

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*. Sebagai media, permainan internet sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar (Dinata, 2017).

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game centre* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil. Pesatnya *game online* mampu membawa Indonesia menjadi negara ke 4 di dunia sebagai *user* (pengguna) *game online*. Berdasarkan data statistik jumlah *gamer* di Indonesia saat ini diprediksi sudah mencapai 34 juta orang. Dari jumlah tersebut, 19,9 juta diantaranya adalah *gamer online* berbayar dan rata-rata pengeluarannya mencapai 9 sampai 12 juta dolar Amerika Serikat (Rachmawati, 2018).

Game online adalah permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Young (dalam Trisnani & Wardani, 2018) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Saat ini, *game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang dengan beberapa jenis pekerjaan. Mulai dari anak-anak Sekolah Dasar (SD) hingga orang dewasa yang sudah bekerja pun gemar akan *game online* tersebut. Fenomena permainan *game online* juga banyak disukai oleh orang yang bekerja di instansi pemerintahan, salah satunya adalah anggota Brimob Polri.

Brimob atau kepanjangan dari *Korps Brigade Mobil* adalah unit (Korps) tertua di dalam Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri). Korps brimob dikenal sebagai Korps Baret Biru Tua yang merupakan kesatuan operasi khusus yang bersifat paramiliter. Tugas pokok Brimob Polri sesuai dalam Pasal 13 UU No 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah :

“memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum; dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.”

Disamping tugas pokoknya, berdasarkan Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 22 Lampiran S Menyatakan bahwa :

“Korbrimob Polri bertugas menyelenggarakan pembinaan keamanan khususnya yang berkenaan dengan penanganan gangguan keamanan yang berintensitas tinggi dalam rangka penegakan keamanan dalam negeri.”

Beberapa tugas utamanya adalah penanganan terorisme domestik, penanganan kerusuhan (PHH), penegakan hukum berisiko tinggi, pencarian dan penyelamatan (SAR), penyelamatan sandera, pertempuran hutan (GAG) dan penjinakan bom (EOD/*Explosive Ordance Disposal*) (Polri, 2017). Motto Brimob yaitu *Tiada Hari Tanpa Latihan* merupakan Motto tersebut merupakan motto yang mendasari pasukan brimob bahwa dalam kesehariannya yaitu selalu berlatih dan berlatih untuk mengasah kemampuan. Pasal 1 Ayat 22 Lampiran S nomor 3 C Perkap Nomor 21 Tahun 2010 menyatakan bahwa :

“anggota brimob mengadakan pelatihan teknis dan pelatihan satuan secara bertingkat, bertahap dan berkesinambungan guna mewujudkan standarisasi kemampuan dan kesiapan operasional satuan.”

Dalam menjalankan latihan dan tugas kesehariannya anggota brimob juga harus disiplin. Pasal 1 Ayat 2 UU No 2 Tahun 2003 Tentang Peraturan Disiplin Anggota Kepolisian Negara Republik Indonesia menyatakan bahwa :

“Disiplin adalah ketaatan dan kepatuhan yang sungguh-sungguh terhadap peraturan disiplin anggota Kepolisian Negara Republik Indonesia.”

Disiplin bagi anggota brimob polri merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan, karena ketika disiplin semua pekerjaan akan berjalan dengan baik dan sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang ada. Akan tetapi fakta dilapangan menunjukkan, penerapan kedisiplinan pada anggota brimob ternyata tidak semuanya dipedomani oleh para anggota brimob. Banyak anggota brimob yang suka bermain *game online* dan menjadi sebuah kebiasaan. Kebiasaan bermain *game online* tersebut mengakibatkan para anggota brimob menjadi tidak disiplin dalam berdin

seperti ketika melaksanakan tugas yang harusnya bersiaga dan waspada, anggota lebih mengesampingkan tugas dan bermain *game online*. Kebiasaan tersebut dilakukan berulang dalam berdinamika seperti contoh ketika jaga Markas Komando (Mako). Akhirnya kebiasaan dalam bermain *game online* yang dilakukan berulang oleh anggota brimob mengakibatkan kecanduan dalam bermain *game online*. Yee (2003) menyatakan bahwa kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan.

Cooper (dalam Trisnani dan Wardani, 2018) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku pada suatu hal yang disenangi Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Seseorang yang mengalami kecanduan game online biasa menggunakan waktu 2 – 10 jam per minggu untuk bermain *game online* (Kusumadewi dalam Kusumawati dkk., 2017). Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) menyatakan bahwa kecanduan *game* adalah penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebihan

Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-V* atau DSM-V (dalam Santoso dan Purnomo, 2017), kriteria/ciri-ciri seseorang yang kecanduan *game online* diantaranya adalah pikiran terus menerus terfokus pada *game*

online, merasa cemas, tidak tenang, atau sedih ketika tidak bisa bermain *game online*. Adanya kebutuhan untuk menambah lama waktu bermain *game online*. Gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan bermain *game online*. Selain itu individu juga kehilangan minat untuk terlibat dalam hobi atau kegiatan hiburan lain, kecuali *game online* itu sendiri. Peneliti menggunakan teori Lemmens dalam penelitian karena teori ini digunakan sebagai data dan aspek kecanduan dari Lemmens akan digunakan sebagai indikator dalam penentuan taraf kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta. Selain itu peneliti juga menggunakan buku *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-V (DSM-V)*, untuk menegakkan diagnosis kecanduan *game online* pada anggota brimob.

Lemmens (2009) menyatakan terdapat tujuh aspek dalam kecanduan *game online*. Tujuh aspek tersebut yaitu, (1) *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), (2) *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), (3) *mood Modification* (bermain *game online* untuk lari dari masalah), (4) *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), (5) *withdrawal* (merasa gelisah jika tidak bermain *game online*), (6) *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan) dan (7) *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah). Seseorang dikatakan kecanduan *game online* apabila sedikitnya memenuhi empat indikator. Menurut Chen dan Chang (dalam Santoso dan Purnomo, 2017) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat indikator kecanduan *game online* yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance* dan *interpersonal and health-related problems*.

Untuk mengungkap permasalahan kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta, peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara pada tanggal 12 Maret 2019 di Mako Brimob D.I.Yogyakarta kepada 10 anggota brimob Yogyakarta. Sebanyak 8 dari 10 anggota brimob mengaku berpikir untuk bermain *game online* sepanjang hari (aspek 1 *salience*). Subjek tidak dapat mengalihkan perhatiannya ketika sedang bermain *game online* dan cenderung ingin terus bermain sepanjang hari. Sebanyak 10 responden ketika bermain *game online* juga cenderung semakin meningkat atau intensitas dalam bermain *game online* lebih banyak/meningkat (aspek 2 *tolerance*). Misalnya subjek pada hari pertama bermain selama 1 jam, hari berikutnya subjek bisa bermain *game online* selama 1,5 jam dan bahkan bisa lebih. Selain itu subjek mengaku bahwa setiap hari rata-rata minimal bermain 4-5 kali *online* dan setiap *online* menghabiskan waktu minimal 30 menit.

Sebanyak 5 responden mengemukakan bahwa bermain *game online* untuk lari/menghindar dari permasalahan yang dihadapi (aspek 3 *mood modification*). Hal ini mengarah pada anggota brimob yang menjadikan *game online* sebagai sarana untuk mengalihkan dari permasalahan yang dihadapi dan sebagai sarana untuk hiburan (*refreshing*). Sebanyak 6 responden mengalami perasaan tidak nyaman dan gelisah jika tidak bermain *game online* (aspek 4 *withdrawal*). Subjek mengaku ketika tidak bermain *game online* seperti ada sesuatu yang hilang dalam dirinya dan merasa tidak nyaman.

Sebanyak 7 subjek menyatakan bahwa subjek juga suka mengulangi perbuatan untuk kembali bermain *game online* (aspek 5 *relapse*). Ketika dalam waktu

3 hari subjek tidak bermain *game online* maka setekah 3 hari tersebut akan kembali mengulangi perbuatan bermain *game online* (aspek 5 *relapse*). Sebanyak 3 orang mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan bisa menimbulkan *conflict* antar sesama *gamer* ataupun teman yang lain (aspek 6 *conflict*). Berdasarkan pengakuan dari subyek, subyek pernah terlibat *conflict* dengan sesama teman/*gamer*. Hal tersebut disebabkan karena masalah seperti bermain tidak bagus yang mengakibatkan kekalahan tim dan ucapan kotor yang keluar dari mulut anggota brimob. Dari persoalan tersebut ketiganya pernah bertengkar, akan tetapi bisa dipisahkan oleh senior. Bahkan dari permasalahan tersebut juga berpengaruh dalam hubungan ikatan pertemanan dalam dinas. Subjek menjadi jarang tegur sapa dan malas untuk berbaur. Hal pokok yang mendasari subjek seperti itu karena terlalu berlebihan dalam bermain *game online* dan sikap terhadap sesama teman/*gamer* yang di luar kontrol.

Sebanyak 5 subjek mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah dalam kedinasan (aspek 7 *problems*). Masalah tersebut diantaranya ketika melaksanakan tugas penjagaan Markas Komando (Mako) subjek tidak siaga dan waspada serta cenderung untuk bermain *game online*. Dampak lainnya adalah ketika anggota jaga mako kemudian bermain *game online*, ketika bermain *game online* fokus mata cenderung ke arah layar HP, sehingga menimbulkan ketidaksiapan dan kewaspadaan anggota tidak maksimal, sehingga ketika anggota lengah dan tidak siap, apabila di serang oleh Orang Tidak Dikenal (OTK) akan sangat berbahaya sekali.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa 7 dari 10 subjek memiliki kecenderungan kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya. Steward (dalam Kusumawati dkk., 2017) menyatakan bahwa secara umum kecanduan *game* memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan mengatasi tanggung jawab, mengalami gangguan pada aspek kehidupan dan kesehatan yang buruk. Dampak negatif dari kecanduan *game online* bagi anggota brimob yaitu kehilangan hubungan interpersonal dengan teman dan anggota brimob menjadi sulit tidur (*insomnia*) karena rela menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*. Selain itu dampak bagi pekerjaan adalah anggota terkadang terlambat dalam apel kerja, hilangnya konsentrasi saat latihan, semangat latihan dan bekerja menurun, kurang tanggung jawab dengan pekerjaan yang sudah ditugaskan, ketika dinas penjagaan kurang disiplin sehingga mengurangi kesiapan dan kewaspadaan dalam bertugas jaga, dan menurunnya etos kerja pasukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini permasalahan kecanduan *game online* pada anggota brimob menjadi hal yang penting, diperhatikan dan di cari solusinya.

Ada beberapa faktor yang mengakibatkan kecanduan *game online*. Faktor – faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan terbagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, diantaranya yaitu keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*; rasa bosan yang dirasakan saat

berdinas/bekerja, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan *game online* dan kurangnya *self control*. Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online*, yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan (Masya & Candra, 2016).

Faktor Eksternal yang menyebabkan pemain *game online* sulit untuk berhenti bermain *game online* diantaranya adalah lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Sedangkan faktor internal diantaranya yaitu rasa bosan yang dirasakan saat berada dirumah ataupun dalam pekerjaan juga membuat seorang anggota brimob ingin mencari hiburan dengan cara bermain *game online*. Selain itu, Lingkungan yang mendukung untuk bermain *game online* karena melihat teman-temannya banyak yang bermain *game online*, juga turut membuat seorang anggota brimob merasa tidak sendiri.

Kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta dapat berdampak bagi pekerjaan. Dampak dari pekerjaan yaitu anggota menjadi kurang disiplin dan etos kerja menurun. Faktor- faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* terbagi menjadi 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan seseorang ketika berada di rumah atau di lingkungan pekerjaan, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan

aktivis penting lainnya dan kurangnya kontrol diri/*self control* dalam diri seseorang. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan yang kurang terkontrol dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik. Salah satu faktor yang menyebabkan anggota brimob sulit menghentikan kebiasaan bermain *game online* dan menjadi kecanduan *game online* adalah ketidakmampuan mengontrol diri. Peneliti memilih kontrol diri sebagai variabel bebas (VB) dalam penelitian ini dikarenakan kontrol diri sangat diperlukan khususnya bagi anggota brimob yang mempunyai tugas untuk menjaga keamanan Negara Kesatuan Republik Indonesia dari gangguan kejahatan berkadar tinggi. Selain itu, pemilihan kontrol diri juga diharapkan mampu membentuk dan mengarahkan ke perilaku yang lebih positif pada anggota brimob D.I.Yogyakarta

Kontrol diri memiliki peranan penting dalam proses penggunaan *game online* karena mampu mengatur dan mengendalikan individu dalam penggunaan *game online*. Kontrol diri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif (Ghufron & Risnawita, 2010). Menurut Averil (dalam Ghufron & Risnawita, 2010) menyebut bahwa terdapat tiga aspek dalam kontrol diri yaitu kontrol perilaku (*behavior control*), kontrol kognitif (*cognitive control*) dan mengontrol keputusan (*decision control*).

Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Pengendalian tingkah laku ini memiliki makna untuk melakukan pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum bertindak atau memutuskan sesuatu. Anggota brimob yang memiliki kontrol diri yang tinggi tentunya akan mampu mengontrol

perilakunya yaitu dengan cara menunda kepuasannya agar dapat mencapai sesuatu yang lebih bermanfaat, memiliki pertimbangan secara objektif dan memberikan penilaian secara subjektif. Ketika anggota brimob menyadari bahwa lebih banyak dampak negatif daripada dampak positif dari kecanduan *game online* maka anggota brimob tersebut akan membatasi dalam bermain *game online*. Oleh karena itu, semakin tinggi kontrol diri maka semakin intens pengendalian terhadap tingkah laku (Ghufron & Risnawita, 2010).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan Mulyana (2018) menyatakan bahwa salah satu faktor yang membuat seseorang sulit menghentikan kebiasaan bermain *game online* dan menjadi kecanduan adalah ketidakmampuan dalam mengendalikan dirinya atau kontrol diri. Hasil penelitian juga menyatakan bahwa sebesar 21,8% kecanduan *game online* dapat dibentuk oleh kontrol diri. Dengan demikian anggota brimob yang memiliki kontrol diri yang tinggi maka tidak akan mudah mengalami kecanduan khususnya terhadap *game online*. Namun sebaliknya, apabila anggota brimob memiliki kontrol diri yang rendah dan meyakini lebih banyak dampak positif yang ditimbulkan dari pada dampak negative, maka anggota brimob tersebut mengambil keputusan untuk bermain *game online* secara berlebihan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yaitu apakah ada Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* Pada Anggota Brimob D.I.Yogyakarta?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta”.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan Psikologi, khususnya sosial klinis, mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah bahwa salah satu faktor kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta yaitu disebabkan oleh kontrol diri.