

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Masa perkuliahan merupakan salah satu masa yang pada umumnya dilalui oleh setiap manusia, kemudian dalam dunia perkuliahan terdapat istilah mahasiswa, menurut peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990 mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Menurut Daldiyono (2009) mahasiswa adalah seseorang yang telah lulus dari sekolah lanjutan tingkat atas dan sedang menempuh Pendidikan tinggi. Seseorang yang sedang menempuh masa perkuliahan di Indonesia biasanya berusia 17 hingga 25 tahun, dimana pada usia tersebut, seseorang itu menempuh masa remaja dan terjadi peralihan dari masa remaja akhir menuju masa dewasa awal.

Tugas pokok mahasiswa adalah belajar secara total sesuai dengan bidang ilmu yang dipilih guna menyelesaikan studinya (Daldiyono, 2009). Namun kenyataannya seringkali mahasiswa tidak fokus untuk menyelesaikan tugas pokoknya melainkan melakukan kegiatan lain di luar perkuliahan, salah satu contoh dari kegiatan lain tersebut adalah bermain *game online*. *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung bermain *game* di waktu yang sama dan mengunduh berbagai

macam konten *game* baru melalui jaringan *wireless internet* (Rooij, 2011). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya, yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2009).

Awalnya *game online* hanya bisa dimainkan dengan menggunakan komputer saja, namun seiring dengan munculnya *smartphone*, *game* kini bisa dimainkan dengan *Smartphone* atau yang dikenal dengan istilah *mobile game*. Tujuan awal dari diciptakannya *game online* adalah sebagai media untuk menghilangkan penat, dan *game online* juga menyediakan lingkungan virtual dimana para pemainnya dapat bersenang-senang dan leluasa menggunakan identitas yang berbeda dengan kehidupan nyatanya, berbicara bahasa lain, dan membentuk hubungan sosial baru dengan orang yang belum pernah mereka temui pada kehidupan ‘nyata’. Namun *game online* telah mengakibatkan ketagihan pada hampir semua pemakainya.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) pada tahun 2017, jumlah pemain *game* khususnya *game mobile* di Indonesia mencapai 60 juta dan jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hasil studi menunjukkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain *game* (25%). Mereka rata-rata bermain *game mobile* dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan *smartphone* yaitu bersosial media (17%), *streaming video* (12%),

*browsing* (10%), hingga berbelanja *online* (7%). Ditinjau dari sisi usia menunjukkan bahwa seperempat dari jumlah total pemain *game online* memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, dimana persentasenya masing-masing 27%. 24% lainnya tercatat berusia 35-44 tahun. Pengguna *smartphone* dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif memainkan *game mobile* dengan persentase 17% dari basis pemain *game* di Indonesia (Tek.id, 2017).

Ketagihan akan *game online* ini terlihat dari intensitas bermain para penggunanya yang berkembang dari waktu ke waktu. Intensitas sendiri merupakan keadaan tingkatan dalam melakukan sesuatu (Badudu, 2007). Tingginya intensitas bermain *game online* di Indonesia membuat para pemainnya menjadi pecandu *game online* dan mengabaikan serta melupakan kegiatannya sehari-hari guna dapat bermain *game* secara terus menerus (Nuhan, 2016). Kecanduan bermain *game online* memiliki dampak yang cukup serius. Berdasarkan artikel dari Jpnn.com pada tahun 2017, dua remaja merampok penjual nasi goreng untuk mendapatkan uang yang dipakai main *game online* dan dua remaja di Banyu Urip Surabaya nekat menjambret lantaran uang hasil jambretnya akan digunakan untuk bermain *game online* di warnet dekat rumahnya. Kemudian, berdasarkan artikel dari Theconversation.com pada tahun 2018, kecanduan *game* juga memicu tindakan kriminal, pernah dilaporkan sebuah kasus yang melibatkan tujuh remaja mencuri uang, rokok, dan tabung gas di toko untuk membayar sewa alat *game online*, banyak kasus orang muda tewas karena kelelahan bermain *game*, di Amerika Serikat, ayah tiga anak berusia 35 tahun tewas

setelah main *game* 22 jam *non-stop*, pria 20 tahun di Republik Rakyat Cina (RRC) tewas setelah bermain *game King of Glory* sembilan jam setiap hari selama lima bulan (Theconversation.com, 2018).

Dikutip dari berita News Okezone.com,

“Ada orang tua yang datang ke klinik RSCM khusus adiksi karena anaknya sudah mau di-DO (*Drop Out*) dari universitasnya di Purwokerto. Anak kecanduan *game online*, jam 1, 2 pagi masih *online*. Tidak mau mandi, sampai pispot dibawa masuk ke kamar karena tidak mau ke kamar mandi, ia tidak mau meninggalkan *game*-nya, jadi dibawa kemari.” (News Okezone.com, 2019)

Selain itu, dikutip dari CNN Indonesia pada tahun 2019, “Dua remaja di Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, diduga kecanduan *game* di telepon seluler sehingga mengalami gangguan kejiwaan”. pemuda berusia 20 tahun di Surabaya merampas ponsel bocah usia 12 tahun untuk dijual kemudian uang tersebut digunakan untuk bermain *game online* (Surya.co.id, 2020). Perilaku seperti ini mirip dengan perilaku pecandu narkoba yang seringkali mencuri uang keluarganya untuk membiayai kebiasaanya menggunakan narkoba. Sehingga, pada 18 juni 2018 *World Health Organisation (WHO)* memasukkan kecanduan *game* ke dalam daftar penyakit dalam laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11). Dengan demikian kecanduan *game* atau *Online Gaming Addiction* resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa (Theconversation.com, 2018).

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Lenovo, rata-rata pemain *game online* menghabiskan 7,5 jam per minggu untuk bermain *game*, dengan 28% pemain bermain lebih dari 10 jam tiap minggunya (Marketeers,2018). Kemudian, menurut survei Enciety Business Consult (EBC) menyebutkan

bahwa rata-rata pemain *game online* di kota Surabaya menghabiskan waktu bermain *game online* sekitar 2-8 jam sehari bahkan pada hari libur dapat bermain *game online* hingga lebih dari 8 jam sehari (Antarajatim,2018). Berkembangnya pusat *game* di kota-kota besar maupun kecil berdampak pada meningkatnya jumlah pemain *game online* di suatu kota. *Warkop* atau warung kopi kini juga menjadi pusat *game* atau tempat untuk bermain *game online*, tak hanya menyediakan minuman, *warkop* juga menyediakan koneksi internet untuk bermain *game online*. Dikutip dari detiknews pada tahun 2018, “banyak warung kopi yang tersedia di sudut-sudut kota Surabaya yang digunakan oleh pelajar maupun mahasiswa untuk bermain *game online*, mereka betah berjam-jam disana untuk bermain *game*, paling sedikit 2-3 jam”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosiana (2019) menyebutkan bahwa remaja di Surabaya bermain *game online* untuk mencapai tujuan prestasi dan mencari aitem-aitem langka dalam *game* tersebut, mencari rekan dalam sebuah *game* dan bergabung dalam komunitas, berlatih untuk mengikuti turnamen suatu *game online* atau bekerja sebagai joki dalam suatu *game online*.

Hal tersebut menandakan bahwa *game online* kini tidak hanya sebagai media untuk menghilangkan penat saja, melainkan banyak tujuan-tujuan lain individu dalam bermain *game online*. Namun, *game online* juga dapat memberikan efek ketagihan bagi para penggunanya. Sifat *game online* yang dapat memberikan efek ketagihan bagi para penggunanya yang membuat mereka tidak dapat mengontrol keinginan untuk bermain sehingga menyebabkan tingginya intensitas bermain *game online*. Hal ini akan

berdampak dan berakibat buruk bagi mereka. Ismail dan Zawahreh (2017) mengatakan bahwa kecanduan internet dan *game online* menyebabkan hilangnya kontrol, penarikan, pelemahan fungsi, dan ketidakmampuan pengambilan keputusan, sebuah pengalaman, kecemasan, gairah dan kegembiraan psikomotor dan agresi. Kecanduan *game online* pada mahasiswa dapat berdampak bagi kesehatan mental (mengurangi *stress* akibat aktivitas yang terlalu padat), memburuknya kondisi finansial dan kurangnya kontrol diri atau *Self-control*.

*Self-control* menurut Tangney dkk. (2004) adalah kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, serta untuk menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut. Menurut Chaplin (2011) *self-control* adalah kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya sendiri, atau kemampuan seseorang untuk menekan atau menghambat dorongan yang ada.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Teng, Li dan Liu (2014) menunjukkan adanya korelasi antara agresifitas, kecanduan internet, dan *game online*, dengan *self-control* yang rendah di kalangan siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mehroof & Griffith (2010) yang melibatkan 123 mahasiswa *East Midlands University* di Inggris, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara lima sifat (neurotisisme, mencari sensasi, ciri kecemasan, *self-control*, dan agresi) dengan kecanduan *game online*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Chen dan Chang (2008) menunjukkan bahwa berdasarkan analisis korelasi kanonik, variabel estetika,

karakter dan interaksi sangat berkaitan dengan aspek-aspek dalam variable kecanduan *game online*, yaitu *withdrawal* dan *tolerance*. Chen dan Chang (2008) menemukan bahwa para pemain *game online* didominasi oleh laki-laki remaja dan laki-laki dewasa yang berusia diatas tiga puluh tahun.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, terdapat temuan-temuan permasalahan atau fenomena pada *game online*, khususnya di daerah Surabaya. Peneliti ingin membuktikan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan pada kalangan remaja maupun orang dewasa, namun pada penelitian kali ini penelitian yang akan dilakukan terkait dengan *self-control* dan *online gaming addiction* pada kalangan mahasiswa di Surabaya.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Faktor – faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan terbagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya adalah rasa bosan yang dirasakan ketika berada dirumah atau dikampus, ketidakmampuan mengatur prioritas, kurangnya kontrol diri atau *self-control* dalam diri individu dan keinginan yang kuat dalam mendapatkan nilai tinggi dalam suatu permainan. Faktor eksternalnya adalah kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memiliki alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan (Puspita & Mulyana, 2018). *Self-control* dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku.

Pengendalian tingkah laku ini memiliki makna untuk melakukan pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum bertindak atau memutuskan sesuatu. Semakin tinggi kontrol diri semakin intens pengendalian terhadap tingkah laku (Ghufron & Risnawita, 2010). *Self-control* pada satu individu dengan individu lain tidaklah sama, terdapat individu yang memiliki *self-control* yang tinggi, namun terdapat juga individu yang memiliki *self-control* rendah. Apabila dikaitkan dengan mahasiswa, mahasiswa yang mempunyai *self-control* yang rendah akan mengalami kesulitan dalam mengatur dan mengarahkan perilakunya, sedangkan mahasiswa yang memiliki *self-control* yang baik cenderung dapat mengurangi keterlibatannya dalam perbuatan kecanduan *game online*. Idealnya, mahasiswa yang sudah atau sedang menempuh masa perkembangan remaja akhir dapat membatasi diri ketika bermain *game online* untuk mengontrol frekuensi dan durasi bermain mereka karena salah satu tugas perkembangan mereka yaitu memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup (*Weltanschauung*) (Jahja, 2011). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa remaja akhir sudah memiliki *self-control* yang tinggi. Namun, remaja juga masih dianggap labil karena masih dalam masa peralihan dari kanak-kanak menjadi dewasa yang memiliki tugas dan tanggung jawab yang lebih kompleks, maka dari itu remaja yang *self-control*-nya baik belum tentu dapat mengatasi keterlibatannya dalam kecanduan *game online*.

### 1.3. Batasan Masalah

Agar diperoleh gambaran yang sesuai dan tidak menyimpang, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah. Batasan dalam penelitian ini adalah.

#### 1. *Self-control*

*Self-control* adalah kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, serta untuk menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut (Tangney, Baumeister, & Boone, 2004). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa apabila individu memiliki *self-control* yang tinggi, maka individu tersebut dapat mengendalikan perilakunya sehari-hari ke arah yang lebih positif.

#### 2. *Online gaming addiction*

*Online gaming addiction* adalah kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game online*, menghabiskan waktu, serta dimungkinkan individu tidak mampu mengontrol dan mengendalikan (Young, 2009).

#### 3. Mahasiswa di Surabaya

Mahasiswa di Surabaya adalah individu yang belajar di perguruan tinggi di Surabaya. Subjek yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Surabaya yang bermain *game online* dan berusia 18 sampai 21 tahun.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, peneliti mengidentifikasi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan antara *Self-control* dengan *Online Gaming Addiction*?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis secara empiris hubungan antara *self-control* dengan *online gaming addiction* pada mahasiswa di Surabaya.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka manfaat yang diharapkan dapat tercapai dari penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan data bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya psikologi klinis dan kesehatan mental.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini di harapkan dapat menyumbang bagi pengembangan ilmu pengetahuan psikologi dan bermanfaat bagi:

- a. Orang tua mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya *self-control* dan kecanduan *game online*

pada mahasiswa agar para orang tua lebih dapat mengontrol aktivitas anaknya agar anaknya dapat menjalani perkuliahan dengan baik,

b. Mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi tentang pentingnya kontrol diri ketika bermain *game online*, dan

c. Peneliti lain yang tertarik dengan masalah yang sama, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan menambah wacana pemikiran untuk mengembangkan, memperdalam, dan memperkaya khasanah teoritis mengenai hubungan antara *self-control* dengan *online gaming addiction* pada mahasiswa dengan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi *online gaming addiction*.