BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan zaman yang semakin maju, teknologi internet berkembang sangat pesat, yang mengakibatkan berbagai informasi dapat dengan mudah diakses oleh setiap orang. Tidak hanya sekedar informasi, tetapi berbagai sarana hiburan juga dapat diakses secara bebas oleh pengguna internet, termasuk para remaja. Salah satu sarana hiburan yang disediakan oleh media internet adalah *game online* (Masya & Candra, 2016, h.153).

Perkembangan *game online* selama hampir 2 dasawarsa terakhir ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Terlihat dari banyaknya pusat *game* di kota-kota besar maupun kota-kota kecil wilayah Indonesia. Seiring dengan kemajuan infrastruktur internet yang semakin canggih, jumlah pemain *game online* di Indonesia juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan antara 5% - 10% setiap tahunnya (Herudin, 2014).

Pada tahun 2014, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survei kepada pengguna internet aktif di Indonesia. Dari kegiatan survei tersebut, APJII mendapati ada 10,7 jutaan orang

atau sekitar 10% dari total pengguna internet aktif di Indonesia adalah pemain *game online.* Lebih lanjut, hasil survei APJII juga menunjukkan bahwa penduduk Indonesia berusia 12 tahun sampai dengan 34 tahun mendominasi sebagai pengguna internet yang sering memainkan *game online* (Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017, h.88).

Sebenarnya, maksud dibuatnya *game online* tersebut memang untuk dikonsumsi oleh kalangan pemain *game* dari berbagai kelompok usia dan gender. Akan tetapi, anak-anak dan remaja menjadi fokus utama yang mendapatkan dampak negatif dari adanya *game online* tersebut, mereka cenderung lebih tertarik pada *game* jika dibandingkan dengan kelompok usia lainnya, karena itu risiko mereka untuk terkena ketergantungan bermain *game* juga lebih besar (Kuss & Griffiths, 2012, h.3).

Remaja, khususnya laki-laki, memiliki peluang besar menjadi pecandu *game online*. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Yee (2006) yang menemukan bahwa sebesar 64,45% remaja laki-laki usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mengalami kecanduan terhadap *game online*. Jumlah tersebut lebih besar dibandingkan dengan jumlah remaja perempuan yang mengalami kecanduan *game online,* yaitu hanya sebesar 47,85%.

Remaja di dalam keluarga-keluarga yang memiliki konflik dan gaya komunikasi yang buruk lebih cenderung berpaling ke internet

untuk bermain *game online* sebagai cara menghindari konflik. Selain itu, remaja yang memiliki orang tua dan saudara kandung yang memiliki kebiasaan menyalahgunaan substansi juga lebih cenderung lari ke internet untuk bermain *game online*. Berpaling ke internet untuk bermain *game online* mungkin merupakan upaya untuk mengatasi masalah dan mendapatkan kebebasan secara psikologis dari dinamika, disrupsi, dan stres di dalam remaja (Beard, Eastin, dalam Young & Abreu, 2017, h. 298).

Seorang remaja yang setiap harinya menghabiskan waktu luangnya hanya untuk bermain *game online* merupakan salah satu indikator adanya kecanduan *game online*. Menurut Young menyatakan bahwa seseorang mengalami kecanduan *game online* jika menghabiskan wkatu selama 39 jam per minggu untuk bermain *game online* (dalam Kusumawati, dkk., 2017, h. 90). Secara umum kecanduan *game* memiliki dampak negatif.

Salah satu dampak negatif dari perilaku kecanduan *game online* pada remaja adalah munculnya dampak psikologis, sosial, dan sekolah, sehingga menimbulkan kesulitan dalam kehidupan seseorang, yang sering dikenal dengan istilah *Problematic Online Game Use* (POGU) (Sulistyo, Evanytha, & Vinaya. 2015, h. 396).

Pada umumnya, seorang pecandu *game online* memiliki karakteristik gejala, seperti memiliki perilaku kompulsif, mengalami

penarikan diri, kurangnya toleransi, dan adanya masalah pada hubungan interpersonal serta kesehatannya. Seseorang yang memiliki kecanduan terhadap *game online* akan mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, mengalami kesulitan dalam hal akademis, mengembangkan perasaan malu, ketergantungan, depresi, agresi dan narsisme, serta menurunkan harga diri pemain *game* tersebut (Setiaji & Virlia, 2016, h. 94). Sedangkan, dampak negatif dari seorang remaja yang kecanduan *game online* adalah remaja tersebut menjadi tidak memiliki prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan menimbulkan kemalasan belajar yang disebabkan karena kelelahan setelah bermain *game online* (Christianti, 2016, h. 2).

Melihat kondisi tersebut, pada bulan Juni 2018 lalu, *World Health Organization* (WHO) atau Organisasi Kesehatan Dunia resmi menetapkan perilaku kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental. Perilaku kecanduan *game online* ditambahkan oleh WHO ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD), yaitu sistem yang berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebab yang dikeluarkan WHO. Selanjutnya, WHO memasukkan perilaku kecanduan *game online* ke daftar *disorders due to addictive behavior* atau penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (Putri, 2018).

Mengenai perilaku kecanduan *game online* di kalangan remaja, para peneliti (Beard, Beard & Wolf; Park, Kim, Cho; Young; dalam Young & Abreu, 2017, h. 291) berbicara tentang perubahan di dalam hubungan keluarga secara lebih mendalam. Seiring meningkatnya penggunaan internet untuk keperluan bermain *game online*, kuantitas dan kualitas komunikasi keluarga menurun. Kesempatan untuk berinteraksi dengan anggota keluarga menjadi lebih sedikit karena remaja semakin banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Dengan kata lain, remaja mungkin saja bisa mengabaikan dan meninggalkan berbagai aspek komunikasi dengan anggota keluarganya karena sibuk dengan kegiatan-kegiatan bermain *game online*. Di samping itu, remaja mungkin mulai berbohong kepada anggota keluarganya, terutama bapak dan ibunya tentang penggunaan internetnya.

Permasalahan yang timbul dari kecanduan *game online* membutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah adanya kecanduan internet dan *game online* (Lee, 2011; dalam Kusumawati, dkk., 2017, h.91). Hal ini dikarenakan, seorang remaja, utamanya yang masih menempuh pendidikan, belum bisa lepas dari lingkungan orangtua. Dengan demikian, secara langsung maupun tidak langsung, pola asuh orang tua turut berpengaruh dalam perilaku bermain *game online* ini (Adwitiya & Suminar, 2015, h.19).

Pandangan keluarga tentang internet juga bisa memainkan peran penting terjadinya perilaku kecanduan *game online* pada remaja. Young (1998; dalam Young & Abreu, 2017) mengatakan bahwa banyak orang tua tidak menyadari perilaku *online* anak-anaknya. Orang tua hanya melarang penggunaan internet karena takut akan konten yang berbau SARA, orang tua jarang sekali menasehati dan mengawasi anak ketika sedang *online* dengan internet.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Abedini, Kheramand, dan Rajabizadeh (2012) menunjukkan bahwa pola asuh tertentu memiliki hubungan terhadap ketergantungan bermain *game online* pada remaja. Mereka menyatakan bahwa pola asuh *authoritative* (otoritatif), dan *authoritarian* (otoriter) memiliki hubungan negatif dengan ketergantungan bermain *game online* sedangkan pola asuh *permissive* (permisif) dan *neglectful* (mengabaikan) cenderung memiliki hubungan positif dengan ketergantungan bermain *game online.*

Realita masalah perilaku kecanduan *game online* pada remaja di kota-kota besar, seperti wilayah Jakarta Barat sudah mulai mengkhawatirkan. Hal ini terlihat dari hasil observasi peneliti, yang melihat banyaknya anak remaja rela menghabiskan waktunya berjam-jam di warnet, *cafe* hanya untuk bermain *game online*. Dampak parah dari bermain *game online* adalah terjadinya gangguan jiwa pada diri

remaja. Kondisi ini pernah menimpa para remaja di kota Jakarta. Hal ini dibuktikan dari data RSJ Grogol yang menyebutkan bahwa selama tahun 2012 terdapat empat (4) orang remaja yang dirawat karena kecanduan *game online* (detikinet, 2012).

Hal ini membuat sejumlah orang tua mengeluhkan kondisi anaknya yang menjadi kecanduan bermain *game online* sehingga lupa dengan kewajibanya untuk belajar dan bersekolah. Oleh karena itu, tidak sedikit orang tua yang risau dengan perilaku anaknya, karena banyaknya kasus anak enggan belajar dan bahkan mogok sekolah akibat keasyikan bermain *game online* di warnet hingga lupa untuk pulang ke rumah.

Orang tua memberikan gaya pengasuhan berbeda-beda kepada setiap anak, ada orang tua yang selalu mengawasi, mengontrol setiap tingkah laku anak adapula yang sangat cuek terhadap anak. Melihat fakta-fakta di atas, maka penulis ingin mempertanyakan apakah ada hubungan perilaku kecanduan *game online* yang ditinjau dari pola asuh orang tua. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perbedaan Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Berdasarkan Pola Asuh Orang Tua."

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meneliti perbedaan perilaku kecanduan bermain *game online* pada remaja yang berdasarkan pola asuh orang tua.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

   Secara teoritis manfaat penelitian ini menguji aplikasi ilmu dan teori, khususnya dalam bidang psikologi perkembangan yang berkaitan dengan pola asuh orang tua dan perilaku kecanduan *game online.*

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait dengan pola asuh orang tua dan perilaku kecanduan *game online* di kalangan remaja.