

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Penggunaan internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang semakin canggih karena begitu mudah diakses dari mana saja (Niswah, Naqiya, Dewi & Kibtyah, 2023). Perkembangan teknologi mengakibatkan sektor informasi telah menciptakan berbagai macam produk teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan manusia di berbagai bidang seperti kesehatan dan pendidikan serta aspek kehidupan sehari-hari lainnya (Citrulia, Handayani & Putri, 2023). Zaelani, Setiawati dan Lestari (2019) juga mengatakan bahwa dengan adanya produk teknologi yang beragam bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, bahkan untuk hiburan. Pada saat ini cukup mudah untuk mengakses hampir setiap aspek aktivitas melalui internet. Internet telah mengubah globalisasi pola kehidupan manusia yang lebih luas dengan memungkinkan informasi dari mana saja di dunia dengan mudah masuk ke masyarakat, termasuk dunia game (Citrulia, Handayani & Putri, 2023).

Mubarok (2021) mengungkapkan data dari *WeareSocial* survei yang dilaporkan Data Reportal pada awal tahun 2020. Data ini menunjukkan jumlah pengguna internet di dunia mencapai 4,5 miliar orang, dari jumlah keseluruhan pengguna internet di dunia 80% dengan rentang usia 16-24 tahun bermain game setiap bulan hingga keseluruhan orang yang bermain game berkisar 3,5 miliar orang. Diketahui bahwa di Indonesia individu yang mengalami kecanduan *game online* sebesar 77,5% laki-laki dan 22,5% perempuan (Hadisaputra, Asywid Nur &

Sulfiana 2022). Salah satu demografis yang sangat rentan terhadap kecanduan adalah mahasiswa, yang sering kali menggunakan *game online* untuk bersenang-senang ketika mereka bosan dengan tugas perkuliahan (Mulawarman, Novitayani, & alfiand, 2022).

Ramdhani dan Rinaldi (2020) mengatakan bahwa mahasiswa memiliki kemungkinan mengembangkan masalah terkait dengan teknologi dikarenakan biaya yang dikeluarkan serta jam belajar saat kuliah yang fleksibel, kecepatan mengakses internet yang tinggi dan berbagai stressor yang terkait terhadap penyesuaian diri pada kewajiban sosial yang baru dan pertama kali tinggal di luar rumah. Mahasiswa adalah peserta didik pada tingkatan pendidikan perguruan tinggi (Abdullah & Wulan, 2014). Neidi (2019) mengatakan bahwa mahasiswa adalah seseorang yang terdaftar di universitas negeri, swasta, atau institusi yang sebanding dengan universitas. Mahasiswa yang terdaftar di program Sarjana 1 atau S1 seringkali adalah mereka yang telah beralih ke masa dewasa awal, biasanya jatuh antara usia 18 dan 25 tahun (Neidi, 2019).

Menurut Papilaya dan Huliselan (2016) mahasiswa dianggap memiliki pengetahuan yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan kemampuan merencanakan tindakan, mahasiswa juga sering memiliki disposisi berpikir kritis dan memiliki kemampuan untuk bertindak cepat dan akurat. Hal ini adalah atribut yang dimiliki sebagian besar mahasiswa secara alami dan dipandang sebagai prinsip tambahan dalam pengembangan diri (Papilaya & Huliselan, 2016)

Menurut Mulawarman, Novitayani dan Alifandi (2022) mahasiswa merupakan kelompok yang memiliki resiko kecanduan *game online* dikarenakan

ketika mahasiswa mulai merasakan jenuh dengan banyaknya kewajiban di perkuliahan membuat banyak dari mereka akan mencari hiburan. Dari Hasil penelitian Maulana dan Rahmadani (2019) menunjukkan bahwa skor variabel kecanduan *game online* pada mahasiswa dengan sebaran data sebagian besar berada pada kategori yang tinggi yaitu 57,1% sedangkan kategori sangat tinggi yaitu 4,3%. Sedangkan pada kategori rendah sedang 34% dan pada kategori sangat rendah yaitu 4,3%.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa bermain *game online* di antaranya kecemasan akademik seperti kurikulum yang tinggi, tugas yang diberikan sangat padat, dan suasana kelas yang tidak kondusif (Mulawarman, Novitayani & Alfiandi, 2022). Dari hasil ini terbukti bahwasanya mahasiswa yang bermain *game online* memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi. Hal ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan oleh kamajaya di Kedai Padmo pukul 20.08 WITA pada 6 Maret 2019, dengan subjek HA. Menurut subjek, motivasi pertama untuk mulai bermain *game online* yaitu kesepian dan kurangnya teman, dan memikirkan bahwasanya dengan bermain *game*, akan lebih merasa nyaman dan tidak sendirian (Karmajaya, 2020).

Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) mengungkapkan bahwa *game addiction* adalah pemakaian *gadget* atau *handphone* yang berlebihan dan obsesif. *Game addiction* ditandai dengan masalah sosial, emosional dan ketidakmampuan pemain untuk mengatur penggunaannya yang berlebihan. Menurut Xu dan Yuan (2012) kondisi psikologis maladaptif yang bergantung pada *game online* dikenal sebagai kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* ditandai dengan perilaku

kompulsif dan pola pencarian aktivitas obsesif-kompulsif yang lebih diutamakan daripada aktivitas penting lainnya.

Sedangkan menurut Kurniawati dan Harmaini (2020) seseorang dengan *game addiction* akan menghabiskan uang dan waktu untuk bermain *game* di depan layar komputer atau *smartphone*. Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) membuat aspek menjadi tujuh aspek yaitu *Salience, Tolerance, Mood modification, Withdrawal, Relapse, Conflict, Problem*. Berdasarkan hasil penelitian dari Pamungkas, Mardhiyah dan Puspasari (2019) mengungkapkan bahwa dalam kategorisasi kecanduan *game online* menunjukkan bahwa individu dengan kecanduan *game online* dalam kategori tinggi 11%, sedang 73%, dan rendah 16%. Dalam penelitian lainnya yang dilakukan oleh Putri dan Ningsih (2020) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek dalam kategori tinggi terdapat 19 orang, kategori sedang 99 orang, dalam kategori rendah terdapat 5 orang. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa, secara keseluruhan, peserta penelitian menunjukkan kecanduan yang sedang terhadap *game online*.

Bramadan (2021) berdasarkan hasil data yang didapatkan tingkat kecanduan *game online* yang diketahui sebanyak 46 orang (38%) termasuk dalam kelompok tinggi, 74 (61,7%) masuk ke dalam kategori sedang, subjek yang termasuk dalam kategori rendah tidak ada. Dari hasil diatas dapat disimpulkan untuk aspek kecanduan *game online* berada dalam kategori sedang. Menurut Rahman, Ariani dan Ulfah (2022) kecanduan *game online* ditandai dengan durasi bermain 3-4 jam sehari, yang menyebabkan sulit dalam berkonsentrasi, mengantuk dan mudah emosi dalam berbagai hal.

Peneliti sebelum melakukan penelitian sudah lebih dulu melakukan studi awal menggunakan metode observasi dan wawancara pada 10 mahasiswa di Universitas Mercu Buana Yogyakarta pada hari Kamis 26 Oktober 2023. Hasil yang diperoleh yaitu diketahui bahwa 10 diantaranya telah meningkatkan jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online*. Dari pernyataan ini terlihat bahwa perilaku yang ditunjukkan sesuai dengan aspek kecanduan game online yaitu *Tolerance* (semakin bertambahnya rentang waktu bermain *game*). Semakin banyaknya waktu yang mereka habiskan untuk memainkan *game-game* ini sejak mereka pertama kali memulai, semakin lama mereka memainkannya. 7 dari sepuluh responden mengklaim bahwa bermain *game online* adalah kegiatan yang diperlukan untuk mengubah emosi dan ide yang mengarah pada dorongan konstan untuk bermain. 9 dari sepuluh mahasiswa melaporkan bahwa mereka sering merasa mengantuk selama kuliah sebagai akibat dari bermain *game online* semalaman, yang mengubah pola tidur dan berdampak pada kesehatan mahasiswa.

Bermain *game online* seharusnya menjadi cara bagi pemain untuk menghabiskan waktu ketika mereka memiliki waktu luang atau sebagai cara untuk menyegarkan diri setelah seharian bekerja, belajar, atau komitmen lainnya (Hardiyantoro, 2018). Dibandingkan remaja mahasiswa lebih dewasa mampu mengendalikan diri dan mampu berpikir jernih, yang mahasiswa butuhkan hanyalah lebih berkonsentrasi pada tujuan yang ingin diraih dan carilah pengaturan yang sehat untuk diri sendiri (Asfaruddin, Nurdin & Saifan, 2019). Ramdhani dan Rinaldi (2020) mahasiswa seharusnya mampu meningkatkan kontrol terkait dengan

aktivitas bermain *game online* serta dapat mempelajari lebih dalam lagi terkait dengan dampak positif dan negatif *game online*.

Menurut Pamungkas, Mardhiyah dan Puspasari (2019) kecanduan *game online* memiliki efek buruk yang akan timbul akibat kurang sosialisasi yang tidak memadai terhadap lingkungan sekitarnya, terlepas dari kenyataan, lupa waktu, dan bahkan perubahan dalam pola pikir dan persepsi diri individu. Li dan Zhu (2022) mengatakan bahwa keterlibatan anak dibawah umur yang sangat besar dalam *game online* dengan bahaya yang tidak dapat dianggap remeh, para orang tua pada umumnya khawatir bahwa kecanduan *game online* akan membahayakan kesehatan fisik dan mental serta perkembangan anak-anak mereka secara keseluruhan. Menurut Damanik dan Ricky (2020) dengan kecanduan *game online* akan menyulitkan pecandu *game online* untuk mengendalikan atau menghentikan kebiasaan itu, yang dapat menyebabkan konsekuensi parah dalam hidup, seperti kehilangan pekerjaan, mengalami kesulitan karier, atau mengalami masalah dalam hubungan interpersonal.

Smart (2010) mengatakan bahwa alasan seseorang senang bermain *game online* adalah karena mereka sudah terbiasa melakukannya dari waktu ke waktu. Ketika hal ini terus dilakukan dalam jangka waktu yang lama atau berulang-ulang maka pada akhirnya anak akan terbiasa bermain *game online* karena beberapa faktor yaitu berkurangnya kepedulian dari orang terdekat, depresi, kontrol orang tua yang kurang, kurang beraktivitas, lingkungan, pola asuh orangtua kurang tepat

Santrock (2002) mengungkapkan bahwa dalam proses mendidik anak, sebagai orang tua memiliki pilihan dalam memilih pola asuh yang akan digunakan

dalam mendidik anak. Terdapat tiga pola asuh yang dapat digunakan yaitu pola asuh otoriter, dalam pola asuh ini orang tua mengatur semua yang berkaitan dengan kehidupan anak. Pola asuh permissif dimana orang tua memberikan kebebasan kepada anak, dan pola asuh demokratis dimana orang tua memberikan kebebasan kepada anaknya untuk memilih apa yang diinginkan tetapi tetap bertanggung jawab terhadap anaknya. Anastianto (2022) mengemukakan bahwa anak yang memiliki kecanduan *game online* dikarenakan orang tua sering memberikan kebebasan untuk anak tanpa pengawasan sehingga anak akan cenderung bertindak sesukanya. Menurut Damanik dan Ricky (2020) mengungkapkan bahwa pengawasan orang tua yang kurang merupakan salah satu faktor mahasiswa mengalami kecanduan *game online*. Dengan kebebasan yang diberikan oleh orang tua tanpa adanya pengawasan pada akhirnya membuat mahasiswa dengan leluasa berbuat apa saja dan menjadi tidak disiplin.

Dari beberapa faktor yang telah dijabarkan peneliti memutuskan untuk menggunakan faktor pola asuh khususnya, pola asuh permissif sebagai variabel independen berdasarkan parameter yang terkait dengan kecanduan *game online* yang tercantum di atas. Alasan di balik mengadopsi gaya pola asuh permissif adalah dampak kuat praktik pengasuhan yang digunakan di rumah terhadap perilaku dan sifat anak-anak dalam keseharian (Minggu, 2020). Dilihat dari hasil *WeareSocial* survei yang dilaporkan Data Report, pada awal tahun 2020 80% dari pengguna internet bermain *game* setiap hari dengan total yang bermain sebesar 3,5 miliar orang (Mubarok, 2021). Namun anak-anak yang menggunakan internet untuk

bermain *game* tanpa pengawasan orang tua bisa saja mengalami kecanduan (Nahar, Sangi, Baniear, Rosli & Abdullah, 2018).

Santrock (2014) mengatakan bahwa pola asuh permisif atau pola asuh yang memanjakan adalah bentuk atau sikap orang tua memberikan perhatian penuh terhadap anak-anak mereka tetapi tidak memberikan banyak permintaan ataupun kendali pada mereka. Menurut Yosephine dan Lesmana (2020) orang tua yang mempraktikkan pengasuhan permisif-memanjakan melibatkan remaja pada tingkat yang mendalam sambil menempatkan sedikit batasan atau tuntutan pada mereka. Menurut Santrock (2014) terdapat beberapa di antara orang tua dengan sengaja membesarkan anak dengan cara ini karena salah berpikir bahwa remaja yang kreatif dan percaya diri dapat dihasilkan dengan menggabungkan keterlibatan pribadi dengan sedikit batasan.

Remaja dengan orang tua yang memanjakan dan permisif bebas melakukan apa yang mereka suka, sebagai akibatnya remaja tidak pernah mengembangkan kontrol diri atas perilaku mereka (Yosephine & Lesmana, 2020). Hurlock (dalam Sarastuti, 2008) mengungkapkan bahwa aspek-aspek pola asuh permisif yaitu kontrol terhadap anak kurang, pengabaian keputusan, orang tua bersifat masa bodoh, dan pendidikan bersifat bebas. Peneliti juga melakukan studi awal menggunakan metode observasi dan wawancara pada 10 mahasiswa di Universitas Mercu Buana Yogyakarta pada hari Rabu 7 Agustus 2024 dan Jumat 9 Agustus 2024. Hasil yang diperoleh bahwa 8 diantaranya memiliki orang tua yang memberikan kebebasan sepenuhnya untuk memutuskan sendiri segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Dari pernyataan ini terlihat bahwa perilaku

yang ditunjukkan sesuai dengan aspek pola asuh permisif yaitu pengabaian keputusan. 5 dari sepuluh responden mengatakan bahwa orang tua mereka memberikan kebebasan untuk memutuskan sendiri apa yang ingin mereka lakukan kedepannya. 7 diantaranya mengatakan bahwa orang tua mereka jarang sekali menghubungi mereka jika bukan mereka yang menghubungi terlebih dahulu, orang tua mereka memberikan kebebasan mereka untuk memilih pilihan mereka sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mayzura, Anwar dan Afiati (2020) ditemukan bahwa ada korelasi langsung antara kecanduan *game online* dan pengasuhan yang lemah. Hal ini menunjukkan bagaimana anak-anak yang mengalami pengasuhan yang lemah karena kurangnya kontrol atau pengaturan perilaku dapat menjadi kecanduan permainan internet. Artinya, terdapat korelasi positif antara pengasuhan permisif dan kecanduan *game online*.

Fhadhila, Aisyah dan Karyawati (2021) dari hasil wawancara yang dilakukan mengungkapkan bahwa pemberian pola asuh permisif terdapat beberapa hal yang akan didapatkan oleh anak. Hal-hal yang didapatkan oleh anak yaitu orang tua yang menggunakan pola asuh permisif akan mengikuti semua keinginan anak walaupun orang tua mengetahui bahwa yang diinginkan oleh anak tidak baik. Orang tua dalam menerapkan peraturan tidak tegas dan konsisten dan orang tua sering memberikan kebebasan agar bisa melakukan apapun yang anak inginkan tanpa memberikan tanggung jawab dengan didasari rasa kasihan yang berlebihan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Khoirunisa (2020) pada subjek mahasiswa, yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online*. Artinya, semakin tinggi pola asuh

permissif maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online*. Lebih lanjut dijelaskan oleh Khoirunisa bahwa mayoritas subjek yang mengalami kecanduan *game online* adalah mahasiswa laki-laki. Penelitian Kusumawati, Aviani dan Molina (2017) mendukung penelitian diatas. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa remaja dengan pola asuh permisif cenderung mengalami kecanduan *game online* pada kategori tinggi dengan durasi bermain *game online* melebihi tiga jam perhari. Berdasarkan penelitian pada latar belakang di atas peneliti ingin meneliti lebih lanjut lagi mengenai hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa.

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk pengembangan pengetahuan, terutama di bidang kajian Psikologi Perkembangan dan Klinis, maupun sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian hubungan pola asuh permisif dengan kecanduan *game online*.

Manfaat Praktis

1. Bagi mahasiswa, hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan kesadaran bahwa meskipun jenuh dalam perkuliahan tidak semua pengalihan rasa jenuh itu dengan bermain *game online* yang berlebihan dimana dapat mengakibatkan kecanduan bermain *game*.
2. Bagi orang tua, diharapkan penelitian ini bisa digunakan sebagai rujukan untuk orang tua dalam memberikan pola asuh yang tepat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak