

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respon dengan keadaan dorongan tertentu. Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan (Ghufron et al., 2014). Motif merupakan dorongan dalam diri manusia yang timbul dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia tersebut (Walgito, 2010). *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams, E & Rollings, 2007). *Game online* juga dapat dimainkan dalam berbagai platform, seperti komputer, konsol game, atau smartphone. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering (Trisnani & Wardani, 2018).

Permasalahan yang timbul akibat *game online* bagi remaja adalah munculnya sifat kecanduan, sehingga kurang memiliki ketertarikan dengan kegiatan lain. Motif bermain *game online* karena *free fire* (GFF) remaja tidak dapat terpisahkan pada kemajuan teknologi, sehingga remaja dapat mengakses informasi dengan mudah dan sangat paham dengan perkembangan teknologi. Banyak remaja yang memiliki permasalahan akibat perkembangan teknologi yaitu terkait penggunaan *game online*. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2010).

Pemain *game online free fire* banyak digemari oleh kalangan remaja usia 15-18 tahun. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan

menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan bermain *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya (Salim, 2016). Saat ini, salah satu *game online* yang sedang populer dimainkan oleh remaja di Indonesia adalah *Game Online Garena Free Fire* (GFF). Berdasarkan data yang diperoleh dari *Play Store di google* menunjukkan bahwa *game online* GFF memiliki pertumbuhan signifikan dan jumlah pengguna yang sangat banyak. Data dari *Play Store* pada bulan Februari 2023 menunjukkan jumlah unduhan *game online* GFF sebanyak 1 miliar lebih unduhan di *Play Store*, *game online* GFF juga menjadi *Game Mobile Battle-Royale* pertama. Berdasarkan rilis laporan keuangan *Sea Limited* pada kuartal I-2020, jumlah pemain aktif *game online* GFF secara harian sudah tembus 80 juta pengguna (CNBC, 2020). Tidak banyak orang tahu kalau *game online* GFF pertama kali dikembangkan di Vietnam. Pengembang aplikasi ini adalah *Eleven Dots Estudio*. Aplikasi tersebut kemudian dipublish oleh *Garena Free Fire* pada tahun 2017 dan tidak ada yang menyangka kalau popularitasnya bisa seperti saat ini. GFF sendiri kemudian berkembang sedemikian pesat semenjak dikelola oleh sosok muda bernama Forrest Li yang merupakan pria keturunan China, namun beliau menetap di Singapura (Nurhalimah, 2022).

Game free fire adalah *game* berjenis *battle royal* ini mengharuskan untuk membunuh pemain lain sebanyak-banyaknya agar bisa bertahan dan memenangkan permainan. Selain itu *game online* GFF memiliki tiga mode permainan yang dapat dipilih. Pertama adalah mode permainan solo, dimana pemain bisa bermain sendiri tanpa ada bantuan dari partner. Kemudian ada fitur duo, dimana pemain bisa bermain bersama partner dan saling membantu. Kemudian mode yang terakhir adalah squad, dimana pemain bisa bergabung dalam sebuah tim yang berisikan empat orang pemain (Rachmasari, 2022). Selain itu, bermain *game online* juga memberi pengaruh buruk pada aspek kesehatan, psikologis, dan akademik. *Game online* dapat menyebabkan kesehatan menurun,

gangguan mental dan pengaruh emosional serta performa akademik menurun (Novrialdy, 2019). Przybylski (2014) menjelaskan bahwa perbedaan keterikatan seseorang pada *game elektronik* dapat memberikan pengaruh positif dan negatif. Semakin tinggi tingkat keterikatan seseorang dalam bermain *game* per hari, maka semakin konsisten dampak negatifnya. Perkembangan remaja terdiri dari perkembangan biologis, psikologis, kognitif, moral dan sosial. Perkembangan biologis, perkembangan otak yang belum matang sehingga remaja lebih mengedepankan emosi dan menyukai hal yang bersifat tantangan. Perkembangan psikologis yang terjadi pada remaja dengan adiksi *game online*, remaja senang mencoba sesuatu yang baru dan merasakan bahwa permainan *game* lebih menarik dibandingkan dengan yang lain. Sedangkan perkembangan kognitif remaja dengan adiksi *game online* remaja mempunyai keinginan mengeksplor kemampuan yang dimiliki, sedangkan untuk nilai moral dan sosial remaja dengan adiksi *game online* remaja merasa mempunyai nilai sendiri dan merasakan bahwa hubungan teman sebaya mempunyai pengaruh yang kuat dalam hidupnya. Perkembangan ini menggambarkan bagaimana remaja akan mengalami adiksi *game online* (Widyastuti, 2009).

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa (APJII, 2023). Remaja Indonesia paling banyak menggunakan internet dibandingkan kelompok usia lainnya. Ini terlihat dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), dimana tingkat penetrasi internet di kelompok usia 13-18 tahun mencapai 99,16% pada 2021-2022 (APJII, 2022). Adiksi *game online* memakan waktu rata-rata 20-25 jam per minggu. Selain itu, juga menyebabkan remaja mudah berbicara kasar dan kotor. Kecanduan bermain *game online* akan memberi dampak negatif. Dampak negatif dari kecanduan *game online* berupa dampak fisik, psikis, dan sosial. Dampak fisik pada kecanduan bermain *game* dapat berupa gangguan pada mata. Dampak ini adalah dampak jangka panjang. Dampak sosial berupa pemain *game online* menjadi individu yang jarang bergaul dengan lingkungan sekitarnya dan lebih memilih bermain *game online* untuk mengisi waktu (Surbakti, 2017).

Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organizations* (WHO) resmi menetapkan Kecanduan *game* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya (Rokom, 2018). Berdasarkan data yang didapatkan dari *Newzoo Global Games Market Report* tahun 2022, jumlah pendapatan dari *mobile gaming* secara global pada 2022 bertambah sebesar 2,9 miliar dan untuk pemain *game online* sendiri melebihi 3,2 miliar pemain hingga 2022 (Newzoo, 2022). Laporan *We Are Social* menunjukkan dari 77% populasi Indonesia menjadi pengguna internet aktif atau mencapai 212,9 juta orang pada Januari 2023 (Kominfo, 2023). Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022 (Databoks, 2022).

Bermain *game online* secara berlebihan atau sampai kecanduan dapat mengakibatkan gangguan konsentrasi anak. Hal ini karena adanya perubahan pada saraf otak yang membuat konsentrasi anak menurun, sehingga anak gagal fokus serta mudah lupa. Anak yang setiap harinya hanya duduk dan bermain *game online* dapat membuat anak menjadi kurang bergerak. Akibatnya, pertumbuhan badan anak tidak maksimal. Kecanduan bermain *game online* dapat membuat anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Dalam hal ini, komunikasi tidak hanya dengan mendengarkan dan merespon ucapan orang lain, tetapi juga membaca ekspresi pada terhadap lawan bicara.

Menurut data transaksi penjualan voucher *game online* dari layanan *Payment Point Bank* (PPOB) *Ottopay* selama masa pandemi per tahun 2020 penjualan meningkat 10 kali lipat yang tersebar di seluruh Indonesia dan tercatat berdasarkan peningkatan paling besar terjadi di lima wilayah, yaitu DKI Jakarta dengan presentase 2.500% (Publikasi, 2020). WHO mendefinisikan kecanduan bermain *game* ditandai dengan pola perilaku permainan yang berulang, baik *online* atau *offline*. Kecanduan bermain itu terlihat dari beberapa manifestasi yakni ketidakmampuan mengontrol permainan, memprioritaskan *game* dibandingkan kepentingan hidup lain dan melanjutkan permainan walaupun memberikan efek negatif (Juniman, 2018).

Sebagai studi pendahuluan, peneliti mencoba melakukan observasi untuk

melihat bagaimana fenomena hubungan teman sebaya terhadap motif bermain *game online* GFF pada remaja. Hasil yang didapatkan yaitu mereka memiliki sifat agresif baik secara verbal (kata-kata) dan non-verbal (tindakan). Terlebih saat mereka memainkan *game* tersebut dan masuk dalam situasi persaingan dalam pertandingan. Remaja bertindak di luar kendali, sulit mengatur emosi dan terjadi perubahan perilaku seperti berteriak, mengucapkan kata-kata kasar, memaki kawan dan lawan. Berikut dimensi motif bermain *game online* GFF pada remaja yaitu pertama, mengatasi pelarian hal ini merujuk pada pelarian dari kenyataan, terutama masalah-masalah di dunia nyata yang menjadi ciri dari faktor utama, seperti pelarian untuk bermain *game online*. Kedua, khayalan ini mengacu pada motif untuk keluar dari identitas yang biasa, mencoba identitas baru di dunia fantasi yang berbeda, dan mencoba hal-hal yang tidak dapat dilakukan dalam kehidupan nyata, contohnya seperti berimajinasi dalam bermain *game online*. Ketiga, pengembangan keterampilan menandakan bahwa orang tersebut bermain *game* untuk meningkatkan koordinasi, konsentrasi, atau keterampilan lainnya. Keempat, kekuatan yang tidak muncul dalam model dan bentuk yang sebelumnya kita duga, contohnya seperti kekuatan untuk menyerang lawan dalam *game online*. Kelima, rekreasi mencerminkan aspek rekreasi dan relaksasi dari *game online*, contohnya bermain *game online* disaat sedang libur atau santai. Keenam, kompetisi motif bersaing dan mengalahkan orang lain untuk merasakan pencapaian dalam mengalahkan lawan dalam bermain *game online*. Ketujuh, menekankan aspek sosial dari *game*, kesenangan untuk mengenal orang lain, bersama orang lain, dan bermain bersama dengan orang lain. Contohnya bermain mengajak teman untuk bermain *game online* secara bersama-sama.

Dampak positif bermain *game online* GFF dapat dilihat pada memacu adrenalin, mengasah kekompakan tim, memperkuat komunikasi antar tim, dan juga memiliki sisi sportifitas karena jika pemain kalah mereka akan terpacu untuk berusaha meraih kemenangan sementara dampak negatifnya dapat berupa: (1) mereka tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, (2) mendorong mereka bertindak disosiatif, (3) dan menyebabkan anak-anak menjadi malas belajar (Aprilianto, 2020).

Remaja adalah suatu periode transisi dari masa anak-anak menjadi dewasa

awal dan mencapai kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Terdapat kategori pada usia remaja, yaitu kategori remaja awal, remaja tengah, dan remaja akhir. Menurut *Monks et al.* (2008) remaja merupakan masa transisi dari anak-anak hingga dewasa. Fase remaja tersebut mencerminkan cara berpikir remaja yang secara nyata, kondisi ini disebabkan pada masa ini terjadi suatu proses pendewasaan pada diri remaja. Masa tersebut berlangsung dari usia 12 sampai 21 tahun, dengan pembagian sebagai berikut, yaitu masa remaja awal (*early adolescent*) umur 12-15 tahun, masa remaja pertengahan (*middle adolescent*) umur 15-18 tahun, remaja terakhir (*late adolescent*) umur 18-21 tahun. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa diikuti dengan perubahan pada aspek kognitif, fisik, psikososial, biologis dan sosio-emosional. Masa tersebut seringkali disebut dengan masa transisi karena pada periode remaja, seseorang telah meninggalkan masa kanak-kanak namun belum memasuki periode dewasa.

Salah satu faktor motif bermain *game online* GFF pada remaja di Indonesia adalah hubungan teman sebaya. Hubungan teman sebaya adalah hubungan yang menunjang seseorang agar peduli untuk menyesuaikan diri dan peka terhadap keadaan sekitar dengan lingkungannya (Soekanto, 2019). Hubungan teman sebaya merupakan hubungan antara individu yang mampu berperan dalam pembentukan karakter anak atau siswa di dalam lingkungan pergaulannya. Hal yang perlu mendapat perhatian adalah sejauh mana pergaulan anak dengan teman sebayanya. Pergaulan pertemanan di lingkungan tempat tinggal ataupun di sekolah, teman menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pergaulan siswa. Banyak hal yang di dapat dalam hubungan tersebut. Pengaruh yang ditimbulkan dari hubungan tersebut dapat berupa pengaruh baik dan buruk. Jika melihat pengaruh yang ditimbulkan dari hubungan tersebut, pada umumnya efek dari hubungan teman sebaya ini berlangsung sementara. Artinya bahwa pengaruh hanya ditimbulkan ketika mereka menjalin kontak secara langsung dan berlangsung secara terus menerus sepanjang mereka kerap bertemu. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2021) dampak hubungan sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren, keseringan bermain *game* remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama

mereka yang jauh berkurang. Dampak psikologis anak menjadi berani untuk membantah orang tua di karenakan aspek psikologis banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut.

Menurut Santrock et al. (2012) teman sebaya merupakan hal yang baik antara teman-teman sebaya yang sangat dibutuhkan dalam perkembangan sosial dimasa pertumbuhan anak atau remaja. Mereka membutuhkan informasi yang tidak dapat mereka temukan di lingkungan keluarga, tetapi mereka dapat informasi yang beragam di teman sebayanya untuk tolak ukur apakah hal yang dilakukan salah atau benar. Dengan berteman, seseorang dapat merasa lebih aman karena secara tidak langsung seorang teman akan melindungi temannya dari apapun yang dapat membahayakan temannya. Selain itu, sebuah pertemanan dapat dijadikan sebagai adanya hubungan untuk saling berbagi dalam suka ataupun duka, saling memberi dengan ikhlas, saling percaya, saling menghormati, dan saling menghargai. Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk disukai dan diterima teman sebaya atau kelompok. Sebagai akibatnya, mereka akan merasa senang apabila diterima dan sebaliknya akan merasa sangat tertekan dan cemas apabila dikeluarkan dan diremehkan oleh teman-teman sebayanya.

Saat seorang anak berinteraksi dengan lingkungannya, intensitas waktu anak banyak dihabiskan bersama dengan teman sebayanya. Saat bersama teman sebayanya anak melakukan berbagai hal baik bermain bersama, tolong menolong, maupun bertengkar. Bahkan terkadang anak mengabaikan waktu, lupa makan, lupa istirahat. Keberhasilan hubungan dengan teman sebaya pada dapat dilihat apabila anak dapat bekerjasama, berempati dan berkomunikasi dengan tata krama yang baik (Pratiwi et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Haqiqi & Muhith (2020) menjelaskan bahwa efek negatif bermain *game online* GFF yaitu remaja menggunakan uang hanya untuk bermain *game*, melalaikan waktu beribadah, kurangnya pergaulan dalam lingkungan, pikiran akan selalu terarah pada *game* dan berakibat berkurangnya konsentrasi untuk belajar, emosi tidak stabil. Sedangkan

penelitian yang dilakukan oleh *Erofonía et al.* (2021), menjelaskan bahwa tingkat penggunaan yang berlebih dalam bermain *game online* GFF memberikan dampak buruk terhadap kecerdasan emosi anak, dimana dari penggunaan *game online* GFF terbukti anak memiliki tingkat emosi yang cenderung tak terkontrol, pengguna *game online* GFF cenderung meluapkan emosinya dengan berbagai cara diantaranya seperti memukul, menendang, tidak sabaran, berkata kasar, membanting *handphone* dan lain sebagainya. Dari kedua penelitian ini, peneliti tertarik membahas motif bermain *game online* GFF pada remaja. Peneliti ingin menganalisis dan melengkapi penelitian tersebut dengan berfokus untuk mencari tahu dan memahami hubungan teman sebaya terhadap motif bermain *game online* GFF pada remaja. Sehingga diharapkan dapat meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan kehidupan sehari-hari ditemukan bahwa rata-rata remaja di Kota Bekasi bermain *game online* dan salah satu *game* yang sering dimainkan yaitu *game online free fire*. Peneliti sudah melakukan observasi untuk melihat bagaimana fenomena hubungan teman sebaya terhadap motif bermain *game online* GFF. Hasil yang didapatkan yaitu terdapat pengaruh hubungan teman sebaya terhadap motif bermain *game online* GFF pada remaja

Dapat disimpulkan bahwa hubungan teman sebaya memiliki pengaruh yang positif terhadap motif bermain *game online* GFF pada remaja. Berdasarkan penelitian yang relevan, hubungan teman sebaya memiliki peran penting dalam keberlangsungan motif bermain *game online* GFF pada remaja. Berdasarkan hal tersebut maka penulis mengambil judul “Pengaruh Hubungan Teman Sebaya terhadap motif bermain *Game Online Garena Free Fire* pada Remaja”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini sebagai antara lain:

1. Motif bermain *game online* GFF merupakan landasan seseorang untuk bermain *game online*.
2. Intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat membuat remaja kecanduan.

3. Remaja banyak menghabiskan waktu bersama dengan teman sebayanya yang dapat menguatkan motif dalam bermain *game online*.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dimaksud untuk lebih memfokuskan penelitian yang akan dibahas untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal. Peneliti membatasi dan memfokuskan pada variabel hubungan teman sebaya dan variabel motif bermain *game online* GFF.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh hubungan teman sebaya terhadap motif bermain *game online* GFF pada remaja?

1.5. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

A. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyalurkan pemikiran bagi pembaharuan keilmuan tentang hubungan teman sebaya dan motif bermain *game online* GFF. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi gambaran data dan masukan sebagai bahan penelitian selanjutnya serta sebagai batu pijakan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti mengenai hubungan teman sebaya dan motif bermain *game online* GFF pada remaja.

B. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan dan pembelajaran serta diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pemahaman mengenai pengaruh hubungan teman sebaya dan motif bermain *game online* GFF pada remaja.

b. Bagi Remaja

Dapat memberikan informasi baru mengenai dampak bermain *game online* secara berlebihan.

c. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan memperkaya kepustakaan dan mampu berkontribusi terkait hubungan teman sebaya dan motif bermain *game online* GFF pada remaja.

