

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi mengalami perkembangan pesat dari zaman ke zaman, salah satunya yaitu internet. Internet adalah singkatan dari *interconnection and networking*. Internet merupakan jaringan komputer terbesar, yang terdiri dari jutaan perangkat komputer yang saling berhubungan dengan tujuan mendapatkan atau bertukar informasi (Setiyani, 2010). Dilansir dari detik.com di Indonesia sendiri jumlah pengguna internet mencapai 175,4 juta pengguna dengan rentan usia 16 sampai 64 tahun. Internet bisa diakses melalui beragam perangkat, diantaranya HP (*smartpone*), komputer, laptop, tablet dan perangkat lainnya yang mampu mengakses internet.

Smartphone atau yang lebih dikenal dengan telephone genggam adalah hal yang hampir semua kalangan memilikinya saat ini. *Smartphone* merupakan telephone seluler yang memiliki berbagai kemampuan lebih didalamnya, mulai dari sistem operasi *mobile*, komputasi, resolusi hingga fitur (Intan dkk, 2017). *Fitur* tersebut memberikan berbagai manfaat dalam kehidupan sehari – hari diantaranya berkomunikasi, mengakses media sosial, edukasi, transaksi jual beli, gaya hidup dan hiburan (Lutfiwati, 2018). Salah satu bentuk hiburan dari fitur *smartphone* adalah *game online*. Menurut survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), sebanyak 54,13% pengguna *smartphone* menggunakan internet untuk bermain *game online*.

Game online terbagi menjadi tiga kategori, yaitu *basic online*, *multiplayer*, dan *massively multiplayer online game* (MMOG). Sedangkan berdasarkan *genrenya* menjadi empat yaitu, game petualang, simulasi, game alternative realitas dan *role-playing game* (Harumi, 2013). Salah satu *game online* yang terpopuler saat ini adalah *Free Fire*.

Free Fire termasuk *game online* yang bertema Battle Royale yang dirilis pada tanggal 2 November 2017. Game *Free Fire* mengalami ketenaran global dengan menduduki peringkat pertama sebagai game mobile yang paling banyak diunduh didunia pada tahun 2019, dengan jumlah pemain aktif harian sebanyak seratus juta pengguna diseluruh dunia. *Game online* ini juga menjadi nomor satu di *playstore* yang mencapai 500 juta lebih pengunduh game ini, dengan hanya membutuhkan kapasitas ruang yang sedang dibandingkan game onlie lainnya, yaitu 430 MB. (Liputan6.com, 2020). *Game online* ini juga merupakan satu - satunya *game mobile Battle Royal* yang memiliki karakter dengan *skill* yang berbeda dengan yang lainnya. Karakter pada permainan ini didapatkan dengan bertambahnya level dan dibeli menggunakan uang dalam permainan yang disajikan pada *shop* digame tersebut.

Peminat *game Free Fire* yang banyak ini, sehingga muncullah berbagai komunitas dan turnamen baik local maupun nasional. Mengutip dari detik.com Garena sendiri sebagai penerbit *game online*, menyediakan berbagai *e-sport* berupa turnamen sejak 2018, hingga bermunculan pertandingan salah satunya *Free Fire Fall Season 2020* dengan hadiah hingga mencapai 2 Milyar. Bahkan Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) Zainudin Amali mengatakan bahwa tujuan diadakannya turnamen ini untuk meningkatkan sportivitas olahraga, terutama *e-sport*.

Namun, dibalik kepopuleran dan nilai positif lainnya, game *Free Fire* ini juga memiliki nilai negatif. Hal ini diakibatkan karena berlebihan dalam bermain game online. Salah satau efek negatifnya pemborosan bahkan sampai kematian. Mengutip dari Tribunnews.com seorang remaja wanita asal Kecamatan Kemrajen, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah meninggal dunia setelah mengalami gangguan saraf diduga akibat kecanduan game online, Selasa (25/5/2021).

Salah satu kalangan yang sangat menggandrungi *game online Free Fire* adalah remaja. Remaja merupakan seseorang yang mengalami peralihan dari kehidupan anak – anak menuju kehidupan orang dewasa dengan ditandai pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis (Bariyyah Hidayati & Farid M, 2016). Dimana menurut penelitian di Amerika Serikat dengan jumlah 963 orang tua dengan hasil anak – anak mereka banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dengan usia rata-rata berusia antara 13- 18 tahun. Usia ini menunjukkan usia masa remaja dimana menurut UU Perlindungan Anak bahwa kalangan remaja dalam rentang usia 10-19 tahun (Kemkes,2018).

Usia remaja adalah usia dimana seseorang anak mulai berani menunjukkan dirinya dengan pertentangan maupun pemberontakan dengan secara alamiah untuk mendapatkan jati diri menuju dewasa yang mandiri (Diananda, 2019). Hal ini juga mempengaruhi psikologis remaja, dimana psikologis remaja banyak dipengaruhi dari beberapa faktor, baik dari diri sendiri (internal) maupun orang lain (eksternal). Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi remaja dalam hal eksternal adalah teman bermain. Diananda (2019) juga menjabarkan terkait psikologis remaja bahwa remaja sangat membutuhkan kemampuan dalam hal penyesuaian diri dalam dasar interaksi sosial yang lebih besar, sering kali adanya tekanan teman bermain sangat berpengaruh besar pada perkembangan psikologis remaja. Hal ini membuat kebanyakan remaja tidak bisa menjadi diri sendirinya. Dengan tujuan menunjukkan eksestensi diri, terkadang remaja melakukan hal negative seperti kenakalan. Maka diperlukan bantuan dalam membentuk jati diri remaja, baik dari diri remaja sendiri maupun bantuan orang lain seperti pola asuh keluarga, pemahaman keagamaan, tempat pendidikan, teman bermain dan kontrol diri (Sumarna, 2017). Dengan adanya kontrol diri memungkinkan remaja

dalam mengendalikan diri dari perilaku-perilaku yang melanggar dan tidak sesuai aturan atau norma yang ada dimasyarakat.

Kontrol diri sendiri diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas pengendalian tingkah laku atau kemampuan dalam mengatur, membimbing dan mengarahkan bentuk perilaku pada diri sendiri kepada hal positif (Aviyah & Farid, 2014). Kontrol diri berperan dalam penyesuaian diri dimana ketika kontrol diri remaja kurang baik akan membuat perilaku yang ditimbulkan cenderung menyimpang. Dengan arti bahwa Individu yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung melakukan perilaku negative tanpa mempertimbangkan koesekuensi yang akan terjadi

Banyaknya berbagai permasalahan yang terjadi akibat ketidakmampuan remaja dalam mengendalikan dirinya seperti mengambil hak milik orang lain, membolos sekolah, penyalahgunaan obat terlarang, pergaulan bebas dan kecanduan terhadap suatu permainan (Dwi & Supriatna, 2019). Sehubungan dengan itu (Noviandry, 2019) mengatakan bahwa remaja yang memiliki kecanduan game online dapat menghabiskan waktu bermain selama 20 – 25 jam perminggu. Oleh karena itu kontrol diri sangatlah penting dalam berperan sebagai pengendalian diri pada kehidupan remaja. Dengan adanya peranan control diri yang diperlukan berbagai pengendalian diri untuk mengatasi kecanduan remaja yang berlebihan dalam bermain *game online Free Fire*.

Maka dari itu Penulis tertarik dengan fenomena dan mengangkat menjadi penelitian dengan judul “PERAN KONTROL DIRI DALAM MENGHADAPI KECANDUAN *GAME ONLINE FREE FIRE* PADA REMAJA DI KOMUNITAS *FREE FIRE YOGAKARTA*”. Alasan memilih komunitas ini karena dalam komunitas pemain mendapatkan lahan untuk berkembang dan mengarahkan serta melatih agar

permainan dapat bermain ke arah *e - sport*. Tidak hanya itu dalam komunitas ini memilikitujuan untuk mencari dan memantau bibit-bibit unggul dari setiap regional.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kontrol diri remaja di Komunitas Free Fire Yogyakarta
2. Bagaimana tingkat kecanduan game online Free Fire remaja di Komunitas Free Fire Yogyakarta?
3. Seberapa besar pengaruh kontrol diri dalam menghadapi kecanduan *game online FreeFire* pada remaja di komunitas *Free Fire* Yogyakarta?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana peranan kontrol diri dalam menghadapi kecanduan *game online Free Fire* pada remaja di komunitas *Free Fire* Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kontrol diri dalam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja di komunitas *Free Fire* Yogyakarta

1.4. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan peran kontrol diri pada remaja yang mengalami kecanduan *game online* dan juga bermanfaat sebagai rujukan dalam pengembangan ilmu konseling dan psikologi.
2. Adapun secara praktis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan orang tua dalam mengatasi remaja yang mengalami kecanduan *game online*.