

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Pemakaian internet sudah bukan merupakan hal yang asing di Indonesia. Menurut survei dari MarkPlus Insight, sebuah lembaga riset yang memiliki basis di Asia Tenggara, pengguna Internet di 11 kota besar di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan sejak tahun 2010, 2011, hingga 2012 (Karimuddin, 2012). Hasil survei tersebut menyatakan bahwa pada tahun 2010 pengguna internet yang tercatat diperkirakan mencapai 42,16 juta pengguna, kemudian berturut-turut pada 2 tahun berikutnya sebanyak 55,23 juta dan 61,08 juta pengguna.

Internet dapat digambarkan sebagai jendela maya yang dapat menghubungkan manusia sebagai penggunanya ke berbagai informasi dan layanan yang tersedia dalam dunia *cyber* tersebut. Fasilitas internet itu dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam hal seperti mencari data dan informasi, komunikasi pribadi maupun komunikasi massa, sebagai sarana bisnis, dan juga sebagai sarana hiburan. Menurut Menteri Komunikasi dan Informasi, Tifatul Sembiring, sebagian besar koneksi internet yang tersedia di Indonesia digunakan untuk mengakses *game online*, *chatting*, dan jejaring sosial yang tersedia di dunia maya tersebut (Burhani, 2012).

Menurut Young (1998, dalam Wan dan Chiou, 2007), fitur internet yang paling mungkin menjadikan penggunanya kecanduan adalah *game online*.

Koneksi internet yang memadai bisa memfasilitasi individu untuk memainkan *game online* bersama banyak pemain lainnya yang juga terhubung dengan *game* tersebut. Berbagai pilihan konsol (alat untuk memainkan *game*) dan *genre game* juga tersedia sesuai dengan pilihan pemain.

Industri *game online* di Indonesia berkembang pesat seiring berkembangnya jumlah pemain. Menurut Sean Kim, Penasihat Bisnis Qeon Interactive, Indonesia memiliki potensi yang lebih besar dalam industri *game* jika dibandingkan dengan negara-negara lain di Asia Tenggara (Yudhianto, 2013). Perkembangan *game online* di Indonesia ini pada awalnya dipelopori oleh *game online* dengan *genre First-Person Shooter* yang biasa disingkat dengan FPS, kemudian disusul oleh *genre-genre* yang lain. Ng dan Wiemer-Hastings (2005) menyatakan bahwa *game* yang bersifat *online* cenderung lebih mengadiksi daripada *game* yang bersifat *offline* karena adanya aspek sosial yang terlibat dalam *game* tersebut sehingga pemain bisa bekerja sama atau berkompetisi dalam proses permainannya. Xu, Turel, dan Yuan, (2012) menyatakan bahwa kebutuhan pemain untuk berinteraksi dengan orang lain dan keinginan untuk melarikan diri dari dunia nyata berhubungan positif dengan ketergantungan bermain *game online*.

Pengguna *game online* di Indonesia saat ini diperkirakan telah mencapai 15 juta pengguna (Yudhianto, 2013). *Game online* tersebut tersedia untuk dikonsumsi oleh kalangan pemain *game* dari berbagai kelompok usia dan gender. Anak-anak dan remaja cenderung lebih tertarik pada *game* jika dibandingkan dengan kelompok usia lainnya, karena itu resiko mereka untuk terkena ketergantungan bermain *game* juga lebih besar (Kuss & Griffiths, 2012).

Saat ini, ketergantungan bermain *game online* masih menjadi diagnosa tambahan pada DSM V (American Psychiatric Association, 2013). Peneliti umumnya menganggap bahwa ketergantungan bermain *game online* merupakan satu kontinum karena belum adanya titik potong yang baku antara orang yang mengalami ketergantungan *game online* dan yang tidak mengalami ketergantungan (Block, 2008, dalam Xu, Turel, & Yuan, 2012).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketergantungan bermain *game online*. Kesepian dan kurangnya kepercayaan diri menjadikan *game online* sebagai sarana yang tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Anonimitas dalam *game online* memberikan fasilitas untuk mereka yang memiliki kemampuan sosial dan kepercayaan diri yang rendah untuk membuat diri *virtual* mereka yang lebih ideal daripada diri mereka di dunia nyata.

Kelompok usia yang banyak disoroti di media massa terkait adiksi *game online* adalah kelompok remaja. Hal itu dikarenakan ada beberapa kasus kriminal seperti pencurian di Indonesia yang berhubungan dengan ketergantungan bermain *game online*. Menurut Koordinator Yayasan Sahabat Kapas, sebuah lembaga sosial yang mendampingi anak-anak dalam kondisi khusus dan rentan, dalam 6 bulan terakhir, di Surakarta ada 7 anak yang melakukan pencurian demi bisa bermain *game online* (Primartantyo, 2012). Selain itu, kasus mengenai 7 remaja lain yang nekat mencuri di daerah Amlapura, Karangasem, Bali, demi menyewa alat untuk memainkan *game online* juga turut menjadi sorotan (Ruslan, 2013).

Kasus-kasus yang menjadi sorotan media massa tersebut merupakan kasus-kasus ketergantungan *game online* yang sampai menjurus ke ranah kriminal.

Dibutuhkannya uang untuk membeli barang-barang tambahan dalam *game* supaya permainan lebih menyenangkan atau hanya untuk sekedar menyewa perangkat yang digunakan untuk bermain *game online* membuat kasus-kasus kriminal ini muncul.

Ketergantungan bermain *game online* ini apabila telah memasuki tingkat yang parah bisa mengakibatkan gangguan kesehatan jiwa. Sebut saja kasus yang dilaporkan dari RSJ Grogol di Jakarta Barat. Pada tahun 2012 lalu, terdapat 4 orang remaja yang dirawat di sana karena adiksi bermain *game* (Pramudiarja, 2012).

Berdasarkan kasus-kasus yang telah disebutkan, ketergantungan bermain *game online* dapat digolongkan sebagai perilaku bermasalah. Bibit perilaku bermasalah pada remaja bisa ditanamkan sejak masa awal anak-anak apabila orangtua tidak memberikan pengasuhan yang memadai dan keluarga tersebut sering berkonflik (Brook & Cohen, 1990, dalam Berns, 2004).

Pola asuh orangtua cukup berpengaruh dalam pembentukan perilaku anak, begitu pula dengan remaja sebagai fase kelanjutan dari fase perkembangan anak. Sebuah studi oleh Abedini, Zamani, Kheramand, dan Rajabizadeh (2012) menyatakan 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*.

Meski remaja cenderung lebih suka bersama dengan teman sebayanya, namun orangtua masih perlu memberikan kontrol dan penerimaan dalam taraf tertentu terhadap perilaku remaja (Baumrind, 1991). Kontrol dan penerimaan terhadap perilaku tersebut merupakan dua dimensi yang membentuk pola asuh orangtua terhadap anaknya (Baumrind, 1991). Pola asuh yang diberikan orangtua tersebut, seperti halnya pengetahuan, akan dimaknai oleh anak dan remaja sesuai dengan persepsi yang dibangunnya sendiri sesuai dengan perkembangan kognitif individu (Ozmon & Craver, 1995). Hal itu menyebabkan adanya kemungkinan ketidaksamaan antara pola asuh yang diberikan orangtua dengan pola asuh yang dipersepsikan oleh anak maupun remaja, namun, hal ini bukan berarti pola asuh yang diberikan oleh orangtua tidak memberikan dampak tertentu terhadap perkembangan anak. Perilaku tertentu akan muncul sebagai respon terhadap persepsi remaja atas pola asuh yang diterimanya.

Adanya adiksi *game online* pada remaja ini ditunjukkan oleh perilaku-perilaku berlebihan dalam bermain *game online* yang secara langsung maupun tak langsung terbentuk akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Remaja, utamanya yang masih menempuh pendidikan, belum bisa lepas dari lingkungan orangtua (Monks, Knoers, & Haditono, 2006). Secara langsung maupun tidak langsung, pola asuh orangtua turut berpengaruh dalam perilaku bermain *game online* ini. Apakah ada perbedaan tingkat adiksi dalam bermain *game online* apabila ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua? Klasifikasi pola asuh Baumrind (1991) akan dijadikan patokan untuk mengaji hubungan antar keduanya.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Ketergantungan bermain *game online* saat ini mulai banyak diteliti sehubungan dengan munculnya kriteria diagnosa *internet gaming disorder* pada DSM V (American Psychiatric Association, 2013). Olson dkk (2007) juga mengutarakan bahwa beberapa penelitian menyimpulkan perlunya studi lebih lanjut sehubungan dengan hal-hal yang berhubungan dengan *video game*. Berdasarkan *fact-sheet* yang dipublikasikan dalam situs resmi DSM 5 (American Psychiatric Association, 2013), adiksi *game online* atau yang disebut *internet gaming disorder* dimasukkan dalam *Section III* yang merupakan daftar kondisi yang memerlukan penelitian dan pengalaman klinis lebih banyak sebelum dimasukkan dalam buku utama sebagai gangguan yang bersifat formal. *Internet gaming disorder* yang dimaksud dalam DSM 5 *Section III* ini terbatas pada pemakaian *game online* saja dan tidak termasuk penggunaan internet secara umum, judi *online*, maupun *social media*. Hal ini menunjukkan mulai banyaknya perhatian para peneliti terhadap kecanduan *game online*, namun penelitian yang ada perlu dikembangkan lagi untuk mendukung matangnya diagnosa kecanduan *game online* pada DSM versi selanjutnya.

*Game* yang pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk mengatasi stress malah bisa membuat pemainnya mengalami ketergantungan hingga melakukan tindakan-tindakan kriminal (Primartantyo, 2012; dan Ruslan, 2013) atau masuk ke rumah sakit jiwa (Pramudiarja, 2012). Abedini, dkk. (2012) juga menyatakan bahwa kecanduan *video games* merupakan perilaku bermasalah yang bisa membahayakan aspek kesehatan, personal, dan sosial anak. Adiksi terhadap *game*

*online* ini dinilai sebagai sebuah masalah yang signifikan, khususnya pada laki-laki dan diasosiasikan dengan masalah penyesuaian diri seperti yang tampak pada performa di sekolah, juga dengan adanya sikap dan perilaku agresif (Hauge & Gentile, 2003). Namun, data tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa perempuan juga bisa kecanduan *game online* mengingat saat ini ada juga *game online* yang dikembangkan dengan sasaran para wanita seperti *game* Fashland, Cafeland, dan masih banyak lagi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi ketergantungan bermain *game online* ini adalah pola asuh orangtua. Abedini, dkk (2012) menyatakan bahwa pola asuh otoritatif dan otoriter memiliki hubungan positif dengan ketergantungan bermain *game online* sementara pola asuh permisif dan mengabaikan memiliki hubungan yang negatif dengan ketergantungan bermain *game online*.

Baumrind menyatakan terdapat 6 pola asuh yang merupakan pengembangan dari 4 pola asuh yang ia cetuskan sebelumnya (Baumrind, 1991). Pola asuh tersebut terdiri dari keluarga yang *authoritative, democratic, directive, good-enough, nondirective, dan unengaged*. Pola asuh *directive* kemudian dibedakan lagi berdasarkan ada tidaknya aspek intrusivitas menjadi *authoritarian-directive, dan non-authoritarian*. Dalam menanggapi pola asuh tersebut, seorang anak maupun remaja akan membangun persepsinya sendiri terhadap pola asuh yang ia terima dari orangtuanya. Pola asuh yang dipersepsikannya tersebut membentuk suatu aksi yang dia tampilkan ke lingkungan luar.

Meski beberapa peneliti menyatakan bahwa remaja cenderung lepas dari orangtua, namun terdapat beberapa bukti bahwa orangtua sebenarnya masih

memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku remaja (Doyle & Moretti, 2000; Doyle, Moretti, Brendgen, & Bukowski, 2002; Morretti & Holland, dalam Moretti & Peled). Pada penelitian ini, tingkat ketergantungan remaja dalam bermain *game online* dikaji berdasarkan persepsinya terhadap pola asuh orangtua. Remaja yang memiliki persepsi terhadap pola asuh manakah yang cenderung memiliki tingkat adiksi yang tinggi untuk bermain *game online*? Adakah perbedaan tingkat adiksi remaja untuk bermain *game online* yang signifikan jika ditinjau berdasarkan persepsinya terhadap pola asuh orangtuanya? Pertanyaan inilah yang ingin dijawab melalui penelitian ini.

### **1.3. Batasan Masalah**

Pada batasan masalah ini, penulis memaparkan ruang lingkup masalah yang telah ditentukan supaya dapat menjelaskan faktor-faktor yang dikaji dalam penelitian ini. Permasalahan yang dikaji berfokus pada (1) tingkat adiksi bermain *game online* pada remaja yang memainkan *game online*, dan (2) persepsi remaja tersebut terhadap pola asuh orangtua berdasarkan 7 gaya pengasuhan Baumrind (1991).

#### **1.3.1. Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online**

Ketergantungan bermain *game* merupakan pemakaian komputer atau *videogame* yang berlebihan dan kompulsif (tidak dapat ditahan) yang menyebabkan masalah sosial dan/atau emosional; meski timbul masalah tersebut, pemainnya tidak dapat mengontrol pemakaian yang berlebihan (Lemmens,

Valkenburg, & Peter, 2009). Definisi tersebut dapat juga digunakan untuk mendefinisikan adiksi bermain *game online* pada pemainnya. Salah satu variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah seberapa tinggi tingkat adiksi bermain *game online* pada remaja berdasarkan dimensi dan adaptasi alat ukur Lemmens dkk. (2009).

### **1.3.2. Persepsi Terhadap Pola Asuh Orangtua**

Persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua merupakan bagaimana remaja tersebut memaknai pola asuh yang diberikan oleh orangtuanya kepadanya. Peneliti menggunakan tipologi pola asuh Baumrind (1991) untuk mengidentifikasi persepsi remaja terhadap pola asuh orangtuanya tersebut. Baumrind (1991) mengklasifikasikan pola asuh orangtua menjadi 6 pola asuh, yaitu *authoritative, democratic, directive, good-enough, nondirective, dan unengaged*. Pola asuh *directive* kemudian dibedakan lagi berdasarkan ada tidaknya aspek intrusivitas menjadi *authoritarian-directive, dan non-authoritarian*.

### **1.3.3. Remaja**

Remaja yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah remaja berusia 12-22 tahun yang memainkan *game online* dalam 6 bulan terakhir.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Apakah ada perbedaan yang signifikan pada tingkat ketergantungan bermain *game online* jika ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya atau tidaknya perbedaan yang signifikan pada tingkat ketergantungan bermain *game online* ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perbedaan tingkat ketergantungan bermain *game online* ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi untuk penelitian lain dengan tema yang terkait dengan penelitian ini di kemudian hari.

#### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk orangtua dalam mengasuh anaknya, utamanya mereka yang sudah mengalami ketergantungan game online. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan pemain game untuk merefleksikan tingkat ketergantungannya dalam kebiasaannya bermain *game*.