

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan akan terus ada seperti perubahan pada manusia yang mengikuti zaman, hal tersebut didasari oleh beragam faktor seperti yang dikemukakan oleh Martono (2020) dalam bukunya yang berjudul “*Sosiologi Perubahan Sosial : Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*”, yaitu peningkatan maupun penurunan jumlah penduduk, adanya konflik, keterbukaan yang terjadi pada lapisan masyarakat, adanya pemberontakan atau revolusi, bencana alam atau kondisi lingkungan, peperangan, dan juga karena adanya penemuan – penemuan baru dalam berbagai bidang salah satunya teknologi. Perubahan sendiri diartikan pada sesuatu yang bergerak atau dinamis, baik bergerak pada arah kemajuan atau justru bergerak pada arah kemunduran. Berbicara mengenai penemuan – penemuan baru maka tidak lepas dari pembahasan tentang bagaimana perubahan pada perkembangan teknologi itu terjadi, ada cukup banyak aspek dalam kehidupan masyarakat yang semakin tersentuh dan ikut terjadi berbagai perubahan baik secara individu maupun sosialnya.

Salah satu produk dari adanya perubahan pada kemajuan teknologi ialah internet dan *gadget* yang saat ini rasanya hampir seluruh manusia memiliki, membutuhkan, atau bahkan tidak bisa tanpa keduanya. Internet dan *gadget* hadir dan berkembang dalam rangka mempermudah segala pekerjaan manusia, di tahun 2023 sendiri jumlah pengguna internet dunia mencapai 5,18 miliar dengan negara China diurutan pertama dan Indonesia berada di urutan keempat (Statista, 2023).

Menurut data yang dikeluarkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa di tahun 2022 terdapat sekitar 210 juta pengguna internet di Indonesia, sedangkan pada tahun 2023 terjadi peningkatan yaitu 215 juta. Jika dilihat dari sisi gender laki – laki adalah pengguna internet terbanyak dengan 51,19% dan sisanya 48,81% adalah perempuan (APJII, 2023). Banyaknya pengguna internet memperlihatkan bahwa pada dasarnya masyarakat kita cukup terbuka dengan adanya perubahan di bidang teknologi terlebih dengan adanya internet. Selain mempermudah pekerjaan manusia internet juga memberikan beragam tawaran menarik bagi kita, mulai dari mengakses berbagai informasi, komunikasi yang tidak mengenal batas, beragam media sosial, hingga berbagai hiburan seperti *game online* yang mana banyak digandrungi oleh masyarakat dari segala usia. *Game online* sebagai salah satu jenis hiburan dengan fitur – fitur yang terus diperbarui dengan jumlah beragam, serta semakin mudahnya koneksi internet menjadikan *game online* begitu menjamur di Indonesia terutama di kota – kota besar, pengguna *game online*

ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia, gender, dan sosial ekonomi (Adam dan Rahman, 2023).

Kebanyakan *game online* sendiri dapat diunduh melalui *smartphone*, hal ini juga yang membuat eksistensi permainan tradisional pun semakin tersingkir terlebih di kalangan remaja, seperti yang dikemukakan oleh Putri (2022) bahwa saat ini keberadaan permainan tradisional hampir mengalami yang namanya kepunahan, terlebih bagi masyarakat yang menempati wilayah perkotaan dengan segala kecanggihan teknologi modern yang ada, sehingga permainan tradisional tidak lagi eksis di kalangan anak – anak yang tinggal di perkotaan, mereka yang tinggal di kota umumnya lebih akrab dengan permainan digital atau permainan elektronik, yang mana dianggap lebih mudah dan praktis ketika dimainkan.

Game online sendiri adalah sebuah program permainan yang berjalan karena adanya internet, dengan mudahnya dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja saat tersambung dengan internet. Hal menarik lainnya dari *game online* ialah ketika permainan tersebut dapat dimainkan berbarengan oleh beberapa orang dalam jarak jauh. Merujuk dari data yang dikeluarkan oleh Newzoo, pengguna *game online* dunia per tahun 2023 sebanyak kurang lebih 3,38 miliar orang, angka ini naik dari tahun 2022 sebesar 6,3%, dan kawasan Asia – Pasifik menjadi wilayah dengan jumlah pemain *game online* terbesar yaitu 53% (Newzoo, 2023).

Kenaikan jumlah pada pengguna *game online* secara signifikan terjadi pada tahun 2020 pada saat pandemi *Covid - 19* menyerang, membuat banyak perubahan dan membatasi aktivitas masyarakat sehingga waktunya lebih fleksibel ketika berada dirumah, serta membuat masyarakat mencari aktivitas maupun hobi baru salah satunya ialah bermain *game online*. Sejalan dengan hal tersebut, perusahaan Verizon (2020) menyatakan bahwa pengguna *game online* mengalami peningkatan sebesar 75% selama masa pandemi *Covid - 19* (CNN Indonesia, 2020). Walaupun saat ini kondisi berangsur normal kembali setelah adanya *Covid - 19*, hal tersebut tidak menghentikan pertumbuhan aktivitas *game online* itu sendiri.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh *Hootsuite : We Are Social* (2020) diketahui bahwa sekitar 59% pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi *game online* setiap bulannya, sedangkan di tahun 2022 per bulan Januari dilaporkan bahwa Indonesia menempati posisi ketiga setelah Filipina dan Thailand sebagai negara dengan pemain *game online* terbanyak dengan persentase sebesar 94,5%.

Dari segi rentang usia sendiri Badan Pusat Statistik (2023) mengeluarkan data melalui wartaekonomi.co.id bahwa masyarakat Indonesia yang kecanduan bermain *game online* dari usia 0 – 18 tahun sebesar 46,2%, rentang usia 18 – 25 tahun sebesar 38,5%, dan untuk usia 25 tahun keatas sebesar 15,3% , dan kebanyakan yang bermain *game online* dimulai dari usia 5 tahun. Adapun durasi bermain *game online* melalui survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII)

dengan judul “*Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023*” melaporkan bahwa mayoritas di Indonesia menghabiskan waktunya lebih dari 4 jam sehari dalam bermain *game online*. Adapun tanda – tanda kecanduan *game online* disebutkan bahwa ia mampu bermain *game online* selama lebih dari 8 jam sehari atau paling sedikit 30 jam per minggu. Maraknya pengguna atau pemain *game online* dengan rentang usia yang masih sangat belia tentu memunculkan banyak kekhawatiran, terlebih ketika terjadi kecanduan bermain *game online*.

Pada dasarnya bermain *game online* memiliki dampak positif seperti yang dikemukakan oleh Sofia, H., & Prianto (2010) bahwa bermain *game online* dapat memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stres, dan mengisi waktu luang, namun yang dikhawatirkan ketika seorang remaja yang pada dasarnya belum memiliki kemampuan untuk menentukan prioritas dalam mengerjakan sesuatu, ditambah *game online* memberikan rasa penasaran yang tinggi ketika dimainkan, maka hal tersebut akan terus mendorong remaja untuk bermain *game online* tanpa terkontrol, dan jika sampai pada tingkat kecanduan tentu akan membawa dampak buruk, terutama pada perkembangan remaja dan jiwanya. Salah satu dampak buruk dari bermain *game online* yaitu membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya (Henry dalam Ganang, 2020).

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Wildan et al., (2022) bahwa bermain *game online* bagi anak memiliki dampak negatif, yaitu anak cenderung lebih suka menyendiri di kamar, individualis, kurang suka bergaul dengan lingkungan dan hanya bermain *game online* saja. Walaupun dalam pertemanan tidak memilih – milih, tetapi dalam hal berinteraksi dengan teman terlihat masih kurang karena lebih nyaman dan fokus pada permainan berbasis virtual tersebut. Sejalan dengan hal diatas adapun penelitian yang dilakukan oleh Ulya et al., (2021) tentang bagaimana bermain *game online* mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/egois anak dan sikap simpati anak, anak ketika bermain *game* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar, terlebih lagi *game online* sendiri adalah permainan yang dapat dimainkan bersama, biasanya anak remaja menyebutnya dengan sebutan “mabar” atau “main bareng” jadi meskipun berada di tempat yang berjauhan mereka tetap bisa bermain bersama atau bahkan mendapatkan teman bermain dari aplikasi *game* itu sendiri. Dari sinilah dapat kita lihat bahwa frekuensi interaksi remaja dengan dunia luar mulai berkurang.

Bermain *game online* yang mana sampai menyita waktu tanpa adanya kontrol dari diri sendiri juga orang lain tentu akan berdampak secara

psikologis maupun sosiologisnya, terlebih pada usia remaja yang sedang dalam proses pembentukan jati diri. Saat bermain *game online* pada remaja dan sudah memberikan dampak negatif secara psikologis serta mengganggu sosialnya atau berdampak pada interaksi mereka di dunia nyata, hal ini dapat dikatakan bahwa remaja tersebut telah menjerumuskan dirinya pada proses alienasi atau keterasingan, proses ini lama – kelamaan akan membuat mereka menjadi anti sosial. Remaja memiliki faktor yang cukup tinggi untuk mengalami alienasi karena fase perkembangan yang kompleks dan adanya pengalaman serta hubungan sosial dengan lingkungannya yang juga mendukung remaja memiliki perasaan terasing (Utami, 2015). Alasannya mungkin bermacam – macam dan banyak tergantung pada bagaimana ia di kehidupannya sehari – hari, namun penyebab yang paling mendasar ialah pengaruh buruk teman dan pendisiplinan yang salah dari orangtua, ditambah terkadang remaja justru lebih mudah terpengaruh akan hal buruk bukan hanya ketika di luar rumah namun saat berada dalam lingkungan rumah sekalipun dengan *smartphone* dan internet yang menghubungkan mereka dengan dunia luas.

Kebanyakan dari remaja atau bahkan orang terdekat mereka sendiri terkadang tidak menyadari bahwa mereka sedang mengalami kondisi alienasi atau keterasingan yang mana dapat mempengaruhi atau bahkan mengganggu aktivitas remaja di lingkungan sekitarnya. Alienasi atau keterasingan sendiri adalah suatu kondisi dimana seseorang merasa jauh dari sesuatu hal, dari sesama manusia, dari alam, budaya, Tuhan, dan bahkan dirinya sendiri. Dapat juga dikatakan bahwa alienasi (keterasingan) ialah perasaan terisolasi, pengunduran diri dari kedudukan juga peranannya di dalam masyarakat. Keterasingan atau *alienation* dalam ilmu psikologi sosial digunakan untuk menggambarkan seseorang yang merasa terasing dari dirinya sendiri dan menjauh dari lingkungan sekitarnya, sehingga kondisi ini menyebabkan individu untuk bersikap atau merasa seperti bermusuhan dengan individu lain atau masyarakat sekitar (Marandika, 2018). Alienasi sendiri dapat dilihat melalui 2 sudut pandang, yaitu secara sosiologisnya yang mana ingin melihat bagaimana proses sosial membawa seseorang pada situasi terasing dan secara psikologis ingin melihat bagaimana perasaan subjektif dari keterasingan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Malik et al., (2020) yang melihat bagaimana praktek alienasi atau keterasingan sebagai sebuah krisis moral dari dampak perkembangan teknologi terutama *game online* dan remaja sebagai aktor utamanya, selain itu, praktik alienasi ini juga bisa menjadi akibat dari virus krisis moral yang berbahaya bagi perkembangan kecerdasan dan wawasan generasi muda bangsa ini, generasi muda yang sejak awal telah terpengaruh oleh dampak buruk dari permainan daring ini menjadikan mereka sebagai pribadi yang anti – sosial dan terjebak dalam kecanduan yang akut terhadap *game online*. Mereka lebih senang hidup dengan dunianya sendiri tanpa memikirkan lingkungan sosial disekitar

mereka. Remaja di era perkembangan teknologi yang pesat membuat mereka terlena sehingga interaksi sosialnya tergantikan dengan kehidupan di dunia maya salah satunya disebabkan oleh bermain *game online*. Kecanggihan yang diberikan melalui hadirnya *smartphone* dan internet selalu memiliki dua sisi antara positif juga negatif, sehingga kesadaran diri serta kontrol yang menjadi pembatas agar tidak terjerumus pada yang negatif.

Perasaan nyaman yang mereka rasakan membawa remaja pada situasi mengabaikan realitas sosialnya, terganggunya interaksi sosial yang diakibatkan oleh bermain *game online* hingga membawa mereka pada suatu keterasingan tentu dapat meningkatkan stres pada remaja ketika mereka sedang tidak bermain *game online*. Sejalan dengan hal tersebut perilaku remaja dalam bermain *game* memperlihatkan sulit konsentrasi terhadap sekolah, malas bahkan hingga bolos sekolah, acuh tak acuh, tidak peduli terhadap lingkungan di sekelilingnya serta melakukan apapun agar bisa bermain *game online*, siswa yang terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan lebih tertutup dan sulit mengeskpresikan diri ketika berada di lingkungan yang nyata (Anhar dalam Halawa, 2020). Walaupun terlihat tidak bisa beradaptasi dengan lingkungan sosialnya namun bagi mereka kesendirian ataupun keterasingan yang dialami layaknya sebuah kehidupan yang justru ramai dan situasi yang lebih hidup dalam genggaman mereka ketika bermain *game online*, dan hal ini patut menjadi sebuah acuan bahwa remaja sedang mengalami gangguan dalam kehidupan sosialnya secara nyata.

Sulawesi Selatan menjadi salah satu provinsi pengguna internet yang cukup banyak di Indonesia, melalui data yang dikeluarkan oleh BPS (2021) memperlihatkan bahwa tingkat pengguna internet Sulawesi Selatan di tahun 2019 mencapai angka 43,91% yang mana angka ini mengalami kenaikan dari tahun 2018 sebesar 37,09%. Pada tahun 2021 pengguna internet Sulawesi Selatan telah mencapai angka 79,66% dan terus mengalami kenaikan seiring berjalannya waktu. Adapun data lainnya yang dikeluarkan oleh BPS menyatakan bahwa penetrasi pengguna internet di Sulawesi Selatan masih terpusat di wilayah perkotaan dan Makassar menjadi urutan pertama, selaras dengan hal tersebut dari 21 kabupaten dan 3 kota yang ada di Sulawesi Selatan, Kabupaten Maros berada pada urutan ke – 7 sebagai wilayah pengguna internet terbanyak dengan menyumbang sebanyak 60,76%. Hal ini mengartikan bahwa wilayah Maros tergolong sebagai wilayah yang masyarakatnya cukup terbuka akan adanya perkembangan teknologi.

Untuk itu penulis juga tertarik untuk melihat bagaimana penggunaan atau remaja yang bermain *game online* di Kabupaten Maros, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mantasia (2023) pada salah satu wilayah di Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros yaitu Kelurahan Pettuadade mendapatkan hasil bahwa beberapa remaja pada wilayah tersebut

mengalami *internet addiction* dan salah satunya dalam bentuk bermain *game online*, akibat yang ditimbulkan pun beragam mulai dari kurangnya sosialisasi hingga sampai pada terganggunya ibadah mereka. Penelitian ini memperlihatkan bahwa *game online* adalah salah satu produk dari kecanggihan teknologi yang justru memberikan dampak kurang baik. Pada dasarnya bermain *game online* bukanlah hal yang salah atau buruk jika dalam penggunaan aplikasi tersebut untuk menghibur diri, mengisi waktu luang, atau bahkan sebagai media pembelajaran. Namun, pada realita dan praktinya saat ini *game online* justru membawa dampak buruk bagi remaja – remaja yang menggunakannya seperti kecanduan, isolasi sosial, kurangnya kemampuan sosial, dampak pada mental anak, kesehatan fisik yang terganggu, serta adanya penurunan pada bidang akademik. Bahkan dalam beberapa kasus didapati kecanduan *game online* yang berujung pada tindakan kriminal.

Di masa sekarang ini kebanyakan orang tidak terkecuali usia remaja, tidak bisa sepenuhnya jauh dari internet dan *gadget* beserta aplikasi – aplikasi yang ditawarkannya. Kesenjangan antara interaksi sosial di dunia nyata dan dunia maya/virtual yang lebih banyak menjadikan kita sulit membangun hubungan yang bermakna, maka dari itu dibutuhkan keseimbangan dalam berinteraksi. Sama halnya dengan remaja yang bermain *game online* hingga menjadikan aplikasi tersebut sebagai tempat untuk lebih banyak berinteraksi dan kehilangan spontanitas serta disetir oleh sesuatu diluar dirinya atau yang disebut teralienasi, mereka harus segera menyadari bahwa apa yang berlebihan itu tidak baik, karena berada dalam kondisi alienasi dapat memberikan dampak pada kesejahteraan mental dan emosional individu.

Hal ini pula yang mendasari penulis untuk melihat bagaimana penggunaan *game online* pada Kelurahan lainnya di Kabupaten Maros, dan setelah melakukan observasi awal di tahun 2024 pada wilayah yang masuk atau berada di Kelurahan Turikale didapati bahwa remaja yang bermain *game online* cukup banyak. Aktivitas bermain *game online* yang mereka lakukan biasa terjadi dilingkungan sekolah juga lingkungan rumah mereka, bermain sendiri di rumah masing – masing ataupun bermain dengan teman lainnya dan berkumpul ditempat yang sama dengan gadgetnya masing – masing. Tingginya peminat *game online* di Kab. Maros juga dapat kita lihat dari dilaksanakannya pelantikan pengurus *Esports* Indonesia tingkat Kabupaten/Kota pada tahun 2021 di Kab. Maros, yang menjadi wadah untuk para pemain *game online* dan dinaungi oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Hal ini mengindikasikan bahwa *game online* di Kabupaten Maros bukan lagi sesuatu yang samar – samar namun sudah menjadi gaya hidup. Maros sendiri saat ini memiliki status sebagai Kabupaten, walaupun demikian seperti yang dipaparkan diatas bahwa tingkat pengguna internet juga *game online* sudah cukup tinggi, hal itu pula yang juga menarik peneliti untuk melihat sejauh mana penggunaan *game online* pada remaja dan

bagaimana kecanggihan teknologi tersebut dapat memberikan dampak pada alienasi remaja di Kabupaten Maros.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas peneliti merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai persoalan tersebut. Maka dari itu dirumuskan penelitian dengan judul “Alienasi Remaja Pengguna *Game online* di Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan permasalahan dari penelitian ini sebagai berikut;

1. Bagaimana penggunaan *game online* di kalangan remaja di wilayah Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros?
2. Bagaimana kondisi alienasi remaja dalam penggunaan *game online* di wilayah Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *game online* di kalangan remaja di wilayah Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros.
2. Untuk mendeskripsikan kondisi alienasi remaja dalam penggunaan *game online* di wilayah Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak kalangan sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak, seperti mahasiswa dapat menggunakannya sebagai acuan dalam penelitian sejenis dikemudian hari. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi sumbangsih pemikiran serta menambah wawasan peneliti maupun masyarakat luas mengenai bagaimana kondisi alienasi remaja pengguna *game online*.

2. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang pendidikan serta tambahan referensi untuk penelitian – penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan *game online* juga alienasi pada remaja, serta dapat menjadi tambahan informasi mengenai alienasi juga *game online*.

1.5 Landasan Teori : Alienasi Erich Fromm

Alienasi atau keterasingan merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami keterputusan dengan dirinya sendiri juga dari segala aktivitasnya. Konsep alienasi atau keterasingan ini pertama kali dicanangkan dan dipopulerkan oleh G. W. F. Hegel dalam bukunya yang berjudul *“Phenomenology Of Spirit”* pada tahun 1807 yang mana keterasingan adalah proses dari penemuan diri manusia, saat manusia menyadari keterasingannya maka pengembangan pengetahuan absolut menjadi penanggungan alienasi. Sedangkan Karl Max berbicara mengenai keterasingan dalam bukunya yang berjudul *“Economic and philosophic Manuscripts of 1844”* Marx melihat keterasingan dalam kondisi kaum pekerja atau buruh yang bekerja bukan untuk merealisasikan diri dan hasil kerjanya, melainkan sekedar mengejar upah dan bekerja tidak sesuai tujuan hidupnya, Marx ingin menciptakan masyarakat sosialis yang hidup tanpa kelas dan menyebutkan bahwa kapitalisme adalah penyebab adanya alienasi atau keterasingan yang memaksa seseorang melakukan pekerjaan secara eksploitatif.

Seiring berjalannya waktu Erich Fromm juga memberikan sumbangsih terhadap konsep alienasi atau keterasingan yang jauh lebih luas dan merujuk pada konteks modern. Dalam bukunya yang berjudul *“The Sane Society”* atau *“Masyarakat Yang Sehat”* pada tahun 1956 Fromm memberikan definisi alienasi ialah kondisi dimana seseorang merasa terasing atau merasa bahwa dirinya tidak lagi menjadi pusat dunianya serta tidak lagi sebagai pencipta dari segala aktifitasnya sendiri, di era modern bagi Fromm yang menyebutkan bahwa ada otoritas lain yang membelenggu manusia secara tidak sadar dan manusia disetir oleh sesuatu diluar dirinya. Kemajuan – kemajuan yang terjadi dan diperoleh oleh manusia memberikan dampak yang cukup signifikan pada kesejahteraanannya.

Fromm juga menjelaskan hal yang paling menonjol dari manusia modern ialah yang berhubungan dengan produksi dan konsumsi, yang mana mereka membeli sesuatu sebanyak mungkin namun tidak didasari oleh pemanfaatan, tetapi atas dasar kebutuhan konsumsi yang didorong oleh sesuatu seperti iklan secara kuat. Dalam masyarakat modern juga dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dalam kelompok walaupun memang pada dasarnya kita adalah makhluk sosial namun hal tersebut justru juga menggeser nilai serta posisi individu dan menyebabkan alienasi pada diri

manusia. Bagi Fromm orang – orang berusaha sekuat tenaga untuk mengikuti ritme hidup bersama agar dapat diakui sebagai bagian dari golongan dengan menjalankan hal – hal yang sesuai dengan mereka, walaupun sebenarnya ia adalah orang yang tidak berdaya tanpa ia sadari (Nadhiroh, 2015).

Alienasi atau keterasingan merupakan sebuah pembahasan yang identik dengan dunia psikologis karena sangat erat kaitannya dengan perasaan dan jiwa manusia, namun disetiap perasaan manusia pasti ada relasi didalamnya dan memunculkan sebuah interaksi. Keterasingan yang terjadi pada seseorang dapat digambarkan atau kita lihat melalui bagaimana ia berinteraksi kepada individu lain, kelompok atau masyarakat, bahkan dengan dirinya sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial dalam melakukan interaksi harus dibarengi dengan kontrol dan juga pengendalian diri, karena jangan sampai apa yang manusia tersebut lakukan keluar batas atau bahkan keluar dari kehendaknya. Dalam dimensi sosial secara umum alienasi atau keterasingan memiliki definisi sebagai perasaan dikucilkan, perasaan terasing, kurangnya kehangatan atau hubungan persahabatan dengan orang lain, keterasingan juga merupakan perasaan terpisah dari diri sejati seseorang, akibat ketidakberdayaan dalam hubungannya dengan orang lain dan institusi sosial (Daud, 2023). Dapat diartikan pula bahwa keterasingan membuat manusia jauh atau bahkan menjauhkan diri dari sesuatu hal, dari masyarakat, dan bisa saja dari dirinya sendiri dan secara sosial alienasi berarti adanya keterputusan seseorang dari relasi sosial dengan individu ataupun kelompok masyarakat.

Erich Fromm menjelaskan bahwa kondisi keterasingan manusia berhubungan dengan beberapa hal, yaitu :

1. Hubungan Manusia dengan Alam, Fromm mengatakan bahwasanya manusia dan alam adalah identik, adanya pemanfaatan alam oleh manusia adalah sebuah hubungan yang aktif serta kreatif terlebih pemahaman terhadap alam atas dasar kelayakan melalui nalar.
2. Hubungan Manusia dengan Orang Lain, Fromm mengartikannya bahwa orang yang teralienasi atau mengalami keterasingan ialah orang yang gagal dalam menghubungkan dirinya kepada sesama manusia secara penuh. Mereka berhubungan dengan orang lain atau sesamanya atas dasar kepentingan – kepentingan pribadi. Seseorang menilai sesama manusia sebagai sarana untuk mencapai tujuan personalnya, atau hubungan antar manusia menjadi bersifat kebendaan, orang melihat sesamanya seperti melihat objek material belaka dan bukan dilihat karena keunikan pribadi (Nadhiroh, 2015).

3. Hubungan Manusia dengan Masyarakat atau Kelompok, Fromm mengartikannya sebagai situasi dimana masyarakat modern adalah masyarakat yang terstruktur sehingga menjadikan individu didalamnya teralienasi dalam berbagai aspek. Manusia mengikuti dan berusaha menyesuaikan diri dalam kelompok atau lingkungan sosial tanpa menyadari nilai dan eksistensi dirinya. Ketakutan tidak diterima di masyarakat mendorongnya secara tidak sadar melakukan banyak hal yang sebenarnya tidak benar – benar ia inginkan, maka ia kehilangan individualitas sebagai pribadi, ia teralienasi dari dirinya sendiri (Nadhiroh, 2015).
4. Hubungan Manusia dengan Diri Sendiri, pusat keterasingan ialah diri sendiri, Fromm secara konsisten berbicara mengenai bagaimana alienasi atau keterasingan ini ada kaitannya dengan kemajuan - kemajuan teknologi sehingga menggeser pola pikir manusia. Apa yang dikonsumsi dan apa yang manusia modern lakukan merupakan bentuk dari gerakan diluar dirinya atau berdasarkan tujuan – tujuan di luar dirinya. Penghayatan diri manusia pada zaman modern selalu didasarkan atas apa yang menempel pada dirinya seperti jabatan, barang – barang, titel, dan lain sebagainya yang sesungguhnya bukan bagian esensial dari dirinya.

Dalam pandangan para pemikir eksistensial, individu pada zaman sekarang (moderen) semakin jauh dari esensi atau hakikat manusia yang sebenarnya, setiap orang hanya fokus pada perkembangan dan menikmati berbagai fasilitas teknologi, akan tetapi seiring waktu manusia justru terikat/terbelenggu oleh perkembangan sehingga mereka kehilangan pemahaman akan hakikat diri mereka atau yang bersifat manusiawi (Dagun 1990). Kelunturan akan nilai – nilai manusiawi telah mengarahkan manusia pada suatu situasi/kondisi yaitu keterasingan. Secara filosofis, keterasingan pada manusia berdasar pada adanya pikiran, sikap, ataupun tindakan yang menjurus akan goyahnya eksistensi manusia. Dari berbagai pandangan tentang pengertian alienasi atau keterasingan yang diuraikan bahwa keterasingan merupakan keterputusan manusia dengan dirinya sendiri maupun dunia luar.

Keterasingan muncul dalam cara berpikir, sikap, dan perilaku mereka ketika menghadapi persoalan dalam kehidupan. Dalam situasi ini individu merasa putus asa, tidak bernilai, dan kehilangan kebahagiaan dalam hidup mereka. Ketidakselarasan individu dengan diri mereka sendiri menunjukkan bahwa mereka telah kehilangan hubungan dengan diri sendiri karena permasalahan yang datang dari dalam. Pada saat bersamaan, ketidakselarasan dengan lingkungan luar menunjukkan bahwa seseorang telah kehilangan hubungan dengan dunia luar atau dengan orang lain.

Berbicara mengenai teknologi maka sama halnya ketika seseorang bermain *game online* hingga sampai pada titik kehilangan kontak pada diri sendiri serta pada dunia luar, kurang berinteraksi sosial, kurang bercengkrama dengan dunia nyata atau ketika berinteraksi sekalipun interaksi yang mereka lakukan tidak berjalan sebagaimana mestinya, maka di situlah terjadi keterasingan. Seluruh energi dan kekuatan yang ia miliki telah terkuras dalam bermain *game online*, membangun *game* yang ia mainkan terus menerus untuk mencapai kemenangan yang dijanjikan setelah kemenangan ia raih dan akan terus berulang, terlihat seperti melakukan penyembahan terhadap *game* tersebut. Segala bentuk penyembahan dan kepatuhan terhadap sesuatu yang membuat diri manusia kehilangan kontrol, dirinya tidak lagi menjadi pusat dunianya serta tidak lagi sebagai pencipta dari segala aktifitasnya sendiri adalah alienasi atau keterasingan.

Dunia yang serba virtual bahkan dalam hal bermain pun membuat manusia melakukan segalanya secara tidak alamiah, serba teknis, dan melupakan spontanitas yang mengakibatkan syarat terjadinya interaksi sosial semakin menghilang akibat adanya dunia virtual, contohnya ketika remaja yang terus – terusan menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada berkumpul dengan anggota keluarga. Tentu hal ini memberikan efek atau dampak ialah tergiringnya manusia dalam keadaan teralienasi.

Hal ini pun yang dikemukakan oleh (Bernard Shaw dalam Nadhiroh, 2015) bahwasanya rutinitas sebagai manusia modern dalam melakukan aktivitas bukan lagi menghayati dan didasari oleh karena manusia tersebut memang memerlukannya, seperti kegiatan pergi ke bioskop, jalan – jalan, konsumsi barang – barang yang sedang *trend*, penggunaan media sosial, bahkan masalah pendidikan seringkali mereka lakukan bukan karena membutuhkannya tetapi karena mengikuti trend budaya yang ada, dalam artian mereka melakukannya karena manusia lain juga seperti itu. Adanya rasa ketakutan dan kekhawatiran untuk berbeda dan tidak diterima oleh masyarakat membuat mereka secara tidak sadar melakukan hal – hal yang sebenarnya tidak benar – benar mereka inginkan, mereka kehilangan individualitas dan teralienasi. Secara sosial tentu akan berdampak terhadap bagaimana nantinya mereka akan berinteraksi dengan orang lain juga dengan kelompok masyarakat, atau bahkan justru menjauhkan diri dari interaksi itu sendiri. Dalam garis besar juga alienasi ialah pengunduran diri manusia atau seseorang dari kedudukan dan peranannya dalam hidup maupun masyarakat dengan bersikap acuh tidak acuh terhadap aturan – aturan yang berlaku.

Dengan menggunakan teori alienasi dari Erich Fromm, kita dapat melihat gambaran bagaimana remaja pengguna *game online* mengalami keterasingan dikarenakan lebih terkoneksi dengan dunia virtual atau dunia maya daripada kehidupan nyata, Fromm menyebutkan bahwa alienasi berhubungan dengan diri mereka sendiri, orang lain, serta lingkungan sekitarnya.

1.6 Landasan Konsep

1. Definisi *Game Online*

Bermain *game* merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk mendapat rasa menyenangkan, selain itu bermain *game* juga semakin menarik karena setiap jenis *game* memiliki aturan, ciri khas, dan keunggulannya sendiri – sendiri yang menimbulkan rasa penasaran. *Game online* merupakan salah satu dari sekian banyak produk yang dihasilkan oleh adanya perkembangan teknologi, merupakan sebuah kata yang sering di gunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan berbasis digital yang dapat dimainkan melalui *computer* atau *handphone* misalnya. *Game* atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refresing* (Fahrul dalam Ramdani, 2018).

Lalu ada kata *online* yang berarti terhubung sehingga *game online* memiliki arti permainan yang dimainkan dengan adanya sambungan internet. Sehubungan dengan hal tersebut Suplig (2017) memberikan definisi bahwa *game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. Kebanyakan orang tertarik dengan *game online* dibandingkan *game offline* yang justru dapat dimainkan tanpa adanya koneksi internet, karena terkadang *game online* dan *game offline* memiliki konsep yang sama, tapi versi *online* dianggap lebih seru karena memiliki lebih banyak level, item, lebih banyak musuh, juga dapat bermain dengan orang yang berlokasi jauh. *Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan bantuan jaringan internet melalui *smartphone* atau teknologi yang lain, *game online* biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang bahkan berbeda lokasi dengan kita (Rahmawaty, 2021).

Menurut (Adams dan Rollings dalam Maisyaroh et al., 2020), *game online* pertama kali muncul pada tahun 1960, ketika komputer dapat digunakan untuk bermain *game* oleh dua orang yang berada di ruangan yang sama, dimana komputer tersebut dihubungkan dengan *Local Area Network* (LAN), pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket yang telah mencakup *Wide Area Network* (WAN), komputer dengan WAN dapat terhubung tidak hanya dengan komputer lain yang berada dalam ruangan yang sama, namun juga wilayah yang sama, sehingga para pemain *game* dapat bersaing dengan pemain lainnya dalam jumlah yang lebih besar, sedangkan pada era tahun 2000an *game* bukan lagi hanya menjadi sebuah aktivitas yang dilakukan oleh anak – anak tapi sudah menjamur diberbagai kalangan usia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Albiansah (2022) faktor – faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* khususnya

remaja ialah terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal yang berhubungan dengan keinginan atau rasa penasaran yang kuat dalam diri remaja ketika bermain *game online*, adanya rasa malas juga bosan akibat aktivitas yang terus berulang di setiap harinya, dan kurangnya kontrol diri serta kemampuan remaja untuk menentukan prioritas sehingga mengakibatkan penggunaan yang berlebihan. Adapun faktor eksternal yaitu faktor lingkungan yang kurang terkontrol seperti teman sebaya yang bermain *game online* yang menjadikan remaja juga ikut bermain, kurangnya kontrol orang tua, juga kurangnya waktu bersama dengan orang tua. Hubungan sosial yang kurang baik juga merupakan faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online*, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* yang dianggap lebih menarik atau biasa disebut antisipasi yang menjadikan *game online* sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain.

2. Jenis – Jenis Game Online

Game online saat ini banyak digandrungi oleh berbagai kalangan, (Rudyansah dalam Masyita, 2021) menjelaskan jenis – jenis *game online* berdasarkan jenis permainan yaitu : *Massively Multiplayer Online First-person shooter game* (MMOFPS), *Massive Multiplayer Online Real-time strategy game* (MMORTS), *Massive Multiplayer Online Role-playing game* (MMORPG), *Cross-platform online play*, *Massively Multiplayer Online Browser Game* , dan *Simulation Game*.

Hadir pula jenis atau genre baru dalam dunia *game online* yang disebut dengan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan *Battle Royale*, walaupun kedua genre *game* ini terlihat sama namun sebenarnya memiliki perbedaan, MOBA ialah *game* yang mengusung tema pertarungan antar kelompok pada sebuah arena map dan dimainkan maksimal oleh 10 pemain dan dibagi kedalam 2 kelompok, sedangkan *Battle Royale* dalam satu kali permainan dapat dimainkan oleh 100 orang. *Battle Royale* sendiri lebih banyak mengusung tema dan item dari pada MOBA, juga perbedaan yang mencolok lainnya ialah MOBA adalah *game* yang diusung untuk menghancurkan bangunan lawan untuk menjadi pemenang, sedangkan *Battle Royale* mengusung “*Last Stand Team*” atau siapa yang dapat bertahan hingga akhir itulah pemenangnya.

Adapun *game online* yang termasuk dalam genre MOBA ialah *Mobile Legends : Bang Bang* dan *Free Fire* masuk dalam genre *game online Battle Royale*. Melalui data yang dikeluarkan dengan judul “*Stage of Mobile 2024*” *game mobile online* yang paling banyak di unduh di Indonesia ialah *Free Fire* dan *Mobile Legends : Bang Bang*, sedangkan untuk kategori *monthly active users* dan *consumer spend*, *game Mobile Legends* justru ada diperingkat pertama dan di susul oleh *Free Fire* (CNBC, 2024).

Perkembangan *game online* hingga pada titik bukan hanya dimainkan melalui PC namun sekarang juga dapat diunduh dengan mudahnya melalui *smartphone* membuat eksistensinya semakin menancap kuat dan menyetuh berbagai kalangan, bahkan *game online* saat ini sudah menjadi sebuah bidang kompetitif dalam dunia olahraga yang sering disebut dengan *Esports* dengan nominal hadiah yang sangat besar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo, Asosiasi *Game* Indonesia (AGI), dan Lembaga Pengetahuan Indonesia (LIPI) pada tahun 2021 mengenai industri *game* di Indonesia, didapati bahwa sebanyak 121,7 juta pemain *game* di Indonesia menggunakan *smartphone* atau biasa disebut *game mobile online*, hal ini memberikan gambaran bahwa kebanyakan orang Indonesia memilih bermain *game* melalui *smartphone* ketimbang perangkat lain seperti *computer*, laptop, maupun konsol *game*.

3. Dampak Game Online

Sekarang ini sangat banyak jenis *game online* bermunculan dengan berbagai tema pula. *Game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar (Surbakti, 2017). Sangat wajar bagi seseorang untuk bermain *game online* ketika hal tersebut dilakukan atas dasar mengisi waktu luang ataupun mencari kesenangan setelah penat beraktivitas. Namun, apa jadinya ketika *game online* dimainkan secara terus – menerus dan berulang – ulang tanpa adanya kontrol maupun pengendalian diri terlebih situasi ini terjadi pada usia remaja, hal ini tentu akan memiliki dampak cepat atau lambat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Surbakti (2017) terdapat dampak positif dari bermain *game online* seperti menambah Intelegensia, menambah konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, menghilangkan stres, serta melatih *problem solving*.

Adapun dampak negatif dari bermain *game online* dikutip dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Surbakti (2017) sebagai berikut :

1. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan). Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang di desain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold / tool /* karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.
2. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang

mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian *id* dan *password* tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game* .

3. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet – warnet diberbagai kota. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata – kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline*.
5. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *game rs* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).
6. Pemborosan. Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.
7. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. Contoh penyakit yang dapat ditimbulkan karena *game online* : *Eye Strain* adalah kelelahan mata, ambeien, *Carpel tunnel syndrome* adalah penyakit yang disebabkan karena tekanan dan ketegangan pada saraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan pergerakan untuk bagian tangan dan jari, dan menurunkan metabolisme.

Adapun hasil penelitian lain mengenai dampak negatif dari penggunaan *game online* terkhusus pada anak remaja yang dikutip dari (Efendi dalam Masyita, 2021) sebagai berikut:

1. Dampak Sosial, *Game online* membuat anak menjadi jarang berkumpul dengan keluarga. Hal tersebut terlihat dari banyak anak yang bermain di *game center* dari pada berkumpul dengan keluarga di rumah. Bahkan

banyak dari orang tua saat ini justru yang memfasilitasi anak mereka dengan gadget tanpa adanya batasan yang tegas sehingga membuat anak menjadi kecanduan dalam bermain *game online*. Tujuan anak - anak tersebut sebenarnya hanya untuk menghilangkan rasa bosan, namun seharusnya ada kontrol dari pihak lain misalnya orang tua agar tidak ketergantungan terhadap *game online*.

2. Dampak Psikis, *Game online* membuat anak menjadi ketagihan dan selalu ingin memainkan permainan tersebut. Hal ini dapat dilihat anak akan melakukan berbagai cara untuk memuaskan keinginannya tersebut seperti dengan cara membolos sekolah.
3. Dampak Fisik, Anak belum merasakan dampaknya secara langsung, hal ini dikarenakan usia anak yang masih dalam masa pertumbuhan, sehingga belum bisa merasakan dampak jangka panjangnya. *Game online* dapat menyebabkan syaraf mata dan otak terganggu, serta dapat menyebabkan dampak fisik lainnya terutama pada organ dalam manusia.

Secara khusus dampak bermain *game online* terhadap sosial membuat seseorang jauh dari lingkungan sekitarnya, waktu mereka sebagian besar digunakan untuk bermain *game* yang mana menjadikan kesempatan mereka untuk berinteraksi di dunia nyata berkurang. Kecanduan bermain *game online* membuat hubungan dengan teman maupun keluarganya menjadi tidak harmonis, hal ini dikarenakan waktu bersama yang seharusnya dimanfaatkan sebaik mungkin menjadi jauh berkurang karena kecanduan *game online*, hal ini tentu menjadi permasalahan karena mereka lebih senang menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan bermain bersama teman – teman di dunia nyata sehingga tidak heran pada akhirnya mereka menyandang predikat anti sosial (Sidqi et al., 2022). Namun dengan kecanggihan teknologi saat ini membuat *game online* muncul yang justru dapat dimainkan bersama – sama dalam waktu yang berbarengan, dapat kita lihat adanya kebiasaan para remaja berkumpul di suatu tempat sambil bermain *game online* di *gadget* masing – masing.

Dari sini dapat kita lihat bahwa tidak mengherankan jika seorang anak remaja walaupun sering berada di rumah namun keberadaannya sendiri justru tidak terlihat dikarenakan keasyikan bermain *game online* hingga mengalami adiksi atau kecanduan, ditambah jika orang tuanya sendiri juga memberikan fasilitas untuk anak remaja tersebut bermain *game online* tanpa memberikan batasan yang tegas, ataupun ketika mereka berkumpul bersama untuk bermain *game online* namun interaksi yang mereka lakukan sudah tidak murni lagi, interaksi antar mereka tidak berjalan sebagai mana mestinya.

Game online menjadi konteks utama dalam penelitian ini dengan mengambil 2 jenis *game* yang paling banyak diminati saat ini yaitu *Free Fire*

dan *Mobile Legends*, karena permainan berbasis online tersebut dapat menyebabkan berbagai dampak seperti yang telah dijelaskan diatas salah satunya ialah kecanduan yang dapat mengurangi frekuensi remaja untuk berinteraksi secara sosial dan membawa pada terganggunya keseimbangan interaksi dunia nyata dan virtual.

4. Definisi Remaja

Masa dimana ketika seseorang mengalami perubahan yang cukup signifikan, masa peralihan dari kanak – kanak ke masa dewasa, proses tersebut biasa kita sebut sebagai masa remaja. Kata remaja sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang memiliki arti tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan dalam mengadakan reproduksi.

Seiring berjalannya waktu definisi mengenai remaja semakin luas yaitu bukan hanya kematangan secara reproduksi namun juga mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Ada cukup banyak ahli yang memberikan pendapat mereka mengenai apa itu masa remaja, contohnya seperti yang dikemukakan oleh Anna Freud berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan – perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita - cita mereka, di mana pembentukan cita - cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan (Jahja, 2011).

Masa remaja adalah fase yang tampaknya tidak memiliki lokasi yang berbeda; itu bukan milik kelompok anak – anak, juga bukan milik kelompok orang dewasa (Zakiah Daradjat dalam Suryana et al., 2022). Masa remaja sering dikaitkan dengan fase sementara atau transisi yang masih membutuhkan arahan orang dewasa karena remaja belum menguasai kapasitas fisik atau psikologis mereka. Adapun menurut WHO mendefinisikan remaja sebagai perkembangan dari saat timbulnya tanda seks sekunder hingga tercapainya maturasi seksual dan reproduksi, suatu proses pencapaian mental dan identitas dewasa, serta peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi menjadi mandiri.

Dari beberapa definisi diatas memberikan kita gambaran bahwa sesungguhnya masa remaja adalah masa yang memiliki tempat kurang jelas, karena remaja bukanlah lagi anak – anak namun juga belum bisa dikatakan sebagai orang dewasa, maka dari itu masa remaja dapat dikatakan sebagai proses yang cukup berat dan sering disebut sebagai fase mencari jati diri dan juga fase yang penuh guncangan. Para remaja terkadang bahkan terkesan masih labil dan belum mampu menguasai diri mereka secara penuh ditambah banyaknya perubahan secara fisik, sosial, dan psikologi yang mereka alami. Maka dari itu masa remaja juga adalah masa yang krusial dan penting karena segala perubahan terjadi pada masa itu dapat menentukan seperti apa seseorang di masa dewasanya begitu juga perannya di tengah – tengah masyarakat. Adapun klasifikasi remaja berdasarkan usia yang dikemukakan

oleh (Monks, dkk dalam Putri Rizkyta, 2017) yaitu remaja awal atau *Early adolescent* pada usia 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan atau *middle adolescent* pada usia 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir atau *late adolescent* pada usia 18 – 21 tahun.

5. Interaksi Sosial Remaja

Tidak akan ada kehidupan bersama yang berlangsung tanpa adanya interaksi, bukan hanya sekedar pertemuan secara fisik namun terbentuknya kelompok – kelompok, kerja sama, komunikasi, bahkan adanya konflik, juga rasa ingin mencapai tujuan bersama ialah interaksi sosial. Menurut Ganang (2020) melalui suatu hubungan manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan dan keinginannya, namun diperlukan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi, dan interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan reaksi dari individu – individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial. Oleh karena itu, interaksi sosial merupakan bentuk umum dari adanya proses sosial yang merujuk pada hubungan – hubungan sosial yang dinamis. Terdapat dua syarat yang harus dipenuhi agar memungkinkan interaksi sosial terjadi (Soekanto, 2017) yaitu :

- a. Kontak Sosial, berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* yang berarti bersama-sama dan *tango* yang berarti menyentuh. Jadi secara harfiah kontak adalah bersama-sama menyentuh. Kontak disini bukan hanya pada suatu hubungan badaniah melainkan juga kontak yang dilakukan dengan berbicara dengan orang lain bahkan jika dilakukan melalui telepon. Kontak juga tidak hanya tergantung pada suatu tindakan saja, namun juga adanya tanggapan atas tindakan tersebut. Adapula kontak primer dan sekunder yang mana kontak primer merupakan kondisi dimana terjadi hubungan langsung (bertemu) atau berhadapan muka, sedangkan kontak sekunder terjadi dengan membutuhkan seorang perantara. Kontak sekunder juga termasuk ketika kita berhubungan dengan orang lain dengan menggunakan telepon ataupun media - media lainnya di era modern ini.
- b. Adanya Komunikasi, komunikasi adalah bahwa seseorang yang memberi tafsiran kepada orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan (Soekanto, 2017). Komunikasi juga dapat berupa verbal dan non verbal seperti menggunakan simbol, gestur tubuh, dan bahasa isyarat, namun yang perlu diperhatikan ialah sebuah kontak sosial bisa saja tetap terjadi tanpa adanya komunikasi yang mengartikan bahwa kontak terjadi tapi tidak berarti apa - apa, karena komunikasi harus dapat di tafsirkan

dalam artian kita mengerti dan paham maksud serta perasaan lawan bicara kita. Adapun bentuk – bentuk dari interaksi sosial yang dikemukakan oleh Soekanto (2017) adalah sebagai berikut :

- a. Proses – proses yang asosiatif, dalam proses ini terdapat beberapa bagian yaitu yang pertama ialah kerja sama / *cooperation* yang dianggap sebagai bentuk pokok dari interaksi sosial namun yang lainnya menganggap justru sebagai proses utama. Kerja sama diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh orang perorangan atau kelompok manusia dengan maksud untuk mencapai tujuan bersama. Selanjutnya ialah akomodasi atau *accomodation* ialah dimana manusia maupun kelompok melakukan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan. Akomodasi sebenarnya merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya (Soekanto, 2017).
- b. Proses – proses disosiatif, dapat juga disebut dengan *oppositional processes* yang pada dasarnya proses ini bertujuan sebagai upaya manusia untuk bertahan hidup namun memang mengarah pada sebuah perpecahan dan pertentangan. Terdapat tiga bentuk oposisi atau proses disosiatif, yaitu persaingan seperti persaingan ekonomi, budaya, kedudukan serta peran, dan persaingan ras. Bentuk selanjutnya ialah kontravensi dan yang terakhir ialah pertentangan atau pertikaian.

Pada dasarnya setiap individu adalah makhluk sosial yang senantiasa hidup dalam lingkup masyarakat baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan psikologis yang di dalamnya saling mengadakan hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu lainnya (Fatnar, 2014). Salah satu ciri bahwa kehidupan sosial itu ada adalah dengan adanya interaksi, tidak terkecuali dikalangan remaja yang juga tentunya sangat membutuhkan interaksi terlebih masa remaja ialah masa – masa perkembangan, kondisi seorang remaja di lingkup sosialnya ditentukan oleh bagaimana cara ia berinteraksi.

Bergaul atau berinteraksi pada masa remaja sangat penting karena pada masa ini banyak tuntutan – tuntutan masa perkembangan yang harus dipenuhi yaitu perkembangan secara fisik, psikis dan yang lebih utama adalah perkembangan secara sosial, bagi remaja kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga ternyata sangat besar, terutama kebutuhan interaksi dengan teman – teman sebayanya (Fatnar, 2014). Permasalahan yang sering terjadi dalam interaksi antar remaja ialah penerimaan, dimana seorang remaja akan sangat senang jika ia merasa diterima dan di sukai oleh kelompoknya atau teman sebayanya.

Bagi remaja pandangan teman – teman mereka sangatlah penting, mereka akan merasa tertekan dan cemas ketika mengalami penolakan dan diremehkan oleh teman – temannya. Tentu situasi ini akan mengarahkan remaja pada hal – hal negatif jika tidak segera ditangani.

Pada era modern ini interaksi sosial rasanya semakin berkurang, hal itu dikarenakan pada era ini banyak kemudahan yang ditawarkan melalui teknologi – teknologi yang ada, dan salah satunya ialah bermunculannya permainan berbasis digital yang melengserkan permainan tradisional yang justru sangat lekat dengan interaksi sosial. Terlebih pada anak remaja yang saat ini sangat menggandrungi *game online* yang mana dengan adanya *game* tersebut remaja banyak kehilangan waktu untuk melakukan kontak dan komunikasi dengan dunia nyata atau berkurangnya interaksi sosial. Dalam penelitian ini remaja menjadi sebuah konsep yang dijadikan tinjauan analisis dikarenakan kelompok umur yang rentan mengalami alienasi dengan fase perkembangan yang kompleks seperti pencarian jati diri dan perubahan kondisi lingkungan.

1.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang membahas mengenai dampak *game online* ataupun alienasi telah cukup banyak dilakukan, maka dari itu dibawah ini disajikan beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti & Tahun Terbit	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1	Ganang Ramadhani FS (2020)	Analisis Dampak <i>Game online</i> Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal	Kualitatif	- <i>Game online</i> memberikan dampak buruk dalam jangka panjang anak namun, <i>game online</i> juga memiliki dampak positif, terlebih lagi berdampak terhadap interaksi sosial anak.
2	Sri Wahyuning Astuti (2018)	Hubungan Antara Pemilihan Media Konvergensi <i>Smartphone</i> Dengan Alienasi Sosial Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana	Kuantitatif	-Terdapat hubungan positif dan signifikan antara alienasi dengan adiksi <i>smartphone</i> . -Semakin addict seseorang dengan <i>smartphone</i> maka akan semakin individu merasa terasing dengan dunianya.

3	Muhammad Mujahidun (2019)	<i>Smartphone</i> dan Alienasi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Sosiologi Agama IAIN Palopo)	Kuantitatif	-Jumlah mahasiswa pengguna <i>smartphone</i> yang belum teralienasi sebanyak 42 orang / 50,6% sedangkan mahasiswa yang sudah teralienasi sebanyak 41 orang / 49,4%.
4	Sehat Biaraman Halawa (2020)	Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa/Siswi Kelas Vii Dan Viii SMP Asisi Tigabinanga Tahun 2020	Kuantitatif	Tingkat kecanduan <i>game</i> pada Siswa SMP kategori sedang 27 responden (43,5%), 3 responden (4,5%) berada di tingkat kecanduan tinggi, tingkat interaksi siswa berada pada kategori cukup 48 responden (77,4%), 11 responden (17,7%) berada pada tingkat interaksi sosial kurang. Uji spearman rank menunjukkan ada hubungan kecanduan <i>game</i> dengan interaksi sosial pada siswa SMP Asisi Tigabinanga.

Sumber : Hasil Penelusuran Pustaka 2024

Dari penelitian yang dilakukan oleh Ganang Ramadhani dapat kita lihat bahwa rata – rata semua kalangan usia menggunakan *gadget* atau HP dengan segala kecanggihannya tidak terkecuali anak Sekolah Dasar, dan kebanyakan anak laki – laki yang memainkan *game online* dibanding anak perempuan. Terdapat dampak positif juga negatif yang diberikan oleh *game online* terhadap interaksi sosial anak terlebih pada perilaku anak seperti individualisme dan perilaku menyimpang lainnya, sedangkan dampak positifnya ialah anak jadi mengenal teknologi dan meningkatkan kemampuan berbahasa asing. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Sehat Biaraman Halawa yang juga menyatakan bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada anak usia SMP. Sedangkan penelitian lainnya seperti mengenai alienasi yang dilakukan oleh Sri Wahyuning Astuti yang menyatakan bahwa alienasi sosial memiliki hubungan terhadap penggunaan *smartphone*, ketika seseorang memiliki tingkat ketergantungan yang kuat terhadap penggunaan *smartphone* hal itu dikarenakan ia tidak mampu memulai interaksi sosial di dunia nyata. Artinya dampak yang diberikan bukan hanya sekedar masalah fisik namun juga dampak secara psikis yaitu alienasi. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Mujahidun yang menyatakan bahwa hampir setengah dari sampel

penelitiannya mengalami alienasi akibat dari penggunaan *smartphone*, hal ini terjadi dikarenakan para mahasiswa menganggap bahwa *smartphone* sangat penting dalam berkehidupan sehari – hari.

Berdasarkan keempat penelitian terdahulu diatas, dapat kita lihat perbedaannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang. Penelitian diatas ada yang berfokus pada bagaimana dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak, adapula yang berfokus pada hubungan alienasi dengan penggunaan *smartphone*. Sedangkan penelitian ini akan berfokus pada kondisi alienasi remaja pengguna *game online* yang dilihat melalui teori alienasi Erich Fromm. Adapun posisi penelitian peneliti dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.2 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis

Uraian	Fokus Penelitian	Rencana Penelitian Penulis
Penelitian Terdahulu - Ganang Ramadhani FS (2020) - Sri Wahyuning Astuti (2018) - Muhammad Mujahidun (2019) - Sehat Biaraman Halawa (2020)	- Dampak <i>Game online</i> Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal. - Hubungan Antara Pemilihan Media Konvergensi <i>Smartphone</i> Dengan Alienasi Sosial Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana. - Hubungan Antara Penggunaan <i>Smartphone</i> Pada Mahasiswa Sosiologi Terhadap Alienasi Sosial. - Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Interaksi Sosial	- “Alienasi Remaja Pengguna <i>Game online</i> di Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros”

Uraian	Fokus Penelitian	Rencana Penelitian Penulis
	Pada Siswa/Siswi Kelas VII dan VIII SMP Asisi Tigabinanga Tahun 2020.	
Teori Yang Digunakan	- Teori Interaksi Sosial - Teori Alienasi - Teori Alienasi - Teori Interaksi Sosial	- Adapun teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini ialah teori Alienasi dari Erich Fromm
Unit Analisis	- Penelitian pertama menggunakan metode kualitatif dengan sumber data berasal dari anak SD Mintaragen 3 Kota Tegal, Kepala Sekolah, dan juga orang tua siswa itu sendiri. - Penelitian kedua menggunakan metode kuantitatif dengan sumber data berasal dari mahasiswa Universitas Mercu Buana dan didapati 101 responden dengan teknik insidental sampling. - Pada penelitian ketiga menggunakan metode kuantitatif dengan sumber data berasal dari	- Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan sumber data berasal dari remaja usia 14 – 19 tahun di Kelurahan Turikale, Kabupaten Maros. Populasi dari penelitian ini sebanyak 587 remaja, lalu digunakan rumus Arikunto sebagai penentu jumlah sampel dan didapati sebanyak 59 responden.

Uraian	Fokus Penelitian	Rencana Penelitian Penulis
	mahasiswa Sosiologi Agama Universitas IAIN Palopo yaitu sebanyak 83 orang yang penentuannya menggunakan teknik Nomogram Harry King. - Pada penelitian keempat menggunakan metode kuantitatif dengan sumber data berasal dari siswa/i kelas VII dan VIII SMP Asisi Tigabinangan tahun 2020, penentuan sampel menggunakan teknik probability sampling dengan menggunakan metode simple random sampling.	

Sumber : Hasil Analisis Penulis 2024

1.8 Kerangka Konseptual

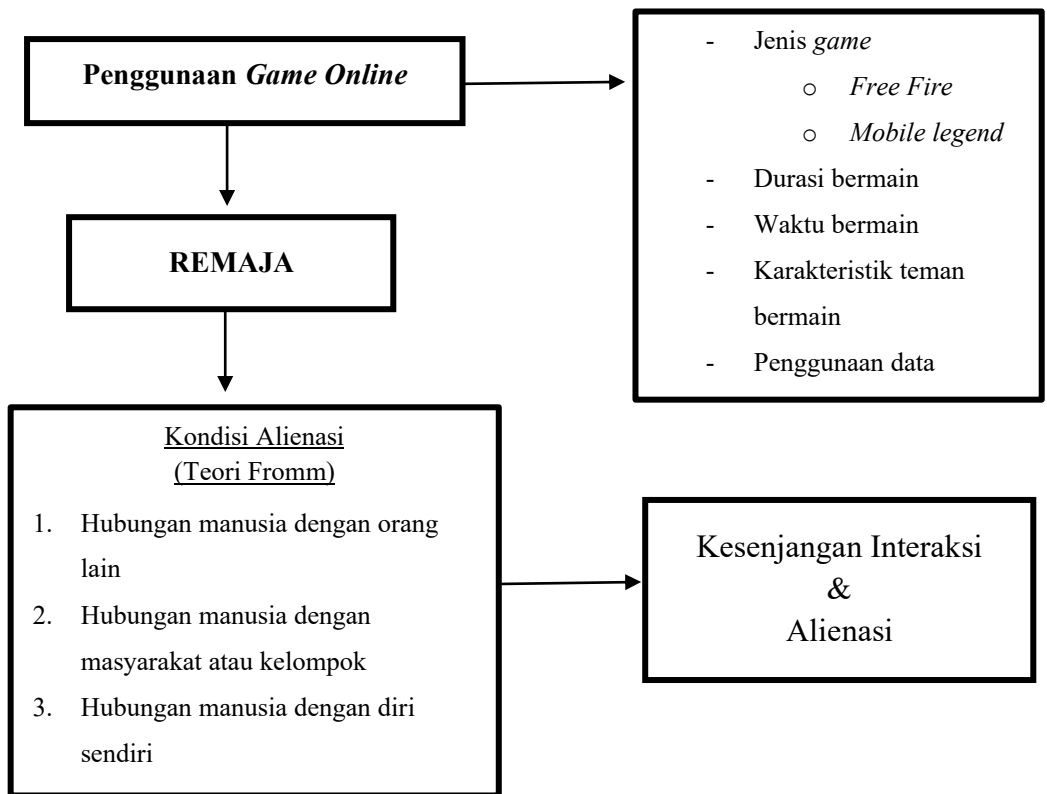
Kerangka konseptual adalah sebuah kerangka yang didalamnya menjelaskan konsep yang terdapat pada asumsi teoritis, yang kemudian digunakan untuk mengistilahkan unsur yang terdapat dalam objek yang akan diteliti serta menunjukkan adanya hubungan antara konsep tersebut (Hardani et al 2020). Pada penelitian ini membahas mengenai bagaimana kondisi alienasi remaja pengguna *game online* di Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros.

Game online sendiri merupakan salah satu produk yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi yang muncul dengan berbagai jenis, konsep, dan level yang mana membuat banyak kalangan tertarik untuk memainkannya terlebih anak usia remaja. Penggunaan *game online* pada

remaja sudah menjadi bagian penting dari kehidupan remaja itu sendiri terlebih di zaman sekarang ini yang serba virtual dan tentunya akan membawa dampak baik juga buruk jika berlebihan. Ketergantungan pada *game online* menjadi salah satu hal yang dikhawatirkan dan dapat mempengaruhi kehidupan sosial mereka. Saat ini 2 jenis *game online* yang paling banyak diminati ialah *Free Fire* dan juga *Mobile Legends*, adapun penggunaan *game online* pada remaja dapat dilihat berdasarkan jenis *game* yang mereka mainkan, seberapa lama atau durasi bermain, kapan waktu bermain mereka, karakteristik teman bermain yang mereka temui, dan seberapa banyak penggunaan data dalam bermain *game online*.

Tingkat penggunaan *game online* yang cukup tinggi pada remaja bukan saja berdampak secara fisik namun juga tentu berdampak pada psikis serta kehidupan sosialnya hingga berujung pada kondisi terasing. Alienasi atau keterasingan menurut Fromm adalah kondisi dimana seseorang merasa terasing atau merasa bahwa dirinya tidak lagi menjadi pusat dunianya serta tidak lagi sebagai pencipta dari segala aktifitasnya sendiri, atau dapat dikatakan bahwa seseorang mengalami pengunduran diri dari kedudukan serta perannya dalam berkehidupan dan bermasyarakat.

Adapun kondisi keterasingan menurut Erich Fromm berhubungan dengan 3 hal, yaitu hubungan manusia dengan orang lain seperti bagaimana mereka berinteraksi kepada sesama manusia terlebih keluarga terdekat, lalu hubungan manusia dengan masyarakat atau kelompok ialah bagaimana manusia tersebut menempatkan diri mereka dalam sebuah kelompok, dan hubungan manusia dengan diri sendiri yang menjadi pusat terjadinya keterasingan. Adapun kesenjangan interaksi antara dunia virtual dan realita seseorang menjadi bagian dalam keterasingan itu sendiri, interaksi yang tidak seimbang atau tidak sesuai kebutuhan tentu bisa saja membawa dampak kurang baik. Hubungan – hubungan yang terjadi ini nantinya akan mengindikasikan seberapa jauh tingkat alienasi seseorang. Maka dari itu, berdasarkan uraian diatas kerangka konseptual dari alienasi remaja pengguna *game online* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skema Kerangka Konseptual

1.9 Definisi Operasional

1. *Game online* merupakan permainan berbasis digital yang dapat dimainkan melalui gadget. Penggunaan *game online* pada remaja dapat dilihat melalui jenis *game*, dalam penelitian ini pada aspek genre *game online* yang paling banyak diminati saat ini ialah jenis MOBA dan *Battle Royale* yaitu *Mobile Legends : Bang Bang* dan *Free Fire*. Durasi bermain *game online* yaitu seberapa lama waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain *game*. Dalam penelitian ini aspek durasi ialah berapa rata – rata waktu yang digunakan remaja dalam sehari. Selanjutnya kategori waktu bermain yaitu disaat kapan remaja tersebut lebih sering bermain *game*, seperti hari libur atau sepulang sekolah, dan lain sebagainya. Serta bagaimana karakteristik teman bermain yang dalam penelitian ini aspeknya merujuk pada segi usia dan darimana mereka saling mengenal.
2. Alienasi berarti adanya keterputusan atau pengunduran diri seseorang dari relasi sosial dengan individu ataupun kelompok masyarakat, juga adanya ketidaksesuaian peran manusia. Adapun aspek kondisi alienasi dalam penelitian ini berhubungan dengan 3 hal, yaitu :

a. Hubungan manusia dengan orang lain

Dapat dilihat melalui bagaimana hubungan remaja dengan keluarga terutama orang tua. Adapun indikator yang digunakan ialah *Openess* atau keterbukaan, *Emphaty* atau empati, *Supportiveness* atau mendukung, *Positivenes* atau sikap positif, dan *Equality* atau kesetaraan.

b. Hubungan manusia dengan masyarakat atau kelompok

Dapat dilihat melalui bagaimana hubungan dengan teman – teman sebaya di sekolah ataupun di lingkungan rumah. Adapun indikatornya ialah adanya kepentingan atau tujuan, imitasi, dan juga sugesti.

c. Hubungan manusia dengan diri sendiri

Dapat dilihat melalui bagaimana individu menjalankan kesehariannya seperti pola makan, pola tidur, serta bagaimana perannya sebagai manusia. Adapun indikatornya ialah aspek kognitif, afektif, dan tingkah laku.

3. Remaja adalah seseorang yang sedang dalam masa peralihan dari kanak – kanak menjadi dewasa, dalam proses tersebut terjadi berbagai perubahan secara fisik dan psikososial. Dari segi usia seseorang dapat dikatakan sebagai remaja ialah pada 12 – 21 tahun. Dalam penelitian ini, aspek remaja dibatasi pada usia 14 – 19 tahun.

1.10 Matriks Pengembangan Indikator

Tabel 1.3 Matriks Pengembangan Indikator

Variabel	Indikator	Jumlah item	
Penggunaan Game Online Remaja	1. Jenis <i>Game Online</i>	A, E	
	2. Durasi Bermain	D	
	3. Waktu Bermain	B, C, F, I	
	4. Karakteristik Teman Bermain	G, H	
	5. Penggunaan Data Internet	J	
		Subindikator	Jumlah Item
Alienasi Remaja	1. Hubungan Manusia dengan Orang Lain	a. Openess/keterbukaan b. Emphaty/empati c. Supportiveness/mendukung d. Positivenes/sikap positif e. Equality/kesetaraan	1, 2, 3, 4 5, 6, 7, 8, 9 10, 11, 12 13, 14, 15 16, 17, 18
	2. Hubungan Manusia Dengan Masyarakat / Kelompok	a. Adanya kepentingan b. Imitasi c. Sugesti	1, 2, 3, 4 5, 6, 7 8, 9, 10, 11
	3. Hubungan Manusia Dengan Diri Sendiri	a. Aspek kognitif b. Aspek afektiv c. Aspek tingkah laku	1, 2, 3, 4, 5 6, 7, 8, 9, 10 11, 12, 13, 14, 15

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai “Alienasi Remaja Pengguna *Game Online* di Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros” ini dilaksanakan pada tahun 2024 dengan *timeline* secara rinci di bawah ini dengan pertimbangan beberapa hal, adapun lokasi penelitian ini berpusat di Kelurahan Turikale, Kabupaten Maros. Penelitian ini berlangsung selama 35 hari yaitu pada bulan Juni – Juli 2024.

Tabel 2.1 Rencana Tahapan Penelitian

No	Kegiatan	2024						2025			
		Jan - Mar	Apr	Mei	Mei - Jul	Jul - Agu	Agu - Des	Jan	Feb	Mar - Mei	Jun
1.	Penyusunan Proposal										
2.	Seminar Proposal										
3.	Pengurusan izin penelitian										
4.	Pengumpulan data										
5.	Pengolahan data										
6.	Analisis data										
7.	Pengerjaan laporan										
8.	Bimbingan laporan										
9.	Seminar hasil										

2.2 Tipe dan Strategi Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan tipe penelitian deskriptif. Menurut Priadana (2021) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menitik beratkan pada pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara bermacam macam variabel, bukan prosesnya, penyelidikan dipandang berada dalam kerangka bebas nilai. Penelitian kuantitatif lebih merujuk pada angka atau numerik dan bersifat

objektif, serta penelitian kuantitatif adalah penelitian yang terstruktur. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka – angka dan analisis menggunakan statistik (Siyoto, 2015). Sedangkan tipe penelitian deskriptif adalah tipe penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran / deskripsi terhadap apa yang terjadi pada sebuah fenomena.

Penelitian ini juga menggunakan strategi penelitian survei, (Gay & Diehl dalam Basuki, 2021) menjelaskan metode penelitian survei merupakan metode yang digunakan sebagai kategori umum penelitian yang menggunakan kuesioner dan wawancara.

2.3 Populasi dan Sampel

2.3.1 Jumlah dan Sebaran Populasi

Populasi sendiri menurut Sugiyono (2013) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini ialah seluruh remaja usia 14 – 19 tahun di Kelurahan Turikale, berdasarkan data sekunder dari Balai Kecamatan Kabupaten Maros didapati jumlah remaja perempuan yaitu sebanyak 256 dan remaja laki – laki sebanyak 331 dengan total keseluruhan yaitu 587 remaja.

2.3.2 Jumlah dan Sebaran Sampel

Sampel adalah suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi, sampel yang diambil dari populasi harus benar – benar representatif atau mewakili. Adapun responden akan dipilih berdasarkan kriteria sebagai berikut :

- a. Bertempat tinggal di Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros
- b. Berusia 14 – 19 tahun pada tahun 2024
- c. Bermain *game online* jenis *Free Fire / Mobile legend*

Teknik penentuan sampel yang digunakan peneliti ialah *simple random sampling* yang berarti setiap populasi memiliki kesempatan yang sama agar bisa terpilih. Adapun cara penentuan jumlah sampel yang dikemukakan oleh Arikunto (2019) yaitu apabila jumlah populasi kurang dari 100, maka jumlah populasi tersebut akan diambil secara keseluruhan sebagai sampel, namun apabila jumlah populasinya melebihi 100, maka dapat diambil sampel sebesar 10% - 15% atau 20% - 25% dari jumlah populasinya. Berdasarkan pengertian diatas, dengan jumlah populasi remaja di Kelurahan Turikale melebihi angka 100 yaitu sebanyak 587 orang remaja, maka dapat dihitung

jumlah sampel penelitian ini adalah $587 \times 10\% = 58,7$ dan dibulatkan menjadi 59 responden.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Data ialah kumpulan hasil observasi atau keterangan berupa fakta yang kita peroleh dan nantinya diproses lalu menghasilkan sebuah informasi. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi, merupakan suatu kegiatan pengamatan langsung yang dilakukan peneliti dalam mengamati situasi atau fenomena pada lingkungan observasi guna mendapatkan gambaran terkait permasalahan penelitian.
2. Kuesioner, merupakan teknik pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada responden yang nantinya akan dijawab.
3. Wawancara, adalah suatu tanya jawab secara tatap muka yang dilaksanakan oleh pewawancara dengan orang yang diwawancarai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam topik tertentu (Priadana, 2021).

2.5 Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sumber Data Primer, adalah data yang diperoleh melalui pihak pertama atau data yang diperoleh secara langsung. Dalam data primer peneliti terlibat secara langsung dalam memperolehnya dengan wawancara, kuesioner, serta observasi. Penggunaan data primer ialah meningkatkan validitas penelitian yang dilakukan.
2. Sumber Data Sekunder, adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dan biasanya berupa data dan dokumen penelitian terdahulu, foto / gambar, maupun data pemerintah. Data sekunder dapat memperkuat data primer, memperluas perspektif penelitian, dan pengumpulan data sekunder lebih efisien.

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan guna memproses data menjadi sebuah informasi. Teknik analisis data adalah kegiatan analisis pada suatu penelitian

yang dikerjakan dengan memeriksa seluruh data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan lain-lain. Kegiatan ini dilakukan agar data lebih mudah dipahami, sehingga diperoleh suatu kesimpulan (Priadana, 2021).

1. Editing

Editing merupakan suatu kegiatan yang mana peneliti memeriksa seluruh data – data yang telah dikumpulkan seperti, kelengkapan jawaban, kejelasan tulisan serta maknanya, dan kesesuaian relevansinya dengan data – data lainnya. Tahapan ini memiliki tujuan agar kesalahan – kesalahan yang mungkin ada dan bersifat koreksi dapat di hilangkan agar memudahkan proses – proses selanjutnya. Dalam tahapan ini pula peneliti harus menjaga kebenaran jawaban yang diberikan oleh responden.

2. Coding atau Pengkodean Data

Coding atau pengkodean data merupakan proses pemberian kode pada jawaban yang diberikan oleh responden atau proses mengidentifikasi serta klasifikasi pada data yang telah diperoleh dengan memberikan simbol ataupun kode (penamaan) yang biasanya berupa angka. Tahapan ini berguna untuk memudahkan peneliti untuk memproses dan menganalisis.

3. Tabulating

Tabulating merupakan tahapan atau proses dimana peneliti memasukkan data yang sudah dikelompokkan ke dalam sebuah tabel agar lebih mudah dipahami dan data tampak lebih sederhana serta ringkas. Pada tabulating data digunakan aplikasi *Software Statistical Product And Service Solutions* (SPSS) yang mana aplikasi ini dapat mempermudah pengolahan data kuantitatif.

2.7 Teknik Penyajian Data

1. Tabel Distribusi Frekuensi atau Daftar Nilai Data

Tabel distribusi frekuensi digunakan untuk menyajikan data dalam sebuah tabel berbentuk kolom dan baris yang didalamnya data tersebut tersusun sesuai dengan kelas, kelompok, atau kategori tertentu sehingga data lebih sederhana untuk dipahami sebagai bahan informasi.

2. Diagram Batang

Diagram batang merupakan teknik penyajian data atau cara memvisualisasikan data dalam bentuk batang – batang yang sejajar, biasanya berbentuk vertikal ataupun horizontal. Diagram batang memberikan visualisasi perbandingan atau distribusi data yang jelas dan mudah dipahami (Martono, 2019).

3. Pie Chart

Pie chart merupakan teknik penyajian data yang mana setiap potongan pie memiliki ukuran tertentu sesuai dengan nilai atau angka dalam bentuk persen. adalah representasi data yang menggunakan lingkaran untuk menunjukkan proporsi atau persentase berbagai kategori atau nilai dalam kumpulan data dengan cara membagi lingkaran menjadi beberapa sektor yang berbeda, dengan ukuran atau sudut setiap sektor mewakili bagian relatif dari kategori tersebut dari total data (Martono, 2019).