

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Permasalahan

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan internet telah mengalami kemajuan yang sangat pesat (Gede dan Hermawan, 2009).

Internet merupakan jaringan informasi yang memudahkan akses antar wilayah di dunia tanpa adanya batasan, baik terhadap waktu maupun cakupan *geografis*. Banyak hal yang ditawarkan melalui internet, termasuk permainan elektronik yang dihubungkan melalui internet atau yang lebih populer dengan sebutan *game online*. Perangkat yang digunakan tidak terbatas, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, dengan syarat perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012:1-2).

Dari data terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 139 juta orang atau sekitar 29% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game online* aktif Indonesia berkisar 13,9 juta orang atau sekitar

10% pada tahun 2015 dari total pengguna internet perkiraan ini didapat dari data pengguna facebook di Indonesia yang telah tembus diatas 30 juta orang, dimana 50% penggunanya pernah memainkan *game online* yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut tiap tahunnya pemain *game online* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5-10% di tahun 2016 seiring dengan semakin pesatnya infrastruktur Indonesia ([www.academia.edu](http://www.academia.edu)).

Sebuah data menyebutkan bahwa 10 tahun terakhir, permainan *game online* telah mengalami kemajuan pesat. Tolak ukur yang bisa dilihat melalui banyaknya *game centre* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil. (Gede dan Hermawan, 2009). Penikmat *game online* tidak terbatas oleh usia, mulai usia anak, remaja, bahkan orang dewasa. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam risetnya mengenai penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2013, menemukan bahwa jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013 .

Menurut Komang Budi Aryasa, Senior Manager Content Aggregation and Incubation Telkom di Jakarta yang dikutip melalui [www.teknologi.news.viva.co.id](http://www.teknologi.news.viva.co.id), menyatakan bahwa berdasarkan data statistik, sejak tahun 2010 jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat dibandingkan dengan negara-negara lain dengan kenaikan jumlah gamer sebanyak 33% setiap tahunnya. Bermain *game online* memiliki sisi positif dan negatif bagi penikmatnya. Seseorang yang biasa bermain *game online* biasanya lebih menguasai penggunaan komputer dan terbiasa memahami kalimat berbahasa Inggris. Selain itu,

apabila seseorang telah memiliki ID dalam *game online*, maka mereka dapat menjual ID tersebut dan menjadi sumber penghasilan (Imanuel, 2009). Dibalik sisi positif, terdapat beberapa sisi negatif yang seharusnya dihindari, misalnya membuat orang menjadi lupa waktu karena terlalu fokus dengan *game* nya. Pada anak usia sekolah, mereka cenderung melupakan tugas-tugas sekolah demi bermain *game online*. Selain itu cenderung menghamburkan uang untuk dapat bermain di *centre game*. Popularitas *game online* yang semakin meningkat pada kenyataannya diikuti dengan munculnya sisi negatif yang merupakan kemungkinan adanya kecanduan dalam bermain *game online*. Menurut Anderson (2009), semakin tinggi budaya internet pada masyarakat di sebuah negara, maka negara tersebut akan menjadi tempat yang “subur” bagi pertumbuhan kasus-kasus kecanduan.

Kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Yee, 2006). Adapun tujuh aspek kecanduan *game online* menurut Lemmens dkk (2009) yaitu 1) *Salience* 2) *Tolerance* 3) *Mood modification* 4) *Withdrawal* 5) *Relapse* 6) *Conflict* 7) *Problems*.

Berdasarkan data statistik di atas, peneliti juga melakukan wawancara di daerah jalan Kaliurang km.6 Yogyakarta, terhadap enam responden remaja yang pada usia 18 hingga 22 tahun wawancara dilakukan pada tanggal 20 dan 21 April 2016. Hasilnya menunjukkan bahwa ke enam responden mengalami kecanduan *game online*. Hal tersebut didapat dari adanya beberapa aspek dari kecanduan *game online*,

yaitu *withdrawal dan mood modification*. Contoh perilaku *withdrawal dan mood modification* dengan ditunjukkannya perilaku responden yang merasa sakit kepala juga gelisah ketika dia tidak bermain *game online*.

Beberapa, responden juga mengatakan mempunyai masalah di rumah ataupun di sekolah sehingga dia ingin mencoba untuk melupakan sejenak masalahnya dengan bermain *game online*. Setiap hari nya mereka bisa bermain *game online* sebanyak 6 sampai 7 jam, bahkan 2 dari 6 menjawab sampai 9 jam. *Game online* yang dimainkan oleh mereka, ada bermacam-macam diantaranya ada FPS-MMORPG, FPS-*Serious Sam 3, Left 4 Dead, Aura kingdom, Closer, dota, cs online, residen evil, Pika Q, Mobile Legend, Onet, dan ragnarokk online*. Selain itu responden melakukan perilaku bermain *game online* diawali dengan adanya *hoby* dalam bermain *game*, menghilangkan rasa stress, bahkan ada yang bermain *game online* karena tidak ada kegiatan yang ingin dia lakukan, dan merasa senang saat membunuh musuh atau lawan yang kuat dan menurut mereka lawan yang kuat hanya ada dalam permainan *game online*.

Pada tanggal 11-13 Oktober 2016 peneliti melakukan wawancara kembali di daerah jalan Kaliurang km.7,5 Yogyakarta. Hasilnya menunjukkan bahwa ke enam responden mengalami kecanduan *game online*. hal tersebut didapat dari adanya beberapa aspek dari kecanduan *game online*, yaitu *relapse dan mood modification*. Contoh perilaku *relapse dan mood modification* dengan ditunjukkannya perilaku responden yang merasa selalu ingin bermain *game online* walaupun sudah dilatih

untuk tidak bermain lagi, tapi minat untuk bermain lagi ada ketika responden mempunyai masalah dengan sekolah juga keluarganya.

Beberapa, responden juga mengatakan merasa gelisah juga sampai demam tinggi saat responden tidak bermain *game online*. Setiap hari mereka bisa bermain *game online* sebanyak 6 sampai 7 jam, bahkan 2 dari 6 menjawab sampai 9 jam bahkan 1 harian. terhadap 5 responden remaja lain yang pada saat itu berada di warnet, usia remaja tersebut 17 hingga 19 tahun, semuanya laki-laki mereka mengatakan bahwa setiap hari nya mereka bisa bermain *game online* rata-rata 5 sampai 8 jam, *game online* yang dimainkan oleh mereka juga bermacam-macam ada *dota*, *MMORPG*, *FPS*, *resident evil*, juga *cs online*. Hampir sama dengan responden yang diwawancarai sebelumnya, responden bermain *game online* karena *hoby* dalam bermain *game online*, dan juga ada remaja yang pulang sekolah langsung ke warnet untuk bermain *game online* dikarenakan dia malas untuk pulang ke rumah lebih awal karena ketika dia pulang ke rumah tidak akan diberi ijin oleh orangtua nya untuk bermain *game online*. Selain itu alasan yang lain mengapa mereka lebih memilih bermain *game online* karena kurangnya sosialisasi dengan teman dan sulit diterima oleh lingkungan sekitarnya, sehingga akhirnya mereka melampiaskan dengan kegiatan bermain *game online* dalam waktu yang cukup lama.

Adapun efek kecanduan *game online* antara lain gangguan fisik, penurunan prestasi, suka berbohong dan hidupnya dirampas oleh *games*, hingga melakukan pencurian agar mendapatkan uang untuk terus bermain *game online* ([www.tempo.co](http://www.tempo.co)). Menurut Bushman & Anderson (2001) efek kecanduan *game online* antara lain

meningkatnya pikiran dan perilaku agresif, menurunnya perilaku prososial, prestasi akademik menurun, membuat remaja terisolasi dari sosial yang nyata, dan terganggunya kesehatan baik mata, otot, otak.

Faktor yang mendorong seseorang bermain *game online* menurut Yee (2010) ada tiga komponen utama yaitu *achievement* (prestasi), *social* (sosial), *immersion* (penghayatan). dari faktor-faktor yang disebutkan, penulis menitikberatkan pembahasan pada faktor sosial. Menurut Heim dkk (2011), hal ini mengindikasikan adanya *social displacement*, yaitu situasi dimana aktivitas permainan *game online* menggantikan kesempatan kompetensi sosial remaja yang seharusnya dilakukan pada waktu luang untuk menciptakan hubungan pertemanan yang bermakna. Kurangnya kompetensi sosial yang dimiliki remaja, menyebabkan remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Pemain *game online* yang mengalami kecanduan cenderung lebih banyak menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online* dan mengabaikan tanggung jawab atau aktivitas sosial lainnya (Efditianur,2007).

Remaja yang tidak memiliki kompetensi sosial yang baik, akan mencari kesenangan lain, hal yang menarik adalah dengan bermain *game online*, remaja sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Didukung oleh pendapat Jesse Singal (2015) bahwa individu yang tidak memiliki kompetensi sosial yang baik dia akan lebih cemas dan kesepian secara sosial maka dia akan mengurangi kecemasan dan kesepiannya dan mengalihkannya dengan bermain *game online* sehubungan dengan itu, remaja yang tidak memiliki kompetensi sosial yang baik

memungkinkan lebih tertarik pada permainan *game online* karena hal ini dapat mengimbangi kesulitan sosial yang mereka alami dan memungkinkan remaja akan mengalami kenyamanan dari apa yang mereka lakukan yaitu bermain *game online*. Hal ini juga bisa menjadi alat yang fantastis bagi remaja untuk menghubungkan mereka dengan orang lain (pemain *game online*) dan juga bisa mengurangi kesepian yang dialami oleh remaja.

Bertitik tolak pada penjelasan diatas, maka dapat diasumsikan bahwa kompetensi sosial termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini ialah “Apakah ada hubungan antara kompetensi sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja?”

## **B. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kompetensi sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu di bidang psikologi, khususnya bidang Psikologi Sosial khususnya terhadap perilaku sosial remaja.
- b. Manfaat praktis yang diperoleh ialah diharapkan agar remaja dapat meningkatkan kompetensi sosial untuk mencegah terjadinya kecanduan *game online*.

