

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa transformasi yang mendasar dalam berbagai dimensi kehidupan masyarakat global, termasuk di Indonesia. Berbagai aktivitas manusia yang sebelumnya dilakukan secara konvensional, kini bergeser menuju ruang-ruang digital dengan memanfaatkan internet sebagai infrastruktur utamanya (APJII, 2024). Perubahan ini tidak hanya melatarbelakangi cara masyarakat berinteraksi secara sosial, tetapi juga mengubah total paradigma individu dalam memilih dan menikmati hiburan (Livingstone et al., 2020). Kemudahan akses internet yang didukung oleh kepemilikan *smartphone* yang masif membuat berbagai hiburan, terutama *game online*, dapat diakses kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu (Indrawan & Candrasari, 2023).

Kondisi tersebut secara langsung mendorong peningkatan intensitas penggunaan media digital, khususnya di kalangan Generasi Z. Kelompok demografi ini sering disebut sebagai *digital natives* (penduduk asli digital), yakni generasi yang lahir dan tumbuh beriringan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, sehingga mereka menjadi kelompok yang paling adaptif terhadap inovasi digital (Surat et al., 2021). Berdasarkan data terbaru, tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai angka yang sangat tinggi, di mana kelompok remaja menjadi segmen paling aktif dan dominan dalam mengakses platform digital setiap harinya (APJII, 2024). Tingginya durasi penggunaan internet ini sangat berkaitan erat dengan karakteristik psikologis generasi z yang berada dalam fase transisi, pencarian identitas, dan tingginya rasa ingin tahu (Santrock, 2017). Pada tahapan perkembangan ini, remaja sangat tertarik pada

aktivitas digital yang mampu memberikan pengalaman baru serta pemuasan kebutuhan psikologis yang bersifat instan (Dharma, 2026).

Dalam perspektif Ilmu Komunikasi, fenomena interaksi di dalam *game online* ini dipahami sebagai bentuk komunikasi virtual yang dinamis, di mana individu bertindak sebagai partisipan aktif dalam sebuah jaringan sosial digital (Istikhomah et al., 2012). Melalui platform permainan ini, Generasi Z tidak hanya memposisikan diri sebagai konsumen pasif yang sekadar bermain, melainkan bertindak sebagai komunikator yang aktif membangun relasi sosial baru di ruang virtual (Putra, 2023).

Hal tersebut sejalan dengan pandangan dalam teori *Uses and Gratifications*, yang menjelaskan bahwa individu secara sadar memilih media tertentu karena dianggap mampu memenuhi kebutuhan psikologis mereka, baik itu untuk sekadar hiburan, pelarian dari stres akademik (eskapisme), maupun pencarian validasi diri (Livingstone et al., 2020). Berbeda dengan pandangan yang melihat audiens sebagai penerima pasif, teori *Uses and Gratifications* memandang bahwa Generasi Z secara aktif memilih *game online* yang dianggap paling mampu memberikan kepuasan psikologis sesuai dengan kebutuhan yang mereka rasakan (Katz et al., 1974).

Namun demikian, ketika kemudahan akses dan tingginya dorongan pemenuhan kebutuhan ini tidak dibarengi dengan kontrol diri yang baik, pola penggunaan media cenderung menjadi repetitif dan berisiko memicu kecanduan (Salepaki et al., 2025). Penggunaan yang tidak terkontrol ini mulai menimbulkan permasalahan ketika aktivitas virtual sudah mengganggu keseimbangan dan tanggung jawab generasi z di dunia nyata. Keterlibatan yang berlebihan dalam *game* secara signifikan berdampak pada menurunnya kemampuan manajemen waktu, penurunan prestasi akademik, gangguan pola tidur, hingga berkurangnya empati dan kualitas interaksi sosial secara

langsung (King & Delfabbro, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui penelusuran data empiris di lingkungan Kota Surabaya, ditemukan gambaran nyata mengenai kondisi tersebut. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Indrawan & Candrasari, 2023) mengenai perilaku komunikasi remaja di Surabaya, terdapat sejumlah remaja usia sekolah menengah yang menghabiskan banyak waktu luangnya untuk bermain *game online* melalui gawai mereka. Dalam temuan tersebut, terlihat adanya gejala hubungan sosial di dunia nyata, di mana ruang interaksi interpersonal secara tatap muka dengan keluarga mengalami penurunan drastis karena remaja mengalihkan aktivitas komunikasinya ke dalam ruang komunikasi virtual di dalam *game*. Pemilihan Kota Surabaya sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sebagai kota metropolitan yang padat, Surabaya memiliki infrastruktur digital yang sangat maju.

Fenomena kecanduan *game online* di Kota Surabaya juga semakin terlihat melalui meningkatnya perhatian lembaga kesehatan terhadap persoalan tersebut. Berdasarkan pemberitaan Radar Surabaya, RSJ Menur mencatat bahwa sekitar 3.000 anak dan remaja menjalani terapi terkait gangguan perilaku digital, termasuk kecanduan gadget dan *game online* sepanjang tahun 2024 (Surabaya, 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara berlebihan telah berkembang menjadi persoalan yang nyata di kalangan remaja perkotaan. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada terganggunya aktivitas akademik dan menurunnya produktivitas, tetapi juga memengaruhi kualitas interaksi sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, temuan dari Klikwarta menunjukkan bahwa pihak rumah sakit menilai persoalan kecanduan *game online* pada generasi z tidak semata-mata disebabkan oleh perangkat digital, melainkan juga berkaitan erat dengan pola komunikasi keluarga, pola asuh, serta lemahnya pengawasan terhadap aktivitas daring remaja (Klikwarta, 2024).

Pemilihan Kota Surabaya sebagai lokasi penelitian ini didasarkan pada urgensi fenomena lokal yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kasus kecanduan *game online* di kalangan remaja. Sebagai salah satu kota metropolitan dengan penetrasi internet yang tinggi, Surabaya menghadapi tantangan sosial berupa maraknya ruang digital informal seperti warung kopi berfasilitas Wi-Fi (*warkop mabar*) yang sangat banyak di berbagai sudut kota. Berdasarkan pengamatan awal, masalah yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa tempat-tempat ini sering kali dipenuhi oleh remaja usia sekolah hingga larut malam, bahkan pada jam-jam pelajaran, yang mengindikasikan adanya pergeseran prioritas aktivitas harian mereka. Kondisi ini sejalan dengan data tingkat penetrasi internet yang masif pada Generasi Z di wilayah perkotaan besar (APJII, 2024) serta laporan mengenai maraknya pemanfaatan ruang digital informal warkop di Surabaya sebagai ruang pelarian sosial atau eskapisme bagi remaja usia sekolah (Putra, 2023).

Dari sudut pandang Ilmu Komunikasi, realitas tersebut memicu sebuah fenomena berupa dekoneksi sosial dan pergeseran pola hubungan di dunia nyata. Remaja di Surabaya yang mengalami kecenderungan adiktif ini mulai memindahkan ruang interaksi interpersonal mereka dari lingkungan nyata ke dunia maya, di mana ruang komunikasi virtual tersebut dipilih sebagai alternatif untuk memperoleh kenyamanan emosional yang tidak didapatkan di lingkungan nyata (Santrock, 2017).

Keterbatasan komunikasi tatap muka (*face-to-face*) di lingkup domestik keluarga akhirnya digantikan oleh interaksi virtual melalui pemanfaatan fitur *voice chat* dan *text chat* di dalam permainan (R. W. Putra, 2023). Oleh karena itu, penelitian di lokasi ini menjadi sangat krusial untuk memetakan bagaimana stimulasi dari teknologi media digital mampu menggeser pola komunikasi sosial serta memengaruhi stabilitas emosional remaja di Kota Surabaya.

Tidak hanya digunakan untuk bermain, *game online* juga menjadi tempat bagi remaja untuk mencari teman, membangun relasi, hingga memperoleh pengakuan dari kelompoknya (Coyne et al., 2017). Kondisi ini menunjukkan bahwa *game online* bukan sekadar sarana hiburan, melainkan juga menjadi ruang interaksi digital yang membentuk cara remaja berinteraksi dan mengekspresikan dirinya di ruang digital (Istikhomah et al., 2012).

Bagi remaja Generasi Z yang berada pada fase pencarian identitas, ruang komunikasi virtual tersebut sering kali menjadi alternatif untuk memperoleh pengakuan, rasa memiliki, dan kenyamanan emosional yang belum tentu mereka dapatkan di lingkungan nyata (Santrock, 2017). Dalam konteks ini, *game online* dapat menjadi salah satu media yang dipilih remaja untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosialnya melalui interaksi digital yang mereka lakukan secara aktif (Livingstone et al., 2020). Ketika kebutuhan tersebut terus terpenuhi melalui interaksi yang berlangsung secara intens dan berulang, keterikatan terhadap *game online* dapat berkembang menjadi pola penggunaan yang sulit dikendalikan dan berpotensi menimbulkan kecenderungan adiktif (Mihara & Higuchi, 2017).

Oleh karena itu, kondisi empiris yang terjadi di Surabaya memperkuat relevansi. Penelitian ini untuk mengkaji bagaimana faktor psikologis dan sosial saling

berinteraksi dalam membentuk kecanduan *game online* pada remaja Generasi Z. Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah banyak membahas isu penggunaan *game online*, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada analisis dampak penggunaannya, seperti peningkatan agresivitas atau penurunan prestasi akademik, dan belum menggali secara mendalam proses yang melatarbelakangi munculnya kecenderungan kecanduan (Mihara & Higuchi, 2017).

Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian dalam memahami bagaimana faktor internal berupa kondisi psikologis serta faktor eksternal berupa tekanan sosial dan relasi pertemanan digital saling berinteraksi hingga membentuk perilaku adiktif pada Generasi Z (Coyne et al., 2017). Dengan menggunakan teori *Uses and Gratifications* sebagai landasan utama untuk memahami motif penggunaan media, serta didukung analisis faktor psikologis dan sosial, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika kecanduan *game online* pada remaja Generasi Z di Kota Surabaya.

Fenomena tingginya adiksi *game online* pada remaja Generasi Z di Kota Surabaya ini juga tidak dapat dilepaskan dari cara pandang Teori Determinisme Teknologi. Teori ini memandang bahwa kehadiran teknologi media digital yang masif beserta kecanggihan fitur interaktif di dalamnya bertindak sebagai kekuatan utama yang menggeser, dan membentuk pola perilaku baru di masyarakat.

Stimulus teknologi tersebut kemudian direspon secara aktif oleh remaja untuk memenuhi kebutuhan psikososial mereka, sebuah proses yang sejalan dengan asumsi Teori *Uses and Gratifications*. Oleh karena itu, integrasi kedua teori komunikasi ini menjadi sangat krusial untuk memetakan bagaimana keterikatan pada teknologi media digital tidak hanya berkaitan dengan pola penggunaan media, tetapi juga berinteraksi

dengan kondisi psikologis internal individu serta lingkungan sosial eksternal remaja Gen Z dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kedua teori tersebut dapat membantu memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai keterkaitan antara penggunaan teknologi, kebutuhan psikososial, dan perilaku remaja di dunia nyata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana faktor psikososial yang melatarbelakangi kecanduan *game online* pada remaja Generasi Z?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, memetakan, dan mendeskripsikan dinamika faktor psikologis dan sosial yang melatarbelakangi kecanduan *game online* pada remaja Generasi Z.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya dalam memahami perilaku penggunaan media digital pada kalangan remaja. Secara spesifik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dengan mengintegrasikan perspektif *Uses and Gratifications*, Teori Determinisme Teknologi, dan pendekatan Psikologi Komunikasi. Ketiga konsep ini diharapkan mampu menjelaskan secara seimbang antara keaktifan remaja dalam memilih media serta dampak kuat teknologi *game* dalam memicu perilaku adiktif.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua, pendidik, serta masyarakat mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi kecanduan *game online* pada remaja Generasi Z. Dengan adanya pemahaman tersebut, diharapkan perilaku bermain *game online* tidak hanya dipandang sebagai penggunaan waktu yang berlebihan, tetapi juga dipahami sebagai bagian dari kebutuhan psikologis dan sosial remaja yang berkembang di tengah lingkungan digital. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dan pendidik dalam memberikan pendampingan yang lebih tepat, baik melalui pengawasan penggunaan media digital, penyediaan ruang interaksi sosial yang positif, maupun membangun komunikasi interpersonal yang lebih terbuka dan suportif di lingkungan. Dengan demikian, upaya pencegahan terhadap kecanduan *game online* dapat dilakukan tidak hanya melalui pembatasan penggunaan media, tetapi juga dengan memahami kondisi emosional dan sosial yang dialami remaja dalam kehidupan sehari-hari.