

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi yang menyediakan berbagai macam informasi, baik yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan, hiburan maupun berita (Mulyawati, 2010:122). Penggunaan internet menjadi sebuah kebutuhan dimulai sejak era globalisasi. Pengguna internet tidak terbatas pada satu kalangan saja, anak-anak hingga orang dewasa dapat mengakses internet atau yang biasa dikenal dengan *game online*. Tidak hanya anak-anak saja yang menggemarinya, namun orang dewasa juga menggemari jenis permainan ini. *Game Online* adalah suatu jenis permainan yang membutuhkan koneksi internet dan terdiri dari dua unsur utama, yakni *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan *game online* yang menjadi dasar agar *client* yang sudah terhubung dengan internet dapat mulai memainkan permainan tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan *client* adalah pengguna permainan *online* yang difasilitasi oleh *server*.

Pada awalnya *game online* dikenal sebagai game jaringan, karena terdapat beberapa *Personal Computer* atau PC yang saling dihubungkan sehingga para pemain dapat mulai memainkan *game* sepuasnya (Yanto, 2011:3). Permainan *online* sudah lama dikenal dan berkembang di luar negeri. Namun masyarakat Indonesia baru

mengenalnya tahun 2001 dengan dirilisnya *Nexia Online* oleh *Boleh Game*. Teknologi internet yang saat ini berkembang semakin pesat juga mempengaruhi kemajuan perkembangan *game online*. Hal ini dapat dilihat dari munculnya berbagai jenis permainan online seperti *Ragnarok Online*, *Gunbound*, *Counter Strike*, *World of Warcraft*, *Point Blank*, *Seal Online*, *Luna Online*, dan *Atlantica Online*.

Jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami peningkatan, bahkan peningkatannya lebih pesat dibandingkan dengan negara-negara lain. Menurut Hexavianto (dalam Wijayanti, 2013:1), sampai tahun 2012, di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *game online* dengan rata-rata umur pengguna 17 hingga 40 tahun. Wijayanti (2013:9) mengungkapkan beberapa penelitian yang terkait dengan motif seseorang bermain *game online*, yakni: sebagai hiburan, sebagai proyeksi diri ketika menghadapi permasalahan, dan sebagai media untuk berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan.

Saat ini hampir seluruh warung internet menyediakan aplikasi *game online*. Berkembangnya *game online* menimbulkan beberapa dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Beberapa dampak positif dari *game online* adalah sebagai sarana hiburan yang dapat memungkinkan antar pemain *game online* saling berinteraksi dan membentuk komunitas *game online*. Fasilitas hiburan tanpa batas yang terdapat dalam *game online* membuat penggunanya mengalami ketergantungan atau adiksi dan cenderung bermain *game online* secara berlebihan. Menurut Young (1993:3-6), beberapa dampak negatif dari kecanduan internet adalah berkurangnya waktu tidur karena digunakan untuk *online* sehingga mereka sering mengantuk ketika

melaksanakan aktivitasnya, misalnya ketika sekolah atau bekerja. Selain itu juga akan timbul masalah pada hubungannya dengan orang di sekitar mereka, misal teman atau orang tua karena waktu mereka lebih banyak digunakan untuk bermain *game online*. Kecanduan internet juga berpengaruh pada kualitas kinerja mereka. Kebanyakan pecandu internet mengalami penurunan nilai akademik mereka. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan sehingga dapat berdampak negatif bagi pemain *online* dengan durasi waktu yang panjang hingga tak jarang mereka bisa lupa waktu.

Lemmens (dalam Febriandari, Nauli & Rahmalia, 2013), beberapa ciri-ciri individu yang mengalami kecanduan *game online* adalah *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Kriteria tersebut dapat digunakan untuk mengetahui apakah seseorang mengalami kecanduan *game online* atau tidak. Seseorang dinilai mengalami kecanduan *game online* minimal jika ia memenuhi empat kriteria tersebut.

Seseorang yang biasanya mengalami kecanduan *game online* biasanya menghabiskan waktu mereka bermain *game online* selama 20-25 jam per minggu (Chou, et al., 2005, dalam Pratiwi, Andayani, dan Karyanta, 2012:4). Jadi individu

yang mengalami kecanduan *game online* rata-rata menggunakan waktu untuk bermain *game online* selama lebih dari 2 jam perhari. Young (1999:3) mengembangkan kuisisioner dengan delapan aitem yang telah dimodifikasi dari kriteria judi patologis sebagai instrumen untuk mengukur kecanduan internet. kedelapan aitem tersebut menggambarkan beberapa aspek kecanduan internet, seperti peningkatan frekuensi dalam menggunakan internet, kegagalan dalam mengontrol penggunaan internet, munculnya perasaan gelisah dan depresi saat mengurangi atau berhenti menggunakan internet, timbulnya masalah sosial akibat penggunaan internet secara berlebihan, menggunakan internet untuk melarikan diri dari masalah, dan menyembunyikan sejauh mana keterlibatan dengan internet dan keluarga dan orang lain. Menurut Young (1999:3), seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan internet jika ia menjawab “ya” untuk sedikitnya lima pertanyaan dalam kuesioner tersebut.

Kecanduan *game online* juga membuat seseorang cenderung bersikap antisosial karena frekuensi untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya lebih sedikit daripada individu yang tidak kecanduan *game online*. Mereka seringkali lupa waktu dan tidak sadar telah menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain *game online*. Sesuai dengan fenomena yang terjadi di Universitas Muhammadiyah Gresik, banyak individu pada masa dewasa awal yang kecanduan bermain *game online*. Saat bermain *game online*, mereka cenderung kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya dan tidak dapat melaksanakan tugasnya dengan baik.

Berdasarkan penelitian awal dengan menggunakan metode observasi dan penyebaran angket yang dilakukan pada hari kamis 23 maret 2017 kepada 20 orang mahasiswa Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik dengan usia dewasa awal 18-20 tahun, rata-rata dalam sehari para gamers tersebut bisa bermain *game online* lebih dari 2 jam. Mereka bahkan terkadang mengabaikan tugas kuliah atau pekerjaan mereka hanya untuk bermain *game online*. Kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa mereka sangat senang dan puas jika telah memainkan *game online*, ada juga yang beranggapan beban pikiran karena tugas kuliah bisa teratasi jika bermain *game online* terlebih dahulu. Jenis *game online* yang biasa mereka mainkan adalah *CSGO, Clash Royale, Mobile Legend, DOTA 2, Heroes Evolved, COC, LOL, Lets Getrich, Lost Saga, Point Blank, UNO, League Of Legend*.

Febrian (2011:24), jumlah pemain *game* didominasi oleh laki-laki dengan prosentase sebesar 71,4% sedangkan prosentase gamers perempuan ialah sebesar 28,6%, berdasarkan hasil survey yang dilakukan Rogers (dalam Wijayanti, 2013:1), pengguna internet tahun 1999 didominasi oleh laki-laki dengan prosentase hampir 90% sedangkan wanita hanya kurang lebih 10%. Dari hasil survey tersebut dapat disimpulkan bahwa prosentase pengguna internet oleh laki-laki di tahun 1999 lebih tinggi dari tahun 2011, sedangkan pada wanita prosentase paling tinggi ada pada tahun 2011 di bandingkan tahun 1999. Dan sebagian besar pengguna internet memanfaatkan fasilitas tersebut untuk *chatting* dan bermain *game online*. Selain itu terdapat fenomena bahwa pengguna *game online* di Fakultas Teknik Program Studi

Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik didominasi oleh laki-laki dengan jumlah seluruh mahasiswa aktif 275 dan wanita sebanyak 70 mahasiswa aktif.

Tugas perkembangan pada masa dewasa awal menurut Erikson (dalam Alwisol, 2011:100-102) adalah menentukan rencana hidup selanjutnya, memilih pasangan, dan memilih pekerjaan. Menurut Becker (dalam Mappiare, 1987:20), pada masa dewasa awal, individu mulai menyesuaikan pola-pola kehidupan dan harapan-harapan sosial yang baru, termasuk juga mulai terbentuknya kematangan sosial. Kematangan sosial penting dalam membentuk keberfungsian individu pada masa dewasa awal. Menurut Grossman (dalam Puhar, 2007:21), kematangan sosial diartikan sebagai efektivitas kemampuan individu dalam memenuhi standar kemandirian secara personal dan tanggung jawab sosial yang dituntut oleh masyarakat sesuai dengan tingkat usia dan kelompok budaya tempat ia berada. Pada masa dewasa awal, individu akan dituntut untuk bersikap lebih mandiri dan mampu mengambil inisiatif untuk mengerjakan tugas-tugasnya, misalnya tugas kuliah maupun tugas dari lingkungan kerjanya. Selain itu individu pada dewasa awal diharapkan dapat menentukan rencana hidup selanjutnya, memilih pasangan, dan memilih pekerjaan. Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa rata-rata individu pada dewasa awal yang menjadi pecandu *game online* sering mengabaikan tugas-tugas kuliahnya hanya untuk bermain *game online*.

Hurlock (dalam Indriana dan Windarti, 2008:146), kematangan sosial dipengaruhi oleh faktor emosi. Di dalam *game online*, unsur kekerasan banyak ditonjolkan. Misalnya saja antar karakter *game* harus saling menyerang satu sama lain yang

membuat individu sering terpancing emosinya, misalnya dengan mengumpat, berbicara kasar atau bahkan merusak benda-benda disekitarnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anderson dan Burshman (dalam Febriandari, Nauli. & Rahmalia, 2013:3), perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh permainan dalam *game online* yang dimainkannya.

Individu yang mengalami kecanduan *game online* cenderung kurang dapat mengatur waktu mereka dan lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Individu yang mengalami kecanduan *game online* sering tidur larut malam atau bahkan begadang untuk menyelesaikan tantangan-tantangan dalam permainan internet tersebut, sehingga mereka sering merasa mengantuk keesokan harinya yang mengakibatkan mereka terlambat mengikuti perkuliahan. Hal ini tentu dapat menurunkan prestasi mereka dan juga mempengaruhi kinerja mereka karena mereka sering tidak fokus saat perkuliahan tengah berlangsung. Senada dengan yang diungkapkan oleh Yee (dalam Pratiwi, Andayani, & Karyanta, 2012:5) bahwa permasalahan yang timbul dari kecanduan *game online* adalah penurunan prestasi akademik.

Fenomena tentang kecanduan *game online* tersebut menarik untuk diteliti karena *game online* memiliki pengaruh terhadap kematangan sosial dewasa awal, seperti bagaimana individu dapat bersosialisasi dengan kemampuannya berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, setara kemampuannya dalam mengarahkan diri sendiri. Seperti yang kita ketahui, individu akan bersikap cenderung acuh dan tidak mepedulikan lingkungan sekitarnya, bahkan cenderung antisosial, saat mereka

sedang berkonsentrasi menyelesaikan setiap tantangan dalam *game*. Berdasarkan penelitian awal, ditemukan beberapa dampak negatif kecanduan *game online* bagi kematangan sosial pada mahasiswa Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik yakni sebagai berikut :

Pertama, kecanduan *game online* mungkin berpengaruh pada orientasi kerja seseorang. Individu yang mengalami kecanduan *game online* cenderung mengabaikan tugas kuliah atau pekerjaan hanya untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*. Pada tabel aitem pertanyaan berikut :

Tabel 1. Pertanyaan Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Tingkat Kematangan Sosial Mahasiswa

No	Pertanyaan	Tidak Pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1.	Seberapa sering anda mengabaikan tugas kuliah untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> ?	8	6	4	2	1

Kedua, kecanduan *game online* mungkin berpengaruh terhadap kemampuan mengarahkan diri atau *self-direction* seseorang. Mereka kurang dapat manajemen waktu dan gagal dalam usaha untuk mengurangi waktu bermain *game online*. Pada tabel aitem pertanyaan berikut :

Tabel 2. Pertanyaan Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Tingkat Kematangan Sosial Mahasiswa

No	Pertanyaan	Tidak Pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
2.	Seberapa sering anda mencoba untuk mengurangi jumlah waktu bermain <i>game online</i> dan gagal ?	5	8	3	3	2

Ketiga, individu yang mengalami kecanduan *game online* kemungkinan kurang mampu untuk mengatasi rasa stres yang mereka rasakan saat tidak bermain *game online*. Pada tabel aitem pertanyaan berikut :

Tabel 3. Pertanyaan Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Tingkat Kematangan Sosial Mahasiswa.

No	Pertanyaan	Tidak Pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
3.	Seberapa sering anda merasa bahwa jika tidak bermain <i>game online</i> , hidup terasa akan membosankan dan tidak menyenangkan ?	4	6	5	3	2

Fenomena pada penelitian awal tersebut menarik untuk diteliti lebih lanjut, sehingga dapat dirumuskan judul penelitian mengenai tingkat kecanduan *game online* dan tingkat kematangan sosial pada mahasiswa, yaitu “Hubungan Antara Tingkat Kecanduan *Game Online* Dengan Tingkat Kematangan Sosial Pada Mahasiswa

Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik”.

B. Identifikasi Masalah

Kecanduan didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental dan kesejahteraan finansial individu (Young & Abreu 2010:6).

Kecanduan *game online* termasuk dalam DSM-IV pada kategori gangguan impuls yang tidak ditentukan. Kategori tersebut digunakan untuk mengelompokkan sisa gangguan pengendali impuls yang tidak memenuhi kriteria untuk gangguan pengendalian impuls yang spesifik.

Susilo (2010:35), seorang yang telah kecanduan akan komputer dan internet akan melupakan aktifitas-aktifitasnya yang lain sehingga berdampak buruk bagi perkembangan psikologis mereka. Pecandu *game online* akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan orang lain karena mereka banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Selain itu, pecandu *game online* akan melupakan kewajiban akademik mereka saat mereka tengah menikmati permainan *online* tersebut.

Sesuai dengan observasi atau penelitian awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan penyebaran angket dan dengan menggunakan 3 pertanyaan terhadap 20 responden bahwa mereka lebih sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online* dan terkadang mengabaikan tugas kuliah mereka.

Faktor yang mempengaruhi mereka adalah karena faktor efikasi diri dimana Individu yang mengalami kecanduan *game online* memiliki keyakinan yang rendah terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Sehingga mereka cenderung mengabaikannya dengan bermain *game online* (Young & Abreu, 2011:82)

Rao (dalam Purohit & Nayak, 2003:233) menjelaskan bahwa kematangan sosial seseorang ditentukan oleh tiga aspek pokok, yaitu kecukupan pribadi, kecukupan interpersonal, dan kecukupan sosial. Ketiga aspek pokok tersebut menunjukkan bahwa seseorang dinilai telah mencapai kematangan sosial jika ia bersikap mandiri, memiliki emosi yang stabil, serta mampu bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri dan juga terhadap lingkungan sekitarnya.

Anderson (dalam Mappiare, 1987:18), individu yang dinilai belum mencapai tahap kematangan ialah tidak memiliki sifat tanggung jawab, tidak memiliki pendirian yang kuat, dan tidak memiliki emosi yang stabil.

Dari hasil observasi atau penelitian awal dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dengan waktu lebih dari dua jam per hari sehingga mereka terkadang mengabaikan tugas kuliah maupun pekerjaan mereka.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Kematangan Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik.

Adapun pembatasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Subyek penelitian dilakukan pada seluruh mahasiswa aktif Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Variabel yang diteliti hanya dibatasi pada Kecanduan *game online* dan Kematangan Sosial.

a. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental dan kesejahteraan finansial individu (Young & Abreu 2010:6). Jadi kecanduan *game online* adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus-menerus dalam permainan *online* yang menimbulkan dampak negatif pada pekerjaan dan hubungan sosial.

b. Kematangan Sosial

Menurut Chaplin (2006:471), kematangan sosial adalah satu perkembangan seseorang mengenai keterampilan dan adat kebiasaan, yang

khas dari kelompok. Rao (dalam Purohit & Nayak, 2003:233) menjelaskan bahwa kematangan sosial seseorang ditentukan oleh tiga aspek pokok, yaitu kecukupan pribadi, kecukupan interpersonal, dan kecukupan sosial. Ketiga aspek pokok tersebut menunjukkan bahwa seseorang dinilai telah mencapai kematangan sosial jika ia bersikap mandiri, memiliki emosi yang stabil, serta mampu bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri dan juga terhadap lingkungan sekitarnya.

Menurut Anderson (dalam Mappiare, 1987:18), individu yang dinilai belum mencapai tahap kematangan ialah tidak memiliki sifat tanggung jawab, tidak memiliki pendirian yang kuat, dan tidak memiliki emosi yang stabil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah ada hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat kematangan sosial pada mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah di ajukan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat kematangan sosial pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Gresik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik serta sebagai tambahan data tentang sebuah fenomena mengenai kecanduan *game online* dengan kematangan sosial dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu psikologi, terutama psikologi perkembangan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi individu pada masa dewasa awal, yakni agar mereka mampu mengetahui perkembangan

kematangan sosial mereka dan mampu mengetahui hambatan yang muncul dalam mencapai kematangan sosial mereka.