

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta kemajuan komunikasi berkembang sangat pesat di berbagai negara di penjuru dunia, termasuk di Indonesia. Masyarakat Indonesia harus dapat menyesuaikan kehidupan sosial serta gaya hidupnya dengan perkembangan IPTEK yang begitu pesat, sehingga teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kehidupan masyarakat yang semakin modern mengikuti perkembangan teknologi dan informasi ikut berdampak pada perubahan perilaku masyarakat dan identitas dirinya. Banyak masyarakat yang mengandalkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari untuk mempermudah setiap kegiatan yang akan dilakukan. Transformasi ke arah teknologi digital tersebut membuat masyarakat mengandalkan teknologi khususnya internet pada kehidupan sehari-hari.

Internet memungkinkan manusia untuk memperoleh informasi secara cepat dan juga berinteraksi secara virtual. Sehingga penggunaan internet tentu akan memengaruhi cara masyarakat berinteraksi khususnya pada dunia digital dan bagaimana masyarakat memanfaatkan teknologi dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemanfaatan teknologi dan internet yang ada di masyarakat adalah *game online*. Banyak masyarakat Indonesia khususnya remaja atau Gen-Z memainkan *game online* sebagai bentuk hiburan atau sebagai cara dirinya untuk beristirahat setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Bagi beberapa individu bermain *game online* juga bukan hanya sebagai bentuk hiburan semata, tetapi juga sebagai bentuk pekerjaan utama seperti *gamer* yang mendapatkan penghasilan dengan cara bermain *game*. Hal tersebut membuktikan bahwa kepuasan manusia tidak hanya diwujudkan melalui

kegiatan atau benda yang bersifat nyata, namun juga kepuasan tersebut juga dapat dipenuhi melalui *game online* yang bersifat digital.

Individu pada usia remaja khususnya generasi Z, sangat akrab dalam memakai internet dalam kegiatan sehari-hari karena memiliki kesempatan untuk mengakses internet sejak usia muda sehingga menjadi terbiasa (Yudi Fitriyadi dkk., 2023). Dengan demikian remaja dapat dengan mudah bermain *game online* dengan memanfaatkan internet. Salah satu golongan remaja generasi Z yang memiliki kecenderungan untuk mengakses internet setiap hari adalah mahasiswa. Mahasiswa menggunakan akses internet setiap harinya dalam kegiatan sosial hingga akademik. Sehingga memungkinkan bagi mahasiswa untuk bermain *game online* sebagai bentuk hiburan atau pelarian diri dari kehidupan nyata. Namun sering kali mahasiswa lebih mengutamakan kepuasan diri digital tersebut dibandingkan kebutuhan nyata, relasi sosial, ataupun kegiatan akademik karena sudah terpapar dan terbiasa dalam memanfaatkan internet setiap harinya. Penggunaan internet seperti teknologi digital dapat mengubah pola interaksi dan komunikasi penggunaannya, mahasiswa yang beradaptasi dengan internet dan teknologi merasa lebih nyaman untuk menggunakan platform digital dalam kegiatan sehari-hari dibandingkan berinteraksi dengan orang lain (Rahayu & Widiensyah, 2025).

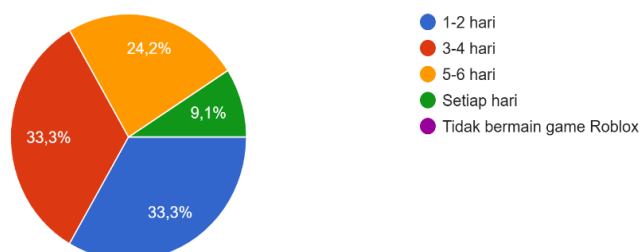
Game online yang memiliki konsep dunia virtual yang nyata sekaligus menjadi wadah untuk berinteraksi adalah *game* Roblox. Roblox merupakan *game* yang bersifat tanpa batas, sehingga memungkinkan pemain untuk bertemu dengan pemain lain dari daerah ataupun negara lain (Sopiandi & Susanti, 2022). Selain itu Roblox merupakan permainan yang dapat membuat *game* sendiri dan memiliki banyak misi sehingga peserta harus dapat memainkan misi tersebut hingga selesai sebelum keluar dari *game* tersebut. Misi yang disediakan dalam satu *game* di dalam Roblox memiliki durasi 15-45 menit dan dalam beberapa *game* misi tersebut berkelanjutan dengan misi berikutnya sehingga dapat membuat pemain menghabiskan waktu lebih lama lagi untuk menyelesaikan satu permainan saja. Mahasiswa merupakan salah

satu target utama dari *game online* karena mahasiswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap perkembangan teknologi, namun bermain *game online* dapat menyebabkan perubahan perilaku sosial penggunanya secara signifikan (Putra dkk., 2019). Kondisi tersebut sangat bertolak belakang pada kehidupan mahasiswa di lingkungan akademik yang memaksa untuk melakukan interaksi sosial secara langsung dengan individu lain dan mengembangkan keterampilan bermasyarakat di lingkungan organisasi maupun pada tingkat pertemanan.

Saat mahasiswa cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, maka potensi untuk terjadinya penarikan diri dari lingkungan sosial juga akan muncul. Fenomena penarikan diri dari lingkungan sosial atau *social withdrawal* akan mengganggu perkembangan mahasiswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya hingga penurunan prestasi akademik. *Social withdrawal* pertama kali diperkenalkan oleh Kenneth H. Rubin dan Chronis-Tuscano pada 2010 melalui buku “*Social Withdrawal in Childhood and Adolescence*”. Dalam buku tersebut dinyatakan bahwa perilaku *social withdrawal* adalah perilaku seseorang yang umumnya muncul pada usia anak-anak dan remaja menuju dewasa yang ditandai dengan perilaku menyendiri atau isolasi diri dari lingkungan sosial secara sadar agar dapat menghabiskan waktu sendiri serta membatasi interaksi sosial dengan orang lain di sekitar.

Seberapa sering Anda bermain game Roblox dalam satu minggu?

33 jawaban



Gambar 1. 1 Data Pra Penelitian

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang tergabung dalam komunitas *Discord* UNJ Roblox pada bulan Januari 2026, didapatkan sebanyak 33 responden tidak ada yang tidak pernah bermain Roblox dalam seminggu. Mayoritas mahasiswa bermain Roblox antara 3 sampai 6 hari. Namun jumlah penggunaan *game* Roblox oleh mahasiswa yang paling besar adalah 3 sampai 4 hari. Tingginya penggunaan *game* Roblox tersebut mencerminkan potensi berkurangnya waktu bagi mahasiswa untuk melakukan interaksi sosial di dunia nyata. Komunitas *Discord* UNJ Roblox tidak hanya aktif secara virtual, tetapi juga beberapa kali mengadakan *gathering* secara langsung untuk bermain bersama meskipun hanya beberapa anggota saja yang hadir. Namun tingginya penggunaan *game* Roblox di kalangan anggota komunitas ini berpotensi menggeser interaksi sosial langsung tersebut ke dunia virtual secara bertahap. Kondisi tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Corbella-González dkk. (2025), yang menyatakan bahwa kelompok remaja yang bermain *game* 3-5 hari dalam seminggu memiliki pemahaman yang buruk tentang keterampilan sosial dan cara mereka beradaptasi di lingkungan sosial dibandingkan dengan kelompok remaja yang bermain 1-3 hari dalam seminggu. Temuan tersebut menjelaskan bahwa intensitas bermain pada kategori menengah-tinggi tersebut memiliki potensi dalam menghambat proses pembentukan kompetensi sosial, yaitu ketika individu mulai merasakan kesulitan dalam menjalin interaksi yang efektif dan merasa kesulitan saat beradaptasi di lingkungan sosialnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kato dkk. (2024), gangguan dalam interaksi sosial dan adaptasi sosial merupakan pemicu dari perilaku *social withdrawal*, karena individu yang merasa tidak kompeten secara sosial akan memilih untuk menghindari dari situasi sosial untuk melindungi dari penolakan atau kegagalan dalam interaksi.

Bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dan berakhir pada kecenderungan perilaku *social withdrawal* di kalangan mahasiswa merupakan gejala patologi sosial digital (Susanti dkk., 2025). Perilaku *social withdrawal* tersebut berdampak pada isolasi diri yang berujung pada pembatasan interaksi

sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Rudiyanto (2024) menyatakan bahwa ketika remaja bermain *game online* lebih dari 6 jam dalam satu minggu maka akan menimbulkan kondisi kecemasan sedang yang berujung pada kurangnya interaksi sosial secara langsung dan ketidakmampuan diri secara emosional dan mental. Hasil tersebut menyatakan adanya kemungkinan bahwa intensitas bermain *game online* dapat mengakibatkan perilaku *social withdrawal* yang ditandai dengan kurangnya interaksi sosial secara langsung.

Dari kedua penelitian yang berkaitan dengan *social withdrawal* dan *game online* tersebut, belum membahas lebih dalam keterkaitan yang jelas antara kedua variabel tersebut. Penelitian mengenai perilaku *social withdrawal* pada mahasiswa masih terbatas, walaupun mahasiswa yang berada pada tingkat remaja akhir sedang mengalami masa puncak dalam perkembangan sosial, pencarian jati diri, dan menginginkan pengakuan secara sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Rudiyanto tersebut menggunakan sampel remaja di Desa Marga Agung Lampung Selatan yang berada pada fase SMP hingga remaja yang telah menjadi mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rudiyanto (2024) berfokus pada pembahasan durasi bermain *game online* yang mengkaji durasi bermain dan dampaknya bagi tingkat kecemasan remaja masih belum mengeksplorasi perilaku *social withdrawal* secara mendalam. Penelitian tersebut juga meneliti *game online* secara keseluruhan sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan meneliti *game* Roblox. Penelitian terdahulu hanya membahas dampaknya bagi individu tersebut dalam konteks psikologis tanpa menghubungkannya dengan kondisi sosial individu.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang multidisiplin ilmu akan memiliki peran penting untuk memahami perilaku *social withdrawal* dengan patologi sosial yang berkaitan dengan disfungsi pada perilaku sosial yang ada di masyarakat. IPS juga akan membantu dalam mengkaji perubahan sosial dan perubahan nilai yang terjadi pada masyarakat, sehingga dapat menyoroti lebih dalam mengenai *game online* Roblox dan hubungannya dengan perilaku *social*

withdrawal. Melihat tingginya tingkat penggunaan *game* Roblox pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, maka permasalahan tersebut diteliti dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *game* Roblox Dengan Perilaku *Social Withdrawal* Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta”.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *game* Roblox dengan perilaku *social withdrawal* pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?
- 2) Bagaimana gambaran frekuensi dan durasi penggunaan *game Roblox* pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang tergabung dalam komunitas tersebut?

3. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan pada penelitian ini tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu “Hubungan Intensitas Penggunaan *Game* Roblox Dengan Perilaku *Social Withdrawal* Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta”.

4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan intensitas penggunaan *game* Roblox dengan perilaku *social withdrawal* pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?”

5. Kegunaan Penelitian

1) Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat-manfaat penting. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai hubungan antara intensitas penggunaan *game* Roblox dan perilaku *social withdrawal* di kalangan mahasiswa. Kedua, hasil penelitian ini dapat

melengkapi penelitian terdahulu sekaligus menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki topik serupa. Hasil temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan untuk pengembangan riset lebih lanjut mengenai intensitas penggunaan *game* Roblox dan perilaku *social withdrawal* dari berbagai sudut pandang yang lebih mendalam.

2) Kegunaan Praktis

1) Bagi Peneliti

Mengaplikasikan pengetahuan dan untuk kontribusi ilmiah dengan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.

2) Bagi Masyarakat Umum

Menumbuhkan kesadaran dan memberikan informasi kepada masyarakat, terutama mahasiswa, perilaku *social withdrawal* yang timbul karena intensitas penggunaan *game online* yang tinggi.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi penelitian selanjutnya. Temuan yang dihasilkan pada penelitian ini dapat menjadi dasar teoretis dan metodologis untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang meneliti variabel-variabel serupa atau terkait. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga membuka kesempatan bagi pengembangan penelitian terkait di masa depan.