mereka (Eskasasnanda, 2017; Masya dkk, 2016; Nuhan, 2016).

Bermain *game online* memiliki dampak negatif yang signifikan hingga dapat mengurangi motivasi belajar dan memperburuk konsentrasi belajar, menyebabkan perilaku malas dalam mengerjakan tugas

(Manggena et al., 2017). Selain itu, hasil penelitian Danforth (2003) menemukan bahwa frekuensi bermain *game* terlalu sering dapat mengganggu kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi serius jika individu tidak memiliki kontrol diri untuk membatasi waktu bermain, kebiasaan ini yang dapat membuat individu terasing dari lingkungannya.

Hal itu sejalan dengan hasil penelitian Fauziah (2013) mendapati bahwa dampak negatif yang muncul dari bermain *game* terlalu sering, menyebabkan remaja menjadi kesulitan berkonsentrasi dan bersosialisasi. Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu yang dihabiskan bersama mereka berkurang. Menurutnya jika interaksi sosial hanya terjadi melalui *game online*, pemain berisiko terisolasi dari teman-teman dan lingkungan nyata, yang dapat mengakibatkan penurunan keterampilan sosial dan kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Padahal, menurut Sitorus (2024) interaksi sosial penting bagi remaja karena memungkinkan mereka untuk berbagi pengalaman, memperoleh dukungan, dan memperkuat keterlibatan emosional. Meskipun *game online* dapat menjadi sarana dalam berinteraksi, jika dilakukan secara berlebihan, dapat mengurangi kesempatan untuk berlatih keterampilan sosial dalam konteks kehidupan nyata (Granic et.al, 2014). Ini dapat mengakibatkan penurunan keterampilan sosial jika tidak diimbangi dengan interaksi langsung dengan orang lain

Ketika remaja tidak memiliki keterlibatan dan kesejahteraan emosional yang baik, interaksi sosialnya dapat terganggu secara signifikan.

Menurut Goleman (2017), kecerdasan emosional yang tinggi sangat diperlukan bagi remaja untuk mengelola emosi dan mengurangi perilaku yang dapat membahayakan diri sendiri maupun orang lain. Kecerdasan emosional ini meliputi kemampuan memotivasi diri, bertahan terhadap stres, mengelola emosi, bersosialisasi, dan hubungannya dengan Tuhan. Misalnya, salah satu contoh fenomena terjadi di Kota Bandung, di mana seorang remaja mengungkapkan bahwa dia sering kali meluapkan kemarahan dengan berbicara kasar bahkan sampai pada titik meninju tembok ketika merasa kesal saat bermain *game online*. Pengakuan ini diperjelas oleh orang tua remaja tersebut yang mengungkapkan kegelisahan mereka karena anaknya tampak tidak bisa lepas dari dunia *game online*. Hal ini terlihat ketika orang tua berusaha membatasi penggunaan *smartphone*, remaja tersebut terlihat kalang-kabut dan gelisah tak karuan (Chania, 2023). Selain itu, orang tua juga mengkhawatirkan perubahan dalam cara interaksi remaja tersebut, yang mengikuti gaya berinteraksi dalam *game online*. Orang tua merasa bahwa gaya interaksi ini mulai mempengaruhi cara anak mereka berinteraksi dengan keluarga dan teman-temannya di kehidupan nyata, menimbulkan kekhawatiran akan dampak jangka panjang pada hubungan sosial dan emosional remaja.

Dalam wawancara peneliti dengan orang tua dari remaja pemain *game online*, mereka mengungkapkan bahwa *game online* telah menjadi suatu kewajiban bagi keseharian anak-anak mereka. Meskipun mereka bisa berkomunikasi banyak di dalam *game*, namun kehidupan sosial mereka di

dunia nyata sangat terabaikan. Banyak kasus di mana orang tua meminta bantuan pada anak, namun ditolak dengan alasan sang anak sedang asyik bermain *game online*. Orang tua menyoroti kecenderungan remaja lebih memilih menyendiri di kamarnya dan bermain *game online* ketika berkumpul dengan keluarga. Selain itu, ada juga catatan dari guru di sekolah bahwa remaja tersebut menunjukkan kurangnya hubungan dan komunikasi yang baik dengan teman-teman sebaya dan guru. Hal itu sejalan dengan penemuan Kustiawan (2019) bahwa dampak sosial dari penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan kesulitan dalam bersosialisasi dengan orang lain. Sikap anti-sosial, kurangnya keinginan untuk berinteraksi dengan masyarakat, keluarga, dan teman, merupakan ciri-ciri yang sering ditunjukkan oleh individu yang mengalami ketergantungan pada *game online* (Sandy dkk, 2019).

Masa remaja sering diidentikkan dengan masa transisi, di mana individu harus beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan serta situasi baru (Robbi, 2016). Menurut Rahmadina (2013) kegagalan penyesuaian sosial seseorang dapat disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* yang berlebihan. Hal ini akhirnya juga berdampak pada kurangnya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain, kurangnya kemampuan dalam berinteraksi dapat membuat remaja merasa terasingkan. Hal ini dapat mengakibatkan perilaku perundungan dari individu lainnya terhadap individu yang dianggap lebih pendiam dan kurang memiliki teman (Pratiwi, 2016). Padahal, perilaku remaja yang menunjukkan respons

positif dan aktif terlibat dalam situasi sosial dapat menjadi indikator tingginya interaksi sosial positif (Chasanah dkk, 2013).

Pada masa remaja, individu cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bersama teman sebaya daripada bersama orang tua dan keluarga (Papalia et.al, 2009). Interaksi langsung dengan teman sebaya di dunia nyata memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan identitas diri remaja, karena melalui interaksi tersebut mereka dapat belajar peran, menentukan sikap, dan membentuk perilaku yang mempengaruhi perkembangan identitas diri (Mazalin et.al, 2004). Namun, remaja yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* pada usia perkembangannya, akan cenderung mengurangi partisipasi dan waktu bersosialisasi dalam berinteraksi dengan teman sebaya (Chatib, 2012). Sehingga kurangnya kemampuan interaksi sosial dapat menghambat perkembangan individu dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Individu akan cenderung kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan enggan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Hermawati dkk, 2018).

Maraknya perkembangan *game online* telah menciptakan komunitas-komunitas *game* yang memungkinkan para pemain untuk berinteraksi secara *online*, karena *game online* dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat dan memungkinkan pemain berinteraksi meskipun berada di lokasi yang berbeda (Pratama, 2017). Meskipun para pemain dapat berinteraksi dalam *game online* dengan pemain lainnya, seringkali

*game online* membuat mereka melupakan kehidupan sosial di dunia nyata (Adlis dkk, 2014). Menurut Efendi (2020) melupakan kehidupan sosial di dunia nyata dapat berakibat menjadi gangguan penyesuaian sosial, hal ini disebabkan karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi di dunia maya. Sejalan dengan itu, Amanda (2016) menyebutkan bahwa gangguan dalam penyesuaian sosial dapat berdampak negatif pada fungsi psikologis dan sosial. Secara sosial, hubungan dengan teman dan keluarga dapat menjadi renggang karena kurangnya waktu yang dihabiskan bersama. Hasil penelitian Hermawan (2019) menunjukkan bahwa orang yang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, menjadikan *game online* sebagai salah satu alternatif bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi.

Salah satu dampak *game online* lainnya yaitu para pemain *game online* tidak terlepas dari persepsi negatif (*stereotype*) dan prasangka buruk masyarakat. Siitonen (dalam Ahdiyati dkk, 2018) menyatakan bahwa persepsi buruk ini dipicu oleh tingkat ketergantungan seorang pemain *game online* yang kadang-kadang dapat menyebabkan kerusakan pada aspek tertentu, seperti lupa diri, kecenderungan untuk bersikap kasar ketika mengalami gangguan, perilaku individualistik, dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar. Prasangka masyarakat ini juga disebabkan dari banyaknya remaja yang memilih mengurung diri dengan *game online* sehingga tidak berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Walgito (2003), interaksi sosial merupakan relasi yang terjadi antara individu satu

dengan individu lainnya. Dalam interaksi sosial, individu dapat mempengaruhi individu lain, dan sebaliknya, sehingga terdapat hubungan timbal balik. Terdapat suatu dinamika dalam interaksi di mana pengaruh saling terjadi antara individu-individu yang terlibat. Jika tidak ada pengaruh yang terjadi antara individu dengan individu lainnya, maka tidak akan terjadi timbal balik dalam interaksi sosial tersebut.

Menurut Soekanto (2002), interaksi sosial memerlukan dua syarat utama, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk, yakni antara orang perorangan, antara orang perorangan dengan kelompok manusia atau sebaliknya, serta antara kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya. Komunikasi merupakan proses pertukaran informasi melalui simbol, tanda, atau tingkah laku yang umum (Soekanto, 2002). Interaksi sosial merupakan bagian penting dari kehidupan setiap individu, di mana hubungan timbal balik antara individu-individu tersebut mempengaruhi perilaku satu sama lain (Pohan et al., 2023; Rambe, 2018; Safitri, 2019). Dalam bermain *game online* berlebihan dapat mengurangi waktu dan energi yang dihabiskan untuk interaksi langsung, sementara komunikasi yang terbatas pada konteks *game* dapat mengurangi kemampuan untuk mengekspresikan diri secara penuh dan memahami nuansa komunikasi sosial.

Proses komunikasi melibatkan komunikator yang menyampaikan pesan kepada komunikan, yang kemudian menerima pesan tersebut untuk mencapai pemahaman bersama. Proses komunikasi dapat mengalami

kegagalan jika ada kesalahan dalam interaksi (Walgito, 2011). Hal itu disebabkan karena faktor ketidakfokusan komunikasi dalam menerima pesan atau informasi yang sibuk memeriksa *smartphone*, baik secara disengaja maupun tidak. Roberts et.al (2022) meneliti dampak kehadiran perangkat komunikasi seluler terhadap kualitas hubungan antara dua individu. Mereka menemukan bahwa keberadaan perangkat komunikasi, atau penggunaan berlebih yang disebut *phubbing*, dapat berdampak negatif pada kedekatan, koneksi emosional, dan kualitas percakapan antar individu. Menurut Karadag et al. (2015) penggunaan *smartphone* berlebihan akan berkontribusi pada perilaku *phubbing*. Dikarenakan perhatian yang selalu tertuju pada *smartphone*, memungkinkan seseorang tidak menyadari orang lain di hadapannya atau tidak peduli dengan kehadiran orang lain di hadapannya.

*Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonenya* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya (Karadag, et al., 2015). Jintarin Jaidee seorang psikiater dari Bangkok (dalam Chasombat, 2014) menyatakan bahwa perilaku *phubbing*, yang melibatkan tindakan berkali-kali mengecek *smartphone*, dapat berkontribusi pada pengembangan kecanduan terhadap hal-hal lain, seperti kecanduan terhadap *game online*, aplikasi seluler, atau media sosial. Menurut Fauzan (2018), salah satu faktor yang mempengaruhi *phubbing* adalah penggunaan *smartphone* dalam bermain *game* yang dianggap sebagai sumber

ketergantungan yang memiliki tingkat signifikansi. Faktor ini dijelaskan sebagai salah satu dari beberapa faktor terjadinya perilaku *phubbing*. Dalam konteks ini, bermain *game* diakui sebagai penyumbang terbesar yang mempengaruhi perilaku *phubbing* (Fauzan, 2018)

Menurut Turnbull (2010) klasifikasi perilaku *phubbing* melibatkan seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, sehingga mereka memiliki sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara langsung atau nyata. Sejalan dengan itu Thaeras (2017) berpendapat bahwa jika perilaku *phubbing* dilakukan dengan konsisten, berisiko merusak kualitas hubungan. Thaeras juga menyebutkan dampak jangka panjangnya adalah perilaku tersebut seseorang dapat dijauhi dan tidak diikutsertakan lagi dalam interaksi sosial. Padahal menurut Xiao, (2018) manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial dan membutuhkan interaksi sosial dengan orang lain.

Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara kepada beberapa remaja dalam komunitas *game online*, keseluruhan remaja menyampaikan pengalaman mengenai pengabaian interaksi secara langsung dengan orang di sekitar. Mereka mengungkapkan bahwa ketika terlalu terfokus pada *game online*, mereka sering kali mengabaikan teman-teman atau keluarga yang berada di sekitarnya. Misalnya, saat berkomunikasi secara langsung rata-rata remaja tidak memberikan respons verbal yang memadai saat berkomunikasi seperti hanya menjawab singkat, remaja juga terlihat kurang berminat secara visual, dengan ekspresi wajah yang kurang

menunjukkan ketertarikan atau perhatian dalam percakapan. Mereka juga tampak tidak aktif dalam memulai atau mempertahankan percakapan, hanya merespons jika ditanya, tanpa mengambil inisiatif untuk memperluas topik percakapan. Selain itu anggota komunitas juga merasa lebih sering berkomunikasi dengan teman-temannya melalui *game online* daripada bertemu secara langsung dan menyebabkan mereka hanya berdiam diri di rumah.

Hal ini menciptakan kesenjangan komunikasi dan menyebabkan ketidaknyamanan dalam hubungan interpersonal karena kurangnya latihan dalam berkomunikasi secara langsung dan membangun hubungan yang sehat di dunia nyata. Remaja mungkin merasa canggung atau kurang percaya diri saat berinteraksi dengan orang lain secara langsung karena kurangnya pengalaman dalam situasi tersebut, remaja merasa lebih aman dan terhubung dengan teman-teman mereka melalui *platform online* daripada menghadapi potensi konflik atau ketidaknyamanan dalam interaksi sosial langsung. Ini bisa menyebabkan mereka menjadi lebih tertutup dan kurang mampu mengembangkan keterampilan sosial. Padahal ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial secara langsung paling menonjol terjadi pada masa remaja (Dewi, 2014).

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam wawancara tersebut, didapati bahwa saat berkumpul remaja minim kontak mata ketika berinteraksi dan hanya fokus terhadap *smartphone* yang digenggamnya,

selain itu saat seseorang mencoba berinteraksi remaja banyak mengeluarkan respon mengganggu atau kebingungan saat berkomunikasi karena kurangnya perhatian atau ketidaksadaran terhadap apa yang dikatakan oleh lawan bicara. Sehingga, individu yang mencoba berinteraksi harus mengulang perkataannya. Remaja yang tidak terbiasa atau kurang terlatih dalam berinteraksi sosial langsung karena lebih sering berkomunikasi melalui media sosial atau *game online*. Hal ini bisa membuat mereka merasa canggung atau tidak yakin dalam menyampaikan pendapat atau menanggapi pertanyaan dari orang lain. Hal itu sejalan dengan Kaunt (dalam Sparks, 2013) menyatakan bahwa individu yang menggunakan *handphone* secara berlebihan cenderung mengalami *short attention span* atau gangguan pemusatan perhatian. Pada tingkat ini, mereka kesulitan memahami informasi secara utuh yang mereka dengar. Hal ini menyebabkan hubungan antara remaja dengan sekitarnya menjadi renggang karena waktu untuk berkomunikasi tidak efektif (Griffith et.al, 2004). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah dan Indriani (2017) menyimpulkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* dapat berdampak pada interaksi sosial secara umum.

Dampak yang dihasilkan dari tindakan *phubbing* mencakup kehilangan interaksi, ketidakpuasan terhadap interaksi yang dilakukan, hilangnya kepercayaan selama berinteraksi, perasaan kehilangan kedekatan saat kehadiran *smartphone*, perasaan cemburu, dan gangguan terhadap mood (Chotpitayasunondh et.al, 2018). *Phubbing* merupakan salah satu

penyebab terjadinya kerenggangan dalam hubungan. Mereka merasa bahwa komunitas dalam dunia maya lebih menyenangkan dan interaksi di sana lebih asyik dibandingkan interaksi langsung di dunia nyata. Ketidakberminatannya juga tercermin dalam keengganan untuk menghabiskan waktu bersama teman sebaya atau bergaul dengan mereka. Selain itu, ada kurangnya minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti berkumpul dengan keluarga, bakti sosial dengan masyarakat, dan segala bentuk kegiatan sosial lainnya.

Studi yang dilakukan oleh Wang et.al (2019) mengungkapkan bahwa adanya ketergantungan pada permainan *game mobile* dapat berkontribusi terhadap peningkatan tingkat kecemasan sosial, depresi, dan perasaan kesendirian pada individu. Dalam konteks sosiologi, fenomena kecanduan terhadap *game online* seringkali berhubungan erat dengan kecemasan sosial. Ketergantungan pada permainan *online* dapat memicu perilaku yang lebih tertutup dan menjauhkan individu dari interaksi sosial di lingkungan sekitarnya. Akibatnya, hal ini dapat memperkuat perasaan kesendirian dan kecemasan sosial yang kemudian berpotensi memengaruhi kesehatan mental dan kesejahteraan sosial secara keseluruhan. Studi ini menyoroti bahwa meskipun *game online* dapat menjadi alternatif untuk interaksi sosial, namun dapat juga membawa dampak negatif terhadap kesehatan mental dan relasi sosial individu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015), terdapat hubungan signifikan antara perilaku *phubbing* dan interaksi sosial.

Penelitian mengindikasikan bahwa sebagian besar responden pernah terlibat dalam perilaku *phubbing* saat berinteraksi dengan keluarga, pasangan, sahabat, dan teman. Dalam penelitian ini, sekitar 80% responden merasa terganggu ketika lawan bicara mereka melakukan *phubbing* selama percakapan. Meskipun demikian, menariknya, sebagian besar dari responden yang merasa terganggu juga mengakui bahwa mereka sendiri pernah melakukan perilaku serupa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* tidak hanya terbatas pada interaksi satu lawan satu, tetapi juga dapat terjadi saat individu berkumpul dengan kelompok. Penelitian lain yang sejalan, seperti yang dilakukan oleh Yusnita (2017), menyatakan bahwa perilaku *phubbing* yang berlebihan akibat penggunaan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial. Koefisien regresi sebesar 0,625 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan terhadap interaksi sosial.

Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah mengungkap dampak negatif dari *phubbing*, penelitian ini memusatkan perhatian pada remaja yang aktif sebagai pemain *game online*. Hal ini menjadi relevan mengingat peran teknologi informasi, terutama *smartphone*, yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari remaja. Keunikan penelitian ini terletak pada pendekatannya terhadap pemahaman dampak *phubbing* pada interaksi sosial di kalangan remaja yang aktif bermain *game online*. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan *smartphone*

yang berlebihan, terutama untuk bermain *game online*, dapat memengaruhi interaksi sosial mereka.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja pemain *game online* di Kota Bandung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Fenomena penggunaan *smartphone* untuk bermain *game online* telah menjadi tren populer di kalangan remaja di Indonesia dan mayoritas akses terhadap *games online* dan sosial media (Novianty dkk, 2019). Menurut data dari Statista, *smartphone* menjadi perangkat utama yang digunakan untuk bermain *game online* di Indonesia pada tahun 2022, terutama di kalangan remaja usia 16 hingga 24 tahun (Nurhayati, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* tidak hanya menjadi alat komunikasi utama, tetapi juga menjadi *platform* yang populer untuk menikmati hiburan dan *game online*. Ketergantungan *game online* dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial sehari-hari, termasuk interaksi sosial dan citra diri individu, serta perubahan dalam perilaku. Banyaknya waktu yang dihabiskan dalam dunia maya dapat mengurangi interaksi sosial dengan orang-orang di dunia nyata. Hal ini terjadi karena orang seringkali berinteraksi hanya melalui media *game* yang biasanya satu arah. Ini menyebabkan perilaku seseorang menjadi sangat terisolasi, membuatnya sulit untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi secara efektif di dunia nyata (Susanto, 2010).

Setiap manusia memiliki kebutuhan dasar yang harus dipenuhi untuk kelangsungan hidupnya. Seperti yang disebutkan oleh Maslow (dalam Siagian, 2016), ada lima tingkat hierarki kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan fisiologis, keamanan, sosial, harga diri, dan aktualisasi diri. Pemenuhan beberapa kebutuhan dasar ini menjadi kunci untuk memastikan keberlangsungan hidup individu. Salah satu kebutuhan dasar yang diakui oleh Maslow (dalam Siagian, 2016) adalah kebutuhan sosial, yang menempati urutan ketiga dalam hierarki tersebut. Kebutuhan ini terkait dengan interaksi dan hubungan antara individu dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Manusia secara alami merupakan makhluk sosial yang membutuhkan keterhubungan dengan orang lain. Hal ini mencakup kasih sayang, rasa memiliki, penerimaan, dan interaksi sosial.

Interaksi sosial, seperti yang dijelaskan oleh Mubarok (2010), melibatkan saling pengaruh, perubahan, dan perbaikan perilaku antara individu atau kelompok. Ini merupakan hasil dari naluri alami manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi guna membangun pergaulan. Menurut Kusnadi dkk (2017) interaksi sosial memainkan peran penting dalam membangun hubungan antarindividu. Dalam konteks perkembangan manusia, Dewi (dalam Anjasari, dkk., 2020) menekankan pentingnya interaksi sosial, terutama selama masa remaja, untuk proses penyesuaian diri. Interaksi sosial aktif memudahkan remaja untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dan membentuk perilaku yang positif.

Namun, saat ini, interaksi sosial remaja seringkali cenderung pasif dan terhambat oleh faktor-faktor tertentu. Salah satu faktor utama adalah perkembangan teknologi yang masif, khususnya internet dan *game online*. Seperti yang diungkapkan oleh Alyusi (2016), internet telah menciptakan jenis interaksi sosial baru yang berbeda dari yang sebelumnya. Layanan internet yang beragam, seperti warnet, *WiFi*, dan *smartphone*, memungkinkan akses tanpa batas, dimanapun dan kapanpun. Hal ini berdampak pada penurunan interaksi sosial langsung di antara remaja. Padahal menurut Ericson (1950) manusia mengalami proses perkembangan psikososial yang terdiri dari delapan tahap, masing-masing dengan tugas dan konflik yang spesifik. Dalam tahap perkembangan remaja, yaitu tahap "*Identity vs. Role Confusion*", remaja harus menemukan identitas diri dan mengembangkan kemampuan sosial yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat. Interaksi sosial memungkinkan remaja untuk berbagi pengalaman, memperoleh dukungan, dan mengembangkan kemampuan sosial yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat. Dengan demikian, interaksi sosial sangat penting untuk remaja karena membantu mereka menemukan identitas diri dan mengembangkan kemampuan sosial yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat.

Kehadiran *game-game* baru yang sangat menarik memicu banyak remaja untuk menjadi ketergantungan sehingga sulit untuk terlepas dari *game* tersebut. Trismarindra (dalam Amanda, 2016) menyatakan bahwa

*game online* memiliki kecenderungan yang dapat membuat pemainnya lupa waktu, termasuk lupa tugas, pekerjaan, dan bahkan lupa makan dan minum. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bermain *game online* akan berdampak pada perilaku sosial pemainnya. Penggunaan *smartphone* dalam bermain *game online* berkontribusi pada perilaku *phubbing*, yaitu kebiasaan mengabaikan orang lain saat berbicara karena terlalu fokus pada *smartphone* (Karadag et.al, 2015; Fauzan, 2018). Dampak negatif dari *phubbing*, termasuk kehilangan interaksi dan ketidakpuasan terhadap interaksi, terlihat dalam hubungan sosial dan interaksi antar individu (Chotpitayasonondh et.al, 2018).

Penelitian ini difokuskan pada remaja karena pada tahap perkembangan ini, mereka secara intensif terlibat dalam aktivitas bermain *game online* dan interaksi sosial melalui *platform* tersebut. Remaja menjadi kelompok yang rentan terhadap dampak negatif dari fenomena *phubbing* karena cenderung lebih terbiasa dengan teknologi digital dan interaksi *online* daripada generasi sebelumnya. Dalam konteks Kota Bandung, yang merupakan pusat aktivitas kota metropolitan dengan kepadatan penduduk yang tinggi, fenomena *phubbing* mungkin lebih menonjol di antara remaja karena kemungkinan adanya tekanan sosial dan pengaruh teman sebaya yang lebih kuat.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana perilaku *phubbing* dapat

memengaruhi interaksi sosial di kalangan remaja yang aktif bermain *game online* di Kota Bandung?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana dampak penggunaan *smartphone* berlebih dalam *game online* terhadap perilaku *phubbing* dan interaksi sosial remaja secara langsung dengan lingkungan sekitar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut dalam memahami dampak negatif *phubbing* terhadap interaksi sosial, khususnya pada populasi remaja yang gemar bermain *game online*.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- Bagi Remaja : Dapat memahami bagaimana perilaku *phubbing* dapat mempengaruhi interaksi sosial mereka. Dengan memahami dampak negatif dari *phubbing*, diharapkan remaja dapat mengurangi kebiasaan tersebut dan meningkatkan interaksi sosial mereka.
- Bagi Orang Tua : Orang tua dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk memperbaiki keterampilan komunikasi

dengan remaja, termasuk mengajarkan pentingnya keseimbangan antara interaksi sosial dan aktivitas *online*.

- Bagi Peneliti selanjutnya : Penelitian ini menyediakan data empiris yang berguna untuk peneliti lain dalam memahami dampak *phubbing* pada remaja serta dapat membantu dalam mengidentifikasi variabel tambahan yang mungkin memengaruhi interaksi sosial.