

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Era globalisasi seperti sekarang ini banyak remaja yang terpengaruh dengan perkembangan zaman, salah satunya yaitu mulai tergantinya permainan tradisional oleh permainan modern, hal ini dikarenakan permainan modern lebih menyenangkan (Kurniawan, 2017). Horigan (2002) mengungkapkan bahwa remaja mencari kegiatan untuk bersenang-senang di internet, salah satunya ialah dengan bermain *game online*.

Menurut Masya dan Candra (2016) remaja mempunyai sifat rasa ingin tahu yang tinggi sehingga ingin mencoba sesuatu yang baru di lingkungan sekitarnya, salah satunya ialah bermain *game online*. *Game online* adalah hal yang tidak asing di dengar bagi remaja pada saat ini, dan tentunya sangat di gemari di kalangan tersebut. Remaja yang dapat mengontrol dirinya dalam bermain *game online* dan memanfaatkan nilai-nilai positif dalam bermain *game online* maka akan membuat otak lebih aktif dalam berfikir, *reflect* lebih cepat dalam merespon, dan juga dapat menjadi wadah dalam meluapkan emosional dan kejenuhan, serta menjadi lebih kreatif dan imajinatif namun *game online* juga dapat mendatangkan hal negatif bagi pemainnya, banyak remaja yang berbohong demi mendapatkan tambahan uang agar dapat bermain *game online* dan juga mengabaikan kewajibannya untuk mengerjakan tugas sekolah, serta banyak remaja yang kurang berinteraksi di dunia nyata serta remaja akan lupa waktu karena mengejar peringkat dalam permainan *game online*

tersebut (Fauziawati, 2015). Kondisi remaja yang mengalami banyaknya tuntutan dalam pengambilan keputusan ataupun dalam dunia pendidikan membuat remaja mencari kegiatan untuk melampiaskan rasa jenuhnya dan mengisi waktunya dengan bermain *game online*, bermain *game online* secara terus menerus maka akan menyebabkan kecanduan *game online* (Masya&Candra,2016).

Lemmens,Valkenburg dan Peter (2009) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* ialah ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol diri untuk bermain *game online*, remaja yang tidak dapat mengontrol diri untuk bermain *game online*. Dinata (2017) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* menghabiskan lebih banyak waktunya tanpa sadar untuk memperoleh kesenangan dalam bermain *game online* dan tidak memperdulikan dunia luar. Young (2004) mengatakan bahwa kecanduan *game online* dikarenakan *game online* bukan hanya dapat dimainkan oleh satu pemain tetapi dapat dimainkan oleh banyak orang bahkan dilokasi yang berbeda. Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Menurut Lemmens,Valkenburg dan Peter (2009) terdapat tujuh aspek atau kriteria kecanduan *game online*, yaitu, *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problem*. Aspek yang pertama adalah *saliance* yaitu apabila bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup, berikutnya aspek *tolerance* yaitu saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, aspek *mood*

modification, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, selanjutnya aspek *withdrawal* adalah efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain *game* dikurangi atau dihentikan, aspek *relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain *game* secara berulang, aspek *conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang-orang disekitar, yang terakhir ialah aspek *problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang berlebih.

Yee (2006) menemukan 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* kecanduan terhadap *game online*. Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII, 2014). Berdasarkan hasil survey APJII (2014) juga menunjukkan penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi pengguna internet di Indonesia dan penduduk berusia 20-24 tahun (15%), berdasarkan hasil survei tersebut Indonesia menempati urutan ke delapan di dunia. kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condron, & Belland 2005).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 Desember 2018 sampai tanggal 3 Desember 2018 yang dilakukan di warung internet yang ada di Yogyakarta, diperoleh 7 dari 10 subjek mengatakan bahwa bermain *game online*

menjadi aktivitas yang penting dan berpengaruh bagi kehidupannya hal ini didukung dengan aspeknya yaitu *saliance*, subjek merasa bahwa waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online* setiap saat terus meningkat hal ini sesuai dengan aspeknya *tolerance*. Subjek merasa tenang dan dapat melupakan masalahnya bila bermain *game online* yang mana sesuai dengan aspek *mood modification*. Subjek merasa ada perasaan yang tidak nyaman apabila waktu bermain *game online* dikurangi atau dihentikan sesuai dengan aspek *Withdrawal*. Subjek dapat berhenti bermain *game online*, namun subjek dapat kebalikan untuk bermain *game online* bahkan lebih parah dari sebelumnya, hal ini sesuai dengan aspeknya *relapse*, subjek sering tidak dapat menahan diri ketika bermain *game*, sehingga pada saat makan bersama keluarga, atau dengan teman-temannya subjek masih dengan dunia *game online* nya, hal ini membuat hubungan subjek dengan sekitar menjadi tidak baik dan termasuk ke dalam aspek *conflict*, Subjek dapat menghabiskan lebih dari tujuh jam dalam sehari dan hal ini juga mengganggu jam tidur subjek sehingga sering merasa lelah dan perih di mata, subjek juga dapat membeli paket internet lebih dari sekali dalam sebulan, bahkan subjek dapat melupakan tugas sekolah, kehilangan kontrol yang terjadi di diri subjek ini disebut dengan *problem*.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa remaja kurang dapat mengontrol diri untuk tidak bermain *game online*, sesuai dengan aspeknya *control*, subjek belum memahami apakah permasalahan yang terjadi dalam diri subjek berasal dari diri sendiri atau tidak, hal ini sesuai dengan aspek *origin* dan *ownership*, subjek belum mampu menjangkau permasalahan dan tekanan dalam hidup subjek, sesuai dengan aspek *reach*

(jangkauan), subjek kurang mempunyai daya tahan ketika berhadapan dengan masalah sehingga lebih memilih untuk bermain *game online*, sesuai dengan aspek *endurance* (daya tahan). Griffiths dan Beranuy (2013) menyatakan bahwa seharusnya remaja dapat menggunakan *game online* secukupnya agar tidak terjadinya kecanduan yang dapat merusak kondisi psikologis maupun kognitif nya, namun hasil wawancara membuktikan bahwa subjek sudah bergantung dengan game online. Hal ini di tunjukkan dari jawaban subjek yaitu subjek merasa bahwa bermain *game online*, subjek dapat melakukan *coping* stres dalam kegiatan yang membuat remaja stres dan tertekan. Setelah dilakukan wawancara maka dapat disimpulkan bahwa 7 dari 10 subjek merasa kecanduan dengan bermain *game online* hal ini dapat dibuktikan bahwa anak dapat menjadikan *game online* sebagai kegiatan rutin dan dapat menghabiskan dalam waktu yang lama sehingga mengganggu kegiatan subjek di sekolah karena terlalu lama dalam bermain *game online*. Kecanduan *game online* merupakan masalah psikososial bagi anak dan remaja (Rachamawati, 2013).

Terdapat beberapa faktor yang menjadikan seseorang kecanduan *game online*, salah satunya adalah melarikan diri dari kenyataan. Hal ini juga didukung oleh pendapat Chin-Sheng & Wen (2006) yang menyatakan bahwa faktor-faktor kecanduan *game online*, yaitu hiburan dan rekreasi, *emotional coping*, melarikan diri dari kenyataan, hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial, kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri, kebutuhan akan kekuasaan. Salah satu faktor dari Chin-Sheng & Wen (2006) adanya melarikan diri dari kenyataan dan juga sebagai hiburan. *Game online* ialah bentuk

seseorang yang mencari pelarian dari masalahnya, *game online* juga dapat di jadikan sebagai media hiburan bagi remaja. Seseorang akan mencari pelarian dan hiburan apabila tidak mengetahui bagaimana respon dalam menghadapi permasalahan yang datang kepada dirinya. Kecerdasan individu dan respon yang di tunjukkan ketika menghadapi kesulitan yang ada disebut juga dengan *adversity quotient*.

Menurut Stoltz (2005), *Adversity Quotient* (AQ) merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengetahui bagaimana respon seseorang dalam menghadapi kesulitan hidupnya. AQ merupakan kemampuan seseorang menerima secara afektif dan mengaitkan dan mengaitkan dirinya dengan cara menghadapi tantangan yang ada (Hartosujono, 2015). Stoltz (2005) menyatakan bahwa aspek-aspek dari AQ mencakup beberapa komponen yaitu *control*, *origin* dan *ownership*, *reach*, *endurance* yang disingkat menjadi CO2RE. Aspek *control* merupakan kemampuan mengendalikan dan mengelola peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Aspek *origin* dan *ownership* merupakan sejauh mana seseorang mempermasalahkan dirinya ketika kesalahan berasal darinya. Aspek *reach* merupakan sejauh mana kesulitan dapat mengganggu aktivitas lainnya. Aspek *endurance* merupakan kecepatan dan ketepatan dalam memecahkan masalah. Menurut Stoltz (2005) AQ dapat membantu seseorang dalam mengelola dan mengatasi ketika dihadapkan pada berbagai peristiwa yang menyulitkan dirinya. Lebih lanjut, seseorang yang memiliki AQ yang tinggi cenderung berpikiran positif dalam menghadapi situasi yang dialaminya (Stoltz, 2005).

Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian Putri (2018) menunjukkan bahwa *self control* memiliki sumbangan efektif atau memiliki kontribusi sebesar 64,6%

terhadap intensitas anak usia sekolah dalam bermain *game online*. Menurut Stoltz (2005) *self control* merupakan bagian dari dimensi AQ, dimana seseorang yang memiliki AQ memungkinkan seseorang dapat mengontrol dirinya dalam bersikap, sehingga dapat menghadapi dan menyelesaikan berbagai kesulitan di kehidupannya. Menurut Stoltz (2005) seseorang dapat melarikan diri atau tidak mampu bertahan menghadapi kesulitan tergantung dengan seberapa besar *Adversity Quotient* (AQ) yang dimilikinya. AQ dapat meramalkan siapa yang dapat bertahan atau yang melarikan diri dari kenyataan permasalahan, dan memprediksi siapa yang dapat melebihi harapan dari potensi yang dimiliki, sehingga AQ dapat menunjukkan siapa saja yang akan melarikan diri dan tidak akan melarikan diri dari setiap hambatan dalam menjalani kehidupannya. Seseorang akan mencari pelarian apabila tidak dapat menghadapi permasalahannya. *Game online* merupakan salah satu bentuk pelarian seseorang dari permasalahan kehidupan nyata. Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “*apakah terdapat hubungan antara AQ dengan kecanduan game online pada remaja*”

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara AQ dengan kecanduan *game online* pada remaja. Dan manfaat penelitian :

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan memperkaya ilmu pengetahuan dibidang psikologi khususnya psikologi pendidikan, sosial dan klinis dalam hal AQ dan kecanduan *game online* pada remaja.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai adanya hubungan AQ dengan kecanduan *game online*. Adanya hubungan membuat AQ mempengaruhi kecanduan *game online*, sehingga mengurangi kecanduan *game online* dapat dilakukan dengan meningkatkan AQ yang dimiliki.