

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Mahasiswa sebagai *Social Control* (Generasi Pengontrol) dianjurkan untuk mengelola lingkungan sekitarnya. Selain itu, mereka harus memiliki kepekaan dengan lingkungan dan dapat bersosialisasi dengan sekitar. Mahasiswa diharapkan dapat menjadi contoh ketika lingkungannya sudah buruk dengan memiliki *value* yang baik salah satunya adalah moral (Cahyono, 2014).

Mahasiswa mengkonseptualisasikan gerakan lingkungan dan peran mereka di dalamnya dengan cara yang berbeda. Di perguruan tinggi, mahasiswa menekankan pentingnya jaringan rekan, interaksi dengan anggota fakultas, dan pengalaman di kelas. Hal tersebut memengaruhi mengapa mahasiswa terlibat dan bagaimana mereka mendekati aktivisme lingkungan. Mahasiswa mengatakan ketersediaan biografi mereka memungkinkan mereka untuk terlibat dalam aktivisme lingkungan (Laura, 2016). Pada dasarnya mahasiswa tidak dapat lepas untuk berinteraksi dengan mahasiswa lainnya (Ahmadi, 2009). Perilaku dan sikap yang ditunjukkan dalam diskusi di kelas, seperti kesulitan menyampaikan pendapat, kecenderungan untuk bersikap pasif dan acuh tak acuh, ketidakmampuan untuk percaya terhadap orang lain, ketidakmampuan untuk menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial, dan bergaul atau berbicara hanya dengan teman dekat, semuanya sangat mempengaruhi kemampuan berkomunikasi (Barseli dkk., 2018).

Jika seseorang memiliki sikap apatis, itu berarti mereka tidak memperhatikan keadaan dan situasi di sekitar mereka. Akibatnya proses komunikasi dengan sekitar terhambat dan pada akhirnya tidak dapat menjalin hubungan dengan baik (Taufik, 2021). Memiliki sikap apatis (acuh tak acuh) merupakan bentuk perilaku menyimpang karena adanya ketidaksesuaian terkait dengan norma yang berlaku di tengah masyarakat yang dimana mengajarkan tentang kebersamaan, empati, saling menghargai, tolong menolong dan toleransi (Surodiana, 2020).

Mahasiswa yang memiliki sikap acuh tak acuh atau apatis cenderung terdampak secara sosial. Dari hasil penelitian sikap apatis pada remaja di kota Jember, 29 dari 60 subjek ada dalam subjek kategori tinggi sebesar 48,3 persen. Dapat disimpulkan bahwa sikap acuh tak acuh pada remaja terjadi pada lingkungan sosialnya dan menunjukkan ketidakmampuannya dalam memperlihatkan keberadaan dirinya dengan baik, mereka cenderung kurang sosial, memiliki kepekaan sosial yang rendah, dan belum mampu beradaptasi dengan baik (Firmansyah & Juariyah, 2021).

Sikap apatis adalah sikap yang tidak peduli terutama yang berkaitan dengan aspek sosial, ekonomi, lingkungan, dan politik. (Pratama dan Parmadi, 2019). Beberapa ciri orang memiliki sikap apatis antara lain merasa kehilangan keinginan dalam berpartisipasi aktif ketika dihadapkan masalah, kurangnya keinginan dalam melakukan komunikasi, serta menjadi tidak peduli dengan kondisi lingkungannya (Oktasari, 2019). Individu yang mengalami sikap apatis dapat menunjukkan gejala seperti memiliki kesadaran yang sedikit, kurangnya sikap

peduli, kurang memiliki tanggung jawab sosial, yang mana dalam hal ini akan berdampak negatif pada lingkungan mereka (Pratama, 2019). Menurut Jamaldi (2009) ada tiga aspek sikap apatis diantaranya adalah emosional, sosial, dan fisik.

Berdasarkan penjelasan tentang aspek sikap apatis yang dikemukakan oleh Jamaldi (2009) yang pertama adalah emosional mengacu pada kepribadian. Apatisisme digunakan dalam pengamatan hubungan antara konstrukstur dan karakteristik mahasiswa yang telah diterapkan pada *university* di Amerika Serikat dan Jepang. Mereka menemukan bahwa apatis dan depresi mirip. Namun tetap ada perbedaan antara keduanya: Pengungkapan emosi pada individu yang apatis adalah dengan tidak memperdulikan sekitarnya, sedangkan depresi melakukan pengungkapan emosi yang condong ke aspek negatif (Bjornsen dkk., 2007).

Penjelasan lebih lanjut dalam penelitian Gilbert (2010) menunjukkan bahwa remaja yang terus-menerus menyalahkan diri sendiri, mengingat pengalaman emosional yang tidak menyenangkan, percaya bahwa peristiwa negatif itu menakutkan, dan sering menyalahkan orang lain lebih mungkin menderita depresi. Sebaliknya, remaja yang lebih suka memikirkan hal-hal yang lebih menyenangkan mereka mampu berkonsentrasi pada tujuan awal, berpikir optimis, dan dapat memilih peristiwa yang sesuai dengan tingkat keseriusannya untuk menghindari kesedihan. Terkait dengan aspek sosial dan fisik yaitu mahasiswa pedulian atau acuh tak acuh, individu tidak memiliki minat terhadap lingkungan sosial, individu tidak memperhatikan kebersihan dan kesehatan fisik yang dimana individu tidak memiliki kesadaran untuk merawat diri. Mati rasa terhadap isu sosial, ekonomi, lingkungan dan politik adalah ciri dari individu yang memiliki sikap apatis

(Jamaldi, 2009). Menurut penelitian sebelumnya terdapat dua pandangan yaitu apabila positif, sikap apatis menjadikan individu tersebut merasakan kesejahteraan sedangkan negatif, sikap apatis dapat menyebabkan kecemasan dan depresi dengan penurunan indeks prestasi individu.

Perhatian akan sikap acuh tak acuh atau apatis mahasiswa menjadi aspek penting untuk diperhatikan karena dapat menyebabkan konflik dan kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekitar mereka, serta mengurangi interaksi dan komunikasi di lingkungan sosial mereka, baik di universitas maupun di masyarakat umum. (Taufik, Dewi, & Muktamiroh, 2020). Belakangan ini ada pendapat bahwa pelajar, khususnya mahasiswa dinilai memiliki sikap apatis terhadap masyarakat sekitar yang dimana akan mengalami kerugian. Dalam hal keharmonisan, mahasiswa tersebut sudah menghindari masyarakat sekitar dan mahasiswa yang apatis tidak akan menggunakan pengetahuan mereka di perguruan tinggi (Cahyono (2019).

Peneliti telah melakukan wawancara pada tanggal 25 September 2022 secara *online* melalui google formulir dan Whatsapp, dari 6 responden semuanya memilih di rumah saja dan bermain *game* dibandingkan mengikuti kegiatan sosial di masyarakat seperti mengikuti kegiatan gotong royong. Sebanyak 6 dari 6 narasumber tidak memperdulikan masalah yang sedang dihadapi maupun masalah diluar dirinya, hal ini mencakup aspek sosial dan fisik yaitu dengan keinginan yang rendah untuk menyelesaikan tugas yang dimana tugas tersebut wajib dikerjakan justru diabaikan, narasumber lebih memilih bersikap acuh tak acuh. Dalam survei yang dilakukan penelitian lain, sikap apatis ditemukan fenomena yang terjadi di

lapangan remaja yang tidak mengerjakan tugas dari kampus, remaja cenderung bersikap pasif ketika ada yang menjelaskan di depan, remaja bersikap tidak peduli dengan teman ketika berkelahi, sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar (Sujarmadi, 2019). Sejalan dengan pendapat Ardiyanti dan Zulian bersikap tidak peduli atau acuh tak acuh dapat dikatakan apatis yang dimana apatis berasal dari bahasa Yunani, *Apathy* yang berarti bersikap acuh tak acuh (Ardiyanti & Zulian, 2018).

Wawancara terkait aspek emosional sikap apatis, semua mahasiswa mengaku pernah menyimpan perasaan dan cenderung tidak mengungkapkan apa yang dirasakan, fokus pada diri sendiri melakukan pelampiasan dengan cara merawat diri menghibur diri dengan tidak peduli pada lingkungan sekitar atau menghindari dari beberapa acara dan kegiatan karena beberapa alasan emosi pelampiasan stress dengan bermain *game*. Berkaitan dengan hal tersebut, keadaan ini menuntut mahasiswa untuk bersikap baik di lingkungannya. 6 mahasiswa tersebut menunjukkan tanda-tanda sikap apatis antara lain otiose dalam melakukan kegiatan harian, rendahnya motivasi ketika menginginkan sesuatu, acuh tak acuh dengan tujuan yang ingin dicapai sebelumnya, kurangnya keinginan untuk merawat diri, dan penurunan keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial. Mereka juga mengalami kesulitan untuk menunjukkan perasaan mereka, baik secara emosional maupun fisik (Hapsari, 2021).

Lebih lanjut mengacu pada wawancara awal, peneliti menemukan data konkrit berdasar pada hasil observasi dan wawancara pada tanggal 31 Maret 2022 terkait sikap apatis kepada 6 subjek mahasiswa yang juga merupakan *gamers*,

menunjukkan bahwa rendahnya pengetahuan tugas sebagai warganegara, kurangnya kreatif dan inovatif dalam membangun masyarakat kearah lebih baik, dan cenderung bersikap apatis sehingga tidak mampu menjadi agen perubahan. Salah satu pengaruh adalah dari faktor internal, yang berpengaruh terhadap sikap mahasiswa yang pasif tidak memiliki minat untuk mengasah kemampuannya sehingga kultur akademis seperti kritis dan logis menjadi menipis.

Berdasarkan data dan hasil observasi serta wawancara tersebut, beberapa subjek mengeluhkan sakit dibagian mata yang di mana penglihatan menjadi buram akibat bermain *game online* karena dengan intensitas yang cukup lama. Akibat *game* yang kasar hilangnya empati terbilang wajar pada mereka. Prinsip buruk memenuhi pemikiran mereka, seringnya meniru kata kasar dan kotor, membuang waktu dengan sia-sia, kehilangan waktu bersosialisasi, dan menjadikan mereka menjadi sosok yang individualisme. Menurut penelitian Andriyanto (2016), anak kelas enam sekolah dasar terdampak akan *game online* pada segi kecerdasan emosional mereka jauh lebih tinggi dibanding yang tidak.

Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil survei dan observasi awal pada mahasiswa di beberapa kampus pada bulan Februari 2022, sebagian besar mahasiswa mempunyai pola pikir individualis, dalam hal ini bisa mencari keuntungan dalam kelompok dengan ikut bersosial maupun organisasi dan cenderung menutup diri, membatasi dengan lingkungan dengan alasan tidak ada manfaat lebih atau malu dengan memilih menghibur diri seperti bermain *game online* yang disebabkan oleh faktor sikap menurut Fasa dan Lestari (2020) yaitu kebudayaan, pengalaman pribadi, pengaruh *game online*.

Kemudian dalam penelitian Ang (2019) lebih lanjut menjelaskan subtype apatis diidentifikasi dan digambarkan antara lain apatis emosional, ditandai dengan kurangnya tingkat emosi secara baik dan buruk. Apatis perilaku, ditandai dengan perilaku suatu individu yang dinilai kurang. Apatis umum, ditandai dengan kurangnya animo atau motivasi, emotional respons yang negatif, dan keterlibatan sosial yang rendah. Kemudian, penelitian menunjukkan bahwa orang apatis memiliki anhedonia (kurangnya kesenangan) lebih banyak (Ang, 2017).

Penjelasan lanjutnya terkait hubungan antara *game online* dan sikap apatis, ada dua jenis sikap apatis lainnya yang dapat dialami oleh individu (Fahed & Steffens, 2021) Yang pertama adalah apatis pengamat, ketika ada seseorang meminta bantuan, individu ini tidak ingin ikut campur dan membantu. Orang mungkin bertindak dalam situasi seperti ini karena berbagai alasan, salah satunya tidak peduli dengan penderitaan orang lain. Kedua, kelelahan karena belas kasih: Ada saat ketika seseorang terlihat peduli pada awalnya, tetapi kemudian mereka merasakan kelelahan secara batin dan fisik. Hal ini dapat diartikan bahwa mereka merasakan hal tersebut karena kurang mendapat kasih sayang dan empati dari lingkungan sekitar.

Apatisme menyebabkan kurangnya kontrol sosial karena ketidakpedulian dan ketidakminatan pada berbagai hal. Selain itu, individu yang apatis tidak peduli dengan lingkungan sekitar yang berdampak pada sulitnya Ia berkembang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Apabila hal ini dibiarkan, perpecahan dan konflik di lingkungan akan terjadi dan menyebabkan masalah besar. (Oktasari, 2019). Pada

remaja, apatis dicirikan sebagai individu yang kurang memiliki, kesadaran, kepedulian, dan tanggung jawab (Pratama & Parmadi, 2019).

Sikap apatis juga bisa dipengaruhi oleh beberapa hal. Jika dibandingkan dengan orang lain, setiap individu memiliki kualitas yang unik. Depresi seringkali disebabkan karena adanya sikap apatis, namun keduanya sangat berbeda. Gangguan depresi dikategorikan dalam “*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, Text Revision*” (DSM-5-TR) dan memiliki kriteria dan gejala diagnostik khusus. Dalam beberapa kasus, gejala apatis dapat dihilangkan melalui pemeriksaan ke ahli di bidangnya serta melakukan tes laboratorium untuk meminimalisir kondisi lain yang berkontribusi pada gejala tersebut. Dalam hal ini, beberapa ahli berpendapat bahwa berbagai gangguan neuropsikiatri dapat menunjukkan serangkaian gejala yang dikenal sebagai "sindrom apatis" (Chase, 2011).

Mengacu pada salah satu faktor tersebut yaitu *game online* dapat menimbulkan sikap apatis yang lebih memilih *game online* daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Lebih lanjut hal ini didukung dengan observasi dan wawancara awal pada mahasiswa yaitu seluruh mahasiswa mengaku pernah bermain *game online*. Kondisi ini sesuai dengan fenomena yang di dapatkan peneliti saat studi lapangan lebih lanjut untuk melakukan penelitian dengan mempersempit permasalahan yaitu adiksi *game online* dengan sikap apatis mahasiswa yang cenderung menarik diri dari lingkungan sosial yang sebagian besar menunjukkan gejala-gejala apatis dengan berbagai macam subjek salah satunya *gamer* aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Noya dan Salamor (2021) *game online*

memiliki dampak signifikan secara buruk terhadap mahasiswa yang memang menggunakannya. Akibat kecanduan *game online*, mahasiswa mengalami berbagai efek negatif salah satunya adalah penurunan indeks prestasi.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hanika (2015) yang mengacu pada observasi dan wawancara yang dijalankan peneliti, sikap acuh disebabkan oleh ketergantungan yang signifikan terhadap *smartphone*. Hal ini disebabkan oleh kemudahan yang ditawarkan seperti tersedianya berbagai aplikasi, kemudahan komunikasi, pembelian barang dan jasa secara *online*, serta kebutuhan untuk konkretisasi diri seperti bermain *game*.

Dengan demikian, penelitian yang dapat mengetahui korelasi antara adiksi *game online* dengan sikap apatis mahasiswa untuk memastikan peran adiksi *game online* dalam perkembangan dan sosial budaya mahasiswa terutama dalam proses perkuliahan perlu dilakukan. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan sikap baik mahasiswa. Maka dari itu, dijalankannya penelitian ini yang membahas tentang korelasi adiksi *game online* dengan sikap apatis pada mahasiswa.

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara adiksi *game online* dan sikap apatis mahasiswa merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat berupa :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan hubungan antara adiksi *game online* dan sikap apatis siswa.

b. Manfaat Praktis:

Hasil penelitian ini dapat digunakan praktisi untuk memberikan rujukan maupun assesment dan intervensi dalam ranah psikologi mengenai sikap apatis yang dipengaruhi karena adanya kecanduan *game online* pada remaja.