

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi dalam era globalisasi memegang peran penting bagi masyarakat, baik di masa kini maupun masa yang akan datang. Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa di zaman modern ini sebagian besar orang telah menggunakan teknologi dalam kehidupannya, seperti: *E-mail*, SMS, dan media sosial dan sebagian besar menyukai *game online* (Firman, 2019). Teknologi informasi telah berhasil mengubah beberapa cara seseorang maupun organisasi dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya, terlebih setelah terbukanya jaringan global dunia yang menghubungkan antar sebuah komputer dengan komputer lainnya atau disebut dengan internet (Winarso, et.al, 2017).

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak zaman dahulu dan hingga sekarang masih berkembang. Tidak adanya teknologi informasi manusia akan susah untuk berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Saat ini teknologi berkembang begitu cepat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi dibelahan dunia sekarang dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Saat ini dunia sudah semakin sempit karena cepatnya akses informasi diberbagai belahan dunia. Kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti Indonesia. Saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik di perkotaan maupun di pedesaan, seperti televisi,

telepon, radio, telepon genggam/*Handphone*, *Gadget*, *Ipad*, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat diperkotaan namun juga dapat di nikmati masyarakat di pedalaman pedesaan (Fauziah, 2013).

Seiring pada perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, saat ini perangkat teknologi tidak hanya dituntut untuk memiliki satu fungsi semata namun beberapa fungsi sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Tuntutan terhadap satu perangkat dengan banyak fungsi tersebut mendorong adanya kreativitas dari manusia itu sendiri untuk kemudian mengembangkan fungsi tersebut (Fajri, 2012). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Pada hal ini dapat dijelaskan bahwa di zaman modern ini sebagian besar orang telah menggunakan teknologi dalam kehidupannya. Salah satu pendukungnya adalah internet. Internet merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas (Masya & Candra, 2016).

Internet menyediakan berbagai fitur seperti WWW (*World Wide Web*), e-mail (*Electronic Mail*), FTP (*File Transfer Protocol*), *Newsgroup*, *mailing list*, *Gropher*, *Chat Group*, dan lain-lain (Sulistyo, Evanytha, & Vinaya, 2015). Adapun pengguna internet di seluruh dunia telah mencapai angka 31,7 miliar dan dari tahun ke tahun jumlah pengguna internet tumbuh hingga 7,6 persen. Sedangkan untuk pengguna media sosial sendiri mencapai angka 2,2 miliar dengan pengguna mencapai 3,7 miliar. Hal ini yang menjadi fokus utama dalam pelaksanaan penelitian ini adalah berkembang pesatnya jumlah pengguna internet sosial yang menurut Kemenkominfo Republik Indonesia, di Indonesia sendiri 80 persen di antaranya terdiri dari remaja 15-19 tahun. Sedangkan pada kenyataannya, remaja menggunakan hanya untuk kebutuhan edukasi saja, melainkan dipergunakan juga untuk hiburan, belanja, media sosial dan lain sebagainya (Noviandari, 2015).

APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) telah mengumumkan hasil survei Data Statistik Pengguna Internet Indonesia tahun 2016. Jumlah pengguna Internet di Indonesia tahun 2016 adalah 132,7 juta user atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta (Donny Fernando, 2016). Data Statista 2019 menunjukkan pengguna internet di Indonesia pada 2018 sebanyak 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebanyak 84 juta pengguna. Pada tahun selanjutnya pengguna internet di Indonesia akan semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2023. Pada 2019 jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tumbuh 12,6% dibandingkan 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna. Pada 2023, jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan mencapai 150 juta pengguna (Widowati, 2019).

Bentuk internet yang banyak digemari adalah *game online*. Peminat *game online* dimulai dari kalangan anak kecil, remaja hingga dewasa. Dilansir oleh media kicaunews.com Indonesia saat ini berada sebagai negara peringkat kelima terbesar di dunia pengguna internet setelah Filipina, Thailand, Colombo dan India dan dari 45 juta jumlah penduduk pengguna internet tersebut mengakses dan menjadi pelanggan pornografi dan pornoaksi. 75,50% dari jumlah penduduk pengguna internet tersebut adalah anak berusia 13-18 tahun. 54,13% dari jumlah anak pengguna internet menjadi pelanggan *game online* (Admin, 2019). Seiring perkembangannya, internet juga menyediakan fitur-fitur hiburan seperti video *game* atau *game online*. Internet telah memberikan kontribusi yang besar bagi perkembangan psikologis remaja. Remaja banyak menghabiskan waktunya untuk menjelajah internet dalam berbagai bentuk, mulai dari *browsing*, *googling*, *social networking*, *chatting* dan *game online* (Pranitika, et.al, 2014).

Pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 175,4 juta dengan penetrasi mencapai 64 persen. Itu artinya, dari total 272,1 juta populasi di Indonesia, sebesar 64 persennya telah terkoneksi internet. Angka ini meningkat dari tahun lalu yang sebesar 17 persen, atau sekitar 25 juta. Hasil itu diketahui

dari riset terbaru dari layanan manajemen kontem HootSuite dan agensi pemasaran media sosial *We Are Social* dalam laporan bertajuk "Digital 2020". Hampir seluruh pengguna internet di Indonesia menggunakan perangkat mobile untuk berinternet. Pengguna internet *mobile* di Indonesia tercatat mencapai 171 juta atau sebesar 98 persen dari total pengguna internet. Sebesar 96 persen di pengguna internet di Indonesia sudah menggunakan *smartphone* sementara 5,3 persen masih mengakses internet menggunakan ponsel fitur. Rata-rata orang Indonesia menghabiskan empat jam 46 menit tiap hari untuk berselancar di internet (Nistanto, 2020).

Remaja, khususnya laki-laki, memiliki peluang besar menjadi pecandu *game online* (Elmer-Dewit dalam Rahmawati, Hadjam, & Aflatin, 2002; Gámez-Guadix, 2014; Li & Wang, 2013; Kuss, Louws & Wiers, 2012; Yee, 2006). Laki-laki menunjukkan tingkat keterhubungan internet dan penggunaan *game online* yang lebih tinggi daripada perempuan (Jiang, 2014). Laki-laki secara genetik akan lebih rentan menjadi pecandu *game* dibanding perempuan. Penelitian menunjukkan terdapat perubahan pada fungsi otak di gyrus frontal superior pada laki-laki. Gyrus frontal ini adalah area lobus frontal yang mengendalikan kesadaran dan impuls. Sementara pada perempuan yang kecanduan *game* tidak menunjukkan perubahan fungsi otak apa pun (Febriansyah, 2018).

Selama 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami perkembangan yang pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game centre* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil. Dahulu *game online* hanya berskala kecil (*Small Local Network*) tetapi sekarang mulai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Gede dan Hermawan, 2009). Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan.

Di Indonesia *game online* sudah cukup banyak peminatnya, bahkan menurut Biro Pusat Statistik (BPS) tahun 2014 mengenai data presentasi pengguna *game online* di Indonesia, total besaran nilai pasar dari industri sudah mencapai 400 juta rupiah per tahunnya. Sebagian besar industri *game online* di Indonesia dimiliki oleh Publisher dari negara luar seperti halnya: Amerika, Singapore, Korea, China dan sebagainya. Sampai saat ini tercatat ada sekitar 248 judul *game online* yang masih dipublikasikan di Indonesia. Namun pada tahun 2015 hanya ada 93 judul yang masih aktif dan diminati oleh para pemain. Pada setiap tahunnya para pemain *game online* mengalami peningkatan sebesar 5-10% seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan pengguna internet.

Data dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) (2014) menyatakan sekitar 10,1% dari pengguna internet di Indonesia merupakan pemain *game online*. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet. Sampai sekarang lebih terdapat lebih 25 juta pengguna *game online* di Indonesia di mana 70% pemain *game online* di Indonesia berumur 13-17 tahun dan 18-24 tahun (Anjungroso, 2014).

Data jumlah *gamer* di Indonesia yang tersedia hanya dikeluarkan oleh lembaga bisnis. Data terbaru, pada 2017, menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, ada 43,7 juta *gamer* (56% diantaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan laptop, serta konsol. Prevelensi kecanduan *game* dengan mengambil sampel di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, Yogyakarta pada tahun 2012. Menemukan bahwa 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain *game online* selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti (Arjadi dalam Kompas.com).

Jumlah *gamer* di Indonesia diperkirakan akan meningkat signifikan. Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) yang melakukan studi terkait *game* di Indonesia menyebutkan, jumlah *gamer mobile* di Tanah Air mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hal tersebut dikarenakan distribusi *game* yang sekarang tidak hanya tersedia pada konsol saja, melainkan merambah ke *smartphone* atau *tablet*. Dengan begitu, berbagai *game* bisa dengan mudah di akses dan dimainkan oleh para *gamer*. Bermain *game* bahkan menjadi aktivitas yang rutin dilakukan oleh masyarakat lintas gender dan usia. Hasil studi bahkan menunjukkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain *game* (25%). Mereka rata-rata bermain *game mobile* dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan *smartphone* yaitu bersosial media (17%), *streaming video* (12%), *browsing* (10%), hingga berbelanja online (7%) (Maulida, 2018).

Sebuah penelitian di Amerika Serikat dilakukan terhadap 963 orang tua remaja berusia antara 13 dan 18 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86 persen dari mereka merasa anak-anak mereka terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain video *game*. Penelitian ini dilakukan oleh Rumah Sakit *CS Mott Children* milik *University of Michigan*. Menurut hasil survei, dua kali lebih banyak orang tua melaporkan anak laki-laki mereka bermain *game* setiap hari, dibandingkan orang tua anak perempuan. Selain itu, seperti yang dilansir dari *Malay Mail*, Rabu (22/1/2020), 54 persen anak laki-laki bermain selama tiga jam atau lebih, dibandingkan dengan hanya 13 persen anak perempuan. Hasil ini akan menunjukkan bermain video *game* adalah kegiatan utama yang dilakukan oleh anak laki-laki. Namun, sebuah studi pada 2016 oleh *Pew Research Center* menunjukkan di antara 2.000 orang Amerika di atas 18 tahun dalam penelitian ini, para wanita bermain hampir sebanyak pria (48 persen vs 50 persen) (Syahrianto, 2020).

Jumlah *gamer* di Indonesia saat ini diprediksi sudah mencapai sebesar 34 juta orang (Rachmawati, 2018) . Dari jumlah tersebut, 19,9 juta diantaranya

adalah *online gamer* berbayar dan rata-rata pengeluarannya mencapai senilai 9,12 dolar Amerika Serikat (AS). Terdapat lebih dari 60 juta *gamers*, segmen *mobile gaming* di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan diperkirakan hampir setidaknya 100 juta *mobile gamers* pada 2019-2020 (Nurfadilah, 2018).

Remaja diartikan sebagai suatu periode transisi antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa remaja ditandai dengan datangnya masa pubertas dan bersamaan itu pula adanya perubahan yang terjadi pada diri remaja yaitu meliputi perubahan fisik, perubahan psikis dan perubahan secara sosial (Santrock, 2007). Tugas pokok remaja adalah mempersiapkan diri memasuki dewasa. Masa remaja dibagi menjadi dua fase yaitu masa remaja awal yang di mulai pada usia 10-12 tahun, dan masa remaja akhir pada usia antara 18-22 tahun (Santrock, 2010).

Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Perkembangan lebih lanjut, Menurut Hurlock istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik, (Ali dan Asrori, 2014). Pandangan ini didukung oleh Piaget (Ali dan Asrori, 2014) yang mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Hurlock (2011) membagi masa remaja menjadi masa remaja awal dan remaja akhir, sedangkan pemisah antara usia remaja awal dan akhir terletak pada usia 17 tahun hingga usia awal dewasa ketika remaja sudah hampir memasuki dunia kerja orang dewasa. Sementara usia dewasa awal, menurut Hurlock, berada pada usia 21 tahun, sehingga pada penelitian ini peneliti menggunakan usia remaja akhir dengan batas usia dari 17 tahun hingga 21 tahun. Masa remaja menurut Mappiare (Ali dan Asrori, 2014), berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13

tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir.

Tugas-tugas perkembangan masa remaja, menurut Hurlock (Ali dan Asrori, 2014) adalah; (1) Mampu menerima keadaan fisik; (2) Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa; (3) Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis; (4) Mencapai kemandirian emosional; (5) Mencapai kemandirian ekonomi; (6) Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat; (7) Memahami dan meninterilisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua; (8) Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa; (9) Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan; (10) Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Salah satu tugas-tugas remaja adalah mampu mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa, namun fenomena yang berkembang saat ini adalah remaja lebih senang bermain *game online*, remaja fokus kepada layar komputer atau layar *handphone* permainan yang ada di hadapannya. Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja dapat mempengaruhi tanggungjawab sosial remaja dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang bertanggungjawab dengan kewajiban-kewajibannya.

Remaja seringkali kurang menguasai diri dibandingkan orang dewasa dan biasanya lebih penasaran dengan hal-hal baru. Saat bermain *game online*, remaja akan menjadi pemain yang merasakan pengalaman kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan, kebebasan, prestasi, dan lain-lain. Remaja cenderung mengambil lebih banyak risiko dan menikmati tindakan yang terkait dengan pencari sensasi tinggi untuk mendapatkan penyesuaian sosial. Namun, kemudian saat *game online* mengambil alih, konsekuensi bencana dapat menghancurkan

hidup remaja (Chappell, Eatough, Davies & Griffiths, 2006; Johnson et al., 2008); Dampak relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, berperilaku buruk terhadap keluarga, dan melakukan perbuatan kriminal), kesehatan (kurangnya waktu tidur, kurangnya waktu makan, sakit kepala, sakit di punggung, ketegangan mata bahkan kecemasan sosial, pobia sosial dan depresi), prestasi di sekolah (ketidakhadiran, *dropout*, kesempatan pendidikan) dan pekerjaan (kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir) akan menyertainya (Chan & Zhan, 2010; Chuang, 2006; Griffiths, 2010; Imanuel, 2009; Jacobs, 2010; Lo, Wang & Fang, 2005; Young, 2009).

Remaja cenderung bermain *game online* karena baginya bermain *game online* merupakan hal yang menarik. Dalam permainan *game online* terdapat skor tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat remaja terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain *game online* pada remaja menjadi berlebihan yang mengakibatkan remaja kecanduan *game online*.

Perkembangan *game* yang dahulu hanya dapat dimainkan secara *offline*, dengan adanya *game* internet dapat dimainkan secara *online* dengan tidak ada lagi keterbatasan waktu. *Game online* saat ini telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi itu sendiri (Afrianto dalam Febriana, 2012). Pada tahun 1980-an, permainan-permainan seperti *Centipede*, *Space Invaders*, *Pac Man*, dan *Donkey Kong* begitu populer (Young, 2009). Perkembangan *game online* di Indonesia dimulai pada pertengahan tahun 1990-an saat *game* Nexian beredar. Saat itu, salah satu *game online* yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah Ragnarok. Pesatnya perkembangan *game online* tersebut memunculkan berbagai jenis *game online* lainnya seperti *Dota Online*, *Atlantica Online*, *Counter Strike*, *Point Blank*, serta *Three Kingdom Online*. Jika ditelaah adanya perkembangan *game online* tersebut didasarkan pada beberapa keunggulan yang dihadirkan dibandingkan dengan *game offline*.

Dengan *game online*, pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga adanya kesempatan untuk dapat bertemu dengan pemain *game (gamers)* lainnya. Selain itu perkembangan *game online* saat itu juga telah menghadirkan adanya industri *game centre* yang menyediakan jasa bagi para *gamers* untuk menghabiskan waktunya guna bermain *game*. Kehadiran *game online* setidaknya telah menyebabkan adanya dampak baik positif maupun negatif yang saling bertolak belakang (Fajri, 2012). Di akhir tahun 1990, dua perusahaan elektronik mengembangkan permainan yang lebih canggih dan mudah dibawa kemana-mana dengan menjadikannya sebagai permainan yang *mobile* sehingga menjadi sangat tidak terbatas.

*Game online* sudah menjadi kebutuhan hidup banyak remaja hingga mengalihkan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online*. *Game online* dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan dan psikososial remaja serta akan mempengaruhi masa selanjutnya. Smart (2010) menyatakan bahwa kegemaran bermain *game online* di kalangan remaja menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruhnya terhadap perkembangan remaja. Kebiasaan yang tidak terkendali dapat menimbulkan kerugian pada diri sendiri, dengan tidak bisa mengatur banyak waktu, menghancurkan semua tanggung jawab dalam kehidupannya dan aktivitas sosialnya. Banyak cara yang dapat digunakan oleh remaja untuk mendapatkan kesenangan, seperti bermain *game online*.

*Game online* menurut Eristiani (2014) adalah sebuah permainan yang menggunakan koneksi internet. Perbedaan yang sangat jelas *game online* dan *game* lainnya terletak pada lawan bermainnya. Selain itu pemain *game* atau sebutan untuk orang yang memainkan *game online* membagi permainannya itu sendiri dengan beberapa kategori antara lain, *action game*, *fighting game*, *First Person Shooter (FPS)*, *Third Person Shooter (TPS)*, *Real Time Strategy (RTS)*, *Role Playing Game (RPG)*, *adventure*, *simulation*, *sport game*, *racing game* dan *multiplayer game* (Khairy, Herumuri & Kuswadayan, 2016).

*American Medical Association* menyatakan bahwa pada tahun 2007 terdapat 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja mengalami kecanduan *game online*, sedangkan di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan *game online* (Young, 2009). Situs resmi *game online* Indonesia yaitu detiknet menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna *game online* di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa (Hariyanto, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata pengguna *game online* baik di luar negeri maupun dalam negeri adalah remaja.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Griffiths (2008) pada anak usia awal belasan tahun menunjukkan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, sekitar 70% dari padanya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Secara umum individu yang mengalami kecanduan *game online* adalah pria yang berumur 12-25 tahun. Presentase remaja usia 15-19 tahun yang mengalami kecanduan *game online* di Amerika Serikat adalah 8,4% pada pria dan 4,5% pada wanita (Gunuc, 2014). Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa (Young & Abreu, 2011).

Banyak kasus orang muda tewas karena kelelahan bermain *game*. Di Amerika Serikat, (Jaya, 2018) ayah tiga anak yang berusia 35 tahun, tewas setelah main *game* 22 jam tanpa henti. Pria 20 tahun di Republik Rakyat Tiongkok tewas setelah bermain *game King of Glory*, sembilan jam setiap hari selama lima bulan. Kecanduan *game* juga memicu tindakan kriminal. Di Desa Terusan, Kecamatan Gedek, Kabupaten Mojokerto, remaja yang baru lulus SMA berusia 18 tahun itu meninggal dunia. Karena tengah asik bermain *online game* di warung internet yang disebabkan karena kelelahan setelah bermain *game* selama dua jam. Berselang dua jam kemudian, korban mendadak kejang-kejang di kursi warung internet dengan kondisi komputer menyala (Budianto, 2016).

Contoh kasus pencurian yang dilakukan seorang pelajar SMK Negeri asal Madiun dikarenakan uang saku yang diberikan orang tuanya tidak cukup untuk bermain *game online* 3-4 jam dalam sehari ([www.tribunnews.com](http://www.tribunnews.com)). Selain itu banyak fakta yang kita jumpai, dengan pergi survey ke warnet-warnet maka tidak jarang kita menemukan kalangan remaja bahkan anak-anak yang sedang main *game online*. Dari berbagai warnet yang bisa ditemui, mayoritas pukul 07.00 sampai pukul 12.00 dipenuhi oleh anak-anak dengan pakaian seragam sekolah yang sedang bermain *game online* ([www.edukasi.kompasiana.com](http://www.edukasi.kompasiana.com)).

Dilansir oleh salah satu media ([cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com), 2017) Kecanduan *Game*, Pria China Meninggal karena Kelelahan. Remaja ini meninggal akibat jadwal bermainnya yang begitu melelahkan. Pada kasus lain, nge *game* 3 hari non stop, pemuda ini menjadi lumpuh. Seorang pemuda harus mengalami stroke dan kelumpuhan lantaran bermain *game* tiga hari non stop! ([inet.detik.com](http://inet.detik.com), 2017).

Dilansir oleh salah satu media ([Liputan6.com](http://Liputan6.com), 2019) Ulah Nakal Remaja Asal Palembang Curi Kulkas Tetangga buat Main *Game Online*. Remaja ini mengakui, sudah kecanduan *game online* sejak duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Fenomena tersebut masuk kedalam ciri yang di paparkan yaitu kemampuan mengambil keputusan. Pada kasus lain, Diduga Kecanduan *Game Online*, Seorang Anak Tega Tusuk Ibu Kandung ([KompasTv.com](http://KompasTv.com), 2020). Fenomena tersebut masuk kedalam ciri yang di paparkan di atas yaitu kemampuan mengontrol perilaku.

Dari hasil survey yang disebar terdapat remaja yang durasi bermain *game online* dalam sehari yaitu 1 jam sampai 12 jam. Terdapat 43,8% perasaan gelisah ketika tidak bermain *game online* dalam sehari, 40,6% bermain *game online* menyebabkan tugas sehari-hari terbengkalai, 40,6% menunda waktu untuk mengerjakan sesuatu, 62,5% menyebabkan kurang tidur, 43,8% merasa frustrasi ketika kalah, 53,1% merasakan kurang puas ketika bermain sebentar, 40,6% untuk melarikan diri dari masalah, 40,6% sering lupa waktu ketika bermain *game online*, 43,8% membantu untuk menghilangkan stres, 34,4% lebih banyak waktu

untuk menghabiskan bermain *game online*, 43,8% berlama-lama untuk berada di depan komputer/handphone, 53,1% mengabaikan teman saat bermain *game online*.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada 10 remaja di komunitas *Game Online* pada tanggal 2 November 2019. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemui subjek yang bernama AHGH (inisial) yang matanya terlihat agak sembab seperti kurang tidur, peneliti menanyakan kepada subjek mengenai kondisi matanya yang terlihat sembab, subjek mengatakan semalam bergadang karena bermain *Game Online*. Kemudian peneliti menanyakan sejak kapan subjek mulai bermain *Game Online*, subjek menjawab sejak usia 16 tahun. Sesekali subjek terlihat menguap, peneliti bertanya biasanya berapa kali dalam sehari bermain *game online*, subjek menjawab bisa 2 sampai 4 kali tergantung situasi dan kondisinya, biasanya saya bermain di waktu senggang misalnya ketika menunggu jadwal mata kuliah selanjutnya, menunggu teman di tongkrongan, di waktu menunggu itu biasanya saya pakai untuk bermain *game online*. Ketika ditanya berapa jam dalam sehari waktu untuk bermain *game online*, subjek menjawab  $\pm$  10 jam. Peneliti menanyakan kembali kepada subjek mengenai waktu yang paling tepat untuk bermain *game online*, subjek menjawab paling enak malam hari karena lebih banyak teman juga yang bermain malam hari. Pertanyaan terakhir yang peneliti ajukan adalah permainan apa yang paling subjek sukai dan kenapa menyukainya, subjek menjawab nama permainannya *Mobile Legends*. Menyukai permainan *Mobile Legends* karena seru dan banyak teman yang memainkannya, jadi bisa komunikasi juga di *game Mobile Legends*.

Dari hasil wawancara dengan 10 remaja di Komunitas *Game Online*, peneliti mendapatkan suatu fenomena yang nyata terjadi di Komunitas *Game Online*, 10 remaja mengaku bahwa dalam sehari waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* adalah lebih dari 4 jam, mulai bermain sesuai situasi dan kondisinya. Permainan disukai adalah 6 remaja akhir menjawab *PUBG* dan 4 remaja akhir lagi menjawab *Mobile Legends*. Selain itu, subjek bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah dan mengurangi rasa

stres. Subjek saat bermain *game online* juga lupa dengan waktu, kurang tidur dan lupa dengan kewajiban yang harus dilaksanakan seperti ibadah dan makan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 November 2019, pada beberapa remaja yang sedang bermain *game online* di komunitas *game online*. Fenomena yang terjadi di lapangan seperti ciri-ciri yang dipaparkan, kemampuan mengontrol perilaku, ketika remaja sedang bermain *game online* dia tidak bisa mengontrol perilaku, terlihat ketika si A sedang bermain dan teman disebelahnya mengajak berbicara subjek tidak menghiraukannya dan tidak lama setelah itu terlihat subjek kalah dalam bermain dan subjek langsung mendorong teman disebelahnya yang mengajak berbicara sambil mengeluarkan kata-kata kasar terhadap temannya.

Kecanduan adalah suatu kebiasaan atau perilaku yang tidak sehat dan merusak diri sendiri dimana individu mempunyai kesulitan untuk berhenti (Yee,2006). Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Immanuel, 2009). Kecanduan *game online* ditandai dengan sejauh mana remaja bermain *game online* secara berlebihan yang dapat memberikan pengaruh negatif bagi pemain tersebut (Weinstein, 2010).

Faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan *game online* menurut Immanuel (2009) ada dua, yaitu dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal). Faktor internal diantaranya keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di sekolah, dan kurangnya kontrol diri dalam diri remaja. Faktor eksternalnya adalah lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik, dan harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan. Faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* yang terlihat pada subjek penelitian adalah kurangnya kontrol diri dalam diri remaja. Seorang

pecandu *game online* akan menghabiskan waktunya berjam-jam bahkan secara ekstrim mereka dapat sehari-hari berada di depan komputer atau *smartphone* untuk bermain *game online* yang mereka sukai. Remaja yang telah kecanduan *game online* akan merasakan cemas, frustrasi dan marah apabila ia tidak bermain *game online*.

Kontrol diri merupakan kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi dan lingkungannya. Selain itu, juga kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilaku, kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain, menyenangkan orang lain, selalu konform dengan orang lain, dan menutupi perasaannya (Ghufron, 2010). Ghufron dan Risnawati (2011) menambahkan kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya.

Ghufron & Risnawati (2010) mengatakan ciri-ciri kontrol diri diantaranya yaitu; (1) kemampuan mengontrol perilaku; (2) kemampuan mengontrol stimulus; (3) kemampuan mengantisipasi peristiwa; (4) kemampuan menafsirkan peristiwa; (5) kemampuan mengambil keputusan.

Faktor yang mempengaruhi kontrol diri menurut pendapat Ghufron (2010) menyatakan bahwa kontrol diri dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: (a) Faktor Internal, faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia dan (b) Faktor eksternal, faktor eksternal ini diantaranya adalah lingkungan keluarga.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui perihal mengenai hubungan dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada komunitas remaja *game online*, apakah yang menyebabkan remaja dengan kecenderungan kecanduan *game online* yang rendah disebabkan karena kontrol dirinya yang tinggi atau yang rendah, jika kecenderungan kecanduan *game onlinenya* tinggi karena kontrol dirinya yang rendah? Oleh karena itu peneliti tertarik untuk

mengadakan penelitian lebih mendalam mengenai kontrol diri remaja yang dikaitkan dengan kecenderungan kecanduan *game online* yang hasilnya akan dituangkan dalam sebuah skripsi berjudul “HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KOMUNITAS REMAJA *GAME ONLINE*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut: “Apakah ada Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Komunitas *Game Online*?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Komunitas Remaja *Game Online*”.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Sebaik-baiknya ilmu adalah yang bermanfaat bagi orang lain, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu Psikologi di bidang klinis, yaitu terhadap adanya kemungkinan keterkaitan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online*.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Subjek Penelitian
  - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi kepada remaja, sehingga mampu

memberikan batasan dalam waktu bermain agar tidak terjadi kecanduan *game online* pada diri remaja.

## 2. Bagi Para Orang Tua

- a. Memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif yang akan ditimbulkan dari bermain *game online*.
- b. Memberikan gambaran kepada orang tua yang memiliki anak usia remaja agar membatasi anak-anaknya dalam hal bermain *game online* dan tetap mengawasi perkembangan anak-anaknya.
- c. Jangan memberikan fasilitas kepada remaja untuk bermain *game online*.

### 1.5 Uraian Keaslian Penelitian

Deskripsi dalam keaslian penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang lain. Peneliti ini belum pernah dilakukan di lokasi tempat peneliti melakukan penelitian, oleh karenanya penelitian ini asli. Namun demikian, untuk menunjukkan wawasan peneliti mengenai penelitian sebelumnya, peneliti akan menyebutkan berbagai penelitian sebelumnya yang relevan.

Terdapat beberapa hasil penelitian dengan judul yang serupa, seperti yang dilakukan oleh Restu Afriyuzalya dengan judul “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas 2 di SMA Negeri 3 Palembang”. Dalam penelitian ini terdapat perbedaan pada variabel terikat dan subjek penelitian. Variabel terikat yang akan digunakan adalah kecenderungan kecanduan *game online* dan subjek yang akan digunakan adalah komunitas remaja *game online*. Sedangkan penelitian dengan judul “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas 2 di SMA Negeri 3 Palembang” menggunakan kecanduan *smartphone* sebagai variabel terikat dan subjek yang digunakan adalah siswa kelas 2 di SMA Negeri 3 Palembang.

Penelitian serupa dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dengan judul “Hubungan antara *Self-Control* dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah”. Penelitian ini dilakukan oleh Novita Febriyanti Rahayu Putri. Dalam penelitian ini responden yang digunakan adalah siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 4, 5, dan 6 yang berusia 10 hingga 12 tahun yang berada di SDN Branta Paseser 1. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi *Pearson Product Moment* dan lokasi penelitian ini berada di Madura.

Peneliti selanjutnya yang serupa adalah “Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala”. Penelitian ini dilakukan oleh Maghfirah Nur Erfa. Dalam penelitian ini responden yang digunakan adalah mahasiswa aktif Universitas Syiah Kuala. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis koefisien *Alpha Croncbach* dengan menggunakan program *SPSS Versi 17.0 for Windows* dan lokasi penelitian ini berada di Banda Aceh.

Dari uraian penelitian diatas, terdapat perbedaan dari judul, variabel, jumlah responden dan teknik atau metode yang digunakan. Maka dalam hal ini peneliti menyatakan bahwa penelitian yang akan dilakukan merupakan asli dan berbeda dengan hasil dari penelitian sebelumnya.