

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam hidupnya tidak terlepas dari permainan (*game*). Manusia selalu bermain mulai dari kanak-kanak sampai dewasa bahkan hingga menjadi tua. Tujuan dasar atau tujuan utama permainan *game* ini tidak lain adalah untuk kesenangan. Permainan merupakan model situasi kehidupan nyata yang permasalahannya disajikan secara sederhana. Partisipan akan terlibat dalam permainan tanpa perlu memikirkan segala hambatan yang umumnya muncul dalam tindakan dan pengambilan keputusan nyata. Akibatnya permainan (*game*) cepat meluas (*booming*).

Pada saat ini, permainan (*game*) sudah meluas (*booming*), dimana pada permainan dahulu masih tradisional atau tidak menggunakan media teknologi, sedangkan saat ini permainan (*game*) yang banyak digemari oleh masyarakat baik kalangan anak-anak maupun dewasa adalah permainan (*game*) yang disajikan di media internet, atau dapat juga disebut dengan *game online* (Setiadi, 2001). Jenis permainan sebelum berubah menjadi bentuknya yang modern seperti saat ini, amatlah sederhana. Kemudian seiring dengan perkembangan teknologi, lama-kelamaan bentuk permainan menjadi lebih kompleks dan mutakhir. Sejalan dengan membanjirnya para penggemar *game* ini, teknologi piranti lunak untuk permainan ini pun berkembang kian pesat (Alan, 2002). Dari sekedar *video game* berbasis *PC* (*Personal Computer*) atau *TV* (*Televisi*) yang dimainkan sendiri atau

secara bersama (*multiplayer*) di sebuah medium yang sama, kini mulai bergerak menuju permainan yang terhubung secara *online*. Artinya, seorang pemain (*player*) akan bisa adu strategi dan keterampilan dengan sejumlah pemain lain yang berada di belahan dunia yang lain. Perkembangan teknologi permainan (*game*) ini telah diikuti oleh munculnya fenomena permainan *game* dengan frekuensi yang tinggi.

Frekuensi bermain *game* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari, dimana dalam sehari frekuensi permainan *game* tersebut dari 1 sampai 3 kali per hari dengan durasi 1-4 jam tiap sesi dan intensitas (perhatian)-nya terhadap *game* tersebut tinggi. Frekuensi permainan *game* yang tinggi atau sudah dikatakan kecanduan yaitu frekuensi 1 sampai 3 kali/hari dengan durasi 1-4 jam (Setiadi, 2001). Frekuensi, durasi, dan intensitas bermain *game* yang tinggi ini dapat menjadi masalah serius yang mengkhawatirkan, yaitu munculnya efek negatif, apalagi jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut (Setiadi, 2001). Fenomena mahasiswa sebagai pengguna *game* tertinggi ini dikarenakan mahasiswa memiliki waktu yang cukup banyak untuk bermain *game* dengan jadwal kuliah yang tidak seperti masa anak-anak atau masih siswa SD-SMA yang harus masuk sekolah pagi hingga siang hari bahkan ada yang sampai sore hari atau *full day*. Dampak dari frekuensi, durasi, dan intensitas yang tinggi tersebut, yaitu efek negatif dari permainan *game online*. Selain itu, di sekitar Kampus UMBY terdapat 2 (dua) tempat usaha *game online* yang sering mahasiswa UMBY gunakan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan peneliti di tempat *game online* di sekitar Kampus UMBY bahwa fenomena kecanduan *game online* telah terjadi pada mahasiswa UMBY. Hal ini dapat terjadi karena banyaknya *game center* di sekitar Kampus UMBY yang memberi kemudahan kepada para mahasiswa untuk bermain jenis permainan yang disukai dengan harga yang relatif murah bagi kalangan mahasiswa. Pengunjung *game center* didominasi oleh remaja terutama laki-laki dan paling banyak ditemui adalah mahasiswa dengan seragam kuliah rapi berkemeja, bersepatu, dan membawa tas yang bermain *game online* hampir setiap hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, para mahasiswa menyatakan bahwa dengan bermain, mereka selalu memikirkan permainan *online game* yang menganggap bahwa *game online* adalah hal yang penting dan bermanfaat dalam kehidupannya. Oleh karenanya *game online* ini juga berdampak negatif bagi pencandu *game online* dengan munculnya konflik yang dirasakan seperti kurang bergaul dengan teman-teman, kehidupan sosial, berkonflik dengan sesama pemain *online game* lainnya. Awal mulai mahasiswa UMBY mengalami kecanduan bermain *game online* disebabkan pikirannya yang menilai bahwa dari semula diperkenalkan *game online* oleh teman-temannya, para mahasiswa ini mulai merasakan kepuasan yang ditawarkan didalam *game* tersebut. Mahasiswa UMBY mengaku senang pada saat bermain *game online* dan ketika tidak bermain dalam waktu sehari saja para mahasiswa mengatakan ada yang kurang pada dirinya. Akan tetapi pada saat bermain *game online*, para mahasiswa ini juga tidak jarang mengalami konflik baik sesama pemain maupun kekecewaan terhadap

fasilitas *game center* yang mengecewakan seperti jaringan internet yang sedang eror dan sebagainya. Konflik itu sendiri juga terkadang terjadi pada dirinya sendiri dikarenakan hal-hal yang para mahasiswa anggap sebagai beban baginya saat bermain *game*, seperti tugas perkuliahan yang menumpuk dan juga hal-hal lainnya yang mengganggu *mood* para mahasiswa. Salah satu mahasiswa yang peneliti wawancarai juga mengatakan bahwa kecanduannya terhadap *game online* sudah berlangsung lama dan itu pernah sempat terhenti, akan tetapi seiring munculnya permainan-permainan baru yang dirasa lebih menantang mahasiswa ini tertarik lagi untuk bermain *game online*. *Game center* disekitaran kampus UMBY itu sendiri berjumlah 2 *Game center*, itulah yang dimanfaatkan oleh para mahasiswa untuk menghabiskan waktunya dalam bermain *game online*. *Game online* itu sendiri mungkin mempunyai citra yang negatif bagi masyarakat akan tetapi tidak bagi para pemainnya. Dari wawancara yang telah dilakukan, para mahasiswa malah merasakan hal yang sebaliknya. Dengan bermain *game online* tidak sepenuhnya itu merugikan para mahasiswa. Waktu dan uang yang telah terbuang tidak dengan percuma begitu saja.

Dengan permainan yang dimainkan para mahasiswa juga bisa memperoleh pundi-pundi keuangan, contohnya seperti permainan yang banyak mahasiswa UMBY mainkan yakni *Clash of Clans*, dimana pada permainan tersebut para mahasiswa memang dituntut untuk sangat aktif dalam memainkannya. Dimana pada game tersebut ada level-level yang harus dicapai. Hal itulah yang mendorong mereka untuk terus bermain *game online* hingga mengalami kecanduan. Semakin tinggi level (*Town Hall*) yang dicapai maka semakin tinggi juga harga dari akun

game tersebut jika sewaktu-waktu para mahasiswa ini ingin menjualnya. Selain itu para mahasiswa UMBY ini juga sering mengikuti pertandingan *game online* yang diadakan sebelum-sebelumnya. Seperti contohnya pertandingan *game online* yang pernah diadakan oleh kerjasama antara *Game Indonesia* dengan pihak dari *Hartono Mall* yang diselenggarakan pada tahun 2016 di daerah Sleman, Yogyakarta dan untuk pertandingan akbarnya itu pernah juga diselenggarakan di Jakarta dengan total hadiahnya itu mencapai 300 juta rupiah. Hal itulah yang membuat para mahasiswa ingin selalu melakukan permainan *game online*. Untuk tempat-tempat yang menjadi perkumpulan mahasiswa UMBY bermain *game online* itu sendiri untuk sekitaran kampus, selain di *game center* para mahasiswa biasanya menghabiskan waktu di tempat-tempat yang menjual jajanan seperti cafe, angkringan-angkringan, dan juga pada saat jam perkuliahan para mahasiswa juga masih menyempatkan waktunya untuk bermain *game online* tersebut dengan berkumpul di kantin kampus. Para mahasiswa juga menyatakan bahwa dengan bermain, maka akan menemukan hal-hal yang baru. Hal-hal yang baru tersebut membuat para mahasiswa ini bisa saling bermain, berdialog, bahkan saling adu strategi dan bertempur. Hal-hal inilah yang mengakibatkan mahasiswa UMBY kecanduan *game online*.

Berkaitan dengan efek negatif dari permainan *game online*, menurut para pakar psikologi Amerika, secara resmi menyatakan kekhawatiran mereka terhadap efek yang ditimbulkan oleh kebiasaan sejumlah orang yang sangat gemar bermain *game online*. Hal tersebut harus segera diatasi karena bisa mengakibatkan penyakit kejiwaan (hilangnya kontrol diri, emosional, kelainan kepribadian,

gangguan pengendalian diri, dll.) yang cukup parah (Prayoga, 2009). Bermain *game* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game*, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya.

Menurut Poerwodarminto (2005), kecanduan (*addiction*) adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa akan hal-hal lain). Dari sisi ini jelas sekali terbayang dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* tersebut. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* akan kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan masyarakat. Berbagai keragaman dan kemudahan yang ditawarkan di dalam *game* tersebut menjadikan pemain *game online* tahan berlama-lama di depan komputer dan taraf pemakaiannya menjadi semakin meningkat. Peningkatan bermain dan pemakaian *game online* secara intensif ini menimbulkan berbagai permasalahan yang di kalangan para ahli psikologi dikenal sebagai kecanduan *game online* (Soetjipto, 2007). Menurut psikolog Amerika Serikat Ian Danforth (Prayoga, 2009), frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan, jika tidak bisa membatasi dari *game online* tersebut. Jika permainan *game online* dimainkan secara terus menerus tanpa ada *self control* dari remaja tersebut akan menjadikan remaja kecanduan *game online* (*game addiktif*). Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya.

Berkaitan kecanduan *game online* (*game addiktif*), data fakta penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana dikutip Majalah Monitor (dalam

Syahrhan, 2015), mengungkapkan efeknya terhadap anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam di rumah dengan menonton TV, memainkan *video game*, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbahaya bagi anak. Melalui internetlah berbagai materi bermuatan seks, dan kekerasan diujakan secara terbuka dan tanpa penghalang. Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield (Nigtyas, 2012), menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *game online*. *Gamer* mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *game online*. Kebanyakan orang yang ketergantungan *game online* ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata.

Fenomena bermain *game* di Indonesia sudah banyak melibatkan remaja. Fenomena bermain *game* tidak semata-mata merugikan, tetapi *game online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Hal ini dikarenakan bermain *online* bagi remaja sangat menyenangkan, mengembirakan, menantang, dapat menghilangkan stres, dan membuat seseorang penasaran. Sehingga membuat seseorang ingin bermain terus-menerus. Oleh karenanya, pengguna *game online* di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai data 6 juta orang (Henry dalam Syahrhan, 2015). Jumlah yang fantastis untuk ukuran industri yang baru muncul di Indonesia. Bahkan dapat dikatakan bahwa industri ini belum memiliki tempat yang jelas di Indonesia. Survei yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS) diketahui jumlah pemain *game online* meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet pada tahun 2014 dan pengguna

game online terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun). Menurut WHO (dalam Rohmaniah, 2014), usia remaja adalah usia 12-24 tahun.

Fase kecanduan *game online* yang sudah berat akan terjadi efek perilaku *compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Menurut Chen dan Chang (Chou, 2005), *compulsion* yaitu suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, perilaku dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus untuk bermain *game online*. Sedangkan menurut Lee (2011), fase kecanduan *game online* yang sudah berat akan terjadi *excessive use* terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Kriteria ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Kemunduran dalam perilaku sosial tersebut seperti hilangnya kontrol diri, agresifitas, sikap antisosial, mudah marah, kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan masyarakat. Kemudian efek ahlak juga dapat terjadi seperti lupa akan melaksanakan ibadah, masalah kekerasan karena meniru *game* pembunuhan atau *game* perkelahian, berbohong kepada orang tuanya (Poetoe, 2012). Khususnya bagi mahasiswa dapat menurunkan indeks prestasi belajar (IP) dan masa studi terlalu lama yang dapat berakibat di *drop out*.

Akan tetapi, selain efek negatif, *game online* juga dapat berdampak positif yaitu, meningkatkan intensitas pengalaman manusia dengan cara yang relatif aman, tetapi tetap memberikan ketegangan dan kesenangan. Kemudian efek atau fungsi permainan menurut Sutton-Smith (1991), dengan bermain manusia dapat

menemukan dirinya berada di depan permasalahan yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi yang telah disederhanakan sehingga dapat diatasi dalam waktu dan ruang yang tersedia. Dengan bermain, maka seseorang akan menemukan hal-hal yang baru. Hal-hal yang baru tersebut membuat manusia bisa saling bermain, berdialog, bahkan saling adu strategi dan bertempur, yaitu suatu aktivitas yang sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia. Selain itu, Mark Griffiths (Prayoga, 2009) mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi.

Beberapa individu yang gemar bermain *game* dalam beberapa segi lebih memberikan kepuasan psikologis daripada *game* yang model lama yang untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks, kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan gambar yang lebih realistis. Dari sini, maka jelaslah bahwa seseorang yang gemar bermain *game online* akan mendapatkan kepuasan psikologis dimana ia terdorong untuk menuntaskan dan memenangkan permainan yang ada di *game online* tersebut. Maraknya *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut.

Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stress (baik itu datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut, sehingga *gamer* yang masih pemula merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online*. Harapannya sebagai mahasiswa dengan tujuan utamanya adalah kuliah, belajar, dan menimba ilmu, maka sebaiknya mahasiswa tidak terjerumus dalam

kecanduan *game online* yang lebih banyak berdampak negatif, yaitu uang dan waktu yang terbuang sia-sia, kemunduran perilaku, sosial, dan ahlak daripada dampak positifnya.

Memperhatikan fenomena *game online* yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia, termasuk di Kota Yogyakarta, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai fenomena yang dimanifestasikan dalam bentuk aspek-aspek kecanduan *game online* pada mahasiswa UMBY. Sesuai dengan judul, maka penelitian ini dibatasi hanya menganalisis atau menggambarkan secara deskriptif tentang fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa UMBY.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa UMBY.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat pada kemajuan dan memperkaya khazanah ilmu psikologi, khususnya di bidang psikologi sosial klinis.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat digunakan subjek penelitian sebagai sumber pengetahuan tentang fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa UMBY, sehingga mahasiswa UMBY tidak menjadi kecanduan *game online*.