BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Remaja merupakan masa transisi dari periode anak menuju dewasa (Sarwono, 2012). Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescene*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya "tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan" (Ali & Asrori, 2008). Masa remaja merupakan salah satu tahapan perkembangan manusia yang dianggap sangat penting karena perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya (Gunarsa, 2003). Hurlock (2011) menyatakan bahwa salah satu permasalahan yang sering dialami dalam tugas perkembangan pada masa remaja adalah mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya. Kemandirian emosi ditandai salah satunya oleh adanya kecerdasan emosi (Davis & Humphrey, 2012).

Mahasiswa umumnya berusia antara 18-22 tahun yang menurut Mappiare (2006) tergolong remaja akhir. Usia tersebut juga merupakan tahap peralihan dan pencarian jati diri (Monks, dkk., 2002). Sebagian besar mahasiswa yang tergolong usia remaja akhir berada pada masa peralihan tersebut. Nurhayati (2011) menyatakan bahwa mahasiswa yang memasuki tahap peralihantidak mau dianggap anak-anak, tetapi dari segi kepribadian, baik dalam emosi, cara berpikir, dan bertindak masih sering menampakkanketidakdewasaan. Kondisi tersebut menjadikan kecerdasan

emosi sebagai hal yang utama, mengingat mahasiswa masih dalam ranah tugas penting sebagai pelajar dengan ciri emosi yang masih meledak-ledak (Supriadi, Yudiernawati, Rosdiana, 2017). Pergolakan emosi yang terjadi pada mahasiswa tidak terlepas dari bermacam-macam pengaruh, seperti lingkungan tempat tinggal, keluarga, kampus dan teman-teman sebaya, serta aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan emosi sangat dibutuhkan mahasiswa untuk menghadapi tekanan dalam hal akademis, pertemanan, organisasi, dan tekanan lain selama masa perkuliahan (Bona, 2000). Apabila pada masa ini mahasiswa tidak memiliki kecerdasan emosi yang baik maka akan terjerumus ke dalam hal-hal negatif yang akan merugikan diri sendiri dan orang lain (Artha & Supriyadi, 2013).

Goleman (2009) menjelaskan kecerdasan emosi merupakan kemampuan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain. Pentingnya kecerdasan emosi ini diungkapkan dalam penelitian Matualesy (2007) bahwa kecakapan mengelola emosi membuat individu terhindar dari hal-hal yang mungkin dapat menjerumuskan dalam kesulitan apabila individu tidak dapat mengelola emosinya. Hal senada dikemukakan Sastri (2013) bahwa dampak negatif dari suatu perilaku yang muncul karena ketidakmampuan dalam mengendalikan impuls emosi sehingga menimbulkan kerugian pada diri individu.

Suharsono (2003) mengemukakan tiga hal penting terkait kecerdasan emosi bagi remaja. Pertama, kecerdasan emosi menjadi alat untuk membantu

pengendalian diri, agar remaja tidak terjerumus ke dalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Kedua, kecerdasan emosi bisa diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau membesarkan ide, gagasan, konsep atau bahkan produk. Ketiga, kecerdasan emosi merupakan modal penting untuk mengembangkan bakat yang dimiliki, utamanya bakat kepemimpinan dalam bidang apapun. Hal tersebut juga didukung dengan hasil penelitian Nikooyeh, Zarani, dan Fathabadi (2017) yang menyatakan bahwa remaja dengan kecerdasan emosi yang baik dapat mengatur kondisi emosi diri dan memahami lingkungan, sehingga dapat terhindar dari berbagai konflik ketika berinteraksi sosial, atau mampu menyelesaikan permasalahan relasi sosial dengan cara yang sehat. Kecerdasan emosi juga memoderasi hubungan antara berbagai faktor stres (dysfungsi keluarga, kejadian kehidupan negatif, dan kesulitan sosial ekonomi) dan kesehatan mental (depresi dan gejala gangguan) pada sampel 405 remaja (Davis & Humphrey, 2012).

Acbenbach (Goleman, 2009) menyatakan bahwa penurunan kecerdasan emosi remaja dapat dilihat dari semakin bertambahnya jumlah remaja yang terlibat dalam penyalahgunaan obat bius, kriminalitas dan kekerasan, bertambahnya remaja yang mengalami depresi, mengalami masalah makan, kejadian kehamilan tak diinginkan, kenakalan dan putus sekolah. Goleman (2009) mengemukakan bahwa kemerosotan emosi remaja tampak dalam semakin parahnya masalah spesifik antara lain yaitu a) Menarik diri dari pergaulan, lebih suka menyendiri, bersikap sembunyi-sembunyi, sering terlihat murung, kurang bersemangat, merasa tidak bahagia, dan terlampau

bergantung, b) Cemas dan depresi, menyendiri, sering takut dan cemas, ingin sempurna, merasa tidak dicintai, mudah gugup dan sedih. Diperkirakan 20% dari populasi dunia menderita kecemasan dan sebanyak 47,7% remaja sering merasa cemas; c) Memiliki masalah dalam hal perhatian dan berpikir, tidak mampu memusatkan perhatian dan duduk tenang, sering melamun, bertindak tanpa berpikir, bersikap terlalu tegang untuk berkonsentrasi; d) Nakal dan agresif meliputi bergaul dengan anak-anak yang bermasalah, bohong atau menipu, sering bertengkar, bersikap kasar pada orang lain, menuntut perhatian, merusak milik orang lain, tidak patuh di sekolah dan di rumah, keras kepala dan suasana hati yang sering berubah-ubah.

Fakta yang terjadi di lapangan, menunjukkan masih rendahnya kecerdasan emosi mahasiswa. Salah satu contoh 3 mahasiswa Universitas Muslim Indonesia di Makassar, terlibat kasus penganiayaan pada saat ospek yang menyebabkan kematian mahasiswi kedokteran (Detiknews, 2018). Selanjutnya ratusan mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar dari dua fakultas berbeda terlibat tawuran dan saling serang. Aksi tawuran ini mengakibatkan puluhan kendaraan rusak baik roda dua maupun roda empat. Tak hanya itu, sejumlah kaca gedung perkuliahan pecah (Kompas.com, 2018). Peristiwa lain terjadi pada mahasiswa fakultas teknik Universitas Sebelas Maret Solo yang melakukan tindakan bunuh diri karena depresi dengan cara loncat dari lantai empat gedung kampus, bahkan mahasiswa tersebut sempat melakukan perusakan terhadap sejumlah mobil di salah satu pusat perbelanjaan di Solo Baru (Merdeka.com, 2018). Hal tersebut menunjukkan adanya kecenderungan rendahnya kecerdasan emosi pada mahasiswa.

Menurut Goleman (2009) terdapat dua faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi yaitu Faktor internal dan Faktor Eksternal. Faktor internal ini memiliki dua sumber yaitu segi jasmani dan segi psikologis. Segi jasmani adalah faktor fisik dan kesehatan individu, apabila fisik dan kesehatan seseorang dapat terganggu, dapat dimungkinkan mempengaruhi proses kecerdasan emosinya. Segi psikologis didalamnya mencakup pengalaman, perasaan, kemampuan berfikir dan motivasi. Selanjutnya faktor eksternal adalah stimulus dan lingkungan dimana kecerdasan emosi berlangsung. Faktor eksternal meliputi stimulus itu sendiri dan obyek lingkungan yang datang dari luar individu dan mempengaruhi individu untuk mengubah sikap. Pengaruh luar yang bersifat individu dapat secara perorangan atau kelompok. Pengaruh dari luar juga dapat bersifat tidak langsung yaitu melalui perantara misalnya media massa maupun media elektronik (Yolanda, 2015). Salah satu faktor media elektronik yang berpengaruh terhadap kecerdasan emosi yaitu bermain *game online*. Mahasiswa memiliki kecenderungan untuk mengikuti *trend* dan mudah terpengaruh oleh lingkungan (Rianton, 2013). Ditambah dengan kemudahan mengakses *gameonline* yang memiliki fasilitas menarik akan membuat remaja semakin tertarik bermain *gameonline* (Misnawati, 2016).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yee (2006) menunjukkan bahwa sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*. Hal ini ditegaskan oleh Jones (2003) bahwa kalangan remaja merupakan mangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar yaitu sebanyak 56% pelajar di

Amerika bermain *game online*, sedangkan di Indonesia sendiri sebanyak enam juta orang menggemari *game online* (Farzana, 2009). Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Imanuel(2009) yang menemukan bahwa dari 75 mahasiswa Universitas Indonesia yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah, dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain *game online* kehilangan relasi, kehilangan pekerjaan, kesempatan karir, dan kesempatan pendidikan, serta menjadikan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

Selanjutnya penelitian lain dilakukan oleh Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2013) bahwa 10,5% atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel remaja yang aktif bermain *game online* di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) mengalami kecanduan *game online*. Pemain *game online* yang mengalami kecanduan akan merasa hidupnya membosankan jika mereka tidak memainkan *game online*. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan *game* yang dimainkan, sehingga sulit berkonsentrasi pada perkuliahan dan sering membolos. Selain itu *game online* dapat membuat pecandunya menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat (Jap, dkk, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Reed, Tolman, dan Ward (2017) pada sampel 703 remaja, mengenai perilaku penggunaan *internet* dan media digital, menemukan bahwa *internet* dan media digital banyak digunakan untuk memata-matai,

mengendalikan, mengancam, melecehkan, menekan, atau memaksa pasangan kencan, dan ada yang berujung pada penculikan dan pemerkosaan. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya kecerdasan emosi yang dimiliki remaja. Penelitian lain dilakukan oleh Wartberg, dkk (2016) dengan sampel mencakup 85 remaja dari tiga sekolah di Turki, menemukan bahwa *internet gaming disorder* atau gangguan akibat bermain *game* di *internet*, terbukti menurunkan kecerdasan emosional dan kesehatan mental remaja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 30-31 Mei 2018 terhadap beberapa mahasiswa di Yogyakarta yang aktif bermain *game online* menunjukkan bahwa mahasiswa yang aktif sebagai pemain *game online* memiliki permasalahan kecerdasan emosi, hal ini bisa dilihat dari mahasiswa yang mengaku kurang fokus pada perkuliahan, sering membolos kuliah untuk bermain *game online*, jarang mengerjakan tugas kuliah dan kurang pandai mengatur waktu. Selain itu juga didapatkan bahwa sebagian mahasiswa mengaku menjadi tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian ini dapat menumpulkan kemampuan dalam empati, mengekspresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dan semua itu merupakan aspek dari kecerdasan emosi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di atas menunjukkan bahwa masih rendahnya kecerdasan emosi pada Mahasiswa yang aktif sebagai pemain *game online*.

Menurut Severin (2005) *game online* adalah salah satu perkembangan dari game komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet

yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain. *Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia *virtual* yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru. Realita yang terjadi pada masyarakat kita di kota maupun di desa dengan banyaknya *game center* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009).

Dunia *game* saat ini berkembang sangat pesat pada awalnya *game* elektronik berbasis *game console*, dimana pemain *game* hanya bermain dengan program yang telah di *setting* dan *game* tersebut. *Game* sendiri adalah aktivitas yang menyenangkan untuk dilakukan dan memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Lalu ada juga *game online*, *game online* itu sendiri memiliki arti jenis permainan komputer/PC yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau internet) sebagai medianya. *Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan (Adam & Rolings, 2010).

Griffiths, Davies, dan Chappell (2004) menyatakan bahwa pemain *game online* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Dari contoh di atas dapat diketahui dampak dari kecanduan *game online* telah berpengaruh

terhadap kecerdasan emosi individu, hingga individu tersebut tidak dapat memilah mana yang lebih dibutuhkan serta individu tersebut tidak bisa menunda kepuasannya untuk sesuatu yang lebih ia butuhkan. Hal ini dikarenakan intensitas waktu bermain *game online* yang tinggi dapat mengurangi waktu lainnya yang bisa digunakan untuk berinteraksi sosial, dimana interaksi sosial merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kecerdasan emosi seseorang. Individu yang kecerdasan emosinya tinggi akan mampu mengendalikan emosinya saat bermain ataupun tidak bermain *game online*, sebaliknya individu yang mempunyai kecerdasan emosi rendah tidak akan mampu mengendalikan emosinya walaupun tidak sedang bermain *game online*. Individu yang mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan emosinya untuk berpikir dan berperilaku (Casmini, 2007). Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat merumuskan masalah berdasarkan dari teori yang ada dan digunakan oleh penulis yaitu “Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa pemain *game online* di Yogyakarta?”

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa pemain *game online* di Yogyakarta.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah bahwa penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan untuk memperkaya khasanah ilmu psikologi karena hasil penelitian ini memberikan penjelasan konsep tentang intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa pemain *game online* di Yogyakarta.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Subjek

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi wacana pemikiran, khususnya bagi mahasiswa pemain *game online* dalam menyikapi kecerdasan emosi.

2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi pemahaman peneliti selanjutnya terkait kecerdasan emosi pada mahasiswa.