

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Di zaman modern ini, teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang pesat, namun di sisi lain teknologi informasi yaitu internet juga mengalami kemajuan yang pesat. Komunikasi dan teknologi informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan orang dalam arus informasi dan pesan dengan tujuan memecahkan masalah manusia untuk mencapai tujuan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi diawali dengan kemajuan di bidang komputerisasi. Penggunaan awal komputer hanya untuk menulis, grafik, dan menggambar, dan alat penyimpanan data yang canggih, telah berkembang menjadi alat komunikasi jaringan lunak yang dapat mencakup dunia. Kemajuan teknologi memungkinkan proses interaksi antar manusia menjangkau seluruh lapisan masyarakat dimanapun di dunia dan menjadi lebih terbuka (Setiawan, 2018).

Akibat perkembangan teknologi informatika yang memiliki kemajuan sangat pesat, penggunaan teknologi ini sudah merambah keseluruh Indonesia bahkan hingga ke desa-desa yang umumnya dulu belum menggunakan teknologi yang cukup canggih, terutama di desa peneliti. Teknologi yang sangat umum digunakan di lingkungan sekitar partisipan adalah *smartphone*. Penggunaan

teknologi ini didominasi oleh remaja hingga dewasa. Namun, tidak menutup kemungkinan juga digunakan juga oleh anak-anak dan orang tua.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh remaja yang tinggal lingkungan sekitar peneliti yang mana setiap hari dari siang hingga malam bermain game online. Yang mana, aktivitas tersebut didominasi oleh remaja yang masih sekolah rentang usia 10-18 tahun yang menggunakan *smartphone*. Para remaja pada usia tersebut lebih rentan untuk kecanduan game karena pada era digital saat ini semua akses untuk membuka internet sudah sangat mudah hanya dengan *smartphone* saja, mereka akan sangat cepat mendapatkan informasi tentang kegiatan yang sedang viral atau banyak digandrungi oleh kaum remaja salah satunya game online.

Remaja dengan rentang umur 10-18 tahun rata-rata mereka masih sekolah, ketika diberlakukannya kelas online atau belajar dari rumah mereka menjadi lebih intens dengan *smartphone* dan internet. Kurangnya kontrol orang tua maupun kontrol diri, maka pelarian tercepat ketika bosan belajar adalah bermain game online atau hal lain yang menggunakan internet. Hal tersebut merupakan dampak karena mereka diharuskan di rumah saja. Selain itu, dampak yang ditimbulkan adalah beberapa remaja ketika ditanya orang tuanya mereka akan menjawab sedang ada kelas online atau tugas padahal sedang bermain game. Para remaja tersebut dapat bermain game dari siang hingga malam tanpa mempedulikan aktivitas lainnya, disisi lain mereka susah diajak untuk berkomunikasi secara langsung ketika mereka sudah bermain game online. Penggunaan *smartphone* yang lebih sering dan kurangnya kontrol diri untuk penggunaannya membuat

kurangnya komunikasi untuk bersosialisasi saat berada pada satu tempat. Peneliti sering menemukan bahwa mereka lebih asyik bermain smartphone sendiri atau bermain game online tanpa mempedulikan hal disekitarnya. Hal tersebut juga dapat menimbulkan dampak-dampak negatif lainnya seperti dampak psikologis dan kesehatan pada pengguna yang kecanduan game online.

Internet sebagai salah satu dampak dari perkembangan teknologi pada dasarnya tidak hanya bisa menjadi pintu untuk mengetahui bagaimana budaya yang ada pada masyarakat di daerah tertentu, melainkan menjadi perangkat dalam ekspresi perkembangan teknologi itu sendiri. Karena begitu cepatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap kegunaan komputerisasi itu sendiri, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu aspek kehidupan yang paling terpengaruh dengan perkembangan ini adalah aspek pengetahuan akan teknologi yang sedikit demi sedikit mengali pergeseran seperti teknologi yang bisa digunakan untuk hiburan seperti game online (Setiawan,2018), orang yang sering memainkan game bisa disebut *gamer*.

Game online sendiri berguna untuk hiburan atau menghilangkan penat seseorang dari kegiatan sehari-hari. Menurut APJII dalam Nabila (2018) menyatakan bahwa beberapa tahun terakhir akses internet sudah mulai merata di berbagai daerah terutama di Indonesia, bisa dilihat di tabel 1.

Tabel 1. Akses Internet di Indonesia (APJII,2017)

| No | Tahun | Jumlah |
|----|-------|---------|
| 1 | 2008 | 25 Juta |
| 2 | 2009 | 30 Juta |

| | | |
|----|------|-------------|
| 3 | 2010 | 42 juta |
| 4 | 2011 | 55 Juta |
| 5 | 2012 | 63 Juta |
| 6 | 2013 | 82 Juta |
| 7 | 2014 | 88,1 Juta |
| 8 | 2015 | 110,2 Juta |
| 9 | 2016 | 132,7 Juta |
| 10 | 2017 | 143,26 Juta |

Karena saat awal mula munculnya internet akses internet masih sebatas diakses lewat komputer atau PC. Di waktu itu tahun 1945 – 1955 komputer digunakan untuk membuat perhitungan senjata baru oleh John Mauchly dan John Presper Eckert di Universitas Pennsylvania (Octaviana,2020). Komputer dan internet sekarang digunakan untuk keperluan pekerjaan misalnya perhitungan bunga bank, antrian di kasir, perhitungan pajak dan lain-lain (Octaviana,2020), seiring dengan perkembangan zaman komputer tidak hanya untuk bekerja karena mulai bermunculan aplikasi –aplikasi yang bisa dijalankan di komputer salah satunya adalah game.

Dulu tahun 1992 *smartphone* tidak hanya menjadi sebuah telepon genggam, ponsel cerdas tersebut juga memiliki kalender, buku telepon, jam dunia, tempat pencatat, surel, kemampuan mengirim dan menerima faks dan permainan. *Smartphone* hanya mampu dibeli oleh beberapa kalangan saja namun seiring dengan perkembangan persaingan perusahaan *smartphone*, harga *smartphone* menjadi lebih terjangkau sehingga kalangan yang dapat membeli *smartphone* menjadi lebih banyak. Karena hal itu gamer yang dulunya hanya bermain lewat komputer mempunyai alternatif baru yaitu menggunakan *smartphone* karena

mobilitas gamer semakin meningkat sehingga bermain game menjadi lebih mudah, bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja (Ardi & subchan, 2015).

Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020 kuartal II sebanyak 196,7 juta orang atau 73,7% dari populasi indonesia menggunakan internet. Ini menggambarkan ada kenaikan jumlah pengguna internet Indonesia sebesar 8,9 persen atau setara 25,5 juta pengguna di medio tahun ini. Fakta ini membuktikan bahwa Indonesia saat ini remaja rawan sekali mudah mengalami kecanduan game online.

Menurut Pranitika, Hendriyani, dan Mabruri, (2014) Minat remaja dalam mengoperasikan game online cukup besar, sehingga kebiasaan tersebut dapat memicu terjadinya kecanduan yang dapat merugikan diri sendiri. Penggunaan game online sendiri tidak hanya dari kalangan tertentu melainkan dari beberapa kalangan dari anak-anak sampai dewasa. Tetapi game online di dominasi oleh remaja karena yang sifatnya ingin tau dan mencoba hal yang baru ,sehingga kurang bisa mengontrol diri dibandingkan orang dewasa.

Selain untuk mencari pemenang dalam sebuah game, game bertujuan juga untuk mencari teman di dalam game, ditambah di era sekarang game sudah mulai menjadi sebuah industri yang menghasilkan uang untuk memenuhi kebutuhan hidup sehingga bisa menjadi salah satu mata pencaharian yang menjajikan, dilihat dari gaji yang besar apabila seorang *gamer* sudah masuk di dalam team professional, atau platform streaming seperti youtube atau facebook yang juga bisa menghasilkan uang yang tidak kalah besarnya seperti *gamer* profesional,

inilah yang membuat rata-rata gamer semakin termotivasi, karena game online dapat memberikan kehidupan yang lebih baik apabila sudah tergabung atau masuk di team profesional. Karena untuk masuk di team profesional persaingan sangat ketat sehingga menuntut para *gamer* untuk terus berlatih dan memakan banyak waktu untuk memainkan game online tersebut agar skill *gamer* semakin meningkat dan dapat bersaing dengan *gamer* lainnya. Namun perlu diingat dari penjelasan diatas memiliki dampak-dampak yang berpengaruh terhadap psikologi dan kesehatan seorang *gamer*.

Game online memberi dampak negatif, sama seperti individu, mereka ditemukan menunjukkan pola perjudian yang bermasalah, atau bermain yang berlebihan, yang mengakibatkan gejala yang menyerupai zat adiksi. (Kuss & Griffiths., 2012). Pada akhir tahun 2017 World health organisation (WHO) mengemukakan dalam *International Classification of Diseases (ICD) 11th edition Revision* menetapkan Kecanduan *game* atau *Internet Game Disorder* sebagai sebagai penyakit gangguan mental. (Ranna Parekh, 2018).

Menurut WHO (2018) *Internet gaming disorder* didefinisikan sebagai pola perilaku gaming (digital gaming or video gaming) yang dicirikan dengan terganggunya kemampuan kontrol diri akibat bermain game. Peningkatan prioritas yang semakin banyak terhadap game dibandingkan melakukan minat dan aktivitas sehari-hari, hal ini berlangsung terus-menerus dan semakin meningkat, walaupun tidak menyebabkan konsekuensi negatif. *Internet gaming disorder* dapat terjadi ringan, sedang, sampai berat tergantung tingkat kerusakan pada aktivitas normal (APA, 2018).

Internet gaming disorder (IGD) merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang secara berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis/terjadi suatu penyakit atau kecanduan terhadap game online (Morahan-Martin & Schumacher dalam Anggraeni, 2015). Individu yang mengalami IGD yang kurang parah, mungkin menunjukkan gejala yang lebih sedikit pada kehidupan mereka. Namun, remaja-remaja dengan IGD yang parah, akan memiliki lebih banyak jam yang dihabiskan di depan komputer dan kehilangan lebih banyak hubungan dengan relasi sosial, karir, dan kesempatan sekolah.

Menurut Dwi (dalam Nasution & Sutisna, 2015) faktor adalah sesuatu hal, keadaan, peristiwa dan sebagainya yang ikut menyebabkan, mempengaruhi terjadinya sesuatu yang merupakan bagian hasil perbanyakan. Dan adapun faktor-faktor yang menjadi penyebab seseorang tertarik akan sesuatu hal dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal. Faktor internal seseorang dalam bermain game online seperti sedang merasa bosan dan faktor eksternal seseorang menjadi kecanduan bermain game salah satunya adalah faktor lingkungan.

Dari faktor-faktor seseorang menjadi kecanduan *game online*, *game online* juga mempunyai dampak negatif dan positif. Dampak negatif bermain *game online* adalah mempengaruhi kesehatan seperti kesehatan mata seperti mata minus karena terkena radiasi komputer atau *smartphone*, kesehatan telinga terlalu sering mendengarkan suara keras di *game* menggunakan *headseat* atau *earphone*, pola tidur menjadi tidak teratur, pola makan menjadi tidak teratur dan jarang berolahraga. *Game online* juga bisa mempengaruhi sisi religi seorang gamer

dikarenakan terlalu asik bermain game sehingga melupakan kewajiban beribadahnya. Selain dampak psikologis, kesehatan dan religi *game online* juga berdampak pada hubungan sosial seorang *gamer* seperti kurangnya bersosialisasi dan tidak peka terhadap lingkungan sekitar di dunia nyata. Penyesuaian sosial adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar sehingga tercapai hubungan yang harmonis antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya (Mu'tadin dalam Utami dan Hodikoh., 2020).

Sedangkan dampak positif *game online* adalah pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. Para pemain *game* juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Permainan *game* juga mampu membuat anak atau remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan *prolog game*. Dalam beberapa tipe game seperti game *action* strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu (Fauziah dalam Pande & Marheni., 2015).

Permainan *game online* dapat memicu kecanduan bagi para pemain *game online* karena tidak bisanya mengontrol diri. Beberapa penelitian telah dilakukan tentang fenomena kecanduan internet khususnya *game*. Penelitian yang dilakukan oleh Griffith, Davis, dan Darren (dalam Kusumawati, Irna Aviani dan Yosi

Molina., 2017) menunjukkan pemain *game online* remaja lebih mendominasi dari pada pemain *game online* dewasa. Bagi player atau pengguna *game online*, *game online* sendiri banyak menawarkan hiburan dan juga tantangan. Sehingga memberikan efek lupa atau mencari kepuasan dalam bermain *game* dan lupa waktu untuk melakukan aktivitas yang lain. karena menjadi *gamer* tidak hanya menjadi penikmat tetapi bisa menjadi orang yang kecanduan *game online*.

Banyak penyebab berasal dari kecanduan *game online*. Salah satunya adalah ketidakmampuan pemain untuk menyelesaikan permainan sepenuhnya. Selain itu, karena sifat manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga bisa melakukan yang lebih baik, termasuk dalam *game*. Pada *game online*, semakin banyak poin yang Anda miliki, semakin kuat objek yang Anda mainkan, Kebanyakan orang akan dengan senang hati jatuh cinta dengan itu. Kurangnya pengawasan orang tua dan dampak globalisasi teknologi yang tak terhindarkan adalah penyebab lain yang dapat dipahami. Pemain dan *gamer* seringkali tidak menyadari faktor risiko dan bahaya kecanduan *game online*.

Dari banyaknya faktor penyebab kecanduan bermain *game online* terdapat 5 komponen , 5 komponen atau faktor kecanduan *game online* adalah menurut Wu (dalam Setiaji dan Virla., 2016) yaitu *Loss of Control and Consequences*, *Agitated Withdrawal*, *Coping*, *Mournful withdrawal* dan *Shame*. *Loss of Control and Consequences* adalah kehilangan kontrol diri untuk bermain *game online*, seperti Kehilangan kontrol diri saat bermain *game online* mengutamakan *game online*, bermain lebih banyak dari awal, sulit mengurangi waktu bermain, konflik di tempat kerja atau kuliah, konflik dalam hubungan. *Agitated Withdrawal* adalah

Ketidaknyamanan seperti marah, takut, atau konflik ketika game online tidak dapat dimainkan. *Coping* dalam hal ini para pemain *game online* mengubah emosinya atau melarikan diri dari masalah yang merupakan pengalaman subjektif seseorang yang dialami dengan bermain *game online*. *Mournful withdrawal* adalah kesedihan, rasa sakit, dan kehilangan yang dialami orang ketika mereka tidak bisa bermain game online. *Shame* adalah keluarnya penyesalan atas kerugian yang ditimbulkan sang kurangnya pengendalian diri pada game online.

Berdasarkan penelitian di atas komponen *loss of control and consequences* pada responden rendah, *agitated withdrawal* pada responden rendah, *coping* pada responden tinggi, *mournful withdrawal* pada responden rendah, *shame* pada responden rendah. Dalam penelitian yang akan saya lakukan, apakah komponen *Loss of Control and Consequences* berpengaruh terhadap partisipan dalam kecanduan game online karena dalam penelitian sebelumnya komponen ini memiliki nilai yang rendah oleh partisipan.

Secara tidak sadar dalam kecanduan bermain *game online* para *gamer* akan terkena dampak *negative* psikologisnya. Berikut penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang dimana partisipan terpengaruh oleh lingkungan pergaulan sehari-hari. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap komponen-komponen yang menjadi penyebab dalam bermain *game online*. Berdasarkan pemaparan diatas maka dibuatlah penelitian oleh peneliti yang berjudul ‘Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online* pada Remaja.

B. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor penyebab kecanduan *game online*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi serta gambaran informasi untuk ilmu psikologi, khususnya dalam bidang psikologi klinis mengenai faktor resiko kecanduan *game online*.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sejumlah pihak

- 1) Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan bagi peneliti lain agar dapat digunakan sebagai upaya lanjutan mengenai faktor resiko kecanduan *game online*.
- 2) Bagi gamer atau orang yang kecanduan *game online* , pada penelitian ini banyak harapan dapat memberi suatu motivasi atau pengetahuan tentang faktor resiko kecanduan *game online* sehingga gamer atau pecandu *game online* bisa mengantisipasi gangguan psikologi dan kesehatanjasmaninya.