

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adiksi didefinisikan sebagai keterlibatan seseorang ke dalam perilaku yang dapat memberikan rasa senang dan nyaman sekaligus juga perasaan tidak senang dan menyesal (Neils & Shavaun, 2009). Menurut Yee (2002) adiksi adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus-menerus yang sulit untuk dihentikan oleh individu yang bersangkutan. Adapun menurut Dwiyantri (2020) Kecanduan merupakan kondisi yang kronis yang bersifat medis juga psikologis yang dimana tindakan sesuatu yang berlebihan atau kompulsif pada sesuatu dan dampak yang negatif terhadap individu yang mengalaminya. Seperti kehilangan hubungan baik dari teman dekat bahkan dengan keluarganya.

Dikutip dari media Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Fadli Adzani, 2022) Gejala Adiksi *Game Online*: Memikirkan *video game* favorit terus menerus, merasa tidak enak saat jauh dari *video game*, merasa ingin menghabiskan waktu lebih dalam bermain *game*, tidak bisa berhenti atau mengurangi jam bermain *game*, tidak ingin melakukan aktivitas lain selain bermain *game*, munculnya masalah di sekolah dan rumah akibat bermain *game*, berbohong terhadap orang lain terkait lamanya waktu yang di habiskan bermain *game*, bermain *game* untuk mengobati suasana hati yang tak menentu.

Game online sendiri adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adam, 2013). Sejarah *game online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV

dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Baru pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang hingga hari ini.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai perkembangan *game online*, semakin berkembangnya teknologi *game online*. Masyarakat yang memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap *game online* akan menyukai *game* yang sedang dimainkan, dimana kegiatan bermain *game online* tersebut dapat berubah menjadi sebuah bentuk adiksi yaitu adiksi bermain *game online*.

Bentuk adiksi terhadap *game online* dapat dilihat melalui berita yang diterbitkan oleh Romadhoni (2021) dijelaskan bahwa seorang anak di Banyumas meninggal dunia akibat kecanduan *game online Mobile Legend*. Kejadian memilukan menimpa seorang anak berusia 12 tahun yang masih duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), di Desa Pageralang, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas. Anak tersebut diduga meninggal dunia karena radang otak akibat kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan pembahasan mengenai adiksi dan perkembangan *game online*. Adapun penulis melakukan observasi singkat selama satu jam kepada lima orang subjek dengan masing-masing subjek selama dua puluh lima menit. Subjek tersebut menunjukkan perilaku adiksi diantaranya dimulai dari subjek A diantaranya subjek bermain game, pada menit ke 2:50 subjek fokus pada *game*-nya, pada menit 7:55 subjek menekan hpnya dengan cepat , pada menit 12:00 subjek menekan hp dengan cepat, pada menit 16:01 subjek menyuap makanan sambil memegang *Handphone* , pada menit 21:55 subjek acuh pada temannya,pada menit 24:00 subjek acuh saat di ajak temannya ngobrol.

Subjek B menunjukkan gerak-gerik di antaranya pada menit ke 3:20 subjek mulai bermain, pada menit ke 4:21 subjek subjek acuh pada temannya yang mengajak subjek

untuk ngobrol, pada menit 11:21 subjek menekan hpnya dengan cepat , pada menit 15:21 subjek menyuap makanan sambil memegang *HP*, pada menit 19:21 subjek menyuap makanan sambil memegang *HP*, pada menit 23:21 subjek acuh pada temannya yang mengajak ngobrol, pada menit 24:30 subjek tidak menoleh saat di panggil, pada menit 24:40 subjek menggerakkan jari dengan cepat, pada menit 24:45 subjek menoleh ke teman saat di ajak bicara.

Subjek C menunjukkan gerak gerik diantaranya pada menit 3:00 subjek menaruh hp di meja, pada menit 7:15 subjek makan makanan, pada menit 11:45 subjek bermain game, pada menit 16:45 subjek menoleh ke teman yang mengajaknya bicara, pada menit 22:30 subjek kembali bermain, pada menit 24:15 subjek menggerakkan tangannya dengan cepat. Subjek acuh terhadap teman yang mengajaknya bicara 24:47

Subjek D menunjukkan gerak gerik diantaranya pada menit 2:20 subjek bermain, pada menit 4:7 subjek menggerakkan tangan dengan cepat, pada menit 10:10 subjek acuh saat di panggil temannya, pada menit 14:30 subjek fokus bermain, pada menit 18,45 subjek menaruh *Hp*-nya, pada menit 22:30 subjek menyuap makanan sambil memegang *HP*, pada menit 23.20 subjek kembali bermain.

Subjek E menunjukkan gerak gerik diantaranya pada menit ke 1:20 subjek memainkan *HP*-nya, pada menit 5:15 subjek bermain sambil ngobrol, pada menit 9:45 subjek menggerakkan tangan dengan cepat , pada menit 13:30 acuh dengan obrolan teman, pada menit 18.15 subjek menyuap makanan sambil memegang *HP*, pada menit 22:30 subjek acuh dengan ajakan teman.

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa bermain *game online* secara terus menerus dapat menimbulkan dampak negatif. Diantaranya yaitu adiktif atau kecanduan dengan *game online* dikarenakan dapat menimbulkan berubahnya perilaku bahkan seseorang mulai dari acuh dengan temannya dan berpotensi besar untuk mengurangi pergaulan yang sedang di lakukan oleh individu lain dan cenderung tidak bisa lepas dari hpnya. Subjek menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* dari pada berinteraksi dengan orang disekitarnya (Maslim, 2013).

Berdasarkan penjelasan mengenai adiksi, *game online*, hingga dampak adiksi dari *game online*, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut sangat tidak baik dalam kehidupan seseorang. Baik seorang yang mengalami adiksi, maupun orang terdekat dari orang yang mengalami adiksi mulai dari orang tua, saudara hingga temannya. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan *awareness* kepada pembaca untuk lebih memperhatikan diri sendiri terhadap *game online* yang dimana Penulis tertarik untuk meneliti tentang "*Perilaku Adiksi Game Online Pada Mahasiswa*"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian mengenai adiksi *game online* yang dilakukan oleh Rohman (2019), bahwa semakin sering anak bermain *game Mobile Legend* maka semakin tinggi pula agresivitasnya. Semakin sering memainkan *game online Mobile Legend* maka akan terlihat kecanduannya dalam bermain *game online*.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Pirantika & Purwanti (2017), bahwa tingginya tingkat kecanduan dari murid SD memberikan dampak negatif pada murid tersebut yaitu lupa dengan kewajibannya sebagai anak dan siswa.

Adapun menurut Novrialdy (2019) *game online* seharusnya menjadi sarana hiburan tetapi justru di alih fungsikan sebagai tempat melarikan diri dari realitas kehidupan.

Menurut penelitian yang di lakukan oleh (Gunawan & Tria Ningsih, 2021) pola perilaku bermain pada taraf sedang yang mengakibatkan kerusakan atau terganggu pada beberapa fungsi diantara fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan atau bidang penting lainnya, sedangkan pada beberapa bidang tersebut masih dapat berfungsi atau berjalan dengan baik.

Menurut penelitian yang di lakukan oleh (Ip et al., 2008) menyatakan bahwa *game online* membuat penurunan prestasi belajar terjadi karena *game online* bersifat seperti distraksi yang membuat perhatian siswa teralih dari kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa akan berkurang karena kehadiran *game online* yang berperan sebagai pengalih

perhatian atau distraktor. Jadi semakin tinggi kecanduan siswa pada game online, maka semakin rendah prestasinya.

Penulis merumuskan masalah penelitian ini mengenai tingkat adiksi pada subjek dengan mengganti subjek dengan mahasiswa perguruan tinggi. Maka dari itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran perilaku adiksi bermain *game online* pada mahasiswa?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perilaku adiksi bermain *game online* pada mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Untuk menambah informasi dan pengetahuan terkait permasalahan adiksi yang dialami oleh mahasiswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan wawasan bagi mahasiswa terkait perilaku adiksi
2. Dapat meningkatkan manajemen penggunaan *gadget* pada mahasiswa yang menggunakan *game online*