

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Masa remaja merupakan periode masa peralihan atau transisi dari kanak-kanak menuju dewasa (Santrock, 2003). Menurut Hurlock (1999) awal masa remaja berlangsung dari 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun. Pada masa ini juga remaja mulai memasuki sekolah menengah pertama untuk meneruskan pendidikan dari sekolah dasar. Piaget dalam Samiudin (2017) menambahkan periode yang dimulai pada usia 12 atau 13 tahun merupakan anak remaja yang sama dengan siswa remaja sekolah menengah pertama. Pada masa ini banyak sekali perubahan yang akan dirasakan oleh remaja mulai dari perubahan biologis, psikologis, sosial, kognitif dan moral (Santrock, 2003). Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Moral atau perilaku merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dipahami oleh seorang remaja sehingga remaja mampu mengenali dirinya sendiri dan bertindak laku yang sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat (Istoqomah, 2016). Pada masa remaja terjadi perubahan perkembangan mendasar yang sangat berpengaruh terhadap eksistensi dan perannya dalam berbagai dimensi kehidupan.

Pada masa ini para remaja sangat mudah terpengaruh oleh teman sebayanya. Santrock (2003) menyebutkan bahwa tekanan untuk mengikuti perilaku teman sebaya menjadi sangat kuat di masa remaja. Seorang remaja pada

masa ini akan berusaha dengan cara apapun agar tetap diterima oleh kelompok teman sebayanya. Salah satu usaha seorang remaja lakukan agar tetap diterima oleh kelompoknya adalah mengikuti ajakan-ajakan temannya untuk mengikuti kegiatan tertentu yang sedang teman-temannya lakukan atau ikuti. Salah satu kegiatan yang diikuti oleh remaja adalah bermain *game online*. *Game online* didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital di dunia maya yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan berbagai macam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing, juga dapat merangsang pemain untuk menampilkan hasil yang lebih baik, karena masing-masing pemain akan berusaha untuk mencapai patokan yang bersifat unggul (Williams ddk., 2009).

Pada tahapan ini juga, remaja mulai mampu dalam berfikir secara logis dalam memecahkan masalah secara sistematis (Santrock, 2012). Mulai dari apa yang harus mereka kerjakan atau prioritas utama yang mereka kerjakan, bagaimana cara memecahkan masalah dan bahkan sudah mengetahui mana yang baik dan buruk bagi dirinya sendiri. Seharusnya dalam penggunaan *game online* remaja bisa berfikir tepat dan logis dalam penggunaannya hanya sebagai sarana *refreshing* sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang proposional (Laili, 2015). Akan tetapi pada kenyataannya banyak sekali remaja yang tidak menggunakan waktu untuk bermain *game online* secara wajar dan proposional atau logik melainkan bermaian *game online* secara berlebihan. Pada masa ini seharusnya remaja memprioritaskan waktunya untuk belajar dari pada bermain *game online*.

Perkembangan dunia teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online* (Pratiwi, Andayani, & Karyanta, 2012). *Game online* inilah yang selalu menjadi salah satu solusi pada saat bosan. Bukan hanya anak-anak yang sering bermain *game*, banyak orang-orang dewasa yang sering juga menjadikan *game* ini menjadi suatu aktifitas yang dapat membuat semangat kembali saat bosan. Selain sebagai hal yang menguntungkan karena bisa menghibur di saat bosan.

Game online lebih banyak digemari oleh remaja karena remaja memiliki waktu luang dan tanggung jawab yang rendah dibandingkan orang dewasa serta remaja memiliki waktu yang lebih fleksibel (Griffith dkk., 2004). 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. Adiksi atau kecanduan *game online* adalah penggunaan yang berlebihan atau kompulsif dari *game online* dan komputer yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010).

Adiksi *game* ditandai dengan pemain bermain *game* 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 (Rooij, 2014). Individu dapat dikatakan mengalami kecanduan bermain *game online* ketika individu tersebut menghabiskan waktu lebih dari 3,5 jam sehari

untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan situs permainan *game online* (Choi, 2009).

Menurut Chen dan Chang (2008) terdapat lima komponen atau aspek kecanduan bermain *game online*, yakni mengalami pelebaran batas waktu dari hari ke hari untuk bermain *game online*, selalu mengalami dorongan yang kuat untuk terus menerus bermain *game online*, merasa tidak mampu menjauhkan diri dari permainan *game online*, mengalami persoalan atau permasalahan yang menyangkut tentang interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan, dan kebanyakan waktu digunakan untuk mengakses kegiatan yang berkaitan dengan *game online*.

Adiksi atau kecanduan *game online* telah menjadi masalah global akibat masifnya perkembangan teknologi. Yee (2006) menemukan 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mengalami kecanduan terhadap *game online*. Kuss (2013) menyebutkan prevalensi yang telah didapatkan di dunia terkait dengan adiksi *game online* yaitu sekitar 0,2% di Jerman. Berdasarkan hasil survei nasional yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018 bahwa sebanyak 17,1% pengguna internet menggunakan internet untuk bermain *game online*. Imanuel (2009) menemukan bahwa dari 75 siswa yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah. Penelitian ini menunjukkan mahasiswa yang bermain *game online* adalah pecandu menengah.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 september 2019 didapatkan 4 remaja yang mengalami kecanduan *game online* dengan masuk ke semua aspek kecanduan game online yaitu 1) tidak memiliki batas toleransi waktu dalam bermain *game online* dari hari-ke hari 2) selalu memiliki dorongan untuk bermain *game online* secara terus-menerus demi mencapai kepuasan 3) individu merasa sulit untuk membatasi diri agar berhenti dalam aktivitas bermain yang berhubungan dengan *game online* 4) mengesampingkan dampak negatif pada kesehatan yang ditimbulkan dari bermain *game online* seperti pola tidur dan makan 5) individu lebih banyak menghabiskan waktu mengakses *game online*. Sedangkan 2 remaja lain hanya kesulitan dalam membatasi toleransi yang berhubungan dengan *game online*, terobsesi secara terus menerus dan sulit untuk membatasi diri agar tidak bermain *game online* saja. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa 4 dari 6 siswa mengalami kecanduan *game online*.

Dari berbagai macam indikasi tersebut dapat dikatakan bahwa remaja memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi. Tingginya kecanduan *game online* pada remaja dapat remaja tersebut hubungan interpersonal yang kurang baik di lingkungan sekitarnya, padahal lingkungan salah satu peran kunci dalam pembentukan perilaku positif maupun negatif pada anak, lingkungan yang ideal mampu memberikan dorongan atau motivasi, pendampingan dan pengawasan terhadap apa yang dilakukan oleh remaja (Santrock, 2013). Sikap orang-orang yang berada di lingkungan sekitar, kelekatan dan kekerasan dalam kehidupan sehari-hari erat kaitannya dengan kecanduan *game online* (Choi dkk., 2004). Hal

tersebut menjadi penting bagi orang terdekat agar secara intens menjalin komunikasi yang baik dengan remaja pecandu *game online* sehingga menjadi pendamping dan teman bagi para remaja pecandu *game online* (Primantyo, 2012).

Penelitian mengenai kecanduan *game online* penting dilakukan karena kecanduan *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *game online*. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak (Soleman, 2009). Chen dan Chang (2008) menambahkan bahwa kecanduan bermain *game online* adalah menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dalam penggunaan yang berlebihan yang berdampak pada penglihatan, penurunan berat badan, kebingungan realitas, mengalami ilusi, serta hubungan sosial yang kurang baik. Kecanduan juga dapat terjadi dalam penggunaan internet, yaitu sebagai ketidakmampuan untuk menghentikan melakukan suatu aktivitas sehingga melalaikan keluarga dan teman (Lee & Holim, 2007).

Menurut Smart (2010) ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan dalam bermain *game online* adalah sebagai berikut: 1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat; 2) Depresi; 3) Kurang control; 4) Kurang kegiatan; 5) Lingkungan; 6) Pola Asuh. Berdasarkan sejumlah faktor-faktor

tersebut, yang akan dikaji lebih lanjut adalah faktor pola asuh orangtua, peneliti memilih pola asuh orang tua untuk diteliti dalam penelitian ini sebagai faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Alasannya karena perilaku dan karakteristik anak dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sangat dipengaruhi bagaimana cara orang tua dirumah menerapkan pola asuh kepada anak-anaknya. Balter dalma Anandari (2016) menambahkan pola asuh orang tua dalam mengasuh anak dapat mempengaruhi anak dalam penyesuaian hidup sehari-hari terhadap lingkungan sekitar.

Pola asuh orangtua merupakan sikap orangtua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. Sikap yang dilakukan orangtua antara lain mendidik, membimbing, serta mengajarkan nilai-nilai yang sesuai dengan norma-norma yang dilakukan dimasyarakat (Suwono, 2012). Pola asuh ini juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak selain hubungannya dengan ibunya.

Terdapat perbedaan yang berbeda-beda dalam mengelompokkan pola asuh orang tua dalam mendidik anak. Menurut Hurlock, 1999 mengemukakan ada tiga jenis pola asuh orang tua terhadap anaknya, yakni: 1) Pola Asuh Otoriter; 2) Pola Asuh Demokratis; 3) Pola Asuh Permisif. Dari berbagai faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* diatas, peneliti memilih faktor pola asuh permisif orang tua sebagai faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*.

Pola asuh permisif orang tua pada anak memberikan kebebasan penuh kepada anak-anak mereka untuk melakukan semua hal mereka ingin lakukan termasuk untuk bermain *game online* secara terus menerus dan menyebabkan kecanduan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Kusumawati dkk., 2017

mengatakan pola asuh permisif orang tua dengan gaya pengasuhan yang mengabaikan pengontrolan, kurang menuntut dan tidak adanya hukuman pada remaja cenderung memperbolehkan remaja untuk melakukan segalanya. Termasuk didalamnya orang tua memberikan izin bahkan tidak membatasi waktu anak dalam melakukan aktivitas bermain *game online*. Abedini dkk., (2012) juga menambahkan pola asuh permisif orang tua cenderung memiliki hubungan positif dengan kecanduan *game online* pada remaja.

Pola asuh permisif merupakan pola asuh yang ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cenderung bebas, anak dianggap sebagai orang dewasa atau muda, ia diberikan kelonggaran seluas-luasnya untuk apa saja yang dikehendaki (Hurlock, 1999). Sedangkan menurut Yatim dan Irwanto (1991) mengatakan pola asuh permisif orang tua ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cenderung bebas untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri. Anak tidak tahu apakah perilakunya benar atau salah karena orang tua tidak pernah memberi tahu bahwa perilaku tersebut benar atau salah. Akibatnya anak berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, tidak peduli apakah hal itu sesuai dengan norma masyarakat atau tidak. Keadaan lain pada pola asuh ini adalah anak-anak bebas bertindak dan berbuat.

Jadi pola asuh permisif yaitu orang tua serba membolehkan seorang anak berbuat apa saja. Orang tua membebaskan anak untuk berperilaku sesuai dengan apa yang diinginkan oleh sang anak. Orang tua memiliki kehangatan dan menerima apa adanya. Kehangatan, cenderung memanjakan, dituruti keinginannya. Sedangkan menerima apa adanya akan cenderung memberikan

kebebasan kepada anak untuk berbuat apa saja. Pola asuh permisif orang tua bersikap terlalu lunak, tidak berdaya, memberi kebebasan terhadap anak tanpa adanya norma-norma yang harus diikuti oleh mereka. Mungkin karena orang tua sangat sayang (*over affection*) terhadap anak atau orang tua kurang dalam pengetahuannya. Sedangkan anak yang dididik secara permisif cenderung mengembangkan tingkah laku yang agresif secara terbuka atau terang-terangan (Badingah, 1993).

Menurut Hurlock (1999) aspek-aspek pola asuh permisif orang tua meliputi: 1) kontrol yang longgar terhadap anak 2) hukuman dan hadiah tidak diberikan 3) semua keputusan diserahkan kepada anak 4) orang tua bersikap bodoh atau acuh tak acuh 5) pendidikan bersifat bebas. Remaja cenderung lebih suka bersama dengan teman sebayanya, namun orangtua masih perlu memberikan kontrol dan penerimaan dalam taraf tertentu terhadap perilaku remaja (Baumrind, 1991). Kontrol dan penerimaan terhadap perilaku tersebut merupakan dua dimensi yang membentuk pola asuh orangtua terhadap anaknya (Baumrind, 1991). Anak, sebagai penerima pola asuh, memunculkan perilaku-perilaku tertentu sebagai respon dari pola asuh tersebut. Remaja, utamanya yang masih menempuh pendidikan, belum bisa lepas dari lingkungan orangtua (Monks dkk., 2006). Secara langsung maupun tidak langsung, pola asuh orang tua turut berpengaruh dalam perilaku bermain *game online*. Klasifikasi pola asuh Baumrind (1991) akan dijadikan patokan untuk mengkaji hubungan antar keduanya.

Menurut Ferrarri (1995) kecanduan *game online* sering menimbulkan sesuatu yang negatif, dengan melakukan penundaan, banyak waktu yang terbuang

sia-sia. Tugas-tugas menjadi terbengkalai bahkan bila diselesaikan menjadi tidak maksimal. Penundaan juga bisa mengakibatkan seorang anak kehilangan kesempatan dan peluang yang datang. Menurut Halawa dan Chirstopher (2017) dalam mewujudkan perilaku disiplin yang baik bagi remaja, peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik dan sesuai karakter remaja menjadi sangat penting untuk dilakukan. Orang tua dengan pola asuh permisif dapat menghambat eksplorasi personal dan pemikiran abstrak remaja. Sebagai hasilnya remaja tersebut cenderung kurang mampu mengontrol diri (Feist, 2006).

Dalam kaitannya dengan *game online*, anak tersebut akan terpuaskan oleh fitur dari *game online* yang dapat memenuhi ide-ide kreatifnya dan cenderung kesulitan dalam mengontrol diri dalam keterlibatannya dengan *game online*. Menurut Gradistia (2015) dalam gaya pengasuhan permisif baik kontrol maupun responsivitas dari orang tua kurang dirasakan oleh anak. Hal ini berdampak pada kurangnya kemampuan mengontrol diri dalam keterlibatan dengan *game online* dan kecenderungan anak mencari pemenuhan kebutuhan bersosial dalam *game online*.

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas mengenai pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bernian *game online* pada remaja sekolah menengah pertama, maka rumusan masalah yang diajukan adalah “apakah ada hubungan antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama?”

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara polah asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap ilmu psikologi pada umumnya dan khususnya untuk psikologi sosial dan klinis, serta untuk mengetahui mengenai pengaruh pola asuh permisif orang tua terhadap kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama.

b. Manfaat Praktis

Apabila hipotesis penelitian ini terbukti diharapkan mampu mengurangi kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama dengan pola asuh orang tua yang tepat.