

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan mesin-mesin canggih dan produk yang memiliki teknologi tinggi. Produk-produk tersebut memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi manusia diberbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, bahkan hiburan. Salah satu teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*, yaitu *game* yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain dan dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan jaringan internet.

Pulau Jawa merupakan pulau dengan pengguna internet terbanyak. Posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan. Sedangkan secara provinsi, pengguna terbanyak berada di Jawa Barat. Lalu, diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah. Pusat penelitian ini berada di Kabupaten Jember, Jawa Timur.

Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 12-34 tahun. Tentu ini bukan hasil yang baik atau positif untuk remaja di Indonesia. Dalam penelitian terdahulu kecanduan di internet dapat menyebabkan anak mengalami kehidupan sosial yang terisolasi dan cenderung menutup diri, ini menyebabkan anak menjadi mulai tidak punya kendali akan kehidupan sosialnya.

Salah satu yang di tawarkan oleh internet sendiri terhadap anak-anak tentu saja adalah permainan *game online*. *Game online* menurut Kin dkk (2002:24) adalah *game* dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet). Beragam *games* diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang men-download. Bahkan kebanyakan dari mereka tidak saling mengenal satu sama lain didunia nyata, hanya sebatas kenal melalui dunia maya atau online.

Di Indonesia sendiri, permainan *game online* ini banyak digemari mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan yang sudah dewasa. Hampir seluruh

kalangan remaja mengenal yang namanya *game online*. Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga bisa dikatakan *game online* pada kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang diusia remaja, tetapi tetap saja jika bermain secara berlebihan juga tidak bagus untuk anak remaja.

Remaja adalah mereka yang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi di media massa baik berupa majalah, tabloid, surat kabar, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet juga berpengaruh dalam mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh informasi-informasi baik positif maupun yang negatif.

*Game Online* dengan segala macam daya tariknya membuat para pemain *game online* betah berlama-lama didepan komputer. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan, membuat para pemain *game online* menjadi lupa waktu, lupa diri, dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan sekitar mereka. *Game* adalah permainan yang mengasyikkan dan menghibur anak sebagai salah satu penggunanya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan meningkatkan adrenalin mereka dan banyak hal yang dapat mereka pelajari. Selain itu, mereka juga dapat menjadi superior (pahlawan) dengan memegang kendali tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan pemainnya untuk menjadi pemenang dengan poin yang mencapai target tertentu. Ini tentu membuat anak mengalami kecanduan terhadap *game online*.

Kecanduan atau addiction sendiri menurut Grispon & Bokular (Elster, 1993:3) adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus-menerus atau berskala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang

untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat. Apalagi seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perubahan tersebut, mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku. Kemudian orang yang kecanduan *game online* akan merasakan efek kesenangan jika bermain *game online* (Euphoria).

Pada di atas di kemukakan bahwa pada umur 12-34 tahun usia yang paling banyak mengalami kecanduan *game online* di mana remaja di usia rentang 12-23 tahun merupakan pemain terbesarnya, di saat itu remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Masa remaja sendiri merupakan suatu perkembangan dari proses tumbang kembang berkesinambungan, yang merupakan masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa awal. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam aspek fisik, emosi, kognitif, dan sosial. Remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, sosial-emosional (Santrock, 2003:92).

Batasan usia remaja umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 tahun hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, 18-21 tahun masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10-12 tahun, masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja pertengahan 15-18, dan masa remaja akhir 18-21 tahun (Dewana, 2006:86).

Pada masa remaja, individu mengalami berbagai perubahan, baik secara fisik maupun secara psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan secara fisik dimana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduksi (Clare-Stewart & Freedman dalam Agustiani, 2006:133).

Perubahan secara psikis pada remaja yang biasanya nampak pada adanya emosi yang tidak terkontrol, sulit terkendali, cepet depresi (sedih, putus asa) dan kemudian melawan dan memberontak. Emosi yang tidak terkendali ini disebabkan

oleh konflik peran yang senang dialami oleh seorang remaja. Oleh karena itu, perkembangan psikologis ini ditekankan pada keadaan emosi seorang remaja. Keadaan emosi pada remaja masih labil karena erat dengan keadaan hormon pada tubuh remaja. Masa remaja adalah masa transisi, yakni saat individu berusaha mencapai kemandirian sehingga dapat diterima dan diakui sebagai orang dewasa. Remaja pun mulai berpikir kritis dan memperluas pergaulan. Keberhasilan remaja melalui masa ini dipengaruhi oleh faktor individu sendiri (biologis, kognitif, dan psikologis) maupun lingkungan (keluarga, teman sebaya, dan masyarakat).

Ketika seorang remaja dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi, interaksi sosialnya menjadi bersifat tidak langsung, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah. Hal ini biasa disebut dengan sikap apatis (Efendi, 2017). Sikap apatis adalah ketidakpedulian individu dimana mereka tidak memiliki minat atau tidak adanya perhatian terhadap aspek-aspek tertentu seperti kehidupan sosial maupun aspek fisik dan emosional. Sikap apatis merupakan sikap tunduk bahkan mati rasa terutama hal-hal menyangkut isu sosial, ekonomi, lingkungan dan politik (Arnadi, 2016). Pada remaja, sikap apatis yang muncul memiliki gejala kurangnya kesadaran, kepedulian dan bahkan sikap tidak tanggung jawab sosial yang dapat berpengaruh pada kondisi lingkungan sekitar.

Ketergantungan internet *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Orleans & Laney, 1997:64). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja menjadi kurangnya berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Saat ini perubahan perilaku dalam diri setiap remaja sangat terasa, terutama tentang kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Sikap apatis yang dapat diartikan sikap yang tidak peduli terhadap suatu hal. Banyak remaja saat ini yang hanya peduli dengan dunianya yaitu asyik bermain *game online* sampai tidak peduli dengan yang terjadi di lingkungan sekitar (Syarif, 2015).

Menurut pandangan peneliti, memainkan *game online* dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Motivasi belajar mereka menjadi rendah, waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka juga berkurang. Jika ini

berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan kurang tertarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan sekitar, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Bermain *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena *game* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak selalu ingin bermain *game*, dan akhirnya menjadi kecanduan *game*.

Seiring dengan perkembangan *game*, akan membawa pengaruh terhadap pengguna *game*. Adapun pengaruh yang terjadi bagi para pengguna *game* yaitu semakin bergantung atau bahkan bisa menjadi kecanduan *game*. Kehadiran *game* dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian seorang remaja. Remaja yang gemar bermain *game* berubah menjadi yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitarnya. Kekerasan dalam *game* pada anak-anak dan remaja tidak langsung berdampak pada pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada pelaku.

Perkembangan *game online* di Kabupaten Jember juga menjadi salah satu hiburan yang paling populer. Terutama dengan keberadaan *game centre* atau warnet menjadikan remaja *gamers* semakin betah lama-lama didepan komputer untuk bermain *game online*. Fasilitas dan tempat yang memadai menjadikan 3 *game centre* yaitu TNC Jember, Planet dan Galaxy ramai dikunjungi setiap harinya. Selain pada 3 *game centre* atau warnet tersebut juga terdapat cukup banyak warnet yang ada di Kabupaten Jember. Tetapi, fasilitas dan tempat yang tidak memadai menjadikan warnet lainnya tidak seramai pada 3 *game centre* atau warnet tersebut.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perubahan sikap pada

remaja menjadi apatis dan anti sosial. Penelitian mengenai kecanduan *game online* yang dihubungkan dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja di Indonesia pun tergolong masih terbatas. Adanya beberapa permasalahan diatas menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut sejauh mana perkembangan kecanduan *game online* yang dilakukan mempunyai korelasi terhadap perilaku prososial pada remaja. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SIKAP APATIS DAN ANTI SOSIAL PADA REMAJA DI KABUPATEN JEMBER”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang diangkat oleh peneliti, yaitu :

1. Sejauh mana kecanduan *Game Online* dengan sikap apatis pada remaja di 3 Game Centre Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember ?
2. Sejauh mana kecanduan *Game Online* dengan sikap anti sosial pada *gamers* remaja di 3 Game Centre di kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember ?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kecanduan *Game Online* dengan sikap apatis pada remaja di 3 Game Centre Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.
2. Untuk mengetahui kecanduan *Game Online* dengan sikap anti sosial pada *gamers* remaja di 3 Game Centre di kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis:

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal hal yang berhubungan pengaruh game online dengan keterampilan sosial.
- 2) Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

## 2. Manfaat Praktis:

Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masamasa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan internet game online.

### 1.5. Hipotesis

Menurut Winarsunu (2004), hipotesis didefinisikan sebagai satu dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan untuk diajukan kesahihannya. Hipotesis pada penelitian ini adalah

H<sub>1</sub> : Adanya hubungan kecanduan *game online* dengan sikap pada remaja.

H<sub>0</sub> : Tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan sikap pada remaja