

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game Online merupakan salah satu aplikasi hiburan yang sangat digemari banyak orang, terutama dikalangan usia muda seperti remaja. Hal ini disebabkan karakteristik *game online* yang sangat menarik, ditambah dengan akses internet yang makin cepat, mudah dan murah, serta makin bervariasi jenis game yang ditawarkan oleh industry *game online* (Kuss, 2011).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah melakukan survey pengguna internet di Indonesia, tercatat jumlah pengguna internet pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia. Komposisi pengguna internet berdasarkan usia, terbesar berumur 19 - 34 tahun sebanyak 49,52%, untuk pengguna mayoritas berada pada umur 13 - 18 tahun sebanyak 75,50%. Sebanyak 64% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan mereka kecanduan terhadap *game online* (Putro, 2012; Feprinca, 2014).

Game online bukan barang asing lagi, *game online* tidak lagi dikenal di kota besar saja, namun sudah sampai ke kota-kota kecil. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi *game online* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan (Tridhonanto, 2011).

Bermain *game online* juga memiliki manfaat positif yaitu melatih otak dalam pemecahan masalah dan logika. Karena *game online* juga menjadi satu latihan yang sangat efektif kepada otak dalam melatih keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk memenangkan game (Andang, 2010).

Selain memiliki manfaat positif, bermain *game online* juga dapat memberikan dampak negative. Dampak negatif bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari para penggunanya, yaitu adanya kecanduan dan masalah perilaku lainnya seperti kehilangan kesadaran pada peran dan tanggung jawab sosialnya. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers*

yang kecanduan dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya, yang ada di dalam pikiran para pecandu *game online* tersebut hanyalah bermain *game*, serta bagaimana mendapatkan suatu strategi untuk menang (Griffiths dalam Pilpala, 2013).

Seorang yang mulai kecanduan *game online* akan melupakan semua aktivitasnya yang lain. Hal ini bisa berdampak buruk terhadap perkembangan psikologis sang anak, mereka akan susah bergaul dengan teman-temannya di kehidupan nyata karena terlalu sering didepan komputer, mereka juga bisa melupakan belajar yang menjadi tugas utama. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* akan bisa benar-benar hanyut dalam permainan tersebut dan melupakan dunia nyatanya. Seseorang yang kecanduan *game online* bisa bermain *game online* selama beberapa hari berturut-turut. Seseorang yang mulai kecanduan *game online* juga akan susah disembuhkan, karena mereka menganggap bahwa permainan tersebut adalah sesuatu hal yang sangat menyenangkan baginya (Susilo, 2010).

Menurut Kuss (2011), secara psikologis beberapa efek negatif *game online* diantaranya isolasi sosial, kehilangan kontrol waktu dan mengalami kesulitan hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, dan fungsi kehidupan sehari-hari (Young, 2010). *Gamers* akan mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamers* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya (Bruce, 2010). Dengan adanya efek *game online* mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict*. Para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut.

Menurut Laili dan Nuryono (2015), ada beberapa faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* yaitu stress, fitur-fitur *game* yang

menarik, keinginan untuk menang, ajakan teman, kurang kontrol dari orang tua. sedangkan menurut Ghufron dan Risnawita (2011), faktor yang paling cenderung mempengaruhi remaja menjadi kecanduan terhadap *game online* yaitu *sefl control* dan pola asuh orang tua.

Self control (kontrol diri) adalah kemampuan individu untuk membimbing tingkah lakunya sendiri atau kemampuan untuk menekan tingkah laku impulsive. Permasalahan dan fenomena yang terjadi sekarang remaja tidak memiliki kontrol diri dalam memanajemen waktunya untuk bermain *game online* sehingga remaja tidak dapat menekan keinginannya untuk bermain *game online* dan larut dalam aktivitas ini. Sehingga dampaknya bagi remaja adalah kecanduan terhadap *game online* (Ghufron dan Risnawati, 2011).

Self control berguna agar individu dapat mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan yang berasal dari dalam dirinya agar keinginan untuk bermain *game online* tidak berlebihan (Ghufron dan Risnawati, 2011).

Bermain *game online* pada remaja disebabkan juga karena pola asuh orang tua. Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang ditetapkan pada anak yang bersifat relative konsisten dari waktu ke waktu. Pola perilaku ini dapat dirasakan oleh remaja dan bisa memberi efek negatif maupun positif. keluarga khususnya orang tua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku remaja, dengan pola asuh yang baik dan sesuai dengan karakter remaja menjadi sangat penting dilakukan untuk mengontrol remaja dalam bermain *game online*. menanamkan konsep yang baik mengenai kedisiplinan pada remaja serta didukung oleh pemahaman akan karakter remaja lewat pemberian perhatian dan komunikasi intens yang terjadi dalam keluarga menjadi hal penting untuk mengontrol dan memanajemen waktu yang digunakan remaja dalam aktivitas bermain *game online*. Pola asuh dari orang tua memiliki peranan penting dalam memberikan pengawasan kepada remaja agar dapat mengontrol aktivitas remaja dalam bermain *game online*. Remaja yang kecanduan dalam bermain *game online* merupakan akibat pola asuh yang buruk atau salah dari orang tuanya, karena tidak dapat membentuk sifat

disiplin pada anak dalam memanajemen waktunya untuk bermain *game online* (Halawa dan Christopher 2017).

Hal ini didukung oleh penelitian Astuti (2020) tentang kontribusi *self control* dan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas xi di SMK ISFI Banjarmasin. Hasil penelitian diketahui nilai signifikansi untuk mengetahui kontribusi variabel kecanduan *game online* terhadap variabel prokrastinasi akademik adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung $5,615 >$ tabel $1,981$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti ada kontribusi kecanduan *game online* terhadap variabel prokrastinasi akademik pada siswa kelas xi di SMK ISFI Banjarmasin.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMPN 3 Pekanbaru, hasil wawancara dari 20 siswa, 70% mengatakan nilainya dibawah rata-rata nilai KKM untuk beberapa mata pelajaran dan 30% lagi mengatakan nilai semua mata pelajarannya diatas KKM atau diatas standar rata-rata. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dibawah rata-rata pada siswa, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai *game online* dan sering memainkannya, selain itu seluruh siswa yang diwawancarai mengungkapkan jika dirumah dan sehabis pulang sekolah langsung *login* ke *game online*. Kemudian berdasarkan pengamatan peneliti ada beberapa siswa bermain *game online* di gawainya ketika waktu jam istirahat. Selain itu berdasarkan observasi peneliti juga terdapat warnet yang ada disekitaran sekolah dan terlihat beberapa siswa sedang bermain *game online*, dan banyak remaja yang menyatakan orang tua mereka tidak pernah melarang mereka untuk bermain *game online*, ketika di rumah remaja lebih banyak bermain *game online* mereka mengatakan orang tua mereka tidak pernah mengawasi mereka dalam bermain *game online* di rumah, bahkan ada yang bolos sekolah untuk bermain *game online*. 80% dari 20 siswa yang di wawancarai tersebut mengatakan saat belajar sering melamun, tidak focus belajar dan sering memikirkan tentang *game online* saat berada dikelas atau pelajaran berlangsung.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Hubungan *self control* dan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja SMP Negeri 3 Pekanbaru**”

B. Rumusan Masalah

Game Online merupakan salah satu aktivitas hiburan yang sangat digemari banyak orang, terutama dikalangan usia muda seperti remaja. Hal ini disebabkan karakteristik *game online* yang sangat menarik, ditambah dengan akses internet yang makin cepat, mudah dan murah, serta makin bervariasinya jenis game yang bisa dimainkan banyak remaja saat ini yang tidak dapat mengendalikan dirinya saat bermain *game online*, seperti menghabiskan waktu berlarut-larut demi bermain *game*, dan mampu duduk berlama-lama tanpa mandi, makan, dan lainnya demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan gangguan yang mampu memecah konsentrasinya. Faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan game online adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, self kontrol yang tidak baik, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orang tua. Berdasarkan fenomena di atas maka rumusan masalah penelitian “**Apakah ada hubungan *self control* dan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 3 Pekanbaru?**”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan *self control* dan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 3 Pekanbaru.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengidentifikasi *self control* pada remaja di SMPN 3 Pekanbaru.
- b. Untuk mengidentifikasi pola asuh orang tua pada remaja di SMPN 3 Pekanbaru.
- c. Untuk mengidentifikasi kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 3 Pekanbaru.

- d. Untuk mengetahui hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* di SMPN 3 Pekanbaru.
- e. Untuk mengetahui pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* di SMPN 3 Pekanbaru.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi STIKes Payung Negeri Pekanbaru

Penelitian ini bermanfaat sebagai sumber acuan atau referensi dalam pembelajaran di kampus mengenai permasalahan hubungan *self control* dan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online*.

2. Bagi Tempat Penelitian

Pihak sekolah dapat mengetahui prevalensi dari siswa/siswinya yang mengalami kecanduan *game online*, yang memiliki *self kontrol* dan pola asuh yang tidak baik sehingga pihak sekolah dapat memberikan intervensi lebih lanjut.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bermanfaat sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian ini.