

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Sekarang ini zaman dimana keadaan berkembang semakin pesat, salah satunya bidang teknologi. Perkembangan teknologi terutama internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Manusia sangat bergantung terhadap teknologi internet dalam berbagai aspek kehidupan. Kebutuhan manusia menggunakan teknologi internet diantaranya untuk pendidikan, kesehatan, dan hanya untuk hiburan. Salah satu bidang teknologi yang banyak disukai atau digemari anak-anak sampai orang dewasa akhir-akhir ini adalah *game online*. Venkatesh (Ariati, 2015) menyatakan bahwa *game online* merupakan aktivitas yang sifatnya menghibur saat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mengisi waktu luang. *Game online* adalah permainan yang terhubung suatu jaringan (internet) dan bisa diakses oleh siapapun. Individu yang bermain *game online* terkadang tidak mengenal waktu sehingga lupa untuk melakukan aktifitas yang bermanfaat (Affandi, 2013).

*Game online* memiliki kecenderungan membuat individu yang bermain akan tertarik berlama-lama di depan *smartphone* atau komputer sehingga lupa untuk melakukan aktivitas lainnya. Walaupun demikian *game online* bisa menyebabkan dampak yang positif maupun negatif bagi pemain. Bermain *game online* dapat menjadi aktivitas yang baik untuk menghilangkan stres dan bermanfaat bagi kesehatan otak apabila bermain dalam batas wajar, namun *game online* dapat juga memberikan dampak negatif apabila individu bermain secara berlebihan dan tidak bijaksana dalam penggunaan. Akibat individu yang bermain *game online* dengan berlebihan dan tidak dibarengi dengan aktivitas lain akan menyebabkan kecanduan. Hal ini dapat menyebabkan dampak besar bagi individu terhadap perkembangan psikologisnya karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia (Pande & Marheni, 2015).

Kecanduan menurut Rosna (Puspita & Mulyana, 2018) didefinisikan sebagai satu bentuk tingkah laku kompulsif yang tidak terkontrol untuk terus

diulangi tanpa memperdulikan akibat negatif yang akan didapat diri remaja. Kecanduan *game online* dikenal dengan *internet addictive disorder* yaitu kecanduan teknologi internet. Internet bisa mengakibatkan kecanduan seperti contohnya bermain *game* secara berlebihan atau *game addiction*. *Game online* merupakan salah satu bagian dari internet yang sangat digemari dan dikunjungi tetapi dapat menyebabkan kecanduan apabila bermain dengan intensitas yang sangat tinggi (Ulfa, 2017). *American Psychiatric Association* menyatakan bahwa *internet gaming disorder (IGD)* masuk dalam DSM-5 sebagai perilaku kecanduan. Istilah klinisnya mengacu pada keterlibatan dalam suatu macam permainan dengan penggunaan internet secara terus-menerus sehingga menyebabkan gangguan klinis secara signifikan (Kaptsis, King, Delfabbro, & Gradisar, 2016).

Kecanduan *game online* tidak hanya milik orang dewasa tetapi sekarang ini banyak anak-anak khususnya remaja yang bergantung pada *game online*. Hasil survei terbaru yang dirilis tahun 2017 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa sekitar 54,6% atau mencapai 143,26 juta pengguna internet aktif dari jumlah populasi penduduk Indonesia sebanyak 262 juta orang. Selain itu usia pengguna internet terbanyak pada usia 19-34 tahun sebanyak 49,52%, diurutkan kedua usia 35-54 tahun (29,55%), lalu urutan ketiga usia 13-18 tahun (16,68%) dan terakhir usia 54 tahun keatas 4,24% (APJII, 2017). Berdasarkan hasil riset Newzoo (2017) Indonesia merupakan negara dengan jumlah gamer terbanyak sekitar 43,7 juta gamer diantaranya 56% berjenis kelamin laki-laki (Anonim, 2017). Selain itu sebanyak 61% gamer Indonesia aktif setiap bulannya bermain game di lebih dua platform. Sementara 46% bermain di perangkat *mobile* dan PC (komputer) (Wulandari, 2018).

WHO (*World Health Organization*) telah menetapkan dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases (ICD)* bahwa kecanduan *game (game disorder)* termasuk sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*). WHO menyebutkan di ICD-11 (versi terbaru) bahwa kecanduan dapat dikatakan sebagai gangguan yang disebabkan karena kecanduan atau kebiasaan dan dapat dikatakan juga sebagai *disorders due to addictive* (Rokom, 2018). Baru-baru ini terjadi di Banyumas 10 anak kecanduan bermain *game online* dan didiagnosa

mengalami gangguan mental. 3 dari 10 anak itu merupakan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Dasar (SD). Hilma Paramita (Dokter Spesialis Jiwa RSUD Banyumas) mengatakan bahwa rata-rata pasien ketika bermain *game online* sudah tidak bisa mengendalikan diri, sehingga mengakibatkan pasien kurang dapat beraktivitas dengan normal. Selain itu game yang memicu adrenalin cenderung berpengaruh pada gangguan mental. Kriteria gangguan mental kecanduan *game online* itu akibat terlalu banyak berinteraksi dengan dunia virtual. Biasanya mempunyai sifat yang memicu obsesif seseorang (Aziz, 2016).

Permasalahan ini juga dialami oleh beberapa siswa di SMPN 4 Semarang meliputi 4 subjek. Hasil wawancara subjek pertama (MTP, 13 tahun, laki-laki) menyatakan:

*“sudah bermain game online sejak kelas 6 SD. Bermain game online melalui smartphone dan lebih suka bermain game jenis action. Alasan bermain game online karena seru dan terkadang bermain sendiri atau bersama teman-teman. Setiap hari bermain game online selama 3 jam lebih saat malam hari dan hari libur. Mampu untuk tidak bermain game online selama sehari tetapi ngga mampu untuk tidak bermain game online selama seminggu karena aktivitas tersebut sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan. Jika kuota internet habis maka akan menabung uang yang diberikan orang tua untuk membeli paketan internet. Orang tua akan marah apabila masih bermain game online dan melupakan waktu untuk belajar”.*

Hasil wawancara subjek kedua (AF, 14 tahun, laki-laki) menyatakan :

*“suka, jenis game MMORPG itu sama Battle Ground. Sering main melalui komputer dan handphone. Alasan bermain game online karena menghibur dan membunuh kebosanan. Saya main game sudah dari kelas 1 SD, jenis game yang saya mainkan berbeda-beda, kurang lebih 8 jam-an pokoknya dari pulang sekolah sampai malem, yaa berhenti, kalau shalat yaa shalat terus dilanjut lagi. Setiap hari bermain game. Kalau sehari ngga main yaa.. sanggup ngga sanggup sih, yaa.. sanggupnya kalo.. kalo itu kalo waktu senggang itu kalau ada tugas apa yaa ngga sanggup. Orang tua tahu, disuruh berhenti tapi ngga itu masih terus main lagi. Orang tua memfasilitasi seperti komputer dan handphone. Kalo internetnya habis yaa paling ngga main ngumpulin sendiri kok itu, nabung untuk beli paketan”.*

Subjek ketiga (F, 14 tahun, laki-laki) menyatakan :

*“iyaa, piers taylor dan mobile legend melalui handphone. Bermain game online membuat hiburan sama mengurangi waktu, mengisi waktu luang. Bermain dari kelas 7 SMP. Sehari bermain game online 2 sampai 3 jam setelah shalat isya sampai jam 9-an. Itu setiap hari tapi hari libur lebih lama biasanya kalau pagi dari jam 7 sampai jam 10 nanti berhenti dulu nanti siang lanjut lagi. Kalau sehari ngga main sanggup tapi kalau dalam seminggu ngga sanggup, alasannya yaa kalau ngga main game kayak gimana gitu, kalau ngga ada hiburan atau apa gitu. Orang tua tahu, yaa disuruh berhenti disuruh belajar tapi yaa ngga bisa. Orang tua memfasilitasi yaa handphone itu”.*

Subjek keempat (RB, 14 tahun, laki-laki) menyatakan :

*“suka, jenis game FPS dan battle royale. Bermain melalui PC atau komputer, yaa suka main game online,, yaa dari kecil memang udah dikenalin sama ayah itu. Sudah bermain dari kelas 4 SD, bisa kalau hari libur , bisanya cuma hari libur saja sabtu minggu bisa dari pagi sampai sore tapi kalau hari jumatnya pulang sekolah. Nggak bisa yaa itukan karena hari libur untuk mengisi waktu luang. Yaa kalau disuruh bantuin orang tua berhenti main tapi nanti lanjut lagi. Orang tua tahu, aslinya nggak boleh tapi yaa dibiarin gitu. He'em difasilitasi dibeliin komputer dengan menggunakan modem. Kalau paketan habis ngumpulin uang lagi untuk beli.*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan keempat subjek tersebut mengalami kecanduan *game online*. Subjek mulai bermain *game online* sejak duduk di bangku Sekolah Dasar. Media yang digunakan subjek untuk bermain *game online* yaitu *smartphone* atau komputer dan rata-rata subjek bermain selama 3 jam lebih setiap harinya. Akan tetapi ketika hari libur subjek dapat bermain selama seharian. Subjek tidak mampu apabila tidak bermain *game online* selama seminggu. Walaupun orang tua subjek sudah memerintahkan subjek untuk berhenti bermain, namun subjek tetap terus bermain.

Kecanduan *game online* menurut Lee (Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017) dipengaruhi oleh fungsi keluarga dimana membutuhkan intervensi dalam keluarga untuk mencegah adanya kecanduan *game online*. Pas (Kusumawati, dkk, 2017) menyatakan pola asuh yang diberikan orang tua juga dapat berpengaruh dalam pembentukan perilaku anak yang bermain *game online* dengan intensitas

lama. Pola asuh autoritatif menurut Baumrind (Papalia, Old, & Feldman, 2008) yaitu dimana kedudukan orang tua sejajar dengan anak, memberikan kepercayaan, orang tua dan anak terjadi komunikasi timbal balik yang bisa berlangsung secara bebas, bersikap hangat dan dilatih untuk dapat bertanggung jawab dengan segala tindakannya.

Atkinson dkk (Asiyah, 2013) menyatakan pola asuh autoritatif merupakan sikap orang tua mampu mengasuh dan mendidik anak dengan hangat, komunikatif, penuh kasih sayang, menghargai pendapat anak, jelas dan tegas mengenai perilaku yang dianggap kurang layak. Anak yang dapat pengasuhan autoritatif akan cenderung memiliki pribadi yang mandiri, mempunyai minat terhadap hal baru, memiliki hubungan yang baik dengan teman-teman dan kooperatif terhadap orang lain. Hal tersebut dikarenakan orang tua kurang menggunakan hukuman untuk mengembangkan disiplin dan anak diberi kebebasan untuk mengambil keputusan. Sehingga menurut penelitian Sulistyو bahwa anak membangun relasi dengan orang lain menggunakan metode baru melalui *game online* yang menyediakan ruang cukup besar untuk berekspresi. (Sulistyo, Evanytha, & Vinaya, 2015). Anak yang diasuh autoritatif terlihat percaya diri, riang gembira dan memiliki kendali diri. Selain itu cenderung mampu dalam mengatasi stres dengan baik dan mempertahankan relasi yang bersahabat dengan teman sebaya (Santrock J. W., 2012).

Havigurts (Kusumawati, dkk, 2017) menyatakan bahwa masa remaja merupakan proses belajar dalam mengontrol diri sendiri yang sesuai dengan tugas perkembangan awal. Hal ini yang menyebabkan kontrol diri remaja tidak stabil yang terkadang rendah dan terkadang tinggi atau dapat dikatakan sedang. Sehingga peran dan dukungan orang tua sangat diperlukan karena untuk mengontrol kegiatan yang dilakukan remaja. Kontrol diri merupakan mekanisme dalam diri individu yang membantu mengatur dan mengarahkan perilaku. Selain itu juga kontrol diri adalah individu mampu mengambil tindakan efektif dan keputusan untuk dapat menghasilkan akibat yang diinginkan maupun menghindari yang tidak diinginkan. Kontrol diri dalam setiap individu berbeda, ada yang memiliki kontrol diri tinggi maupun rendah. Apabila kontrol diri dalam individu

rendah maka individu tidak bisa mengurangi perilaku tersebut sehingga akan terus dilakukan (Widiana, Retnowati, & Hidayat, 2004). Individu yang memiliki kontrol diri tinggi adalah individu yang mampu mengatur dan mengarahkan perilaku bermain *game online* sehingga tidak terus-menerus dan mampu bermain sesuai yang dibutuhkan (Ningtyas, 2012).

Hasil penelitian Kusumawati dkk (2017) tentang perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. Kecanduan *game online* pada remaja kota Bukittinggi lebih dominan dalam kategori sedang. Jika dilihat dari pengelompokan aspek variabel kecanduan *game online*, dari aspek-aspek yang ada secara umum pada kategori sedang. Gaya pengasuhan remaja yang lebih dominan adalah demokratis. Penelitian Ningtyas (2012) tentang hubungan antara *self control* dengan *internet addiction* pada mahasiswa menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara *self control* dengan *internet addiction* pada mahasiswa FIP semester 5 UNNES. *Self control* berkategori rendah yang artinya mahasiswa kurang mampu dalam memutuskan suatu tindakan atau mengambil keputusan dan mengontrol perilaku dengan cukup baik terhadap internet. Sedangkan *internet addiction* berkategori tinggi artinya mahasiswa mengalami kecanduan terhadap internet yang ditandai kurangnya dalam mengontrol penggunaan internet dan perhatian individu selalu tertuju pada internet.

Hasil penelitian Syahran (2015) tentang ketergantungan *online game* dan penanganannya menunjukkan bahwa kedua subjek mengalami kecanduan atau ketergantungan bermain *online game*. Hal ini disebabkan karena tersediannya beberapa fasilitas di rumah yang mendukung untuk bermain game. Selain itu adanya rasa ingin tahu individu terhadap suatu jenis game sangat besar dan faktor sosial dari teman bermain. Penanganan yang dibutuhkan untuk individu yang ketergantungan *game online* yaitu dengan bantuan dari berbagai pihak seperti pihak sekolah. Pihak sekolah dalam hal ini adalah guru BK untuk mengadakan seminar tentang *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan kepada orang tua siswa. Cara lain yaitu dengan memberikan materi terkait *game online* dan

dampaknya pada siswa, mengatur waktu bermain dan belajar anak, serta memilihkan *game* yang edukatif dan orang tua dapat menjalin komunikasi interpersonal dengan baik bersama anak agar terbuka dengan orang tua.

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah variabel bebas yaitu pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri, uji hipotesis serta populasinya. Penelitian sebelumnya dua variabel bebas ini diteliti secara terpisah dengan jenis penelitian yang berbeda. Penelitian kecanduan *game online* dan penanganannya menggunakan metode kualitatif studi kasus. Dua penelitian lainnya menggunakan metode kuantitatif yang mana penelitian kontrol diri dengan kecanduan internet digunakan uji hipotesis *product moment* dan penelitian kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan digunakan uji hipotesis analisis *kruskal-wallis one-way*. Selain itu metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dan uji hipotesis analisis regresi dua prediktor dan korelasi parsial dengan populasi siswa kelas VIII SMPN 4 Semarang.

## **B. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 4 Semarang

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 4 Semarang secara empirik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi remaja, psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan terkait kecanduan *game online* pada remaja yang dipengaruhi oleh pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menarik remaja untuk peduli terhadap dirinya terkait kecanduan pada *game online* agar tidak disalahgunakan dan dapat lebih bijaksana ketika bermain *game online* serta lebih bisa mengontrol diri dalam bermain. Selain itu orang tua lebih bisa mengontrol dan memberikan informasi kepada anak akibat dari bermain *game online* dalam waktu yang lama.