

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Video game komersial telah dimainkan sejak tahun 1970an dan langsung populer sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang, terlepas dari usia dan jenis kelamin. Seiring dengan perkembangan internet pada tahun 1980an, popularitas video games semakin pesat dan mulai adanya laporan terkait video *game* melalui internet (atau sering dikenal dengan *game online*) dimainkan secara berlebihan dan merugikan kehidupan individu. Sepanjang tahun 2000an, minat penelitian terkait permasalahan penggunaan internet dan permainan *video game* meningkat secara eksponensial, dan bahkan telah dimasukkan sebagai *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada Bagian III DSM-05 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 05*) (Király, Griffiths, dan Demetrovics, 2015).

Menurut *Entertainment Software Association* (2017), prevalensi rumah tangga Amerika yang merupakan rumah bagi individu yang secara teratur memainkan video game meningkat sebesar 65%. Saunders, dkk (2017) menyimpulkan bahwa prevalensi IGD berkisar 0,7-27,5% dalam 37 studi *cross-sectional*. Tingkat prevalensi di antara sampel yang representatif secara nasional juga bervariasi, tetapi kisarannya jauh lebih rendah. Prevalensi bermain game online sebesar 1,4% pada orang Nigeria yang berusia 16-74 tahun (Witteck, dkk., 2016), 1,6% dari orang Eropa berusia 14-17 tahun (Müller, dkk., 2014), 4,3% orang Hungaria berusia 15-16 tahun (Király, dkk., 2015), 5,5% orang Jerman berusia 13-20 tahun (Rehbein, dkk., 2015), 8,5% orang Amerika berusia 8-18 tahun (Gentile, 2009), dan 17% orang Iran berusia 14-15 tahun (Zamani, dkk., 2010).

Beberapa hasil ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* terjadi pada hampir semua kelompok umur, termasuk mahasiswa.

Secara khusus, jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan internet di tahun 2017 54,68% dan hal ini tidak menutup kemungkinan terjadi kecanduan *game online*. Hasil penelitian Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2013) dengan menggunakan 1.477 orang remaja SMP dan SMA di Indonesia mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Pada penelitian ini, perilaku *game online* dari subjek adalah mayoritas bermain *game online* adalah seminggu 2-3 kali (37,40% atau 552 orang) dan setiap hari bermain *game online* lebih dari 1-2 jam (21,7% atau 320 orang). Subjek juga menyatakan memikirkan *game online* sepanjang hari, waktu bermain *game online* bertambah, bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah, gagal mengurangi waktu bermain *game online* meski sudah dibantu orang lain, bermasalah dengan orang lain (misal orangtua dan saudara) karena, dan bermain *game online* membuat responden kekurangan waktu tidur.

Hasil penelitian Pranitika, Hendriyani, dan Mabruri (2014) dengan menggunakan 100 orang remaja di Kota Semarang mengungkapkan bahwa 60% terindikasi mengalami kecanduan *game online* yang tergolong berat. Kecanduan ini ditunjukkan dengan *salience, mood change, tolerance, withdrawal symptom, conflict*, serta *relapse and reinstatement*.

Hasil penelitian Khairiah, Nurdin, dan Saifan (2019) secara kualitatif mengenai kecanduan *game online* pada mahasiswa mengungkapkan bahwa ketiga subjek terindikasi mengalami kecanduan *game online* yang ditunjukkan dengan sering sekali bermain *game online* dan sering tidak kuliah akibat terlambat

bangun tidur akibat bermain *game* di waktu malam. Subjek setiap hari bermain *game* untuk mengisi waktu dan menghilangkan rasa bosan.

Selain ketiga hasil penelitian di atas (Jap, dkk., 2013; Pranitika, dkk., 2014; dan Khairiah, dkk., 2019), fenomena kecanduan *game online* pada remaja (baik yang duduk di SMP, SMA, atau mahasiswa) juga diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dalam rangka identifikasi masalah yang dilakukan pada lima orang mahasiswa PTS di Kota Semarang pada Jumat 14 Juni 2019. Hasil dari wawancara tersebut mengungkapkan bahwa kelima mahasiswa tersebut untuk melarikan diri dari masalah dan mengubah *mood* lebih baik (*mood modifcasion*), tidak bisa lepas untuk berhenti bermain *game online*, durasi bermain *game online* terus meningkat, bahkan ada satu pemain yang bermain *game online* sampai hampir pingsan karena terlalu lama bermain.

Adanya fenomena kecanduan *game online* perlu mendapatkan perhatian, karena dampak negatif yang ditimbulkannya. Okezon (9 Agustus 2016) melaporkan bahwa di Desa Terusan, Kecamatan Gedek, Kabupaten Mojokerto didapati seorang remaja bernama Naufal Hanifa Fadlurrahman (18 tahun) tewas saat asyik bermain *game online*. Remaja tersebut dilaporkan meninggal karena terlalu lama bermain *game online*.

Király, dkk (2015) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* menimbulkan simtom dan konsekuensi negatif yang sangat serius dalam kasus-kasus ekstrim. Meskipun jumlah waktu yang dihabiskan pemain untuk bermain *game* tidak memiliki nilai diagnostik, namun *gamer* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* dan hal tersebut menimbulkan gangguan kesehatan fisik dan gangguan psikologis. Para *gamer* tersebut juga kehilangan minat dan mengabaikan kegiatan lainnya sehingga terjadi penurunan kinerja

pekerjaan atau pendidikan secara drastis. Selain itu, para *gamer* tersebut juga mengalami masalah hubungan interpersonal yang serius. Memainkan *game online* secara berlebihan akan menimbulkan beberapa simtom yang pada akhirnya mempengaruhi kinerja individu.

Pentingnya kajian mengenai kecanduan *game online* juga didasarkan pada pendapat Mitchell, dkk (2005) bahwa diantara semua orang yang mencari bantuan gangguan psikologis spesialis ternyata karena adanya penggunaan internet secara berlebihan, dan sekitar seperlima (tepatnya 21%) adalah pemain *game online*. Masalah-masalah yang berkaitan dengan *game online* kemudian membentuk sekitar 15% dari seluruh kasus bantuan psikologis spesialis akibat masalah-masalah terkait internet (masalah-masalah lainnya termasuk penggunaan internet yang berlebihan, penggunaan pornografi, dan perselingkuhan maya). Kecanduan *game online* menjadi pusat utama dalam peningkatan penggunaan internet yang berlebihan.

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *game online addiction* adalah kondisi seorang pemain atau *player* bermain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein dan Lejoyeux, 2010). Young (2009) mengartikan kecanduan *game online* sebagai bermain *game online* secara terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam sebuah permainan yang berakibat pada penurunan fungsi sehari-hari individu. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan *non-physical addiction* yang merupakan suatu perilaku penggunaan secara berlebihan dan komplusif terhadap

game online yang mengabaikan hal lain dan mengganggu kehidupan sehari-hari sehingga menimbulkan konsekuensi/dampak negatif pada diri individu.

Kecanduan *game online* dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor individual, faktor sosial, faktor terkait internat dan faktor demografis (Shirinkam, dkk., 2016). Faktor-faktor individual tersebut meliputi kepribadian, kontrol diri, kepercayaan diri, identitas diri, gaya hidup, kecemasan sosial, kreativitas, depresi. Penelitian ini difokuskan pada faktor kepribadian dengan dikuatkan oleh temuan Kim, Peters dan Malesky (Billieux, dkk., 2011) bahwa kepribadian merupakan salah satu faktor untuk kecanduan *game online*.

Karakteristik dari kepribadian neurotik mendorong untuk terjadinya kecanduan *game online*, sebagaimana dikemukakan oleh Saputri dan Coralia (2019) bahwa ada hubungan positif antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online*. Individu yang kepribadian neurotik cenderung bermain *game online* secara berlebihan untuk mengatasi kecemasan sosial. Impulsivitas sebagai salah satu karakteristik dari kecanduan *game online* membuat individu sulit mengendalikan keinginan untuk bermain *game online* (Hastungkara, Iswardani, dan Wisnuwardhani, 2013).

Menurut Murray (Alwisol, 2007) kepribadian merupakan kumpulan 16 kebutuhan yang ada pada diri individu, kebutuhan mewakili suatu konstruk daya pada bagian otak yang mengatur persepsi, apersepsi, pemahaman, konasi dan kegiatan sedemikian rupa untuk mengubah sesuatu. Kebutuhan ini sering dibangkitkan oleh proses internal tertentu tetapi sering kali terjadi oleh salah satu dari sejumlah kecil tekanan yang secara umum efektif. Jadi kebutuhan menyatakan dirinya dengan mengarahkan organisme untuk mencari atau menghindari, atau apabila bertemu, mengarahkan perhatian dan memberikan

respon terhadap jenis-jenis tekanan tertentu sehingga menciptakan sebuah perilaku khusus atau unik. Setiap kebutuhan juga secara khas diiringi perasaan atau emosi tertentu dan akan memakai cara-cara tertentu untuk meningkatkan kecenderungannya.

Jeong, Kim, dan Lee (2015) mengemukakan kecanduan internet berhubungan dengan sifat-sifat kepribadian pengguna seperti neurotik. Goldberg (Feist dan Feist, 2008) mengemukakan jika kepribadian neurotik merupakan salah satu dimensi dari kepribadian *big five*. Kepribadian ini sering disebut juga dengan 'sifat pencemas'. Sifat neurotik ini identik dengan kehadiran emosi negatif seperti rasa khawatir, tegang, dan takut. Ormel, dkk (2013) mengemukakan bahwa kepribadian neurotik berhubungan dengan gangguan mental secara umum.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaannya adalah: "apakah ada hubungan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa?"

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui secara empiris hubungan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah wawasan dan bukti empiris mengenai hubungan antara kepribadian neurotik

dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa, sehingga teori psikologi klinis semakin berkembang.

1.3.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan referensi untuk mengatasi kecanduan *game online* pada mahasiswa yang didasarkan pada ada atau tidak adanya hubungan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online*.

