

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa-masa remaja merupakan masa dimana remaja dituntut siap dan mampu dalam menghadapi berbagai macam kehidupan dan juga pergaulan. Pada usia ini merupakan usia yang paling kritis dalam kehidupan individu, dimana pada usia tersebut merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju ke masa remaja dan menjadi penentu kematangan di usia dewasa. Remaja dituntut untuk bisa mengekspresikan, mengendalikan, serta mengelola emosinya dengan cara yang tepat, sehingga mampu menyesuaikan diri secara efektif dengan suasana orang lain serta mencari keharmonisan dalam menjalin hubungan dengan orang lain (Nashukah & Darmawati, 2013).

Pada masa ini, remaja dalam masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa (James, 2014). Remaja tidak bisa disebut anak-anak, namun tidak bisa juga disebut sebagai orang dewasa. Peralihan masa remaja merupakan akibat dari pengaruh yang sebagiannya didapatkan oleh lingkungan keluarga, juga diperoleh oleh lingkungan sekolah dan masyarakat. Masa remaja dibagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja tahap awal (usia 12-14 tahun), remaja tahap tengah (usia 15-17 tahun) dan remaja tahap akhir (usia 18-21 tahun) (Saputro, 2017).

Remaja yang mengalami masa-masa perubahan pada dirinya, baik dari segi fisik maupun juga psikis, secara individual dalam peran sosialnya pada keluarga, sekolah dan juga masyarakat. Pada saat ini, remaja disebut juga sebagai generasi *post millenials*, salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang memudahkan segala urusannya mengakses segala sesuatu dengan cepat, sehingga remaja yang ada pada saat ini bisa disebut sebagai generasi yang paling paham mengenai teknologi (Novrialdy, dkk., 2019). Dengan kemudahannya didalam mengakses ini akan berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kelompok terbanyak usia yang mengalami permasalahan didalam penggunaan teknologi seperti internet, *smartphone*, dan *game online* adalah remaja (Hussain, dkk., 2012).

Game online adalah permainan yang dimainkan dalam jumlah orang yang banyak pada waktu yang sama dengan melalui jaringan internet (Adams, 2013). *Game online* merupakan permainan yang populer dan sangat fenomenal yang mana merupakan permainan *online* yang menampilkan kepada pemainnya permainan yang berupa video virtual seperti *video game* yang terhubung melalui jaringan internet. *Game online* memiliki beberapa keunggulan apabila dibandingkan dengan jenis *game* lainnya. Pada *game* ini pemain dapat memainkan *game* ini dengan siapa saja tanpa perlu batasan letak geografis. Pemain *game online* ini dapat disebut juga sebagai *gamer*. Kemunculan *game online* menjadi populer dan sangat mudah didalam mengaksesnya. *Game online* juga bisa dimainkan diberbagai *platform*, seperti dilaptop, konsol *game* dan juga *smartphone* (Kiraly, dkk., 2014).

Remaja yang kecanduan didalam bermain *game online*, merupakan siswa yang menyukai tantangan. Siswa juga memiliki kecenderungan seperti tidak menyukai proses belajar mengajar disekolah, karena kurang adanya rangsangan, dan kurang memiliki ketertarikan serta terkesan tidak menantang, monoton dan lamban. Suasana berada di kelas seolah-olah menjadi penjara untuk jiwanya. Sehingga remaja cenderung malas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa sering bolosnya siswa dari sekolah hanya untuk bermain *game online* (Silaban, 2011).

Pada umumnya, remaja lebih sering menghabiskan waktunya dalam bermain *game online* dibandingkan dengan orang dewasa, mereka juga lebih rentan kecanduan didalam bermain *game online* (Syahrani, 2015). Pada masa ini juga merupakan periode yang bermasalah, yang memungkinkan seorang remaja didalam melakukan percobaan hal-hal yang baru yang berisiko menyebabkan mereka memiliki perilaku yang bermasalah, yang mana remaja kecanduan *game online* akan cenderung memiliki rasa ketidak tertarikan terhadap kegiatan lainnya dan cenderung merasakan kegelisahan disaat remaja tersebut tidak bermain *game online* (Nirwana, dkk., 2015).

Remaja yang kecanduan dalam bermain *game* akan mempengaruhi mental seorang remaja, yaitu persepsinya terhadap lingkungan. Seperti halnya suka berkata-kata kasar, berperilaku agresif, dan meniru perilaku dari karakter pada *game* tersebut (Tridhonanto, 2011). Kecanduan *game online* akan berdampak pada penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Ghuman

& Griffiths, 2012). Seseorang yang mengalami kecanduan game online disebabkan karena memiliki regulasi emosi yang rendah, orang yang memiliki regulasi emosi yang rendah cenderung memiliki frekuensi bermain *game online* yang tinggi (Mills, dkk., 2019).

Pada saat ini, *game online* seperti *Free Fire* merupakan *game online* yang banyak dimainkan oleh anak-anak, remaja, hingga dewasa salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin. *Game Free Fire* ini didirikan oleh perusahaan yang ada di Singapura pada tahun 2009, yang diketua oleh *CEO Group*, Forrest Li yang dimana setiap tiga bulan sekali *game* tersebut akan dilakukan pembaharuan divisi *rank*. *Game online free fire* merupakan *game* yang terhubung melalui jaringan internet sehingga dapat mendatangkan kepuasan tersendiri bagi pemainnya. *Game online free fire* merupakan *game* dengan menampilkan aksi petualangan dari genre *battle royale*, dimana pemainnya dapat memilih karakter sesuai dengan yang ingin dimainkannya, senjata, dan juga tempat yang diinginkannya serta bisa juga dimainkan secara bersama-sama dalam waktu yang bersamaan.

Game online free fire merupakan jenis permainan *online* aksi petualangan yang menggunakan orang ketiga untuk dijadikan pemainnya. *Game* ini menyediakan penjualan-penjualan diamond maupun *skin*, sehingga banyak menarik perhatian para pemainnya. *Skin* tersebut dapat berupa karakter maupun skin senjata yang memiliki kelebihan-kelebihan lainnya dari *skin* yang lain, sehingga banyak membuat para pemainnya termotivasi untuk melakukan pembelian baik dari harga yang murah maupun harga *skin* yang mahal. *Game* ini

juga sering mengadakan *event* tertentu yang nantinya bisa ditukarkan dengan *skin* yang ada pada *event* tersebut. *Game online free fire* ini merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh solo, dua orang, dan bahkan empat orang dalam satu tim, tergantung pilihan dari pemain tersebut. *Game online free fire* ini merupakan permainan yang tidak bisa diberhentikan sejenak atau dijeda seperti halnya permainan-permainan yang lainnya, sehingga membuat para pemainnya terus melakukan interaksi *nonstop* sampai permainan tersebut berakhir dengan kemenangan yang disebut sebagai Booyah, atau karakter pemain tersebut mati dibunuh oleh pemain lainnya. Hal ini membuat para *gamer* lebih memilih memperhatikan *game* yang dimainkannya dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Remaja yang terlalu sering bermain *game* akan menghabiskan banyak waktunya dan juga dapat menyebabkan remaja seperti terasing dari kehidupan nyata serta sulit membedakan mana kehidupan nyata dan kehidupan maya sehingga akan berdampak pada hubungan interaksi sosialnya (Ghuman & Griffiths, 2012).

Max Weber (dalam Hernawan, 2010) menyatakan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seseorang yang bisa mempengaruhi orang lain dalam lingkungan sosialnya, baik itu didalam berperilaku sosial maupun dalam bertindak, Seseorang hendaknya memperhatikan perilakunya terhadap orang-orang yang ada dalam lingkungannya. Sebab hal tersebut harus diperhatikan, karena tindakannya didalam berinteraksi merupakan perwujudan dari hubungan sosialnya. Interaksi sosial juga merupakan hubungan sosial yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara

orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto, 2012).

Interaksi sosial merupakan bagian yang sangat penting bagi remaja, remaja yang kurang mampu berinteraksi dengan baik atau tidak bisa berinteraksi dengan baik, maka akan berdampak pada kehilangan relasi sosialnya. Dalam berinteraksi sehari-hari, seorang remaja tidak akan terlepas dari hubungan satu dengan yang lainnya, sehingga kepribadian remaja, kecakapannya, perilakunya baru menjadi kepribadian yang sebenarnya apabila individu berhubungan dengan lingkungannya. Interaksi sosial adalah kunci semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama (Soekanto, 2012).

Rakhmat (2012) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mendorong terjadinya interaksi sosial terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor biologis (keturunan, sistem syaraf, dan hormon) dan faktor sosio psikologis (intelektual, emosional, kebiasaan atau kemauan bertindak), faktor eksternal terdiri dari situasi-situasi yang dihadapi oleh remaja di dalam lingkungannya. Salah satu dorongan terjadinya interaksi sosial adalah dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan dari lingkungan sekolah itu sendiri.

Adapun ciri-ciri dari interaksi sosial menurut Charles P. Loomis (2015) adalah sebagai berikut : 1. Adanya individu yang berhubungan dengan individu lain yang berjumlah lebih dari satu orang, seperti remaja melakukan percakapan kepada temannya ketika bermain game, 2. terjalannya komunikasi antara individu dengan menggunakan suatu simbol, seperti seorang *gamer* menunjukkan emot

kepada *gamer* lain dengan maksud mengejek atau sekedar pamer emot yang dia miliki, baik kepada temannya maupun kepada tim lawan, 3. Adanya waktu, seperti seorang remaja yang membahas permainan yang telah selesai, atau berbincangan mengenai permainan yang sedang berlangsung, maupun merancang strategi pada permainan berikutnya, 4. Ada tujuan di dalamnya terlepas dari sama atau tidak tujuannya. Interaksi sosial dilihat dari bentuknya yaitu terdapat dua bentuk yang pokok, yaitu integrasi, seperti menyusun taktik bermain dan konflik, seperti berselisih, menyalahkan satu dengan yang lain, bahkan saling menghina satu dengan yang lainnya.

Dari hasil survey awal interaksi sosial kepada 161 remaja pengguna *game online free fire* yang bermain game dalam jangka waktu diatas 3 jam, didapati bahwa banyak remaja yang mengabaikan orang-orang yang ada dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan orang disekitarnya dan hanya fokus *game* yang dimainkannya, kemudian yang mereka habiskan 4, 5, 6 sampai 8 jam bahkan ada yang mencapai 9 jam sehari bermain game online ketika libur sekolah, dan minat interaksi kepada orang lain sangatlah rendah terhadap sesuatu yang tidak berkaitan dengan *game online*.

Dari hasil observasi permasalahan pada interaksi sosialnya, remaja menjadi sering bolos sekolah, kecanduan bermain *game online*, waktu yang terbuang hanya dipakai untuk bermain *game*, cenderung malas untuk berinteraksi kepada orang lain selain interaksi bermain *game online*, lebih sering mengurung diri dikamar sambil bermain *game*, remaja menjadi lupa untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah, mengejek *gamer* lain karna tidak punya skin dan tidak punya skill,

sering menghina orang lain dengan kata-kata yang merendahkan, dan remaja lebih cenderung menarik diri dari lingkungan serta mengabaikan orang-orang yang ada disekelilingnya ketika bermain *game online*. Permasalahan-permasalahan semacam ini banyak timbul disebabkan karena ketidakmampuan remaja didalam mengontrol emosi, dan cenderung memiliki regulasi yang rendah (Farichah, 2019).

Regulasi emosi merupakan kemampuan seseorang didalam mengatur perasaan, pikiran dan fisiologis yang berkaitan dengan emosi yang dimiliki oleh individu. Apabila individu mampu mengatur emosinya dengan baik maka ia bisa dengan mudah memaafkan dan mampu menurunkan kemarahannya, kecemasan, dan depresi yang dirasakannya dengan signifikan (Astuti et al., 2019). Regulasi emosi dapat dilihat dari bagaimana individu tersebut ketika sedang emosi, kapan individu tersebut memiliki emosi, dan bagaimana cara individu didalam mengalami atau mengekspresikan emosi tersebut (Gross, 2014). Tidak hanya dalam keadaan emosi saja, seseorang juga harus tau cara didalam mengontrol emosinya, seperti mengambil suatu sikap terhadap emosinya dan juga siap didalam menerima konsekuensi atas tindakan dari emosi yang dilampiaskannya.

Kemampuan didalam mengontrol emosi juga perlu dilakukan individu supaya terhindar dari perilaku anti sosial, khususnya dikalangan remaja yang mengalami berbagai macam konflik yang beragam pada dirinya. Seseorang yang dapat mengontrol emosinya dengan baik akan berdampak positif bagi fisik, tingkah laku, dan hubungan sosial dimasyarakat (Endaryani et al., 2020). Remaja yang tidak mampu meregulasi emosinya dengan baik, maka remaja tersebut akan

berperilaku agresif sehingga akan membahayakan keselamatan dirinya dan bahkan juga orang lain.

Farichah (2019) mengemukakan bahwa karakteristik remaja yang memiliki regulasi emosi yang rendah cenderung memiliki permasalahan terhadap teman sebaya dan juga lingkungan sekitarnya. Remaja akan cenderung melakukan hal-hal yang bertentangan dengan norma yang ada di lingkungan masyarakat, seperti melakukan tindakan perundungan antar teman, mudah menyalah-nyalahkan orang lain, meluapkan emosinya kepada hal-hal yang negatif, berkelahi dengan teman, menjadi mudah marah, putus asa, dendam, dan juga pasrah.

Morris (dalam Fitriani dan Alsa 2015) mengungkapkan bahwa regulasi emosi rendah yang dimiliki oleh remaja dapat berpengaruh pada beragam bentuk psikopatologi remaja, baik dari gangguan internalnya, seperti stres, depresi, cemas, sedih, dan gangguan eksternalnya seperti perilaku kesulitan meregulasi emosi dan mudah terpancing emosi. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dilihat bahwa regulasi emosi adalah hal yang sangat penting didalam perkembangan seorang remaja. Fenomena akibat kurangnya regulasi emosi diantaranya berdampak pada agresifitas remaja yang sering ditunjukkannya kepada orang lain (Janah, 2015).

Goleman (dalam Hidayati, 2017) menyatakan bahwa terdapat ciri-ciri regulasi emosinya, diantaranya yaitu : 1) toleransi yang tinggi terhadap rasa frustrasi serta pengelolaan amarah, 2) berkurangnya ejekan verbal, 3) mampu mengungkapkan emosi dengan sangat tepat tanpa adanya konflik atau perkelahian, 4) perasaan

yang baik serta pemikiran positif terhadap diri sendiri, 5) berkurangnya kecemasan dan kesepian dalam pergaulan. Individu yang mampu meregulasi emosinya dengan baik, maka akan dapat juga mengelola emosi negatifnya, sehingga menjadikan individu tersebut belajar lebih optimal, dapat berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan sekitar, dan dapat mengorganisir tugas mereka menjadi lebih baik (Mulyana, dkk., 2020).

Dari hasil survey awal regulasi emosi kepada 161 remaja pengguna *game online free fire* yang bermain diatas 3 jam sehari didapati bahwa kehilangan mood, malas melakukan sesuatu (mager), cenderung mengurung diri dan tidak mau diganggu sama sekali, disertai perasaan kecewa. Hal ini disebabkan rasa frustrasi yang mereka alami ketika kalah bermain *game*, remaja cenderung suka mengejek, menghina, merendahkan, dan juga berkata-kata kasar yang disebabkan oleh emosi tersebut, dan puncak emosi remaja *gamer* tersebut adalah ketika mereka mengalami kekalahan bermain *game online* dengan meluapkan emosi mereka seperti menyalah-nyalahkan orang lain, baik teman bermain, ataupun orang lain, meluapkan rasa kesal, marah-marah, dan beberapa mengekspresikan kemarahannya dengan merusak atau membanting hp miliknya, remaja menjadi pribadi yang agresif dan emosional, dan sering kali terjadi kepada remaja-remaja pengguna *game online free fire* yang membuat mereka ribut, dan bermusuhan sesama mereka dan kepada temannya sendiri, disebabkan karena ketidakmampuan remaja didalam mengontrol emosi.

Hal ini selaras juga dengan hasil observasi peneliti kepada remaja-remaja tersebut yang mana mereka kerap kali mereka bermain bersama diwarung, dipos, atau salah satu rumah temannya, kemudian saling menghina, mencaci satu sama lain, dengan nada suara yang tinggi, dan memperlihatkan wajah yang sedang marah, dan disertai dengan kata-kata kasar, yang mana kerap kali membuat mereka berkelahi satu sama lain.

Masa remaja merupakan masa yang penuh dengan berbagai macam permasalahan disebabkan karena ketidakstabilan emosi. Regulasi emosi memiliki pengaruh bagi interaksi sosial yang dapat menyebabkan perubahan perilaku, ketepatan dalam pengambilan keputusan, dan daya ingat terhadap suatu peristiwa penting (Gross, 2014). Regulasi emosi juga mempengaruhi interaksi sosial individu pada situasi dan kondisi agar dapat mengurangi konflik serta dapat membantu menyesuaikan diri dalam berinteraksi pada lingkungan sosial (Lerner, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara tentang interaksi sosial dengan salah satu remaja berinisial DH siswa yang masih duduk dibangku SMP yang berusia 14 tahun (*Personal Communication*, 16 April 2021). DA mengatakan bahwa yang membuat dia malas dalam berinteraksi kepada orang ialah karena lebih fokus kepada *game*, dan *game* tersebut tidak bisa dijeda seperti *game offline*, sehingga dia lebih memfokuskan kepada *game* yang dimainkannya ketimbang orang lain yang mengajaknya berbicara, tanpa memperdulikan tanggapan orang lain pada dirinya, dan bermain *game* itu sendiri lebih mengasikkan dibanding berbicara dengan orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara tentang interaksi sosial dengan salah satu remaja berinisial JS siswa yang masih duduk dibangku SMP yang berusia 13 tahun (*Personal Communication*, 16 April 2021). HS mengatakan bahwa penyebab dia menjauhi orang-orang yang berada didekatnya kemudian dijauhinya karena tidak mau diganggu untuk sementara waktu, butuh ketenangan, hal ini biasanya terjadi ketika ia kalah dalam bermain *game* dan ingin membalikan keadaan sehingga dia mengulangi permainan tersebut sampai keadaannya berbalik seperti semula, hal ini dia lakukan tanpa memikirkan kegiatan lain yang harus ia selesaikan, tak peduli seberapa banyak waktu yang harus ia tinggalkan.

Berdasarkan hasil wawancara tentang interaksi sosial dengan salah satu remaja berinisial FS siswa yang masih duduk dibangku SMA yang berusia 15 tahun (*Personal Communication*, 17 April 2021). F mengatakan bahwa dirinya sering kali kesulitan dalam mengontrol emosi kepada teman bermain *game* nya dan kerap kali menyalahkan-nyalahkan sampai terkadang keluar kata-kata hinaan kepada temannya, baik verbal maupun non verbal, hal ini karena sulitnya mengontrol emosi yang dimilikinya dan teman gamenya yang cenderung beban sehingga berakibat pada kekalahan yang membuat remaja FS ini keluar kata-kata kasar kepada temannya, dan perilaku ini yang sering membuat hubungan interaksi kepada temannya menjadi terputus dan terjalin secara tidak baik.

Berdasarkan hasil wawancara tentang interaksi sosial dengan salah satu remaja berinisial J siswa yang masih duduk dibangku SMP yang berusia 13 tahun (*Personal Communication*, 17 April 2021). J mengatakan yang bahwa ia seperti

dibuat ketagihan dan penasaran ketika bermain game tersebut untuk meningkatkan divisi *ranked* nya, hal ini lantaran ketika ia menang, maka dirinya terpancing untuk bermain lagi dan ketika ia mengalami kekalahan, ia terpancing untuk mengembalikan keadaan divisi *ranked* nya seperti sedia kala, DRA mengungkapkan ketika dia hendak *push rank*, dirinya seolah-olah dibuat terpancing untuk bermain setiap saat, seperti tidak mau kalah dengan teman lainnya, hal ini yang membuat ia terkadang sulit untuk lepas dari *game* tersebut ketika ia telah bermain dengan durasi yang cukup lama.

Berdasarkan hasil wawancara tentang interaksi sosial dengan salah satu remaja berinisial RS siswa yang masih duduk dibangku SMP yang berusia 13 tahun (*Personal Communication*, 17 April 2021). RS mengatakan bahwa ia sulit dalam mengontrol diri dan mengontrol waktu ketika bermain *game online* tersebut, RS kerap kali saling ejek kepada teman pengguna *game online* selain *Free Fire*. RS mengatakan kalau waktu sehari-harinya dihabiskan untuk bermain *game online*, berdasarkan wawancara lebih lanjut, RS menghabiskan waktu 7 jam sehari hanya untuk bermain *game online free fire*, dan terkadang hal ini kerap kali membuat ia lebih menyibukkan dirinya untuk bermain *game* ketimbang berinteraksi dengan orang tuanya ataupun lingkungan disekitarnya dan ketika berinteraksi kepada teman sebaya nya, mereka akan menghabiskan waktunya bermain *game* melalui *smartphone* nya ketimbang mengobrol dan berinteraksi secara langsung.

Soleman (2012) mengatakan bahwa remaja yang bermain *game online* akan menyebabkan perilaku-perilaku negatif, yakni dari segi sosial, hubungan dengan

keluarga dan juga temannya akan menjadi renggang karena waktu bersama-sama menjadi semakin berkurang. Kemampuan bersosial remaja menjadi berkurang, sehingga akan sulit ketika berhubungan dengan orang lain. Kemudian dari segi psikis, remaja akan terbayang-bayang dan akan keterusan kepikiran permainan yang sedang ia mainkan serta membuat remaja kesulitan berkonsentrasi terhadap aktivitasnya, studi, dan sering bolos sekolah bahkan terkadang juga sampai mencari-cari alasan agar menghindari pekerjaan.

Pada remaja di Kecamatan Rantau Alai ini, banyak didapati banyak remaja yang tidak mampu atau kurangnya remaja dalam mengelola emosi akibat dari bermain *game online*, remaja menjadi emosional, muncul perasaan kecewa, kesal, marah-marah, dan kehilangan mood serta timbul perilaku menyalah-nyalahkan orang yang ada disekitarnya, baik teman sendiri, teman *game*, maupun kepada orang lain bahkan orang tua sendiri, serta perilaku agresif yang ditampakkan oleh remaja itu sendiri, sehingga berdampak pada interaksi sosial kepada orang-orang disekitarnya menjadi renggang dan terjalin hubungan yang tidak baik, kepada teman-teman, tetangga, maupun kepada keluarga khususnya orang tua itu. Tidak hanya itu, remaja banyak yang kecanduan bermain *game online* yang membuat dirinya hanya fokus kepada *game*, yang mana merupakan kehidupan maya dan kurang empati terhadap lingkungannya yang mana merupakan kehidupan nyata, sehingga menyebabkan kehidupan sosial remaja menjadi terganggu. Seringnya bermain *game online* menyebabkan remaja menghabiskan waktunya hingga berjam-jam, sehingga membuat remaja sampai lupa waktu dan hubungan interaksi sosial dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan sekitar menjadi

terganggu, baik kepada lingkungan sekitarnya, maupun lingkungan keluarga. Remaja juga mencuri-curi jadwal belajar disekolah maupun dirumah mereka hanya untuk bermain *game*, uang jajan sehari-hari dan uang sekolah di gunakan hanya untuk bermain *game* dan *top-up*, pola makan dan pola tidur bahkan mandipun menjadi terganggu, serta remaja akan cenderung membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kategori regulasi emosi yang ada pada remaja pengguna *game online Free Fire* dan mengetahui kategori interaksi sosial remaja serta melihat adakah hubungan antara regulasi emosi terhadap interaksi sosial remaja pengguna *game online* tersebut.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar supaya dapat memberikan manfaat, baik itu manfaat secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat-manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini untuk menambah kajian teoritis dalam bidang Psikologi, khususnya dalam bidang Psikologi Sosial dan Psikologi Perkembangan yang berkaitan pada remaja. Penelitian ini akan memberikan kajian tentang hubungan

antara regulasi emosi terhadap interaksi sosial pengguna *game online* pada remaja, serta diharapkan dapat melengkapi referensi penelitian terutama penelitian mengenai remaja.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan informasi, masukan dan bisa dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara regulasi emosi terhadap interaksi sosial pada remaja pemain *game online free fire* serta dapat memberikan gambaran mengenai dampak bermain *game online* khususnya *free fire* pada regulasi emosi dan interaksi sosial remaja.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian yang terkait dengan interaksi sosial berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain *Game Online X* Di Kota Padang” yang dilakukan oleh Dewi Purnama Sari (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, kemudian dianalisis dengan tujuan untuk melihat sejauh mana hubungan antara kedua variabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini, yaitu mahasiswa yang bermain *game online X* di Kota Padang dengan subyek sebanyak 120 orang. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan *snowball sampling* dan analisis data menggunakan *product moment*. Hasil nilai

korelasi sebesar $-0,244$ bernilai negatif dan probabilitas (sig) $0,007$, maka hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial dan memiliki hubungan negatif yang signifikan di antara keduanya.

Penelitian lain “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja” yang dilakukan oleh Annisa, dkk (2019). Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja. Populasi pada penelitian ini berjumlah 241 orang siswa yang berumur 14-18 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang ada di SMA Negeri 5 Samarinda. Pengambilan sampel pada penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *stratified random sampling*. Analisa yang digunakan yaitu teknik analisa regresi sederhana, dengan hasil penelitian terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja. Besarnya pengaruh pada variabel intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial adalah $0,256$, dengan nilai $p=0,000$ ($p < 0,05$). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial yaitu dengan nilai korelasi yang tergolong sangat rendah yaitu $0,256$, $p=0,000$ ($p < 0,05$).

Penelitian lain “Interaksi Sosial Dan Konsep Diri Dengan Kecanduan *Games Online* Pada Dewasa Awal” yang dilakukan oleh Lestari Ayu dan Sahat Saragih (2016). Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online* pada awal masa dewasa. 2) Kontribusi interaksi sosial dengan kecanduan *game online*. 3)

kontribusi konsep diri dengan kecanduan *game online*. Hipotesis yang diajukan yaitu ada hubungan negatif antara interaksi sosial dan konsep diri dalam kecanduan *game online*. Subyek pada penelitian ini adalah laki-laki yang berusia 18-40 tahun, yang bermain *game online* di PC ataupun di HP. Pemilihan subjek pada penelitian ini diambil dengan cara menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang dianalisis menggunakan analisis regresi. Sebelum melakukan analisis regresi, yang dilakukan peneliti tersebut yaitu dengan melakukan uji asumsi. Uji asumsi yang dibuat meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dalam kecanduan *game online*.

