

# BAB I

## PENDAHULUAN

### a. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat, sehingga dalam menempatkan suatu bangsa pada kedudukan sejauh mana bangsa tersebut maju didasarkan atas seberapa jauh bangsa itu menguasai kedua bidang tersebut. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah internet. Internet memberikan peran yang cukup besar terhadap kemajuan teknologi pada saat ini dan penggunaannya pun semakin meningkat dari hari ke hari karena mudahnya internet untuk diakses. Banyak sekali hal yang bisa didapatkan dari internet, seperti informasi secara gratis dan bebas, hiburan, hingga *game* (Ameliola & Nugraha, 2013)

*Game online* merupakan *game* berbasis elektronik dan visual via internet. *Game online* dengan cepat menjadi hiburan yang populer untuk segala usia terutama di kalangan anak muda. *Game online* menjadi sumber hiburan yang umum secara global, sejalan dengan semakin meningkatnya kualitas akses internet. Hal yang sama juga terjadi di Indonesia, karena peningkatan kualitas akses internet tersebut (Jap *et al*, 2013). Banyak hal yang dapat dilakukan saat seseorang bermain *game online* selain menikmati *game* itu sendiri, seperti berkomunikasi dan berteman dengan pemain dari daerah atau negara lain. Hiburan dan fasilitas yang ditawarkan oleh *game online* inilah

yang menyebabkan banyak orang rela menghabiskan banyak waktu untuk memainkan *game-game* tersebut (Whang & Chang, 2004).

Perkembangan *game online* dari tahun ke tahun mengakibatkan semakin maraknya fasilitas penyedia jasa layanan *online gaming* seperti warung internet (warnet). Penyediaan fasilitas yang semakin meningkat dan semakin mudahnya internet untuk diakses pun membuat pengguna internet dan pemain *game online* meningkat setiap tahunnya.

Penelitian yang dilakukan di Amerika tahun 2009 pada anak usia 8-18 tahun menunjukkan bahwa 88% anak bermain *games* melalui berbagai perangkat. 68% anak bermain *games* setiap minggunya dan 23% anak bermain *games* setiap hari (Gentile, 2009). Di Indonesia sendiri, menurut survey yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, pengguna internet di Indonesia sebesar 143 juta jiwa atau 54% dari total seluruh penduduk Indonesia meningkat sebesar 11 juta jiwa dari tahun 2016. 17% diantaranya adalah remaja berusia antara 13-18 tahun. 54% dari total pengguna internet di Indonesia menggunakan jasa layanan internet untuk bermain *game*.

Seiring dengan semakin populernya *game online*, banyak masalah yang timbul saat seseorang bermain *game online* secara berlebihan. Bermain *video game* secara berlebihan dapat mendorong seseorang menjadi adiksi terhadap *game* tersebut (Griffiths, 2005). Fenomena adiksi *game online* pun menyebar secara luas dari tahun ke tahun. Seseorang dengan adiksi *game online*, merasa bahwa dunia virtual lebih menarik dibandingkan dengan dunia nyata karena ada banyak hal yang ditemukan di dunia virtual, tidak ditemukan di dunia nyata

(NG & Wiemer-Hastings, 2005). Faktor lainnya yang membuat orang menjadi kecanduan terhadap *game online* adalah level, peringkat, dan *item-item* yang didapatkan karakter dalam *game*. Hal ini memicu pemain untuk terus menghabiskan waktunya untuk bermain karena keinginan mereka untuk mencapai level yang lebih tinggi, peringkat yang lebih tinggi, dan *item-item* yang langka kemudian pada akhirnya akan membuat pemain menjadi kecanduan terhadap *game* yang dimainkannya (Kim *et al*, 2007). Ada 7 kriteria seseorang digolongkan sebagai orang dengan adiksi bermain *game*, yaitu *salience* (pemain berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari), *tolerance* (durasi bermain *game* semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game* sampai melupakan kegiatan yang lain), *withdrawal* (perasaan tidak menyenangkan muncul saat tidak bermain atau durasi bermain dikurangi), *relapse* (kecenderungan kembali bermain secara berlebihan setelah lama tidak bermain), *conflict* (muncul konflik antar pemain atau orang-orang di sekitar pemain akibat dari durasi bermain yang berlebihan), dan *problems* (muncul masalah karena pemain mengabaikan kegiatan yang lain demi bermain *game*) (Lemmens *et al*, 2009).

Allah SWT berfirman dalam surat Al-Imran ayat 31:

يٰۤاَيُّهَاۤ اٰدَمُ خُذْ وَاٰزِيۡنَتَكَمۡ عِنۡدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوۡا وَاَشْرَبُوۡا وَلَا  
تُسْرِفُوۡا اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيۡنَ ﴿٣١﴾

Yang artinya :

31. Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah disetiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.

Ayat di atas menunjukkan bahwa Allah SWT tidak menyukai hal-hal yang berlebihan, termasuk dalam hal ini adalah berlebihan dalam bermain *game*.

Individu yang baru saja memasuki masa remaja merupakan kelompok umur dengan penggunaan internet dan *online-gaming* terbanyak jika dibandingkan dengan kelompok umur lainnya. Masalah perilaku yang timbul pada remaja dapat diprediksi dengan komunikasi remaja melalui internet, durasi bermain *game online*, dan dari bermain *game online* berjenis *First-person Shooters* (FPS). *Game online* berjenis FPS sering memberikan konten-konten kekerasan yang dapat menimbulkan masalah perilaku pada remaja (Holtz & Appel, 2011). Remaja juga paling sering mengalami kecanduan terhadap jenis *game online* yang mengandung konten kekerasan. Hal ini berpotensi memberikan dampak negatif pada remaja tersebut. Dampak negatif yang diakibatkan oleh *game online* distimulasi oleh interaksi antara pemain dengan *game* dan konten-konten yang muncul dalam *game* (Chiu *et al*, 2004).

Menurut Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa edisi ke 3 (tiga) (PPDGJ III), gangguan tingkah laku adalah pola perilaku yang memiliki ciri-ciri khas yaitu dissosial dan agresif atau menentang yang berulang dan menetap. Penelitian yang dilakukan oleh Kim *et al* (2007) menunjukkan bahwa jenis *game* kekerasan yang saat ini banyak beredar dapat membuat orang memiliki kecenderungan untuk bersikap agresif. Sifat agresif

yang ditimbulkan bukan hanya terjadi saat pemain memainkan *game* tersebut, tapi juga terjadi saat pemain tidak sedang bermain *game* atau dalam kehidupan sehari-harinya. Sifat agresif yang muncul pada orang dengan kecanduan *game online*, diduga kuat memiliki hubungan dengan jumlah pemain atau *monster* yang dibunuh dalam *game* yang dimainkan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan orang dengan kecanduan *game online* memiliki permasalahan dalam hubungan dan komunikasinya terhadap teman dan keluarga, masalah ini muncul karena pemain terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* sehingga pemain menjadi terisolasi dari kehidupan sosialnya. Hasil penelitian lain oleh Brunborg *et al* (2014) juga menunjukkan bahwa adiksi bermain *game online* berhubungan dengan tingkat depresi, penurunan prestasi akademik, dan masalah tingkah laku.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti hubungan antara adiksi bermain *game online* dengan gangguan tingkah laku

**b. Rumusan Masalah**

Apakah terdapat hubungan antara adiksi bermain *game online* dengan gangguan tingkah laku?

**c. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui hubungan antara adiksi bermain *game online* terhadap gangguan tingkah laku

**d. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi apakah adiksi bermain *game online* berhubungan dengan kejadian gangguan tingkah laku pada remaja

## 2. Manfaat Praktis

### a. Untuk Pelajar dan Mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi pelajar dan mahasiswa untuk mengetahui bahaya adiksi bermain *game online*

### b. Untuk Orang Tua

Penelitian ini dapat membantu orang tua untuk lebih mengetahui dampak yang diberikan dari adiksi *game online* dan diharapkan untuk lebih memperhatikan dan mengawasi putra-putrinya saat bermain dan memilih jenis *game online*

### c. Untuk Praktisi/Institusi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau informasi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

**e. Keaslian Penelitian**

Tabel 1 *Keaslian Penelitian*

No.	Judul, Penulis, Tahun	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	<i>Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?</i> Brunborg <i>et al</i> , 2014	Adiksi bermain <i>game online</i> dan depresi, prestasi, peminum berat, masalah tingkah laku	<i>Cross sectional</i>	Sampel yang digunakan pada penelitian ini lebih banyak, tempat pengambilan sampel di Norwegia, terdapat variabel lain yaitu prestasi, peminum berat, dan depresi	Dua variabel yang digunakan sama yaitu adiksi bermain <i>game online</i> dengan masalah tingkah laku
2	<i>The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits</i> , Kim <i>et al</i> , 2007	Adiksi bermain <i>game online</i> dan agresi, kontrol diri, kepribadian narsistik	<i>Cross sectional</i>	Sampel yang digunakan lebih banyak, variabel yang digunakan juga lebih banyak, tempat penelitian berbeda	Memiliki variabel yang sama yaitu adiksi <i>game online</i>
3	<i>Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence</i> , Holtz & Appel, 2011	Penggunaan internet, <i>game online</i> dan masalah perilaku pada remaja	<i>Cross sectional</i>	Tempat pengambilan data, jumlah sampel, variabel	Memiliki variabel yang sama yaitu <i>game online</i> dengan masalah perilaku