

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini seakan-akan tidak pernah berhenti. Semakin banyak produk-produk yang semakin membantu masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya, seperti pendidikan, kesehatan, transportasi, dan bahkan sekedar mencari hiburan untuk mengisi waktu luang atau rasa jenuh. Segala usia dapat menikmati semua produk-produk yang dikembangkan saat ini, mulai dari anak-anak, remaja, sampai dewasa. Produk teknologi yang menyediakan layanan untuk hiburan adalah *game online*.

Game Online adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*), misalnya *Playstation* (PS), XBOX, dan komputer (PC). *Game online* terbagi atas beberapa jenis/*genre* yaitu, *real time strategy* (RTS), *first person shooter* (FPS), *role playing games* (RPG), dan masih banyak jenis-jenis lainnya. Menurut Fanri dan Hasbiyalloh (2011) *game online* mengalami perkembangan dari segi cara bermain dan konsep/*genre*, *game online* memungkinkan penggunaanya untuk saling berinteraksi satu sama lain menggunakan sistem *server* dan *client*, hal ini memberikan ruang bagi *gamers* untuk saling berinteraksi dalam sebuah permainan.

Dari data pengguna internet, dalam 12 tahun terakhir *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat. *Managing Director* PT. Megaxus

Infotech menjelaskan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5-10% seiring dengan pesatnya infrastruktur internet (Anjungroso, 2014). Banyaknya penggunaan *game online* tidak menutup kemungkinan terjadi dampak-dampak yang dialami penggunanya. Menurut Pratomo (2016) Ketua Bidang Pemenuhan Hak Anak, Reza Indragiri menegaskan bahwa bermain *game online* dapat memberikan stimulus negatif bagi otak. Reza juga menambahkan seseorang dapat keranjingan bermain *game*, akan memiliki kebiasaan yang buruk, seperti begadang, menunda makan, dan melewatkan waktu olah raga.

Menurut Hendrian (2016) terdapat penelitian yang dilakukan oleh Iowa State University Amerika Serikat, bermain *game* yang mengandung kekerasan selama 20 menit saja dapat “mematikan rasa”. Hasil wawancara pada Direktur Indonesia Heritage Foundation, Wahyu Farrah Dina, anak akan mudah melakukan kekerasan dan kehilangan empati kepada orang lain (Hendrian, 2016). Selain itu, peneliti melakukan wawancara pada seorang pengguna *game online*, mas D berusia 21 tahun.

“kalo kekerasan sampe fisik gitu masih belum tau aku, Cuma kekerasan yang biasanya terjadi ya debat argumen, ngomong kasar sampe misuh-misuh gitu. Wess kuasar pokoknya, kalo bisa dibilang yo, mental banget lah. Jadi lebih ke verbal aja, soalnya kalo fisik tu masih kayak sungkan, kan temen sendiri juga.”

Dari hasil wawancara diatas, peneliti menemukan adanya kekerasan verbal yang dilakukan remaja ketika bermain game online. Mas D mengungkapkan

bahwa kata-kata yang diucapkan saat bermain *game* sangat kasar dan tidak peduli jika lawan bicaranya tersinggung. Namun untuk kekerasan *non-verbal* masih belum ditemukan oleh mas D.

Selain itu, terdapat beberapa kasus dampak kekerasan akibat *game online* yang berujung pada tindak kriminal. Pada tahun 2010 di Alabama, Amerika Serikat, seorang remaja terbukti bersalah karena membunuh tiga orang, yang dua orang diantaranya adalah seorang polisi. Diduga selama berbulan-bulan, remaja ini bermain *game online first-person shooter* (FPS) dan akhirnya dinyatakan bersalah. Pelaku membunuh tiga orang tersebut dengan alasan yang bisa dibalang unik, karena terinspirasi oleh *game* berjudul *grand theft auto* (Susanto, 2012).

Kasus di Indonesia sendiri tepatnya Bandung, Jawa Barat seorang anak putus sekolah dikarenakan larut bermain *game online* seharian di warnet. Lantaran tidak memiliki uang untuk bermain *game online*, anak 15 tahun ini nekat mencuri motor. Menurut pengakuannya, ia mencuri motor karena ingin bermain *game online*. Ia juga mengaku sering mencuri uang dan menjual barang berharga milik keluarganya karena ingin bermain *game online* (detikNews, 2013). Selain dari segi hukum, bermain *game online* juga dapat mempengaruhi kesehatan. Seorang remaja berusia 18 asal desa Terusan, Kecamatan Gedek, Kabupaten Mojokerto tewas setelah 3 hari berturut-turut bermain *game online*. Hal ini dikarenakan korban kelelahan, dan mungkin hal ini lah yang patut diwaspadai oleh orangtua jika remaja sedang bermain *game online* (Luthfi, 2016)

Tidak hanya dampak negatif saja yang didapat melalui *game online*, melainkan terdapat pula dampak positif saat seseorang bermain

game online. Menurut Henry (2010) *game online* memiliki keunggulan dibandingkan dengan *video game* lainnya. Tipe *multiplayer* berbasis LAN, memudahkan seseorang untuk terhubung ke pemain *game online* yang lain, jadi remaja tidak hanya mengurung diri di kamar melainkan menjadi semakin meluas ke luar di *game center*.

Penelitian yang dilakukan di Australia menjelaskan, terdapat 12,000 siswa sekolah yang menggunakan internet untuk bermain *game online*. Hasilnya sebagian besar siswa tersebut mendapatkan nilai tertinggi dalam ujian mata pelajaran matematika, membaca, dan sains dibanding mereka yang tidak bermain *game*. Siswa yang bermain *game online* hampir setiap hari mampu mendapatkan nilai 15 poin di atas rata-rata pada pelajaran matematika, dan 17 poin di atas rata-rata untuk sains. Siswa yang biasa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* mampu mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang ternyata juga membantu mereka untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Penelitian mengenai *game online* sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Syahrani (2015) yang menjelaskan berbagai dampak negatif akibat bermain *game online*. Penelitian tersebut tidak hanya mendapatkan dampak negatif dari bermain *game online* tetapi menjelaskan dampak positif yang terjadi akibat bermain *game online*, seperti mendapatkan pengetahuan teknologi yang lebih baik dan dapat mengartikan bahasa Inggris yang ada di dalam internet atau *game online* tersebut. Namun tidak semuanya yang berhubungan dengan dunia *online* mampu menghasilkan hal positif yang sama seperti penelitian di atas. Remaja yang menggunakan

game online secara terus-menerus tidak menutup kemungkinan mengalami gangguan, salah satunya adalah kecanduan (Hardjanti, 2016)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gangguan diartikan sebagai keadaan yang tidak sesuai dengan tatanan (aturan keadaan) yang umum. Menurut APA (2013) gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) dapat diartikan sebagai penggunaan internet terkait dengan *games* secara terus-menerus dan berulang, sering dilakukan bersama pemain lain, serta mengarah pada kerusakan dan ketidakmampuan mengatasi stres yang secara klinis signifikan. Banyak dampak-dampak yang terjadi jika seseorang mengalami kecanduan.

Gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) bisa ringan, sedang, sampai parah tergantung derajat kerusakan pada aktivitas normal (APA, 2013). Individu yang mengalami gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) yang kurang parah, mungkin menunjukkan gejala yang lebih sedikit pada kehidupan mereka. Orang-orang dengan gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) yang parah, akan memiliki lebih banyak jam yang dihabiskan di depan komputer dan kehilangan lebih banyak hubungan dengan relasi sosial, karir, dan kesempatan sekolah.

Dari pembahasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan, remaja yang menggunakan *game online* sebagai hiburan bisa saja menimbulkan dampak negatif, mulai dari masalah psikis, hingga terjerat dalam permasalahan kriminal. Remaja yang bermain *game online* tidak hanya mengalami dampak negatif saja. Beberapa penelitian di atas menjelaskan dampak positif dari bermain *game online*, seperti mampu mengembangkan

kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang ternyata juga membantu mereka untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Selain itu, *game online* membuat relasi sosial di dunia *cyber* semakin meluas. Menurut Henry (2010: 40) *game online* memudahkan seseorang untuk terhubung ke pemain *game online* yang lain, jadi remaja tidak hanya mengurung diri di kamar melainkan menjadi semakin meluas ke luar di *game center*. Anggapan seperti malah dapat berubah menjadi gangguan yang tidak dapat ditahan oleh anak. Gangguan ini yang sebenarnya menjadi dampak negatif bila dibiarkan. Tanpa adanya pembatasan dan kesadaran, gangguan ini akan merugikan diri dan dengan mudah hanyut dalam kegiatan bermain *game* terus-menerus.

Menurut Santrock (1998) remaja dapat didefinisikan sebagai periode perkembangan masa transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, termasuk perubahan biologi, pola pikir, dan sosio-emosi. Selain itu, masa remaja merupakan suatu titik kritis dalam hal prestasi. Tekanan sosial dan akademis memaksa remaja untuk memegang berbagai peran, termasuk peran yang seringkali melibatkan tanggung jawab yang lebih besar (Santrock, 2007). Santrock (2007) juga menambahkan, pada masa remaja prestasi menjadi persoalan yang lebih serius dan remaja mulai merasakan bahwa hidup sekarang bukan untuk bermain-main lagi.

Pada bulan September, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru SMA swasta bernama bu Y, berusia kira-kira 40 tahun-an. Dari hasil wawancara tersebut di dapat keterangan bahwa :

“Anak yang bermain game online itu Cuma ngabisin waktunya aja jadi nanti yang

ditakutkan itu malah ke nilai-nilai pelajarannya, jadi lupa waktu, PRnya nggak dikerjain, dan biasanya kan kalo main nggak cuma 1 jam 2 jam mas, naah.. itu bisa berdampak ke kesehatannya mereka juga kan”
(Bu Y)

Dari hasil wawancara tersebut, bu Y merasa prihatin dengan kondisi murid-muridnya yang suka bermain *game online*. Saat anak-anak bermain *game online* mereka cenderung melupakan tugas-tugas sekolahnya, hasilnya PR yang diberikan tidak dikerjakan, tentu hal ini mempengaruhi nilai-nilai di sekolah mereka. Ini menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh besar pada prestasi remaja di sekolah. Hal ini penting diteliti karena salah satu tugas perkembangan remaja adalah mengejar prestasi baik akademik maupun non akademik di sekolah. Jika tahapan ini tidak dapat dilewati oleh remaja, maka akan berdampak pada tahapan perkembangan selanjutnya.

Banyaknya remaja yang menggunakan fasilitas *game online*, juga didukung dengan banyaknya warnet yang menyediakan *game online*. Pada masa remaja, mereka belum memiliki penghasilan, untuk uang jajan mereka masih minta kepada orangtua mereka. Namun hal ini tidak menjadi kendala bagi remaja yang ingin menikmati permainan *game online*. Peneliti melakukan wawancara pada seorang pemain *game online*, mas D, laki-laki berusia 21 tahun dan menetap di Surabaya Barat.

“saya main satu jam cuma 2500an, biasanya anak-anak smp-smp yang main disana tu minimal 4 jam, tapi kalo lagi free ya bisa sampe berjam-jam. Di

warnet kan ada paket malam, nah itu dari jam 9 malem sampe jam 7 pagi, bayar cuma 20 ribu, gitu ya banyak yang datang, apalagi kalo sabtu minggu. (Mas D)

Dari hasil wawancara di atas, hanya dengan membayar 2500 per jam, remaja dapat menikmati *game online*. Tidak memerlukan biaya yang mahal bagi remaja untuk menikmati permainan tersebut. Minimal remaja bermain 4 jam sehari, namun jika mereka tidak ada kegiatan atau *free*, dapat menghabiskan waktu lebih dari 4 jam.

Pembahasan di atas menunjukkan bahwa remaja yang menggunakan *game online* dapat menghabiskan waktu selama berjam-jam di depan layar komputer. *Game online* membuat remaja betah untuk duduk berjam-jam dengan keasyikannya sendiri, padahal pada tahapan ini remaja mulai suka bergaul dengan teman-teman sebayanya. Hal ini juga menjadi alasan mengapa penting untuk diteliti, tidak hanya dengan prestasi tetapi juga hubungan relasi sosialnya, salah satunya dengan teman sebayanya. Identitas diri merupakan sebuah gambaran bagaimana remaja lebih memahami mengenai diri, tujuannya, nilai dan keyakinan yang dipegang teguh. Hal ini akan diperoleh ketika remaja dapat menyelesaikan permasalahan yang muncul dari tahap perkembangan psikososial pada masa remaja yaitu identitas versus kebingungan peran. Pada tahap ini, remaja lebih banyak menghabiskan waktunya dengan teman sebaya daripada dengan orang tua, jika pada tahapan ini tidak dapat dilalui dengan baik, maka tahap selanjutnya juga akan terhambat.

Peneliti memilih remaja, karena dari hasil observasi yang peneliti lakukan, banyak remaja yang menggunakan *game online*. Bahkan setelah pulang sekolah, mereka tidak langsung pulang, melainkan pergi ke warung internet (warnet) untuk bermain *game online* dan sibuk dengan kegiatan bermain *game onlinenya* sendiri, padahal sudah banyak dampak-dampak negatif yang muncul seperti yang sudah dijelaskan peneliti di atas jika remaja terlalu banyak bermain *game online*.

1.2. Batasan Masalah

Batasan masalah yang difokuskan dalam penelitian ini adalah gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) pada remaja berusia 12-18 tahun.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran individu yang berpotensi mengalami gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) pada remaja?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku remaja yang berpotensi mengalami gangguan bermain *game* di Internet

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat berguna untuk menambah wawasan pengetahuan tentang gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) pada remaja.

1.5.2. Manfaat praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi para remaja mengenai gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) sehingga remaja menjadi lebih mawas diri atau meningkatkan kontrol diri dalam bermain *game*.

b. Bagi Sekolah Subjek

Memberikan pemahaman dan informasi mengenai gambaran mengenai gangguan bermain permainan di internet (*Internet Gaming Disorder*) pada siswa. Sehingga sekolah dapat melakukan pengawasan dan memberikan pengarahan kepada siswa.

c. Bagi Orang Tua

Memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) beserta dampaknya bagi remaja.

d. Bagi Masyarakat

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca tentang pemahaman serta wawasan gangguan bermain *game* di Internet (*Internet Gaming Disorder*) pada remaja