

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Hidup sebagai individu, manusia memiliki usia masa hidup dan masa-masa perkembangan yang dimulai dari masa awal sebelum kelahiran (pra-natal) hingga masa dewasa akhir hingga *the end of life*. Masing-masing masa perkembangan tersebut memiliki ciri-ciri dan kekhasannya masing-masing. Semenjak awal hingga akhir masa perkembangan tersebut selalu terdapat masa transisi yakni peralihan dari awal menuju akhir. Unikny, dalam masa transisi tersebut pasti selalu dijumpai fenomena-fenomena yang menarik dan tentunya menimbulkan masalah tersendiri pula. Salah satu masa yang menarik dan penuh dengan gejolak serta ketidakpastian ini adalah masa remaja.

Masa remaja merupakan masa dimana dianggap sebagai masa topan badai dan stres (*storm and stress*) karena mereka telah memiliki keinginan bebas untuk menentukan nasib sendiri, jika terarah dengan baik maka ia akan menjadi seorang individu yang memiliki rasa tanggungjawab, tetapi kalau tidak terbimbing maka akan dapat menjadi individu yang tidak memiliki masa depan dengan baik. Menurut Stanley Hall (dalam Santrock, 2011: 402) masa remaja adalah masa yang bergolak yang diwarnai oleh konflik dan perubahan suasana hati (*mood*). Sebagian besar remaja mencoba melakukan negosiasi berkaitan dengan waktu yang dibutuhkan untuk akhirnya menjadi seorang dewasa yang matang, namun juga banyak pula yang tidak berhasil

(Lerner, Roeser, dan Phelps, 2009). Menurut Schlegel, dkk, 2009, dikatakan bahwa perbedaan etnik, budaya, gender, sosial-ekonomi, dan gaya hidup mempengaruhi aktualisasi para remaja. Remaja yang hidup di zaman sekarang dihadapkan pada berbagai pilihan gaya hidup yang banyak ditawarkan melalui media. Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya.

Usia remaja adalah usia dimana individu memasuki masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (Monks, 1994), dan di tengah-tengah masa ini terdapat suatu masa bermain yang berlangsung ketika anak-anak sampai usia tertentu yang tentu saja berbeda jenis permainannya antara ketika masih kanak-kanak dengan saat remaja. Bermain adalah salah satu kebutuhan anak yang harus dieksplor dan memiliki banyak manfaat bukan hanya bagi usia anak, tapi juga bagi remaja hingga orang dewasa.

Tidak dapat dipungkiri bahwa di dunia dewasa ini permainan sudah menjadi salah satu bentuk hiburan. Semua orang dari berbagai kalangan usia selalu memainkan permainan dan hal itu terkait dengan fungsi permainan yaitu untuk kesenangan dan melepaskan stres. Wilson (2001: 43) juga mengatakan bahwa bermain dapat membantu seseorang mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk menghadapi kehidupan serta pengalaman yang akan datang. Bermain dapat menjadi sarana rekreasi ataupun media untuk menghilangkan stres. Shipley (2001: 21) mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan

digemari oleh individu dari berbagai usia, maka dapat disimpulkan bahwa bermain sebenarnya adalah suatu kegiatan yang bermanfaat.

Suatu masa di waktu yang lampau, bentuk dari permainan lebih banyak menggunakan kemampuan fisik seseorang, tetapi pada saat ini bentuk permainan telah mengalami evolusi atau perubahan menjadi permainan elektronik yang menggunakan teknologi-teknologi mutakhir yang menggantikan bentuk permainan tradisional. Bentuk permainan tersebut mulai dari rancangan komputer yang masih berteknologi rendah seperti Nintendo, kemudian berkembang menjadi Super Nintendo hingga permainan dengan teknologi yang lebih tinggi seperti *Sony Playstation, Game Cube, Xbox*, dan sejenisnya. Permainan yang menggunakan teknologi tingkat rendah memiliki perbedaan yang mencolok dalam tampilan gambar dibandingkan dengan permainan teknologi tinggi. Berkat kecanggihan teknologi, permainan-permainan yang diciptakan saat ini memiliki kelebihan pada latar belakang grafik yang menggunakan teknologi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) yang hasilnya dapat menampilkan karakter dan latar belakang permainan tersebut terlihat sangat bagus.

Internet berkembang dengan cukup pesat di Indonesia. Sejak tahun 1998 pengguna internet yang berkisar sekitar 512.000 meningkat tajam dari tahun ke tahun hingga tahun 2007 sampai pada angka 25.000.000 (berdasarkan survei APJII tahun 2007) maka hal ini berarti terdapat peningkatan pemakaian internet yang cukup signifikan dari tahun ke tahun, dan tidak dapat dipungkiri bahwa di tengah para pengguna internet yang ada, terdapat pelanggan jasa internet yang biasanya muncul karena kebutuhan perusahaan atau pekerjaan. Selebihnya yang

menggunakan internet adalah para pemakai bebas yang bisa mengakses internet dimana saja, jumlah pemakai bebas inilah yang terdapat lebih banyak daripada yang berlangganan karena tiap orang dapat menggunakan akses internet dimanapun.

**Tabel 1.1**  
**Survei Pengguna Internet dari tahun 1998-2007**

<b>Tahun</b>	<b>Jumlah Pengguna</b>
1998	512.000
1999	1.000.000
2000	1.900.000
2001	4.200.000
2002	4.500.000
2003	8.080.534
2004	11.226.143
2005	16.000.000
2006	20.000.000
2007	25.000.000

Berdasarkan angka dari tabel tersebut, pertumbuhan pengguna internet di Indonesia antara tahun 2000-2007 mencapai 1.150% dengan demikian pertumbuhan pengguna internet di Indonesia termasuk sangat pesat, maka diperkirakan jumlah pengguna internet di Indonesia masih akan terus meningkat di tahun-tahun yang akan datang.

Salah satu pengembangan produk dari *game* elektronik biasa menjadi suatu produk baru dari bentuk permainan yang menarik adalah *game online*. *Game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini bisa dilihat dari semakin banyaknya *game center* baik di kota-kota besar maupun sekarang

sudah mulai masuk ke daerah-daerah dan kota-kota kecil. Berdasarkan survei dari *Park Associates* (2006), orang yang memiliki akses internet akan menghabiskan waktu lebih dari satu jam setiap hari untuk bermain *game online*, dan akhirnya *game online* menjadi bisnis dengan pertumbuhan tercepat dari industri hiburan. Survei *Kaiser Family Foundation* (2003) mengatakan ada sebanyak 81% remaja yang menjadi responden bahwa mereka menggunakan akses *online* untuk bermain *game*. Survei yang dilakukan oleh salah satu Universitas di Yunani juga mengatakan bahwa alasan yang paling umum dikatakan untuk menggunakan internet adalah untuk bermain *game online* (hasil dari 55,2% responden).

Salah satu penunjang terpenuhinya kebutuhan untuk bermain *game online* adalah keberadaan warnet atau persewaan *game online* ataupun yang lebih populer dengan sebutan *multiplayer rental game*. Surabaya sebagai salah satu kota besar di Indonesia berpenduduk padat dan terdiri dari banyak pendatang, telah berkembang dalam proses interaksi dari komponen kepadatan penduduk, teknologi, lingkungan, dan organisasi perkotaan sehingga memunculkan kemajemukan masyarakat (Ibrahim, 2011). Beberapa wilayah telah menjadi kawasan dengan ciri tertentu seperti kawasan pendidikan, kawasan perindustrian, kawasan perdagangan tak terkecuali sebagai pasar persewaan teknologi internet dan *game online* bagi para pelaku usaha (Valiandri, 2010). Hampir di semua warnet terdapat fasilitas *game online*. Awal mula pengunjung warnet adalah orang dewasa yang hendak mempergunakan warnet untuk menunjang tuntutan pekerjaan, namun saat ini justru mulai bergeser pada pengunjung berusia anak dan remaja.

Warnet-warnet di Indonesia juga memiliki asosiasi yang bernama AWARI (Asosiasi Warung Internet Indonesia). Data AWARI wilayah Surabaya menyebutkan bahwa pertumbuhan warnet di Surabaya mencapai 60% dibanding kota lain seperti Malang dan Jogjakarta (mengingat ketiga kota ini adalah kota yang menjadi tujuan pelajar), maka angka pertumbuhan warnet di Surabaya tergolong cukup pesat. Jumlah warnet di Surabaya mencapai kurang lebih 1200 unit dengan jumlah penduduk sekitar 2.765.487 jiwa. Menurut data BPS (Biro Pusat Statistik) Surabaya tahun 2010, dari jumlah penduduk itu, yang termasuk usia anak-anak dan remaja sebesar 1.797.567 jiwa dan tersebar di 31 kecamatan di Surabaya (2010). Tentunya saat ini tahun 2014 jumlah tersebut tidak menutup kemungkinan akan semakin meningkat.

**Tabel 1.2**  
**Data Beberapa Tempat *Rental Game Online* di Surabaya**

Kelurahan	Jumlah Warnet			
	Jumlah <i>Rental</i>		Jumlah Pelanggan Jasa Layanan Internet dan <i>Game Online</i>	
	f	%	f	%
Kutisari	3	6%	7	14%
Kendangsari	4	8%	5	10%
Tenggilis Mejoyo	6	12%	8	16%
Panjang Jiwo	2	4%	2	4%
Prapen	5	10%	7	14%
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>41%</b>	<b>29</b>	<b>59%</b>

\*Sumber: Wijayanti (2011)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada kelima kelurahan tersebut tercatat penduduk sekitar 72.467 jiwa dengan populasi anak dan remaja sebesar 47.104 jiwa (data BPS, 2011). Jumlah *rental game* hampir setiap tahun mengalami peningkatan. Tahun 2004-2005 di kawasan Tenggilis hingga Prapen terdapat 8 unit *rental*, sedangkan tahun 2007-2009 jumlah *rental* mencapai 19 unit (meningkat lebih dari 100%, data Satuan Polisi Pamong Praja Tenggilis, November, 2011).

Saat ini *game center* sudah memilih pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada pelanggan tetap warnet biasa. Hal inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi. Saat ini teknologi *game* tidak seperti dulu yang hanya bisa dimainkan oleh dua orang. Sekarang, dengan kemajuan teknologi internet salah satunya, *game* dapat dimainkan oleh seribu orang dalam waktu yang bersamaan. *Game online* adalah sebuah permainan yang sengaja diciptakan untuk menghilangkan stress atau hanya sekedar hiburan, penikmat *game online* tidak lagi terbatas jumlah serta usianya. Awal-awal mulai terbitnya, *game online* masih tidak banyak kalangan usia yang memainkannya. *Game online* adalah sebuah permainan elektronik yang memiliki fitur teknologi baik dari segi teknik suara (*audio*) maupun dari segi visual (*video*), dibantu dengan perangkat komputer, dan sebagai medianya menggunakan jaringan internet. Penggunaan internet adalah tak terbatas antara jarak, ruang, dan waktu sehingga pengguna dapat bermain dimanapun dan kapanpun secara leluasa, pada saat yang sama siapapun dapat bertemu dan bergabung di dalamnya juga dapat memainkan permainan yang sama dalam satu dimensi. Pemain *game online* dapat memainkan karakter sesuai

dengan yang diinginkan, selain itu juga dapat melakukan aktivitas *chatting* dengan para pemain lainnya yang terdapat dalam *game* tersebut. Fitur menarik lainnya dalam *game online* adalah bahwa para pemain juga dapat membentuk kelompok virtual atau yang biasa disebut *guild*, dalam kelompok *guild* tersebut seluruh anggota yang sedang *online* dapat melakukan kontak sosial, berinteraksi, bekerjasama, dan serangkaian aktivitas lainnya sebagaimana mereka sedang berada di dunia nyata. Intinya dalam *game online* mereka yang terlibat di dalamnya seolah melakukan sebuah kegiatan atau petualangan baik secara individu maupun bersama-sama di dunia maya dan semua serasa turut terlibat di dalamnya.

Kemajuan teknologi dewasa ini turut hadir meramaikan berbagai sisi kehidupan di antaranya dunia hiburan, sebagai produknya ialah internet. Data dari Swa (2012) menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2012 sebesar 22,4% yang secara angka mendekati jumlah 55 juta pengguna, dimana 40% di antaranya ialah pengguna berusia remaja sekitar 22 juta orang. *Game online* adalah produk hiburan dengan teknologi berbasis internet yang dapat dinikmati berbagai lapisan usia tanpa mengenal ruang dan waktu. Data statistik yang disajikan *Pew's Annual Gadgets Survey* (2008) menemukan bahwa 81% individu yang tergolong usia dewasa muda lebih banyak yang menyatakan dirinya bermain *game online* daripada rekan yang lebih tua, 43% orang dewasa usia 18-29 tahun memainkan *game online*, sisanya 26% dari orang berusia 30-49 tahun, 13% dari orang berusia 50-64 tahun, dan 5% dari orang berusia 65 tahun ke atas. Berdasarkan data tersebut dapat diperkirakan bahwa terdapat prosentase sebesar



62% pemain *game online* berasal dari kalangan usia remaja, artinya bahwa remaja layak diangkat sebagai subjek penelitian sebagai kriteria sampel karena berpotensi dari segi besar jumlah.

**Tabel 1.3**  
**Data Pengunjung *Rental Game Online* per hari**

Kelurahan	Jumlah Pengunjung per hari	
	f	%
Kutisari	90	15%
Kendangsari	120	20%
Tenggilis Mejoyo	180	30%
Panjang Jiwo	60	10%
Prapen	150	25%
<b>Jumlah</b>	<b>600</b>	<b>100%</b>

*\*Sumber: Wijayanti (2011)*

Berdasarkan jumlah rata-rata pengunjung *rental game online* di sebuah kawasan di Surabaya berdasarkan data dari AWARI (2011) mencapai 120 orang per *rental*, sedangkan perkiraan jumlah pengunjung dan pengguna *rental* ini akan terus berkembang setiap tahunnya.

Anak-anak adalah penggemar utama dari permainan sebab masa kanak-kanak adalah usia bermain, anak-anak kini cenderung mulai kecanduan bermain *game online*. Menariknya saat ini tidak hanya anak-anak yang tertarik bermain *game online*, bahkan anak usia remaja hingga orang dewasa pun juga banyak yang mengalami kecanduan *game*, ditambah dengan munculnya berbagai macam variasi *device* atau alat yang semakin banyak dan mudah didapatkan yang mendukung untuk bermain *game* secara *online* seperti tablet dan *ipad*. Kita sendiri

dapat melihat sekarang banyak orangtua yang memberi fasilitas anaknya untuk bermain tablet karena didalamnya dapat diakses begitu banyak jenis permainan yang ada dan dapat dimainkan sesuai usia anak.

Perkembangan remaja tidak hanya melibatkan status sosial-ekonomi, nilai budaya, dan etnisitas, namun juga pengaruh dari media. Sebuah penelitian nasional meneliti tentang kebiasaan remaja terhadap media. Rideout, Roberts, dan Foehr (2005) telah mensurvei lebih dari 220 anak remaja dari usia 8-18 tahun. Hasil survey ini menyatakan bahwa rata-rata remaja menghabiskan 6,5 jam sehari, yang berarti juga 44,5 jam dalam seminggu bersama media digital, dan hanya menghabiskan 2,25 jam sehari bersama orangtua, serta itu berarti hanya 50 menit saja waktu yang digunakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Tren utama dalam penggunaan teknologi ialah pada media *multitask*. Sebagai contoh, sering terjadi seorang remaja menonton televisi sambil mengirimkan SMS pada temannya. Contoh lain yang banyak kita jumpai adalah mendengarkan musik melalui *iPod* serta meng-*update* situs *YouTube* yang dilakukan sambil mengerjakan tugas dari sekolah. Beberapa negara di Asia termasuk Indonesia tak jarang kita jumpai anak remaja yang melakukan aktivitas sehari-hari sambil memasang *headset* pada telinganya.

Beberapa kasus yang muncul akibat dari kehadiran internet yakni judi *online*, belanja *online* yang juga mengakibatkan kecanduan belanja mengarah pada pola hedonis dan konsumtif yang berlebihan, aktivitas *trading* yang banyak dilakukan seperti saham, valas, dan lainnya, sampai menuju pada *cybersex*, pornografi, dan *addicted online games*. Beberapa jenis *online games* itu sendiri

dapat membawa pengaruh yang buruk terhadap mereka yang memainkannya seperti *game-game* yang mengandung unsur kekerasan maupun aktivitas *chatting* yang berlebihan di dalamnya (Greenfield, 1999). Terdapat banyak dampak dari munculnya *game online* ini, dan yang sering terjadi adalah bahwa jika seseorang sudah bermain *game online* ia akan cenderung berjam-jam di depan komputer atau *gadget* lainnya yang dapat mengakses *game* tersebut di manapun berada tanpa terbatas tempat dan waktu. Beberapa jenis *game online* seperti *Warcraft*, *DotA*, dan lain-lain jauh bersifat lebih adiktif daripada *game* yang bersifat *offline* karena mereka tidak memiliki akhir dan selalu akan berjumpa dengan teman-teman lain yang sama-sama *online* di berbagai tempat di seluruh dunia, tidak akan pernah ada titik bahwa mereka akan menjumpai titik akhir atau akhir cerita dan para *gamers* tidak akan pernah merasa mematikan komputer dengan perasaan benar-benar puas karena pada dasarnya *game* itu tidak pernah bisa dihentikan sementara (*pause*) sehingga jika seseorang sedang berada dalam suatu permainan akan dapat sama-sama melihat sekelompok kecil orang di dalamnya tidak akan mau pergi dari hadapan *game* itu, demikianlah yang dinyatakan oleh Griffith (2006) seorang direktur dari Unit Penelitian *Game* Internasional di *Nottingham University*.

Parsons (2009) mengatakan bahwa dalam perkembangan selanjutnya internet memunculkan sejumlah fenomena psikososial yang baru, dan yang mengundang perhatian adalah masalah penggunaan internet yang lebih dikenal dengan sebutan *internet addiction* serta *pathological internet use*. Fenomena *internet addiction* ini dapat dijumpai pada para pemain *game online* yang tentu membutuhkan koneksi internet untuk dapat memainkannya. Berdasarkan survey

yang dilakukan *China Youth Association for Network Development (CYAND)* diketahui bahwa 40,77% dari pemakai internet yang mengalami kecanduan bermain *game online*, 13% lebih tinggi daripada mereka yang tidak bermain. Sedangkan Hao Xianghong, sekjen CYAND menghimbau agar berhati-hati mengenai hal ini sebab ketergantungan terhadap *game online* akan membawa kepada permasalahan kecanduan yang serius (Mingxin, 2008), data lain menyebutkan bahwa dari pengguna internet yang mengalami kecanduan, 90% di antaranya adalah mereka yang bermain *game online*. Beberapa survei lain yang pernah dilakukan mengenai kecanduan internet dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut ini.

**Tabel 1.4**  
**Survei Mengenai Kecanduan Internet**

No	Negara	Tahun	Jumlah Pengguna Internet	Pelaksana Survei	Responden	Hasil
1	USA	1999	-	Center for Internet Studies Survey	18.000 pengguna internet	5,7% dari sampel memenuhi kriteria yang disarankan untuk <i>compulsive internet use</i>
2	USA	2006	160 juta	Stanford University School of Medicine (Elias Aboujaoude, MD)	2.513 orang dewasa	Satu dari delapan warga Amerika menunjukkan setidaknya satu tanda yang mungkin dari <i>problematic internet use</i> .

3	China	2007	210 juta	CYAND	11.023 responden di 12 kota di China, ditambah 10.363 responden online	9,72% dari pengguna internet di China antara usia 13-30 tahun menderita <i>internet addiction</i>
4	Yunani	2008	-	Adolescent Health Unit (AHU) of the Second Department of Pediatrics at the University of Athens	1.021 remaja di Attica, Yunani	1% dari pengguna internet mengalami adiksi dan 18,2% dari remaja berada dalam resiko untuk mengalami kecanduan
5	Inggris	-	-	Mark Griffith (Nottingham Trent University)	7.000 pemain <i>game online</i> mayoritas laki-laki berusia 21 tahun	12% dari pemain <i>game online</i> menunjukkan gejala kecanduan

Kehadiran *game online* mendatangkan masalah baru dalam dunia internet yang memunculkan fenomena *problematic internet use* hingga *pathological internet use* (Parsons, 2005). Masalah dalam penyalahgunaan salah satu produk internet ini dapat memberikan dampak pada kehidupan sosial dan fungsi akademik dari para pemainnya. Beberapa akibatnya adalah kehilangan waktu tidur dan menurunnya produktivitas tubuh dalam menjalani kewajiban utama hidup sehari-hari dan dalam hal akademik. Akibat lain yang dapat terjadi adalah masalah kesehatan karena intensitas waktu dalam bermain yang tidak terkontrol. Gejala yang lebih parah lagi adalah tidak mampu berhenti bermain melainkan terus menambah dan menambah untuk bermain.

Istilah kecanduan *game* ini telah diistilahkan pada kesamaan substansi umumnya seperti minum minuman keras, berjudi, merokok, dan obat-obatan. Terdapat indikasi bahwa permainan dan aktivitas yang menyenangkan menyebabkan tubuh menghasilkan *endogenous oplates* semacam *endorphin* yang bersifat adiktif. Beberapa zat jenis narkoba yang adiktif seperti heroin dan narkotika secara kimiawi adalah sama dengan substansi alamiah ini, sementara narkoba yang lain bekerja untuk menstimulasi produksinya (Holmes, 1999), untuk itulah perilaku kecanduan *game online* yang berasal dari internet dapat digolongkan pula sebagai perilaku yang adiktif (ketergantungan).

Telah banyak kasus yang terjadi sebagai akibat dari ketergantungan *game online*. Akibat mengalami ketergantungan terhadap *game online*, seseorang cenderung untuk rela mengantri di *rental* hingga berada di sana selama berjam-jam. Hasil studi Damayanti (2013) yang telah melakukan survei di kota Surabaya mendapati sebanyak 81 siswa SD, SMP dan SMA kedapatan membolos sekolah di warnet dan persewaan *game online* play station yang sekaligus menjadikan Kecamatan Sukolilo menempati salah satu urutan dengan hasil razia terbanyak pada operasi gabungan yang dilakukan oleh aparat berwajib. Hasil survei yang dilakukan pada bulan Juni tahun 2002 di Surabaya menunjukkan bahwa 59,6% siswa pernah membolos, sisanya 40,6% menyatakan tidak pernah membolos.

Dampak dari *game online* juga berakibat sampai pada tindak kriminal. Sumber dari *detik news* menuturkan seorang anak laki-laki bernama Dogol (nama samaran) usia 15 tahun, bisa larut seharian di warung internet (warnet) sembari memolototi layar monitor komputer. Ia berprinsip pantang pulang sebelum

menuntaskan permainan *game online* yang sedang dimainkannya. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet. Bermain *game online* yang berlebihan berdampak buruk terhadap perilaku Dogol, ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main *game online*, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir, kota Bandung. Dogol menyatakan bahwa ia sudah kecanduan *game online*. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya mengeluarkan uang Rp.50.000 untuk bermain dan itu adalah uang hasil mencuri. Dogol berniat mempreteli satu persatu onderdil motor yang akan dijual ke pedagang loak, dan hasilnya digunakan untuk bermain di *rental/warnet*.

Kejadian yang juga menjadi hal yang serius ditimbulkan oleh karena seseorang mengalami ketergantungan *game online* nampak dalam kasus remaja yang harus dibawa ke rumah sakit jiwa karena terganggu mentalnya akibat bermain *game online* (Pramudiarja dalam *detikinet*). Emosi yang masih labil mengakibatkan remaja rentan mengalami gangguan jiwa. Bukan hanya masalah asmara, hobi bermain *game* juga bisa membuat jiwa terganggu. Kasus dari Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Grogol misalnya, sudah empat remaja yang dirawat karena kecanduan *game* selama tahun 2012. Salah satunya kini masih dirawat di Instalasi Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja, RSJ Soeharto Heerdjan, atau yang lebih dikenal dengan nama RSJ Grogol, Jakarta Barat. Remaja tersebut (sebut saja Andi) berusia 17 tahun sebenarnya adalah anak yang berprestasi di sekolah, namun masalahnya ia tidak pernah bisa lepas dari *game* yang memang sudah menjadi kegemarannya sejak masih kecil. Belakangan, karena terlenta memainkan

*game*, Andi mulai menarik diri dari pergaulan dan sering bolos sekolah. Orangtua yang merasa khawatir berusaha melarang, namun ketika mainannya diambil, maka Andi mulai kehilangan kontrol lalu marah-marah. Pandangan matanya menjadi *hostile* kalau dilarang main *game*, tatapannya memusuhi, tutur dr. Suzy Yusna Dewi, SpKJ(K), Kepala Instalasi Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja RSJ Grogol.

Kecanduan *game online* tidak bisa dianggap sepele, terutama kalau sudah mempengaruhi perilaku. Menurut dr. Suzy, gangguan jiwa psikotis yang ditandai dengan cara berpikir yang mulai kacau bisa juga berawal dari kecanduan *games* yang tidak ditangani dengan baik. Tambahan yang dikemukakan oleh dr. Suzy, kasus Andi sudah termasuk gangguan jiwa psikotis karena sampai *ngamuk-ngamuk* jika dilarang orangtuanya. Itu berarti keinginannya untuk selalu bermain *games* telah mengganggu perilaku dan membuatnya gelisah sepanjang waktu. Perlu sebuah *treatment* jika sudah mengganggu fungsi sehari-hari, misalnya tidak mau sekolah. Tidak mau sekolah itu merupakan kedaruratan psikiatri utama pada anak dan remaja.

Beberapa karakteristik remaja menurut Gunarsa (1989) adalah: senang bereksperimen, memiliki banyak fantasi, khayalan, dan bualan, senang bereksplorasi, dan cenderung membentuk kelompok dan mengikuti kegiatan berkelompok. Salah satu wadah yang dapat menampung karakteristik itu adalah internet karena di dalamnya tidak ada batasan-batasan yang menghalangi serta remaja dapat bebas melakukan apapun termasuk berfantasi, berkhayal, dan berimajinasi. Internet akan dieksplorasi secara luas oleh anak remaja dan digunakan untuk memuaskan fantasi serta khayalan melalui *game online*.



Dukungan semangat ingin mencoba suatu hal baru dan rasa keingintahuan yang tinggi akan membuat individu untuk mengeksplorasi internet sebab ia ingin selalu *up to date*. Suatu survei di salah satu universitas di Indonesia menunjuk bahwa remaja cenderung memilih internet dan suka menghabiskan waktu di warnet dengan mengakses setiap 2-5 jam dalam sekali akses dan digunakannya baik untuk mencari informasi yang dibutuhkan maupun untuk bermain *game* secara *online*. Hal ini dilakukan remaja karena mereka mencari tempat dan sarana yang nyaman bagi mereka karena dengan demikian mereka dapat berkumpul dan bermain *game* secara *online* bersama-sama berkelompok, didukung lewat penelitian yang dilakukan oleh *Yahoo* tahun 2009 yang menunjukkan bahwa pemain *game online* didominasi oleh usia remaja.

Ketika seseorang memasuki usia akhir masa anak-anak biasanya para orang tua mulai memberikan waktunya yang lebih sedikit. Menurut suatu penelitian tentang banyaknya waktu yang digunakan orangtua bersama anak, maka waktu yang dihabiskan oleh orangtua untuk mengasuh, mengajar, berbicara dan bermain dengan anak-anak yang telah memasuki masa akhir kurang dari setengah waktu yang dihabiskan ketika anak masih lebih kecil. Sebaliknya akhir masa anak-anak sering disebut dengan masa berkelompok. Usia remaja mulai ditandai dengan minat terhadap aktivitas bersama teman-teman. Setelah ikut kegiatan, keinginan untuk diterima di kelompoknya pun meningkat. Pengaruh teman sebaya memang sangat luar biasa terhadap kehidupan anak remaja saat ini. Bagi anak remaja teman adalah segalanya. Tidak heran jika sering kali anak

remaja menganggap teman mereka jauh lebih penting dari pada orang tuanya sendiri.

Kecanduan *game online* akan mengakibatkan kemalasan serta menimbulkan berbagai masalah. Tak hanya masalah keluarga tapi juga masalah sosial akan terkena dampaknya. Menariknya, salah satu penyebab mereka bermain *game online* ini adalah karena faktor ajakan teman atau melihat teman sebab justru dengan adanya keterlibatan teman dalam *game* yang sama justru dapat menimbulkan proses *afiliasi* dan emosi yang terlibat didalamnya karena mereka merasa menjalankan peran yang sama dalam *game* itu, bahkan memungkinkan untuk saling bertukar pikiran mengenai *game* itu. Maka timbullah apa yang dinamakan dengan kelekatan terhadap *peer* atau teman sebayanya. Segala sesuatu memiliki dampak positif dan negatif. Begitu juga dengan permainan *game online* ini. Pengaruh positif dari *game online* adalah kita bisa menyegarkan otak kita yang sedang jenuh dan jika ditejuni *game online* juga dapat menjadi penghasilan. Pengaruh negatif akan muncul ketika kita sudah melampaui batas dengan lupa waktu, lupa akan tugas dan kewajiban kita, sampai merasa berdosa karena harus sampai membohongi orangtua.

Seorang remaja mengalami kelekatan yang aman (*secure attachment*) maka ia akan cenderung mengalami relasi yang eksklusif, merasa nyaman dalam berelasi, dan akibat lebih jauh adalah kelak akan mengalami kemantapan dalam hal independensi keuangan (Joseph Allen, dkk, 2009). Selain orangtua, kawan sebaya atau yang biasa dikenal dengan istilah *peer*, memainkan peran yang penting dalam kehidupan remaja. Relasi dengan kawan sebaya mengalami

perubahan penting selama masa remaja termasuk perubahan dalam persahabatan, kelompok kawan sebaya, dan awal masa relasi romantis. Bagi sebagian besar remaja adalah menjadi lebih populer berada bersama kawan-kawan sebayanya dan mulai memilih untuk memiliki beberapa sahabat yang lebih intens dan akrab sebab hal ini bisa menjadi motivator yang kuat bagi dirinya. Menurut Sullivan, 1953 (dalam Santrock, 2011: 446) selama masa remaja, kawan sebaya menjadi sangat penting untuk memenuhi kebutuhan sosial, sebab jika ia gagal untuk membina persahabatan mereka akan mengalami kesepian dan merasa martabat dirinya (*self-worth*) pun akan menurun.

Salah satu fungsi terpenting dari kelompok teman sebaya adalah untuk memberikan sumber informasi dan komparasi tentang dunia diluar keluarga. Melalui teman sebaya mereka akan menerima umpan balik dari teman-teman mereka tentang kemampuan mereka. Individu akan menilai apa yang mereka lakukan, apakah dia lebih baik dari pada teman-temannya, sama, ataukah lebih buruk dari apa yang anak-anak lain kerjakan. Hal demikian akan sulit dilakukan dalam keluarga karena saudara-saudara kandung biasanya lebih tua atau lebih muda (bukan sebaya) (Santrock, 2004 : 287). Hubungan yang baik di antara teman sebaya akan sangat membantu perkembangan aspek sosial anak secara normal. Anak pendiam yang ditolak oleh teman sebayanya, dan merasa kesepian berisiko menderita depresi. Anak-anak yang agresif terhadap teman sebaya berisiko pada berkembangnya sejumlah masalah seperti kenakalan dan *drop out* dari sekolah. Gladding (1995 : 113-114) mengungkapkan bahwa dalam interaksi teman sebaya memungkinkan terjadinya proses identifikasi, kerjasama dan proses kolaborasi.

Proses-proses tersebut akan mewarnai proses pembentukan tingkah laku yang khas pada remaja. Penelitian yang dilakukan Hartup (2001) selama tiga dekade menunjukkan bahwa sahabat dapat menjadi sumber-sumber kognitif dan emosi sejak masa kanak-kanak sampai dengan masa tua. Sahabat dapat memperkuat harga diri dan perasaan bahagia. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Cowie and Wellace (2000: 8) juga menemukan bahwa dukungan teman sebaya banyak membantu atau memberikan keuntungan kepada anak-anak yang memiliki problem sosial dan problem keluarga, dapat membantu memperbaiki iklim sekolah, serta memberikan pelatihan keterampilan sosial. Sedangkan Berndt (1999) mengakui bahwa tidak semua teman dapat memberikan keuntungan bagi perkembangan. Perkembangan individu akan terbantu apabila anak memiliki teman yang secara sosial terampil dan bersifat suportif. Sedangkan teman-teman yang suka memaksakan kehendak dan banyak menimbulkan konflik akan menghambat perkembangan (Santrock, 2004: 352).

Pelajar mengungkapkan bahwa bermain *game* adalah suatu cara untuk menghabiskan waktu bersama dengan teman. Satu diantara lima pelajar yang bermain *game* merasakan secara kuat bahwa bermain *game* membantu mereka menemukan teman baru sebagaimana meningkatkan hubungan pertemanan. Mereka menjadikan *game* sebagai kegiatan untuk mengisi waktu, menghabiskan waktu di sela-sela pelajaran, saat berkunjung dengan teman, sebagai selingan di saat tengah mengerjakan makalah/tugas, dan juga dihubungkan dengan mengisi waktu untuk bersantai (James, 2003).

Penelitian Roberts, dkk (2009) menunjukkan bahwa menonton televisi dan bermain *game* seringkali memuncak pada remaja akhir sebagai respon terhadap persaingan media dan permintaan terhadap aktivitas sekolah dan sosial. Kejadian yang sering terjadi adalah mereka sering menggunakan tugas sekolah sebagai alasan yang mengharuskan mereka untuk mengakses internet dan akhirnya bukan malah digunakan untuk mengerjakan tugas melainkan untuk bermain *online*. Remaja di seluruh dunia semakin bergantung pada internet. Sebagai contoh, sebuah penelitian terbaru mengungkapkan bahwa 17% remaja di Singapura berlebihan menggunakan internet yaitu 5 jam atau lebih per hari (Mythily, dkk, 2008). Penelitian terbaru pula telah menemukan bahwa sekitar satu dari tiga remaja lebih membuka diri secara *online* dibandingkan langsung (penelitian Schouten, dkk, 2009). Sebuah studi terbaru mengungkapkan pula bahwa remaja yang penyesuaian dirinya baik pada usia 13 atau 14 tahun cenderung menggunakan situs jejaring sosial pada usia 20 hingga 22 tahun bahkan saat ini mengalami pergeseran hingga usia lansia 50-60 tahun (Mikami, dkk, 2010). penelitian ini kualitas persahabatan pada remaja dan berbagai penyesuaian perilakunya dapat memprediksi kualitas interaksi pada situs jejaring sosial dengan ada tidaknya masalah perilaku terhadap situs tersebut pada orang yang beranjak dewasa. Internet adalah sebuah teknologi yang memerlukan pengawasan dan aturan dari orangtua terhadap remaja yang menggunakannya. Penelitian Kornblum (2006) menyebutkan bahwa Bonita Williams sebagai orangtua dari Jade anak perempuannya yang berusia 15 tahun mulai khawatir dengan obsesi anaknya terhadap *MySpace* yang memungkinkan untuk *memposting* foto dan memberikan

nomor telepon selulernya kepada orang di daerah lain sehingga akhirnya orangtuanya menghukumnya dengan memblokir situs *MySpace* dari komputernya dan memindahkan komputer ke ruang tengah (tidak di dalam kamar).

Seperti yang telah disebutkan bahwa bagi remaja peranan teman sebaya sangat berpengaruh bagi dirinya dalam berbagai hal, maka survei yang dilakukan oleh Wahyudi pada tahun 2009 juga mengatakan bahwa sebagian besar subjek (yakni sebesar 74,4%), 32 dari 43 responden lebih sering bermain *game* bersama dengan temannya daripada bermain sendiri. Sedangkan saat subjek diminta untuk membandingkan mana yang lebih mengasyikkan antara bermain *game online* sendiri ataukah bersama teman, 38 dari 43 orang (88,4%) menyatakan bahwa bermain bersama teman lebih mengasyikkan.

Merujuk pada kondisi di atas maka kecerdasan emosi merupakan salah satu hal penting dalam masa perkembangan remaja. Agar dapat mencapai tahap perkembangan selanjutnya remaja harus dapat melalui satu tahap dengan baik. Bila tidak sanggup menjalankan tugas perkembangan pada satu tahap maka untuk selanjutnya individu akan mengalami gangguan. Masa remaja mengelola emosi adalah hal yang penting, dan masa remaja adalah masa dimana ketegangan emosi cenderung meninggi serta mengalami emosi yang cenderung kurang stabil. Remaja yang memiliki kematangan emosi yang baik akan menilai situasi secara kritis sehingga ia dapat mengendalikan dirinya. Remaja tersebut akan memberikan reaksi emosional yang stabil dan cenderung tidak berubah-ubah dari suasana hati yang satu ke suasana hati yang lain (Hurlock, 2002: 213). Bila remaja memiliki kecerdasan emosi yang buruk dikhawatirkan tidak dapat menjalankan tugas-tugas

perkembangannya sehingga dapat mengalami hambatan perkembangan pada tahap selanjutnya. Remaja yang mengalami ketergantungan pada permainan *online* tidak akan mempedulikan keadaan diluar dan memanfaatkan sebagian besar waktu yang ada hanya untuk bermain, akibatnya ia kehilangan waktu yang sebenarnya dapat digunakan untuk memulai peluang karir yang akan dimiliki pada masa yang akan datang serta terhambat dalam bersosialisasi dengan orang lain di sekitarnya (Hurlock, 2002: 213).

Pendapat Freud bahwa dengan bermain anak dapat menguasai perasaan frustrasi dan putus harapan yang sulit untuk dikuasai diluar kegiatan bermain. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bermain individu juga dapat belajar mengelola emosi diri yang merupakan salah satu aspek dari kecerdasan emosi (Scarlett, 2005).

Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan sosial remaja yang tergantung pada permainan terganggu dikarenakan ada hambatan dalam mengendalikan keinginan untuk bermain. Pemain di usia remaja seharusnya memiliki kecerdasan emosi yang baik agar tidak sampai mengalami ketergantungan, namun pada kenyataannya banyak pemain remaja yang memiliki kecerdasan emosi yang kurang sehingga cenderung tidak mampu mengontrol keinginannya untuk bermain.

Kecerdasan emosi menurut Reuven Bar-On (dalam Setiadi, 2001: 44) diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengelola diri sendiri dan berhubungan dengan orang lain. Jadi dengan kata lain kecerdasan emosi lebih menekankan pada kualitas diri pribadi. Ada beberapa bagian yang didapat dari

kecerdasan emosi, beberapa di antaranya ialah aspek intrapersonal, interpersonal, orientasi kognitif, manajemen stres, afeksi, dan di antara beberapa bagian tersebut terdapat aspek yang mengacu kepada pengendalian diri, yakni kemandirian yang berarti dapat mengarahkan, mengendalikan diri dalam berpikir dan bertindak serta bebas dari ketergantungan emosional. Selain itu juga berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah serta menemukan solusi yang efektif, fleksibel yakni mampu untuk mengatur pikiran, emosi, dan perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi yang berubah-ubah; mengendalikan impuls yakni dapat menahan/menghambat impuls, dorongan, ataupun godaan untuk melakukan suatu tindakan. Hal ini mengacu pada aspek pengelolaan emosi dan memotivasi diri sendiri. Sedangkan kemampuan individu untuk menciptakan relasi interpersonal dan memahami orang lain mengacu pada aspek mengenali emosi orang lain serta membina hubungan dengan orang lain.

Lewat beberapa rujukan di atas mengenai kecerdasan emosi, maka dapat diasumsikan bila pemain memiliki kecerdasan emosi yang baik serta kelekatan pada teman sebaya secara baik dan wajar, maka pemain akan mampu mengendalikan dirinya dalam bermain sehingga tidak akan mengakibatkan ketergantungan. Namun pada kenyataannya, banyak di antara pemain yang tidak dapat mengendalikan emosi diri untuk bermain *game online* sehingga akhirnya mengalami ketergantungan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melihat bahwa kelekatan terhadap teman sebaya dan kecerdasan emosi tampaknya saling berkontribusi



terhadap ketergantungan remaja pada permainan *online*, maka dengan demikian hal ini menjadi alasan bagi peneliti untuk meneliti apakah kelekatan terhadap teman sebaya dan kecerdasan emosi berhubungan dengan ketergantungan terhadap *game online* pada remaja.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini dapat disusun sebagai berikut: apakah ada hubungan antara kelekatan teman sebaya dan kecerdasan emosi dengan ketergantungan *game online* pada remaja.

### **1.3. Signifikansi Penelitian**

Kecerdasan emosi memiliki peran penting dalam mengelola kehidupan individu begitu juga pengaruh dari teman sebaya yang dapat mengakibatkan seseorang memiliki perilaku positif dan negatif. Agar tidak mengalami ketergantungan pada *game online*, penting untuk mengontrol emosi diri dan mengelola hubungan dengan teman sebaya, hal ini ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Indarta dan Tjandra. Indarta (2005: 46) menyebutkan bahwa terdapat kekhawatiran terhadap rendahnya motivasi diri dikarenakan intensitas bermain *Ragnarok Online* (salah satu jenis *game online*) yang tinggi dan hal ini dapat menjadi sebuah kekhawatiran yang berlebihan. Intensitas yang tinggi dalam bermain RO dapat menyebabkan individu menjadi tergantung. Motivasi untuk berafiliasi termasuk salah satu aspek dari kecerdasan emosi yakni membina

hubungan dengan orang lain, maka berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa kecerdasan emosi memiliki hubungan dengan ketergantungan seseorang dalam bermain RO.

Tjandra (2004: 66) menyebutkan bahwa terdapat hubungan negatif antara ketergantungan *game* komputer dengan motivasi belajar pada siswa SLTP di salah satu SLTP di Surabaya. Makin tinggi ketergantungan seseorang terhadap *game* komputer maka makin rendah motivasi belajar pada remaja, demikian pula sebaliknya. Hal ini senada dengan pendapat Nakken (dalam Tjandra, 2004: 66) bahwa seseorang menjadi tidak terkendali dalam berhubungan dengan suatu objek atau kegiatan untuk mendapatkan kesenangan yang semu. Individu menyalahgunakan *game* komputer sebagai objek untuk mendapatkan kesenangan yang semu. Individu mengalami ketergantungan terhadap *game* komputer. Akibat dari bermain *game* komputer subjek penelitian mengalami ketergantungan yang sangat tinggi dalam penelitian, hal ini juga dipengaruhi oleh pergaulan dari subjek dengan teman-teman sebayanya yang juga bermain *game* komputer dalam intensitas yang tinggi. Mereka dapat menghabiskan waktu 1-4 jam dalam satu minggu dan bermain setiap hari rata-rata 1-3 kali per hari apalagi bagi yang memiliki perangkat *game* tersebut. Berdasarkan hasil penelitian ini kecerdasan emosi dan pengaruh dari teman sebaya juga turut berperan penting dalam mempengaruhi individu mengalami ketergantungan terhadap *game*, sebab hal tersebut berhubungan dengan ketrampilan penguasaan diri yang juga termasuk aspek dari kecerdasan emosi yakni mengelola emosi dan memotivasi diri sendiri.

Selain itu hal ini juga mendukung teori Hurlock tentang kuatnya pengaruh kelompok sebaya pada usia remaja (Hurlock, 2003: 213).

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah: mengetahui apakah ada hubungan antara kelekatan teman sebaya dan kecerdasan emosi dengan ketergantungan *game online* pada remaja.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan teori psikologi dalam bidang perkembangan remaja dalam hal tugas perkembangan remaja dan secara khusus pada kecerdasan emosi serta kelekatan pada teman sebaya di masa remaja (*peer attachment*). Selain itu juga pada kajian perspektif klinis mengenai ketergantungan (*addiction*).

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi orangtua**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi perhatian dan catatan tersendiri bagi orangtua dalam mendidik dan membesarkan serta mendampingi anak-anaknya dalam masa tumbuh-kembangnya sehingga dapat mengetahui fenomena yang muncul pada anak dan dapat mengambil langkah khusus

untuk mengatasi masalah ketergantungan terhadap *game online* yang diakibatkan oleh kecerdasan emosi dan kelekatan pada teman sebayanya.

b. Bagi sekolah/dunia pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan efektif dalam menciptakan program pendidikan yang baik bagi siswa di sekolah dan mencegah terjadinya masalah ketergantungan terhadap *game online* terhadap siswa yang diakibatkan oleh kelekatan pada teman sebaya dan pengendalian kecerdasan emosi.

c. Bagi subjek penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan adanya dugaan ketergantungan terhadap *game online* sehingga individu dapat mendeteksi diri jika mengalami ketergantungan *game* dalam kaitannya dengan pengontrolan diri dan pergaulan dengan teman sebaya.