# Bab 1 Pendahuluan

## Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju dengan pesat telah menjadikan kehidupan manusia semakin maju, hal ini juga menjadikan sistem komunikasi dan komputer memiliki perkembangan yang cukup pesat, hingga akhirnya memunculkan suatu disiplin ilmu baru yang lebih dikenal dengan internet (Andrean, 2022). Perkembangan dalam dunia hiburan seperti berkembangnya *game online* di dunia digital juga tidak terkecuali dari kemajuan ini. Perkembangan ini telah membawa kita ke era modern, di mana industri *game* semakin berkembang pesat, serta melibatkan banyak individu kreatif dan berbakat dalam menciptakan berbagai jenis permainan yang menghibur (Firdaus & Thamrin, 2023).

*Game online* merupakan jenis permainan yang harus diakses menggunakan internet serta berbasis video yang bisa dimainkan di mana saja dan kapan saja, *game* ini juga bisa dimainkan melalui *smartphone* maupun komputer (Setiawan, 2024). *Game online* mempunyai keunggulan yaitu dapat bermain dengan pemain dari berbagai belahan dunia, tidak hanya dengan orang disekitarnya saja (Young, 2009). Berkat fitur yang ditawarkan, para pemain dapat terkoneksi dan berinteraksi kapan saja dan di mana saja tanpa terhalang oleh jarak, salah satu fitur yang ditawarkan dan memungkinkan para pemain berinterkasi adalah fitur *chat* (Adiningtiyas, 2017). Sudah terlihat jelas bahwa hadirnya internet telah menjangkau ke dunia permainan berbasis daring (Arinata, 2024).

Pada era modern ini, *game* daring semakin menarik perhatian masyarakat luas, jenis permainan ini juga banyak dimainkan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Setiawan, 2024). Popularitas *game online* dapat dilihat dari kemampuannya yang dapat mengatasi bosan di kala waktu luang dan dapat menjadi hiburan tersendiri jika digunakan dalam batas waktu wajar (Putri, 2024). Popularitas *game online* juga dapat dilihat dari banyaknya jumlah pemain, data yang dilansir dari *Statista.com* pada tahun 2024 menunjukkan bahwa pemain *game* daring di seluruh dunia telah mencapai 1,1 miliar orang. Selain itu, data yang dipublikasi oleh *Steamworks* di tahun 2021 yang merupakan platform distribusi *game* digital terbesar di dunia memperlihatkan bahwa 10 *game* teratas yang sering dimainkan setiap hari didominasi oleh *game online*, Steam juga melansir bahwa terdapat peningkatan sebesar 50,7% terhadap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

Jika dilihat dari penelitian Permana (2015), terdapat lima alasan mengapa *game online* menarik minat banyak individu. Pertama yaitu karena ketika bermain *game*, seseorang dapat bermain peran (*roleplay*) yang menjadikan jaringan neuron bekerja dan mempengaruhi emosi manusia, dimana seakan-akan dirinya lah yang menjadi tokoh pada *game* tersebut. Kedua, munculnya perasaan puas jika level yang dicapai semakin tinggi, rasa puas tersebut kemudian akan meningkatkan rasa percaya diri individu tersebut. Ketiga, bermain *game* mampu meminimalisir rasa stress yang dialami, karena *game* mampu menjadi pelarian seseorang jika memiliki masalah di dunia nyata. Keempat, *dopamine* lebih banyak diproduksi oleh tubuh ketika sedang bermain *game*. Terakhir, individu yang memainkan *game online* secara berlebih adalah orang yang merasa kesepian atau memiliki banyak masalah di hidupnya karena mereka takut menghadapi dunia nyata dan ingin berada di dunia di mana ia bisa menjadi orang lain.

Indonesia merupakan salah satu pasar terbesar dalam industri *game* global, terutama dalam kategori permainan video. Berdasarkan laporan yang dilansir dari *GoodStats,* pada tahun 2024 Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara yang memiliki jumlah pemain *game online* terbanyak di dunia, dengan 95% pengguna internet di Indonesia mengakses dan bermain video *game* (Yonatan, 2024). APJII (Asosiasi Penyelenggara, Jasa Internet Indonesia) juga mencatat bahwa bermain *game online* menduduki peringkat kedua yang paling sering dikunjungi selama 3 tahun berturut-turut (Hasriandry, 2020).

Maraknya *game online* di Indonesia berawal pada tahun 2001 ketika perusahaan Boleh*Game*.com meluncurkan Nexia *online* yang memilki genre RPG (*Role Playing Game*) dan mampu dimainkan di perangkat komputer dengan spesifikasi rendah, *game* ini menjadi pelopor dalam industri *game online* di Indonesia (Setiawan, 2024). Selain itu, kemudahan dalam mengakses *game online* juga merupakan salah satu faktor *game online* sangat diminati di Indonesia (Setiawan, 2024). Kelebihan lain yang menjadi daya tarik para pemain *game online* yaitu karena menampilkan grafis 3 dimensi, menghadirkan pengalaman bermain yang lebih realistis. Selain itu, di dalam dunia virtual tersebut, para pemain dapat menjalani kehidupan, berinteraksi, melakukan transaksi, berkativitas, bekerja, hingga menemukan pasangan (Firdaus & Thamrin, 2023).

Beberapa kelebihan *game online* yang telah disebutkan sebelumnya tidak otomatis menjadikan setiap *game online* popular di kalangan para pemain. Para pengembang *game* juga mempunyai tuntutan untuk terus menemukan inovasi dan menghadirkan elemen-elemen baru yang unik di dalam permainan mereka agar mampu bersaing di industri permainan dan menarik

perhatian *gamers*, kompetisi yang ketat ini akhirnya menghadirkan beranekaragam genre dan fitur pada *game online*, salah satu konsep *game* yang banyak diminati karena banyaknya fitur dan mekanisme *gameplay* yang disajikan yaitu *game open-world* (Hariyono & Arviani, 2024).

*Game open-world* merupakan jenis permainan yang memungkinkan pemain menjelajahi dunia virtual, jenis *game* ini tidak hanya memungkinkan pemain menjelajahi berbagai lokasi dalam peta, tetapi juga menawarkan simulasi aktivitas sosial dan non-sosial yang serupa dengan kehidupan nyata. Pada jenis *game* ini, para pemain dijadikan seakan-akan benar-benar mengalami kehidupan di dalam dunia virtual yang imersif. Para pemain dapat melakukan kerja sama untuk menyelesaikan alur cerita, bertransaksi di dalam *game*, membentuk komunitas, serta bersaing untuk membuktikan siapa yang paling unggul dalam *game* tersebut (Hariyono & Arviani, 2024). Adapun salah satu *game* open-world yang paling banyak diminati adalah *GTA* (*Grand Theft Auto*) yang dirancang oleh David Jones dan diluncurkan sejak tahun 1997 (Ameli & Haghshenas, 2023). Menurut *The Times Of India* (2025) Hal ini dapat dilihat dari penjualan game *GTA V* sebanyak 215 juta cetak secara global.

Seiring dengan perkembangan *GTA* yang semakin dikenal oleh banyak kalangan, dan seolah merasa kurang puas dengan fitur yang ditawarkan oleh *GTA*, komunitas pemain *GTA V* kemudian merancang berbagai modifikasi yang dimasukan ke dalama *game* tersebut. Adapun modifikasi yang paling populer di kalangan pemain *GTA* adalah *FiveM*, *FiveM* memperluas pengalaman bermain *GTA V* dengan meluncurkan server *multiplayer custom* dan mendukung modifikasi. Salah satu fitur menarik dari *GTA V* dan banyak diminati adalah fitur *roleplay*. *GTA V Roleplay* diluncurkan pada tahun 2013 dan masih sangat populer di kalangan *gamers* hingga tahun 2024. Kepopuleran tersebut bisa dilihat dari data yang dirilis oleh *Statista.com* (2024) yang menunjukkan jumlah penjualan *GTA V* meraih 210 juta di seluruh dunia pada bulan November 2024. Bahkan di Indonesia sendiri *GTA V Roleplay* sering diperbincangkan di kalangan *influencer* terkenal (Rifki, 2024).

Dengan adanya berbagai fitur tambahan yang dirancang oleh *FiveM*, para pemain memiliki kebebasan untuk menambahkan berbagai modifikasi, seperti model kendaraan, karakter, pakaian, aktivitas, animasi gerakan, serta elemen lain yang sesuai dengan preferensi mereka atau dengan kata lain para pemain dapat bermain peran (*roleplay*) (Hariyono & Arviani, 2024). *Roleplay* dapat didefinisikan sebagai jenis *game online* di mana pemain memerankan karakter di dunia virtual. Permainan ini dirancang agar para pemain mempunyai identitas pribadi secara virtual dan

memainkan peran di *game* tersebut (Adiyatama & Zamzamy, 2023). Pada intinya, *roleplay* adalah permainan karakter yang kita tentukan dan inginkan dalam *game* tersebut. Sedangkan pada *game GTA V* sendiri, kita bisa memilih bermacam-macam karakter dengan kompleksitas tinggi, layaknya kehidupan nyata, misalnya memilih gaya hidup dan pekerjaan dari karakter yang dipilihnya (Ameli & Haghshenas, 2023). Dalam *game* ini, pemain memiliki kebebasan dalam menjalankan aktivitas yang ingin dilakukan saat memainkan karakter, termasuk beberapa hal yang tidak dapat dilakukan di kehidupan nyatanya. Dari banyaknya fitur yang tersedia, *game* ini mampu membuat pemain akan tetap terlibat di dalam *game* dan bermain dalam waktu yang lama (Hidayat dkk., 2024)

Dari banyaknya fitur dan modifikasi yang dibuat oleh *FiveM* di *GTA V*, *FiveM* juga dapat membentuk komunitas untuk membuat *server* tersendiri di luar *server official*. Salah satu komunitas terpopuler *GTA V* yaitu Indopride *Roleplay* (Hariyono & Arviani, 2024). Komunitas Indopride *Roleplay* memiliki jumlah pengikut yang terbilang banyak di media sosial Instagram, yaitu sebanyak 42,5 ribu pengikut pada bulan Maret 2025. Kemudian pada aplikasi discord, komunitas ini memiliki lebih dari 151 ribu anggota. Komunitas discord INDOPRIDE *Roleplay* dapat mempermudah para pemain dalam komunitas tersebut untuk berinteraksi karena fitur *mic* pada discord tidak mengganggu audio asli dari *game* tersebut, serta dapat mempermudah pemain baru untuk memainkan *GTA V Roleplay* (Reitman, Anderson, & Steinkuehler 2021).

Di dalam komunitas discord tersebut Reitman dkk. (2021) mengatakan terdapat petunjuk bermain, cara belajar bermain *roleplay*, serta terdapat beberapa peraturan untuk para pemain pada komunitas tersebut agar dapat mempermudah pemain baru dalam bermain *GTA Roleplay*. Selain itu, pada permainan ini para pemain harus mengutamakan berinteraksi antar pemain supaya *game roleplay* ini tetap berjalan, serta melakukan kegiatan yang ingin dilakukan seperti yang biasa dilakukan di kehidupan sehari-hari (Jiwandono, 2015). Dapat dilihat bahwa penggunaan discord pada kalangan *gamers* menunjukkan terjadinya interaksi sosial sesama *player* dikarenakan discord sudah menjadi platform komunikasi utama dalam berbagai *game* dan komunitas, serta memiliki konteks yang mendukung pengalaman bermain *game* daring bagi banyak pengguna dari berbagai kalangan.

Discord adalah aplikasi yang peran utamanya adalah sebagai platform yang digunakan oleh para pemain *game online* untuk berinteraksi satu sama lain (Anderson, 2019). Hal ini dikarenakan discord memiliki konsep *Voice over Internet Protocol* (VoIP) yang dibuat sedemikian rupa untuk digunakan oleh komunitas *game*. Selain itu, discord juga mempunyai banyak fitur

umum seperti fitur *chat*, serta fitur *channel* yang membedakan discord dengan aplikasi lain (Yulannugroho, 2023). Aplikasi ini juga dibuat gratis untuk para pengguna dan mampu menciptakan server sendiri untuk *voice chat* dengan orang terdekat, sehingga aplikasi ini semakin menarik minat individu (Raihan & Putri, 2018). Hingga saat ini, discord menjadi platform komunikasi multimoda yang terlaris di kalangan *gamers*, dengan mencatat 140 juta pengguna aktif bulanan pada tahun 2021 (Curry, 2025).

Fenomena penggunaan discord dalam komunitas Indopride *Roleplay* menunjukkan bagaimana platform ini memfasilitasi interaksi sosial antar pemain, memberikan panduan bagi pemula, serta menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam (Bayuputra, Ulfa dan Setyabudi 2024). Dengan hadirnya komunitas tersebut dan fitur yang memadai untuk berkomunikasi secara daring membuat alur pertukaran informasi antarindividu maupun kelompok dapat berjalan dengan baik (Wicaksana & Soedarsono, 2022). Komunikasi sosial yang meningkat karena adanya komunitas ini merupakan salah satu aspek positif yang didapatkan dari bermain *game online* (Bayuputra, Ulfa dan Setyabudi 2024).

Dampak positif lain dari memainkan *game online* yaitu dapat menghadirkan rasa puas, memudahkan dalam berinteraksi sosial, pemahaman teknologi yang meningkat, meningkatnya ilmu Bahasa asing, serta memperbaiki koordinasi motorik (Firdaus & Thamrin, 2023). Bermain *game online* juga mampu memberikan rasa kesenangan dan berdampak positif bagi penggunanya jika dimanfatkan dengan bijak sebagai tempat untuk mencari hiburan. Dari banyaknya *game online* yang membutuhkan kolaborasi dengan *player* lain di dalam tim juga akan meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama (Farhandhany dkk, 2023). Akan tetapi, jika penggunanya tidak dapat mengelola waktunya dengan baik dan bermain *game* secara berlebihan dengan durasi yang lama, ataupun menjadikan *game* sebagai tempat pelarian maka akan menimbulkan dampak negatif (Kurniawan, 2017). Selain itu, bermain *game online* dengan berlebihan juga memungkinkan terganggunya keterampilan interaksi sosial dengan kerabat di lingkungan sekitarnya (Firdaus & Thamrin, 2023).

Fenomena ini dijelaskan oleh Astuti (2015), kemajuan teknologi telah menghadirkan ruang virtual yang mengakibatkan individu semakin terhanyut hingga terputus dari realitanya, karena ilusi dan citra virtual yang ditampilkan terlihat seperti kenyataan. Semakin meningkatnya frekuensi seseorang pada dunia virtual, maka akan menjadikan mereka semakin terjebak dalam hiperealitas, di mana batas antara realitas dan fantasi menjadi kabur. Padahal idealnya *game online* berfungsi

sebagai sarana untuk mencari hiburan dan melatih keterampilan. Namun fakta di lapangan menunjukkan tidak sedikit pemain yang memainkan *game online* secara berlebihan dan sering kali menjadikan *game online* sebagai pelarian dari realitas kehidupan, yang pada akirnya menyebabkan kecanduan pada pemainnya (Arinata, 2024).

Kecanduan *game online* merupakan bentuk ketergantungan psikologis yang tidak sehat, di mana individu menunjukkan perilaku obsesif-kompulsif secara terus menerus dan terus terlibat dengan aktivitas bermain *game* (Putra, Purwandari dan Satria, 2023). Sedangkan kecanduan *game online* menurut Weinstein (2010) adalah penggunaan *game online* yang berlebihan atau kompulsif sehingga memengaruhi kehidupan sehari-hari. Hampir mirip dengan pernyataan tersebut, Pande dan Marheni (2015) mengatakan bahwa individu yang mengalami kecanduan *game online* akan semakin sedikit waktu berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya.

Kecanduan *game online* atau *Internet Gaming Disorder* (IGD) jika dilihat dari DSM-5 yaitu perilaku bermain *game online* secara berkala dan menimbulkan gejala gangguan perilaku maupun kognitif. Gangguan yang muncul dapat berupa penarikan diri dari lingkungan sosial serta hilangnya kontrol dalam penggunaan *game online* (Cavida, 2022). Selain itu, kecanduan *game online* juga akan berdampak pada memburuknya kualitas waktu tidur. Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan yaitu terganggunya mental para pemain, emosi yang tidak stabil, menurunnya kontrol diri yang dimilikinya (Fajar, Masyuri, & Muda, 2024).

Kecanduan *game online* di Indonesia sangatlah beragam mulai dari latar belakang budaya dan jenjang usia yang beragam (Hasriandry, 2020). Penelitian tentang kecanduan *game online* lebih banyak dilakukan pada remaja (Lebho, Lerik, Wijaya, & Littik, 2020). Kecanduan *game online* di kalangan remaja merupakan masalah yang menarik perhatian telah menjadi isu global yang semakin mengkhawatrikan, karena mayoritas pengguna *game online* adalah kalangan remaja (Hasriandry, 2020). Meta-analisis berskala besar yang terbaru merilis prevalensi kecanduan *game online* secara global mencapai 7,2% dan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya (Meng dkk., 2024). Di Indonesia sendiri, remaja yang berusia 15-18 tahun mengalami kecanduan *game online*, dengan didominasi oleh remaja putra sebesar 77,5% atau sebanyak 887.003, sedangkan remaja putri yang mengalami kecanduan *game online* menyentuh angka 22,5% atau sebanyak 241.989. Sementara data yang dilansir dari *merdeka.com*, terdapat sekitar 58% atau 12.876.174 remaja mengikuti *esport* (kompetisi *game*) (Fembi dkk., 2022). Hal ini juga didukung oleh data yang dilansir dari *Google Analytic* yang menyatakan bahwa 80% pengguna *game online* merupakan

remaja yang berumur 15-19 tahun dan didominasi oleh remaja laki-laki sebesar 66,7% (Christianti, 2016).

Remaja yang mengalami tekanan emosional seperti stress dan kecemasan sering kali menjadikan *game online* sebagai platform untuk menenangkan diri ataupun melarikan diri. Mereka menganggap *game online* mempunyai fungsi sebagai strategi koping yang dapat membantu mereka dalam upaya meminimalisir emosi negatif dan menghadapi masalah di kehidupan nyata (Naeem dkk., 2025). Rujataronjai & Varma (2016) juga menyebutkan bahwa mereka mungkin memainkan *game online* untuk menutupi perasaan marah, depresi, serta rendahnya rasa percaya diri. Fenomena ini dapat dilihat dari teori psikososial *identity vs. role confusion* yang dicanangkan oleh Erikson (1968), yaitu di mana remaja berusaha memahami dirinya sendiri dan menciptakan hubungan sosial yang bermakna, jika fase ini dilalui dengan baik, mereka akan memiliki *sense of self* yang kuat. Namun, jika mereka gagal mencari identitas mereka, maka akan menimbulkan krisis identitas. Kemudian ketika mereka merasakan tekanan emosional yang berlebihan seperti cemas dan stress, maka mereka akan cenderung mencari pelarian, salah satunya yaitu bisa dari memainkan *game online*.

Seperti yang sudah disampaikan oleh Fairina (2023), bahwa pada dasarnya masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, di mana individu mengalami berbagai perubahan yang signifikan, baik dari segi fisik maupun psikologis. Fase ini juga merupakan fase di mana individu mengalami krisis identitas dan masa pencarian jati diri mereka sendiri. Pengembangan dan eksplorasi identitas diri mencakup penerimaan terhadap kondisi fisik, lingkungan sosial, kematangan emosi, kemampuan bakat dan intelektual, serta nilai sosial yang dipilih dan sesuai dalam mendukung pengembangan perilakunya dalam konteks sosial (Erikson, 1968). Pada fase ini, remaja diharapkan mampu menciptakan hubungan sosial dengan teman sebaya yang lebih matang, membentuk kemandirian emosional, serta dapat bertanggungjawab atas perilakunya di kehidupan sosial (Kusumo & Jatmika, 2020). Mereka juga dituntut untuk dapat berperilaku sesuai dengan normal sosial, berbagai perubahan yang terjadi di dalam diri dan lingkungannya pun menjadikan kebutuhan sosial dan psikologis remaja meningkat. Akibat yang ditimbulkan dari banyaknya tuntutan yang dihadapi, tidak sedikit remaja yang mencari pelarian, salah satunya dengan bermain *game online* (Fairina, 2023).

Tidak mengherankan jika banyak remaja menganggap *game online* sebagai wadah mencari hiburan dan menjadikannya hobi, dikarenakan mereka menganggap dari adanya *game online*

mereka dapat memiliki lebih banyak teman yang tidak dikenal sebelumnya, dan mendapatkan teman dari berbagai wilayah (Samudro, Kurniawati, & Susanto, 2023). Selaras dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Seay (2006) menyebutkan motivasi remaja bermain *game online* karena adanya keinginan untuk menciptakan relasi yang bermakna dengan pemain lain. Mereka mendapatkan dan memberikan dukungan emosional dari teman-temannya melalui *game online* tersebut. Selain itu, dengan bermain *game online* juga memberikan dampak positif yang berpengaruh terhadap keterampilan sosial serta menghilangkan rasa kesepian pada remaja dengan cara mencari kerabat dalam *game online* tersebut (Hanip dkk., 2022).

Dalam hal ini, peran orang tua sangat dibutuhkan agar tidak menjerumus ke dalam adiksi *game online*, beberapa upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan interaksi yang baik, membangun suasana yang menyenangkan dan memberikan dukungan sosial (Halisyah, 2022). Dukungan sosial memainkan peran inti dalam upaya memahami hubungan antara kecanduan *game* dan kesejahteraan psikologis (Malak dkk., 2023). Selain itu, dengan adanya dukungan sosial yang memadai, akan membantu mengontrol emosi dan meminimalisir risiko kecanduan (Lemmens dkk., 2009).

Dukungan sosial dapat didefinisikan sebagai upaya dalam membangun rasa keterikatan dengan keyakinan bahwa individu tersebut merasa dicintai, diperhatikan, diterima dan dihargai oleh orang lain, serta mendapat bantuan ketika sedang membutuhkan bantuan (Yildirim & Zeren, 2021). Zimet et dkk. (1988) mengartikan dukungan sosial merupakan penerimaan dukungan yang lingkungan sekitarnya seperti keluarga, teman, maupun individu yang bermakna dalam kehidupan individu tersebut. Dukungan sosial berfungsi sebagai penopang stress yang dialami, dukungan sosial memainkan peran penting dalam melindungi individu ketika sedang dihadapi stressor atau hal yang berisiko (Cohen & Whills, 1985).

Kurangnya dukungan sosial dari teman, orang tua dan guru akan menyebabkan remaja mencari dukungan sosial tersebut melalui interaksi dalam *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Chen dkk. (2007) juga membuktikan bahwa semakin rendah dukungan sosial yang diterima, maka akan meningkatkan perilaku adiksi pada remaja. Lebih lanjut, Watberg dkk. (2017) menjelaskan bahwa dukungan sosial saling berhubungan dengan adiksi *game online*. Teman sebaya yang ditemui melalui internet mampu menjadi sumber dukungan sosial, tetapi di sisi lain juga dapat menimbulkan kecanduan *game online* karena terdapat aktivitas bermain *game online* yang lebih intens.

Untuk mendapatkan gambaran fenomena di lapangan, peneliti melakukan studi awal kepada 55 remaja yang tergabung dengan komunitas Indopride *Roleplay* di platform discord. Studi awal tersebut dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dan pertanyaan terbuka, responden yang mengisi kuesioner tersebut berada di rentang 13-19 tahun. Hasil dari kuesioner tersebut menunjukkan 23% responden memainkan *GTA Roleplay* dengan durasi 3-5 jam, 68% bermain dengan durasi 5-6 jam, 9% remaja bermain dengan durasi lebih dari 6 jam sehari. Dalam kuesioner tersebut, didapatkan hasil bahwa terdapat 78% remaja yang memikirkan *GTA Roleplay* dan hendak memainkannya bahkan ketika sedang sekolah/belajar, 72% subjek mengaku bahwa waktu tidur mereka terganggu dan berkurang karena bermain *GTA Roleplay*, 82% subjek mengaku bahwa mereka bermain *GTA Roleplay* untuk melarikan diri dari masalah yang sedang terjadi di kehidupan nyata, 62% subjek merasa gelisah ketika tidak dapat bermain *GTA Roleplay*, 60% subjek mengakui bahwa mereka lebih nyaman berinteraksi dengan *player* lain di *GTA Roleplay* dibandingkan berinteraksi di kehidupan nyata.

Kemudian, peneliti bertanya lebih lanjut melalui pertanyaan terbuka agar lebih mendalami fenomena kecanduan *GTA Roleplay*. Peneliti bertanya tentang alasan mereka terus bermain *GTA Roleplay*, terdapat subjek yang mengatakan karena merasa diterima dan dihargai ketika sedang bermain peran, subjek juga mengatakan lebih percaya diri jika sedang memainkan peran di *GTA Roleplay*, bisa menjadi diri sendiri tanpa takut dihakimi, dan mayoritas subjek merasa lebih memiliki banyak teman, bahkan terdapat subjek yang mengaku bermain *GTA Roleplay* karena kedua orangtuanya bekerja dan tidak ada teman sebaya di lingkungan rumahnya. Peneliti juga bertanya apa yang mereka rasakan jika tidak dapat bermain *GTA Roleplay*, terdapat subjek yang hampa dan kebingungan akan melakukan apa, bosan jika tidak bermain *GTA Roleplay*, dan terdapat subjek yang mengatakan bahwa mereka merasa kehilangan tempat di mana ia bisa bebas berbicara dengan teman yang mengerti dirinya.

Dilihat dari hasil studi awal yang didapatkan, peneliti berasumsi bahwa mayoritas subjek bermain *GTA Roleplay* karena ingin menerima dukungan sosial. Jika dilihat aspek dukungan sosial dari House dan Khan (1985), mereka terus bermain *GTA Roleplay* karena menerima dukungan emosional berupa rasa aman, nyaman dan merasa dipahami, dukungan informatif yang bisa dilihat dari komunitas Indopride *Roleplay* yang menyediakan informasi dan panduan bermain, serta dukungan penghargaan yang dapat dilihat dari perasaan diterima dan dihargai dalam komunitas tersebut.

Berdasarkan dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti fenomen kecanduan *GTA Roleplay* pada remaja di komunitas discord yaitu Indopride *Roleplay* dengan menggunakan variabel dukungan sosial. Penelitian yang dicanangkan oleh Meng dkk. (2024) menunjukkan adanya korelasi negatif antara dukungan sosial dengan kecanduan *game online*, yang berarti semakin tinggi dukungan sosial yang diperoleh, maka semakin rendah Tingkat kecanduan sosial yang dialami. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Fahri (2023), hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi yang positif antara dukungan sosial dengan kecanduan *game online*, semakin tinggi dukungan sosial yang diterima maka tingkat kecanduan *game online* juga semakin meningkat.

Adanya perbedaan hasil dalam temuan sebelumnya menunjukkan terdapat inkonsistensi yang menimbulkan pertanyaan lebih lanjut tentang bagaimana peran dukungan sosial dalam menangani kecanduan *game online*, khususnya pada konteks *GTA Roleplay*. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengeksplorasi hubungan antara dukungan sosial dan kecanduan *GTA Roleplay* pada remaja di komunitas discord guna memberikan pemahaman yang lebih komprehensif. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Hubungan Dukungan Sosial dengan Kecanduan *GTA Roleplay* pada Remaja di Komunitas INDOPRIDE Discord", karena melihat kecanduan *game online* semakin marak dan menjadi perhatian masyarakat luas.

**Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini:

"Apakah terdapat hubungan dukungan sosial dengan kecanduan *GTA roleplay* pada remaja di komunitas Indopride discord? "

**Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dukungan sosial dengan kecanduan *GTA Roleplay* pada remaja di komunitas Indopride discord.

**Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

**Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembaca ilmu psikologi, terutama Psikologi Sosial dalam topik hubungan dukungan sosial dengan kecanduan *GTA*

*Roleplay* pada remaja di komunitas Indopride discord, serta diharapkan dapat memberikan pengetahuan terkait dengan Psikologi Perkembangan dan Perilaku Manusia & Teknologi.

**Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan pembaca mengenai sejauh mana hubungan dukungan sosial dengan remaja yang mengalami kecanduan *GTA Roleplay* dan bergabung dalam komunitas discord Indopride *Roleplay*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dalam memilih lingkungan sosial yang lebih *aware*, serta membantu orang tua dalam memahami karakter remaja dan mengikuti perkembangan zaman guna mendukung pertumbuhan dan kesejahteraan anak mereka.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG