

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini, sepanjang hidupnya manusia selalu berusaha untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Untuk itu manusia berusaha mencari dan menemukan sesuatu hal yang baru yang dirasa sangat cocok dan sesuai untuk diri manusia itu sendiri. Hal itu dimulai sejak manusia dilahirkan sampai memasuki usia lanjut, bahkan sampai akhir hidupnya. Hubungan interpersonal yang dijalin manusia sepanjang hidupnya ada yang berlangsung lama dan ada pula yang bersifat sementara. Misalnya bersama keluarga, manusia dapat menjalin suatu hubungan yang sangat erat dan hangat, tetapi tidak semua hubungan yang terjalin dalam waktu lama menimbulkan kesan yang mendalam. Hubungan yang terjalin lama dan mendalam biasanya menimbulkan suatu perasaan saling tergantung pada sesamanya.

Menurut Zimbardo (1980: 12) hubungan interpersonal adalah suatu hubungan dimana seorang individu dapat mengkomunikasikan ide-ide, perilaku, kekuatan-kekuatan, dan perasaan-perasaannya pada orang lain. Dalam survey yang dilakukan oleh Campbell maka diketahui bahwa kebanyakan orang lebih mementingkan untuk memiliki teman baik dan keluarga bahagia daripada memiliki harta. Dan Klinger (dalam Dwyer, 2000: 1) mengajukan pertanyaan “apa yang membuat hidupmu berarti?” hampir semua responden mengatakan ketika dicintai dan diinginkan. Jadi dapat dikatakan bahwa hubungan interpersonal itu

memiliki arti yang sangat penting bagi kehidupan setiap manusia. Oleh karena itu dengan adanya seorang teman individu dapat saling berkomunikasi dan bertukar pikiran antara teman satu dengan yang lainnya sehingga dapat terjalin suatu hubungan interpersonal yang baik. Bila hubungan interpersonal individu baik maka individu akan memiliki banyak teman dan bila hubungan interpersonal individu buruk maka individu tersebut akan dihindari, dikucilkan bahkan yang lebih parah lagi individu tersebut tidak akan memiliki teman dan akan menjadi antisosial.

Menurut Nashori (2000: 32) dalam kehidupan bersama orang lain, manusia melakukan berbagai macam jenis komunikasi, yaitu komunikasi intra-pribadi, komunikasi antar-pribadi, komunikasi pribadi dengan kelompok, komunikasi kelompok dengan kelompok, dan komunikasi melalui media. Sebagian komunikasi antar manusia dilakukan melalui komunikasi interpersonal. Sedangkan menurut Larasati (1992) (dalam Nashori 2000: 32) sekitar 73% komunikasi yang dilakukan oleh manusia merupakan komunikasi interpersonal individu yang dapat melakukan komunikasi secara efektif disebut memiliki hubungan interpersonal. Hubungan interpersonal dipengaruhi oleh faktor-faktor yang bersifat eksternal, yaitu adanya kontak dengan orang tua, interaksi dengan teman sebaya, aktivitas dan partisipasi sosial.

Menurut Kramer dan Gottman (dalam Nashori 2000: 35) individu yang memiliki kesempatan berinteraksi dengan teman sebaya memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial, perkembangan emosi, dan lebih mudah lagi untuk membina hubungan interpersonal.

Berbagai pandangan dan penelitian menunjukkan bahwa hubungan interpersonal pada remaja dipengaruhi oleh lingkungan keluarga maupun proses hidup yang dijalani seseorang dengan masyarakatnya. Sedangkan Nurhamati (dalam Nashori 2000: 35) meremukan bahwa ada hubungan antara gaya kelekatan aman dengan teman sebaya dan hubungan interpersonal. Remaja yang memiliki gaya kelekatan aman ditandai oleh adanya model mental yang positif, tersedianya respon yang positif dari lingkungannya sehingga dari sanalah kebiasaan untuk hidup bersama dan mengembangkan pergaulan yang intens menjadikan suatu hubungan interpersonal yang sangat baik. Menurut Swann dan Gill (1997: 747) lamanya hubungan dan keterlibatan individu dalam suatu hubungan dapat meningkatkan kepercayaan antar individu sehingga dapat memperkuat hubungan interpersonal. Banyak hal yang mempengaruhi suatu hubungan antar manusia, salah satu hal yang mempengaruhi hubungan interpersonal adalah permainan.

Sejak kecil individu telah diperkenalkan dengan berbagai macam bentuk permainan yang memang bisa dibilang sederhana. Bagi sebagian orang, bermain dianggap sebagai sebuah suatu aktifitas yang sia-sia dan tidak menguntungkan. Padahal, kalau kita cermati lebih jauh hal tersebut banyak sekali memiliki sisi positif dan keuntungan yang bisa diraih bagi orang yang melakukan atau memainkannya. Dengan mencoba mengingat kembali saat-saat kecil, individu biasanya memainkan permainan-permainan yang sederhana seperti *engklek*, *petak umpet*, karet, *dam-daman*, dan sebagainya. Bentuk permainan sederhana tersebut merupakan bentuk permainan tradisional. Permainan tersebut sebenarnya dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir taktis, ketangkasan, dan juga

kecekatan. Tidak ketinggalan juga untuk memupuk rasa persahabatan dan kesetiakawanan (Hendrika, dkk, 2002: Dan Era Dindong pun Usai, 3). Permainan tradisional dapat memupuk rasa persahabatan dan kesetiakawanan karena individu belajar untuk saling percaya dan saling membutuhkan orang lain sehingga rasa persahabatan dan kesetiakawanan menjadi semakin erat.

Selain permainan tradisional ada juga jenis permainan lainnya, yaitu permainan yang menggunakan teknologi. Permainan yang menggunakan teknologi biasanya disebut dengan *game*. *Game* adalah sebuah istilah yang sudah pasti tidak asing lagi di telinga kita. *Game* dalam bahasa sehari-hari berarti permainan, yaitu suatu obyek atau kegiatan yang kerap kali dilakukan oleh individu untuk mengisi waktu senggang maupun sebagai aktivitas rutin bagi orang-orang yang gemar bermain *game* (Hendrika, 2002: Dan Era Dindong pun Usai, 3).

Pada masa sekarang telah banyak beredar bermacam-macam *game* diantaranya *game computer*, *game arcade* (dingdong), dan *game console*. *Game console* paling berbeda diantara kedua mesin lainnya karena dapat dimainkan didalam rumah dan maksimal dimainkan oleh dua orang, serta jenis permainannya lebih banyak dan bervariasi dibandingkan dengan *game computer* dan *game arcade*. Sebagai contoh sejarah *game console*, pada zaman dulu jenis *game console* yang terpopuler adalah *Nintendo* dan *Sega*, yaitu mesin *game* yang dihubungkan ke televisi sehingga menampilkan gambar *game* yang berwarna dan menarik tetapi kualitas gambarnya masih 2 dimensi. *Nintendo* dan *Sega* ini merupakan *game console* generasi pertama. Beberapa tahun kemudian muncul

game console generasi kedua, yaitu *Super Nintendo* dan *Sega Saturn* yang teknologinya lebih canggih dari sebelumnya tetapi tetap 2 dimensi dengan tambahan variasi yang lebih menarik dan memiliki jenis permainan yang beraneka ragam serta memiliki nada dan gambar yang lebih bagus dari *game console* sebelumnya. Setelah itu muncul lagi *game console* generasi ketiga, yaitu *game console Sony Playstation 1*, *Sega Dreamcast*, dan *Nintendo 64* yang lebih canggih teknologinya sehingga mampu menampilkan kualitas gambar 3 dimensi dengan tambahan nada yang menghasilkan suara *stereo*, dan *game console* yang terakhir adalah *game console* generasi keempat, yaitu *Sony Playstation 2*, *Microsoft X-Box*, dan *Nintendo Gamecube* dengan menggunakan teknologi yang lebih baik dan canggih sehingga dapat dikatakan penyempurnaan dari *game console* sebelumnya dan kualitasnya terlihat lebih “hidup”, yaitu kualitas gambar maupun kualitas suaranya terlihat nyata dan sangat menarik.

Kecanggihan teknologi *game* memang telah menajakan siapa pun, baik anak-anak, remaja, dan bahkan sampai orang dewasa. Seiring dengan makin cepatnya perkembangan teknologi *game* di belahan dunia manapun maka *game* sangat disukai oleh masyarakat. Menurut Kurnia (2004: 28) salah satu fungsi *game* adalah melatih kemampuan berbahasa Inggris, melatih daya imajinasi, sebagai penyaluran bakat, penyaluran keahlian, dan hobi serta dapat melampiaskan kejengkelan bila individu mengalami suatu masalah. Menurut Kelly (dalam Kurnia, 2004: 28) dengan berkembangnya teknologi maka mesin *game* dari tahun ke tahun semakin menarik untuk diikuti oleh para *gamer* (sebutan bagi orang yang kecanduan *video game*) sehingga dengan demikian selain sebagai

penyaluran bakat dan hobi, terkadang individu menjadi lupa waktu karena seharian bermain *game*.

Game juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Royanto (dalam Kurnia, 2004: 28) kelebihannya adalah bisa meningkatkan reaksi, persepsi audio visual pemain, melatih konsentrasi mendengar dan melihat gerak permainan, serta dapat memecahkan suatu masalah, sedangkan kekurangannya adalah dapat membuat individu menghabiskan banyak waktu, kurang produktif, dan individu tidak dapat bersosialisasi. *Game* memang mengasyikan dan bahkan dapat membuat orang kecanduan dengan tidak memandang kelas sosial-ekonomi maupun usia. Menurut Royanto (dalam Kurnia, 2004: 28) *game* menjadi pilihan terutama bagi individu yang merasa senang mendapat tantangan terus-menerus untuk menyelesaikan suatu masalah akibatnya tanpa disadari intensitas bermain menjadi semakin tak terkendali. Menurut Kartono&Gulo (2003: 233) intensitas adalah besar atau kekuatan suatu tingkah laku, jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indera, ukuran fisik dari energi atau data indera.

Perbedaan antara permainan tradisional dan *game* adalah permainan tradisional pemainnya terdiri dari banyak orang sehingga dapat membina rasa persaudaraan yang erat dengan sesamanya sedangkan *game* pemainnya hanya terdiri dari dua orang tetapi kebanyakan orang memainkannya sendirian sehingga rasa persaudaraannya menjadi semakin kurang akrab.

Tantangan dalam bentuk beraneka rupa itulah yang membuat individu menjadi asyik, lalu penasaran, dan tidak merasa sayang untuk menghabiskan

waktunya pada *game* tersebut. Tantangan itu tidak hanya dirasakan oleh anak-anak tetapi juga dirasakan oleh remaja. Menurut Hurlock (1980: 206) remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak, integrasi dalam masyarakat (dewasa) yang mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber.

Oleh karena itu banyaknya para pemain *game* remaja maka kebanyakan remaja tidak merasa bosan dan intensitas bermainnya menjadi semakin bertambah banyak sehingga mempengaruhi hubungan interpersonal pada sesamanya. Hal ini dapat membuat hubungan interpersonal individu menjadi semakin berkurang serta kebiasaan ini tidak dapat dihentikan. Akan tetapi itu semua tergantung dari diri individu itu sendiri sebagai seorang insan yang memiliki daya untuk berpikir dan kemampuan untuk memenejemen dirinya sendiri.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik melakukan studi korelasional mengenai ada tidaknya hubungan antara intensitas bermain *game console* dengan kemampuan menjalin hubungan interpersonal pada masa remaja. Dengan adanya kemajuan teknologi remaja mulai meninggalkan permainan tradisional dan beralih ke *game* sehingga hubungan interpersonalnya menjadi semakin berkurang terutama dengan orang lain disekitarnya yang tidak mengenal *game*, tetapi dengan orang yang sering bermain *game* juga memiliki hubungan interpersonal yang kurang baik karena mereka hanya membicarakan hal-hal seputar *game* saja.

1.2. Batasan Masalah

Banyak hal yang dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dan salah satunya adalah intensitas bermain *game console* dan dalam penelitian ini akan diteliti ada tidaknya hubungan antara intensitas bermain *game console* dengan kemampuan menjalin hubungan interpersonal pada masa remaja, dan subyek yang diambil adalah siswa kelas I SMU Katolik St. Louis 2 Surabaya yang berusia 14-18 tahun, berjenis kelamin laki-laki. Pengambilan subyek laki-laki karena laki-laki lebih suka mencari tantangan dan sangat senang berkompetisi (Kompas, 2004). *Game console* yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah khusus *game console* yang berjenis *Playstation 1* atau *2* karena sekarang ini *game console* yang populer adalah *Playstation 1* atau *2*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game console* dengan kemampuan menjalin hubungan interpersonal pada masa remaja?”.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game console* dengan kemampuan menjalin hubungan interpersonal pada masa remaja.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang psikologi sosial, yaitu terhadap studi mengenai hubungan interpersonal yang sudah ada sebelumnya, khususnya dikaitkan dengan faktor intensitas bermain *game console*.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi subyek itu sendiri, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada subyek tentang kaitan antara intensitas bermain *game console* dengan kemampuan remaja dalam berhubungan dengan orang lain.
2. Bagi keluarga subyek, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang intensitas bermain *game console* dalam berhubungan dengan orang lain.
3. Bagi para pengajar, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang intensitas bermain *game console* dalam berhubungan dengan antar siswa.