

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi adalah hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk mempermudah kegiatan manusia, sehingga memberikan manfaat yang positif bagi kehidupan manusia. Manusia juga telah merasakan manfaat inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini (Ngafifi, 2014). Pada satu sisi perkembangan IPTEK yang demikian mengagumkan ini memang telah memberikan manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradapan manusia. Pekerjaan-pekerjaan yang seharusnya dituntut menggunakan kemampuan fisik yang besar, kini relatif telah bisa digantikan dengan mesin-mesin otomatis.

Demikian juga telah ditemukan formulasi-formulasi baru kapasitas komputer, seolah telah mampu menggeser posisi kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia telah tergantikan (Dwiningrum, 2012). Manusia tidak bisa menipu diri sendiri akan kenyataan bahwa kemajuan teknologi juga mendatangkan kesengsaraan dan malapetaka yang berupa dampak negatif bagi manusia moderen. Seperti salah satu kemajuan teknologi sekarang adalah kemajuan teknologi bidang informasi dan komunikasi yaitu internet, menurut Purbo (2006), dengan adanya internet yang pada dasarnya sebuah media, manusia

dapat mengefesiensikan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi, seperti Web, VoIP, E-mail (dalam Prihatna, 2005). Pemanfaatan dan penggunaan internet di Indonesiapun sangatlah pesat, berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) memaparkan hasil survei masyarakat Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 143,26 juta orang menggunakan internet dari total populasi Indonesia sebesar 262 juta orang. Pada tahun 2016 sebanyak 132,7 juta orang dari total populasi Indonesia 256,2 juta orang (APJII, 2017).

Hasil survei telah menunjukkan peningkatan dalam kebutuhan internet oleh penduduk Indonesia untuk mengakses internet, dengan jumlah 54,68% penduduk Indonesia yang menggunakan internet untuk tahun 2017 maka tidak menutup kemungkinan terjadi kecanduan internet bila tidak dapat mengontrol penggunaannya, sebagaimana penjelasan Young (2009) bahwa ketidakmampuan dalam mengontrol penggunaan internet dan terjadinya peningkatan sehingga memberi kerugian terhadap penggunaannya merupakan konsep dari kecanduan internet.

Sedangkan dari kecanduan internet kategori kecanduan *game online* menjadi fenomena serius yang harus dihadapi, karena berdasarkan Mitchell, Becker-Blease, dan Finkelhor (2005), diantara semua orang yang mencari bantuan gangguan psikologis spesialis karena penggunaan komplusif internet, sekitar seperlima (tepatnya 21%) adalah pemain *game online*. Masalah-masalah yang berkaitan dengan *game online* kemudian membentuk sekitar 15% dari seluruh kasus bantuan psikologis spesialis akibat masalah-masalah terkait internet (masalah-masalah lainnya termasuk penggunaan internet yang berlebihan, penggunaan pornografi, dan perselingkuhan maya). kecanduan *game online* menjadi pusat utama dalam peningkatan penggunaan internet yang berlebihan.

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *game online Addiction* adalah kondisi seorang pemain atau *player* bermain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Young (2009) kecanduan *game online* didefinisikan sebagai penggunaan internet yang terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam sebuah permainan yang berakibat pada penurunan fungsi sehari-hari individu. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan *non-physical addiction* yang merupakan suatu perilaku penggunaan secara berlebihan dan komplusif terhadap *game online* yang mengabaikan hal lain dan mengganggu kehidupan sehari-hari sehingga menimbulkan konsekuensi/dampak negatif pada diri individu.

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) menjelaskan aspek kecanduan *game*, yaitu a. *Salience* yaitu aktivitas bermain *game* menjadi aktivitas yang penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku, b. *Tolerance* yaitu proses saat seseorang mulai bermain *game* menjadi lebih sering, secara bertahap meningkatkan jam bermain, c. *Mood modification* yaitu pengalaman seseorang yang dirasakan sebagai hasil dari bermain *game*, d. *Withdrawal* yaitu emosi yang tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba – tiba berkurang atau berhenti, e. *Relapse* yaitu kecenderungan untuk kembali ke pola awal kebiasaan bermain, f. *Conflict* yaitu mengacu kepada konflik interpersonal dari bermain yang berlebihan. Konflik yang terjadi terjadi antara pemain dan lingkungan dunia nyatanya, g. *Problem* yaitu mengabaikan kegiatan penting karena bermain *game online* secara berlebihan sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.

*Game online* saat ini memang telah digemari oleh banyak kalangan, dari anak kecil sampai dewasa, mau perempuan atau pun laki-laki tetapi menurut Griffiths, Davies, &

Chappel (2004) *game online* lebih banyak digemari oleh remaja sehingga remaja lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan orang dewasa, dan kecanduan lebih banyak dialami oleh remaja (Griffiths & Wood, 2000). Alasan kenapa remaja lebih banyak menghabiskan waktu dalam bermain *game* dibandingkan orang dewasa, dikarenakan remaja memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab lebih rendah dibandingkan orang dewasa serta memiliki waktu kosong yang lebih fleksibel daripada orang dewasa (Griffiths, Davies, & Chappel 2004).

Fenomena yang terjadi di Indonesia juga menunjukkan bahwa kecanduan *game online* telah banyak terjadi pada remaja dan menimbulkan dampak buruk hingga bisa menimbulkan kematian pada remaja. Salah satunya yang diberitakan oleh okezon (09 Agustus 2016) yaitu terjadi di Desa Terusan, Kecamatan Gedek, Kabupaten Mojokerto remaja bernama Naufal Hanifa Fadlurrahman, (18) tewas saat asyik bermain *game online*, Jumat malam, Naufal tewas sekira pukul 18.30 WIB. Saat itu, remaja yang baru lulus SMA itu bermain *game online* di warung internet milik Hari, warga Jalan Mustika, Perum Bumi Sooko Permai, Kabupaten Mojokerto. Dilaporkan meninggal karena terlalu lama bermain *game online*.

Serta salah satu kasus yang diberitakan iNews.id di Kepulauan Riau, Indonesia, Seorang remaja (16) nekat mencuri peralatan sembahyang milik sejumlah kelenteng di Kabupaten Karimun, Kepulauan Riau (Kepri), demi bisa bermain *game online* di warung internet (warnet). Saat ini pelaku sudah diamankan di Mapolsek Meral. Kapolsek Meral AKP Hadi Sucipto mengatakan, remaja putus sekolah itu diketahui sudah kecanduan. Dihadapan polisi, tersangka mengaku telah mencuri di 20 kelenteng di Kabupaten Karimun. "Tersangka mengaku melakukan aksi pencurian di tempat ibadah warga Tionghoa, lantaran diajak oleh temannya yang kini menjadi buronan polisi," kata Hadi, Kamis (16/8/2018).

Peneliti juga melakukan wawancara pada 5 laki laki dengan rentan umur 16-25 tahun yang terdiri dari 4 mahasiswa dan 1 pelajar SMA pada Kamis 20 September 2018 di salah satu warnet (warung internet) yang berada di Yogyakarta. Hasil dari wawancara yang peneliti lakukan, kelima pemain ini mengatakan bahwa bermain *game online* tersebut menjadi *mood modification* mereka yang berguna untuk pelarian dan juga mengubah suasana hati mereka, mereka pun tidak bisa lepas untuk bermain *game online* walaupun mereka sedang tidak bermain *game online* mereka terkadang membayangkan untuk bermain *game online*, durasi bermain *game online* mereka juga terus meningkat dapat dilihat dari mereka tidak bisa membatasi waktu untuk bermain *game online*, walau pun mereka berniat ingin bermain sampai dengan jam tertentu mereka selalu lewat dari waktu yang mereka tetapkan sendiri bahkan ada 1 pemain yang bermain *game online* sampai hampir pingsan karena terlalu lama bermain,

Pada wawancara mereka juga mengatakan merasa gelisah atau pun cepat kesal ketika mereka tidak bisa bermain *game online* tetapi ingin bermain yang merupakan indikator dari *withdrawal*, serta mengalami permasalahan dengan lingkungan sekitar yang berkaitan dengan tidak diizinkan bermain *game online* oleh orang tua atau orang sekitar dan dimarah atau dihukum karena bermain *game online* secara berlebihan, sebagai tambahan terdapat 1 pemain yang tidak bisa dan tidak memiliki teman bermain di kehidupan nyata dan hanya memiliki teman di dalam *game online* yang menyebabkan lebih banyak alasan dia untuk tidak meninggalkan *game online*. Menurut hasil wawancara yang dipaparkan berdasarkan dengan aspek-aspek kecanduan *game online* oleh Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) disimpulkan bahwa ke lima pemain ini mengalami kecanduan *game online* yang tinggi.

Selain itu hasil wawancara juga menunjukkan alasan mereka bermain dikarenakan mempunyai kebutuhan yang ingin dicapai dengan bermain *game online*,

seperti 1 pemain yang tidak memiliki teman di dunia nyata tetapi memiliki teman di dunia *game online*, dia mengatakan di dalam game online dia dapat berbicara dengan teman yang bisa mengerti dia dan saling menolong di dalam game online, sehingga dia memiliki dorongan bermain *game online* karena ingin bertemu kembali dengan teman yang berada di dalam *game online* tersebut, hal yang sama juga ditunjukkan oleh 4 orang lainnya terkait dengan kebutuhan untuk memiliki hubungan dengan orang lain di dalam *game online*. Serta ada juga kebutuhan untuk berprestasi, dan dihargai oleh orang lain, mereka berkata ketika bermain *game online* mereka ingin memenangkan setiap perlombaan dan pertandingan yang ada, karena di dalam game online pemain dapat berlomba dan bertanding dengan pemain lain sehingga dapat menghasilkan pemenang, “kemenangan tersebut sungguh dapat menghasilkan kesenangan dan kepuasan”, tutur mereka.

Hasil wawancara juga menunjukkan mereka memiliki kebutuhan agresi dan kebutuhan untuk melakukan hal yang baru. Mereka berkata mereka bermain karena dapat melakukan hal-hal baru di dalam game online, banyak hal yang tidak dapat ditemukan di dunia nyata tetapi terdapat di dalam game online, selain itu di dalam game online mereka dapat melakukan apa yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata tetapi bisa dilakukan dalam game online, “saya bermain game karena dapat bertanding dan mengalahkan (membunuh) karakter pemain lain, ada kepuasan tersendiri ketika bisa membunuh karakter lain dan memenangkan pertandingan tersebut”, jawab mereka.

Bila terjadi, Kecanduan *game online* akan mengakibatkan dampak negatif pada penderitanya, menurut Griffiths, Davies, & Chappell (2004) pemain yang mengalami kecanduan *game online* memiliki intensitas bermain rata-rata perminggu lebih kurang 25 jam dan juga 11% pemain menghabiskan waktu lebih dari 40 jam perminggu di

dunia game, 80% pemain bermain selama lebih dari delapan jam dalam satu sesi paling tidak dari waktu ke waktu dan 60% bermain selama lebih dari 10 jam dalam satu sesi (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Pola intensitas perilaku kecanduan *game online* seperti ini akan mengakibatkan dampak negatif bagi *gamer* itu sendiri, dampak negatif dari memainkan *game online* secara berlebihan dapat merusak fungsi fisik dan mental seorang individu Chen dan Chang (2008). Penelitian dari Lo, Wang, dan Fang (2005) menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, dari hasil penelitian dampak negatif kecanduan *game online* menunjukkan bahwa semakin meningkatnya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* akan memberikan dampak pada penurunan relasi interpersonal dan meningkatnya kecemasan sosial.

Terdapat beberapa faktor yang menjadikan seseorang kecanduan *game online*, salah satunya adalah kepribadian, ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kim (dalam Billieux dkk, 2011) dan Peters & Malesky (dalam Billieux dkk, 2011), ditemukan hasil bahwa kepribadian merupakan salah satu faktor untuk kecanduan *game online*. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara terdapat juga faktor kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh para pemain, hal ini didukung oleh pendapat Chin-Sheng & Wen (2006), faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu a. Hiburan dan rekreasi, b. *Emotional coping*, c. Melarikan diri dari kenyataan, d. Hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial, e. Kebutuhan untuk berprestasi, f. Kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri, g. Kebutuhan akan kekuasaan. Dari faktor-faktor ini dapat dilihat bahwa kecanduan *game online* dipengaruhi oleh faktor kepribadian dan kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi.

Menurut Murray (dalam Alwiso, 2007) kepribadian merupakan kumpulan kebutuhan yang ada pada diri individu, kebutuhan mewakili suatu konstruk daya pada bagian otak yang mengatur persepsi, apersepsi, pemahaman, konasi dan kegiatan sedemikian rupa untuk mengubah sesuatu. Kebutuhan ini sering dibangkitkan oleh proses internal tertentu tetapi sering kali terjadi oleh salah satu dari sejumlah kecil tekanan yang secara umum efektif, jadi kebutuhan menyatakan dirinya dengan mengarahkan organisme untuk mencari atau menghindari, atau apabila bertemu, mengarahkan perhatian dan memberikan respon terhadap jenis-jenis tekanan tertentu sehingga menciptakan sebuah perilaku khusus atau unik. Setiap kebutuhan juga secara khas diiringi perasaan atau emosi tertentu dan akan memakai cara-cara tertentu untuk meningkatkan kecenderungannya.

Dalam EPPS (*Edward Personal Preference Schedule*) kebutuhan tersebut adalah *need achievement* (ach), *need deference* (def), *need order* (ord), *need exhibition* (exh), *need autonomy* (aut), *need affiliation* (aff), *need intraception* (int), *need succorance* (suc), *need dominance* (dom), *need abasement* (aba), *need nurturance* (nur), *need change* (chg), *need endurance* (end), *need heterosexuality* (het), *need aggression* (agg). Seperti dalam konsepnya Murray (dalam Alwisol,2007) individu berperilaku adalah guna untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhinya, Kebutuhan-kebutuhan dalam diri individu inilah yang mendorong perilaku kecanduan *game online*, karena menurut Murray (dalam Hall & Lindzey, 2015) apabila kebutuhan ini timbul, individu berada dalam keadaan tegang, dan pemuasan ketegangan tersebut akan menghasilkan reduksi tegangan. Akhirnya organisme akan belajar hanya memperhatikan objek-objek dan terdorong melakukan tindakan-tindakan yang pada masa lampau diketahuinya memiliki kaitan dengan mereduksi tegangan. Melalui pembelajaran dan pengalaman masa lalu, individu akan



belajar bagaimana kebutuhan-kebutuhan ini dapat dipuaskan melalui berbagai kegiatan. Kegiatan tersebut dapat berupa kegiatan apa saja, tergantung bagaimana persepsi, apersepsi, dan pemahaman individu maka kegiatan tersebut dapat memenuhi kebutuhan yang ingin dipuaskan oleh individu.

Pemuasaan kebutuhan inilah yang menjadi dasar yang mendorong individu untuk bermain *game online* kembali, karena individu yang memiliki pengalaman bermain *game online* akan terdorong untuk memenuhi kebutuhan apa saja yang dapat terpuaskan dengan bermain *game online*. Didalam *game online* terdapat banyak hal yang bisa didapatkan dan memiliki berbagai macam tindakan yang bisa dilakukan oleh pemainnya, dikatakan *game online* bisa memenuhi kepuasan yang tidak bisa terpenuhi di dunia nyata (Wan & Chiou, 2006). Bila pemuasaan kebutuhan terjadi dengan bermain *game online* maka individu akan mencoba meningkatkan kenikmatan yang dirasakan dengan cara lebih banyak bermain *game online*, seperti menurut Murray individu sering secara aktif berusaha mengembangkan atau meningkatkan tegangan/*tension* dalam rangka meningkatkan kenikmatan yang mengikuti ketika terjadi pemuasaan (Alwisol 2007).

Oleh karena itu pentingnya mengetahui hubungan tiap-tiap kebutuhan yang menjadi dasar profil kepribadian Murray dengan kecanduan *game online* pada remaja, guna untuk mengetahui profil kepribadian yang dimiliki individu yang kecanduan *game online*.

## **B. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan tiap-tiap kebutuhan dengan kecanduan *game online* pada remaja, guna untuk mengetahui profil kepribadian dan kecanduan *game online* pada remaja.

## 2. Manfaat penelitian

### a. Secara teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap bidang kesehatan dan kepribadian terutama dalam mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan individu yang kecanduan *game online* dari yang terendah sampai dengan yang tertinggi. Setelah itu diharapkan hasil penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah terkait dengan kecanduan *game online* agar menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dan mengembangkan penelitian dengan topik yang sama.

### b. Secara praktis

1. Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan. Dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya