

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berkembang pesat dan berperan aktif dalam membantu di berbagai bidang ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet (Hardiantoro,2018). Terdapat berbagai macam aktivitas yang dapat dilakukan melalui internet antara lain adalah aktivitas kesenangan (*Fun activities*), misalnya *online* untuk bersenang-senang, melihat klip video atau audio, pesan singkat (*Chatting*), mendengarkan (*Download Music*), dan bermain *game* (Horigan dalam kusumawati,2017). Salah satu hal yang cukup banyak mendapat perhatian dari masyarakat berkaitan dengan aktivitas hiburan internet adalah *game online* (Choirul,2012).

Bermain *game online* menjadi kebiasaan bagi masyarakat saat ini khususnya kalangan pelajar. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), data pada tahun 2016 menunjukkan penggunaan internet sudah mencapai 132 juta. Data tersebut menunjukkan bahwa 18,4% penggunaannya dari kalangan usia 10-24 tahun. Penggunaan internet untuk *game online* sendiri mencapai 40,33%. *Steamspy* sebagai salah satu pengembang *game online* di Indonesia merilis ada sekitar 3.304.652 orang yang terdaftar aktif dalam *game online*, dan setiap minggunya ada sekitar 161.000 pemain melakukan login kedalam game online (@appjii.or.id).

Data dari Lyto.co mengungkapkan bahwa 40,19% dari jumlah pemain *online*-nya mendaftarkan akun permainannya dengan usia 12-22 tahun. Berdasarkan data tersebut menunjukkan banyak remaja yang mengenal *game online*.

Menurut Papalia,dkk, (2009) masa remaja dimulai pada usia 11 tahun atau 12 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal 20 tahun. Pada masa sekarang ini remaja cenderung kurang menyukai aktivitas yang berhubungan dengan pendidikan , terkadang remaja juga menunjukkan sifat negative dan agresif terhadap masyarakat. Remaja cenderung menghabiskan waktunya pada aktivitas yang disukainya khususnya aktivitas yang sedang populer dikalangan masyarakat,salah satunya adalah bermain *game online* (Potter & Perry, dalam Dinata & Risdayanti,2017). Griffiths (2004) menyatakan remaja menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *game online* daripada orang dewasa, dikarenakan remaja memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab lebih rendah daripada orang dewasa .

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan menggunakan jaringan komunikasi *online* (Young,2009) . Hal ini menyebabkan pemain *game online* mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi,dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Meskipun bermain *game online* identik

dimainkan menggunakan media Komputer, *game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam (Nurlaela,2017).

Game Online dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan dan psikososial remaja serta akan mempengaruhi masa selanjutnya selama berlangsungnya kehidupan. Dampak negative muncul ketika remaja tidak dapat mengatur waktu bermain *game online* dapat menghancurkan semua tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari dan aktivitas sosialnya (Pranitika,2014).

Game online harapannya digunakan sebagai *refreshing* atau media untuk menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang (Hardiyansyah,2016).*Game online* juga dapat digunakan dalam meningkatkan akurasi dalam berpikir dan menemukan cara untuk menemukan strategi dalam belajar,melatih ketajaman mata yang lebih cepat meningkatkan kemampuan membaca,dan membantu bersosialisasi (Aqila smart,2010). Namun kenyataannya para pemain *game online* lebih banyak menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan menyebabkan para pemain *game online* lupa waktu,mengabaikan aktivitas penting lainnya seperti makan, minum, bersosialisasi, dan belajar (Ridwan,2015). Ketika *game online* secara terus menerus dimainkan menjadi suatu alternative untuk mengisi waktu luang anak dari pada belajar dan mengganggu aktivitas sehari-hari dari sini lah kecanduan pada *game online* akan muncul. Menurut Brian dan Wiemer-

hastings (2005) potensi penggunaan *game online* secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan.

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) pengertian dari kecanduan *game* sebagai 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. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku bermain *game online* secara berlebihan dan berulang-ulang menggunakan media *smartphone* atau komputer serta memberikan dampak negative secara sosial dan emosional bagi pemain *game*. Kecanduan *game online* ditandai dengan pemain bermain *game online* secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game online* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negative bagi pemainnya (Roij,2014).

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu ; *Salience* (Berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *Tolerance* (Waktu bermain *game online* yang semakin meningkat) , *Mood modification* (Bermain *game online* untuk lari dari masalah) , *Withdrawal* (Merasa gelisah jika tidak bermain *game online*), *Relapse* (Kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain) , *Conflict* (Bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan) , dan *Problem* (Mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah) .

Dari hasil survey yang dilakukan APJII pada tahun 2014 diperkirakan pemain *game online* di Indonesia mencapai 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII,2014). Data terbaru menurut Ferdinadus setu,Plt.Kepala Biro Humas Kominfo kepada Okezone, pada tahun 2019 ada sekitar 142 juta pengguna internet di Indonesia, dimana 30 juta anak milenial aktif bermain game setiap harinya (Okezone.com 2019). Kusumadewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per minggu untuk bermain *game online*. Seorang pecandu *game online* dapat bermain *game online* setidaknya lebih dari empat jam/hari selama 3-4 hari berturut-turut dalam seminggu (Yermolayeva, & Calvert dalam Wijayanti 2013).

Peneliti telah melakukan studi awal melalui metode wawancara dan observasi kepada 7 orang remaja di salah satu warung internet (warnet) penyedia *game online* di Power Game Center yang berlokasi di Jalan Perumunas 163 Seturan, Catur Tunggal,Depok,Sleman pada hari sabtu, 2 November 2019, didapatkan data bahwa pengunjung warnet lebih banyak adalah remaja berusia 16-21 tahun dan didominasi oleh remaja laki-laki . Hal yang paling banyak dilakukan oleh remaja tersebut adalah bermain *game online*. Game yang paling sering dimainkan seperti *Point Blank* (PB) , *Player unknown's Battle Ground* (PUBG) , *Warframe* , DOTA 2, dll. Remaja tersebut mengaku lebih suka bermain *game online* di warnet daripada berkumpul dengan teman-temannya dengan alasan bermain *game online* lebih menyenangkan, dapat menghilangkan rasa bosan dan dapat melampiaskan kekesalan mereka di kehidupan nyata,

kebanyakan dari mereka juga merasa ada sesuatu yang hilang atau bosan ketika tidak bermain *game online* dalam sehari dan akan timbul perasaan senang saat mulai bermain *game online* kembali. Perilaku ini sesuai dengan aspek kecanduan *game online* yakni aspek *saliency* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari) dan *Mood modification* (bermain *game online* untuk lari dari masalah).

Mereka juga mengaku bisa menghabiskan waktu lebih dari 3 jam/hari tanpa adanya jeda, awalnya intensitas bermain *game online* hanya 1-2 jam sehari, namun dikarenakan level yang dimainkan semakin meningkat menyebabkan *gamers* harus menyelesaikannya untuk memenangkan permainan tersebut hingga lupa waktu dan tidak mampu mengontrolnya kembali sehingga menyebabkan intensitas bermain *game online* semakin meningkat dan menyebabkan kecanduan, 3 diantaranya bahkan sampai menginap di warnet ketika diadakan pertandingan. Akibat perilaku kecanduan *game online*, dampak yang dirasakan langsung diantaranya adalah lupa waktu, menjadi boros dikarenakan uang yang diberikan orangtua digunakan untuk bermain *game online*, selain itu berdampak pada kualitas tidur yang semakin menurun bahkan menyebabkan insomnia hingga melupakan kewajiban sebagai pelajar. Beberapa narasumber juga mengaku kurangnya pengawasan dari orangtua serta kondisi keuangan yang memungkinkan untuk bermain *game online* membuat mereka terus bermain *game online*.

Menurut Marsya dan Candra (2016) dampak negative akibat kecanduan *game online* yaitu berbohong. Status pelajar yang belum

memungkinkan remaja memiliki penghasilan tersendiri menyebabkan remaja cenderung berbohong kepada orangtua mereka untuk bermain *game*. Masalah lain yang muncul dari fenomena kecanduan *game online* secara berlebihan diantaranya adalah isolasi sosial, rendahnya kemampuan mengontrol diri dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, kemampuan bersosialisasi, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital (Young, 2009). Pernyataan diatas sesuai dengan hasil yang ditemukan dilapangan, dimana dari hasil wawancara yang sebelumnya telah dilakukan, remaja yang bermain *game online* mengaku *game online* menyebabkan para pemainnya mengalami gangguan tidur dan muncul penyakit lainnya seperti magh dan mata menjadi minus hingga silinder dikarenakan terus berhadapan dengan monitor komputer setiap harinya. Ada pula yang mengaku sering berbohong menggunakan uang SPP untuk dipakai membeli tokoh *game* yang dimainkan hingga melupakan kewajiban sebagai pelajar.

Menurut Aqila Smart (2010;24) kebiasaan bermain *game* yang berlebihan menjadi penyebab seseorang menyukai bermain *game online*. Beberapa faktor yang menyebabkan perilaku ini terus berlanjut diantaranya (1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat, Anak berpikir bahwa mereka dianggap ada jika dapat menguasai keadaan, anak merasa bahagia ketika mendapatkan perhatian lebih dari orang-orang terdekat, terutama ayah dan ibu. Sebaliknya seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan untuk mendapatkan perhatian. Saat anak kecanduan *game online* dapat memicu perilaku buruk pada anak, sehingga anak akan

menarik perhatian orangtua. (2) Stress atau depresi, Remaja yang bermain *game online* awalnya hanya untuk coba-coba saat menghadapi kondisi yang tidak menyenangkan. Rasa nikmat yang diperoleh saat bermain *game online* dan masalah yang dihadapi dapat dilupakan sejenak, sehingga anak dapat mengalami kecanduan. (3) Kurang kontrol, Pola asuh yang terlalu memberikan kebebasan tanpa adanya kontrol yang lebih dari orangtua membuat seseorang berperilaku *over* khususnya dalam bermain *game online*. (4) Kurang kegiatan, Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari. (5) Lingkungan, meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* dirumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya. (6) Pola asuh, Pola asuh orangtua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orangtuanya .

Maccoby dan Martin (dalam Shaffer dan Kipp, 2010) mengemukakan bahwa orangtua mewakili salah satu tipe pengasuhan atau menggabungkan dua tipe pengasuhan dari dua dimensi pengasuhan utama. Dua dimensi pengasuhan bisa melahirkan empat tipe pola asuh orangtua yaitu : (a) Pola asuh Otoriter (*authoritarian*), yaitu pola asuh yang sangat ketat dari orangtua yang memakasakan banyak aturan, mengharapkan ketaatan ketat, dan tidak memberikan penjelasan kepada anak mengapa perlu untuk mematuhi semua peraturan tersebut. (b) Pola asuh demokratis (*authoritative*), yaitu orangtua memberikan aturan

fleksibel, dan memberikan tuntutan yang wajar kepada anak. Orangtua memberikan alasan mengapa aturan yang dibuat harus dipatuhi dan akan memastikan bahwa anak dapat mengikuti pedoman tersebut. (c) Pola asuh pengabaian (*Uninvolved*), yaitu orangtua yang tidak memiliki kedekatan emosional dengan anak atau begitu kewalahan dengan tekanan dan masalah mereka sendiri. (d) Pola asuh permisif (*Permissive*), yaitu pola asuh dimana orangtua sedikit memberikan tuntutan pada anak, mengizinkan anak mereka untuk bebas mengekspresikan perasaan serta dorongan mereka, tidak memonitor kegiatan anak mereka, dan jarang melakukan kontrol kuat atas perilaku anak.

Berdasarkan faktor kecanduan game online diatas, peneliti memilih faktor pola asuh yakni pola asuh permisif sebagai variabel bebas. Alasan memilih pola asuh permisif dikarenakan perilaku dan karakteristik anak dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sangat dipengaruhi bagaimana cara orangtua di rumah menerapkan pola asuh kepada anaknya. Mengutip pengertian yang telah dipaparkan Maccoby dan Martin (dalam Shaffer dan Kipp, 2010) pola asuh permisif yakni pola asuh dimana orangtua sedikit memberikan tuntutan pada anak, mengizinkan anak mereka untuk bebas mengekspresikan perasaan serta dorongan mereka, tidak memonitor kegiatan anak mereka, dan jarang melakukan kontrol kuat atas perilaku anak menjadi salah satu faktor yang bisa mendasari remaja kecanduan *game online*.

Pola asuh permisif merupakan pola asuh yang memiliki ciri dominasi pada anak, sikap longgar atau kebebasan dari orangtua, tidak ada

bimbingan dan pengarahan dari orangtua, kontrol dan perhatian orangtua sangat kurang (Ulfiani, Mardhiah, & Azmidar, 2015). Menurut Hurlock (1997) aspek-aspek pola asuh permisif meliputi : (a) Kontrol yang sangat longgar terhadap anak. (b) Hukuman dan hadiah tidak diberikan. (c) Semua keputusan diserahkan kepada anak. (d) Orang tua bersikap acuh tak acuh. (e) Pendidikan bersifat bebas.

Orangtua yang bersifat permisif cenderung memanjakan serta mengizinkan si remaja melakukan apa yang mereka inginkan, dan akibatnya adalah si remaja tidak pernah belajar bagaimana mengendalikan perilaku mereka sendiri , dan selalu berharap mereka bisa mendapat semua keinginannya (Santrock,2003). Anak berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, tidak peduli apakah hal itu sesuai dengan norma masyarakat atau tidak (Mayzura, Anwar, & Afiati) . Keadaan lain pada pola asuh ini adalah anak-anak bebas bertindak dan berbuat. Orangtua yang memberlakukan pola asuh permisif cenderung bersikap cuek dan tidak mempunyai komunikasi yang intens pada anak-anaknya. Mereka menyerahkan semua wewenang sepenuhnya pada kehendak anak. Selain itu tidak pernah memberikan *reward*/hadiah kepada anak-anaknya apabila mereka mendapatkan pencapaian yang positif Wong et al. (2008). Hal ini dapat membuat remaja lebih memutuskan untuk “mencari” *reward* tersebut dalam *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Kim,Jong, dan Zhong (2010) di Korea Selatan dengan responden 593 siswa SMP dan SMA beserta orangtuanya menunjukkan remaja yang mengalami kecanduan *game*

online disebabkan rendahnya interaksi dan kontrol orangtua karena sibuk bekerja. Salah satu faktor yang dapat mengakibatkan anak mengalami kecanduan *game online* adalah merasa kurang perhatian dari orang-orang terdekat termasuk orangtua (Smart,2010).Abedini dkk., (2012) juga menambahkan pola asuh permisif orang tua cenderung memiliki hubungan positif dengan kecanduan *game online* pada remaja.Anandari (2013) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa orang tua dengan pola asuh permisif mempengaruhi anak yang mengalami kecanduan *game online*. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana hubungan pola asuh permisif orangtua dengan kecanduan *game online* pada remaja.

B. Tujuan & Manfaat

Sejalan dengan rumusan masalah , maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan game online pada remaja. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap dampak negative yang diakibatkan dari perilaku bermain *game online* secara berlebihan pada remaja baik dari sisi pendidikan, sosial dan kesehatan remaja.

Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian diharapkan dapat memberi manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama pada kajian Psikologi Perkembangan dan Psikologi Sosial serta menjadi bahan referensi yang sesuai dengan

penelitian hubungan pola asuh permisif orangtua dengan kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi remaja, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pemahaman mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan pola asuh permisif pada remaja.
- b. Bagi orangtua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para orang tua dalam memberikan pola asuh yang tepat terhadap tumbuh kembang anak
- c. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif untuk penelitian yang berkaitan dengan hubungan pola asuh permisif orangtua dengan kecanduan *game online* pada remaja.