

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet sekarang ini sudah menjadi salah satu teknologi yang dibutuhkan dan memudahkan pekerjaan manusia. Terlihat dari banyaknya individu yang tidak terlepas dari penggunaan internet dalam kesehariannya. Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, pengguna internet di Indonesia saat ini sudah mencapai 143,26 juta jiwa atau sekitar 54,68% dari total penduduk di Indonesia. Melalui internet banyak hal yang dapat dilakukan di internet seperti mencari informasi terbaru, berita, berinteraksi dengan orang lain, dan juga sebagai hiburan.

Sesuai dengan Horigan (2002) melakukan survei mengenai aktivitas-aktivitas yang dilakukan individu di internet. Hasil survei tersebut menyatakan bahwa aktivitas yang dilakukan pengguna internet salah satunya adalah aktivitas menyenangkan dan hiburan. Aktivitas menyenangkan dan hiburan tersebut berupa melihat video, pesan singkat (*chatting*), mendengarkan atau mengunduh musik dan bermain *game online*.

Game online merupakan aktivitas menyenangkan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Sesuai dengan pendapat Adams (2009), *game online* sebagai permainan yang membutuhkan koneksi internet untuk memainkannya. Khusus di Indonesia sendiri, individu yang bermain *game online* cukup banyak. Hal ini dapat dilihat berdasarkan survei APJII tahun 2017 bahwa sekitar 54,13% pengguna memanfaatkan pengguna internet di bidang gaya hidup

untuk bermain *game online*. Sedangkan pada tahun 2014 berdasarkan APJII, hanya terdapat 10% dari pengguna internet yang memanfaatkannya untuk bermain *game online*. Berdasarkan survei tersebut, terlihat bahwa individu yang mengakses *game online* mengalami peningkatan.

Sekarang ini, teknologi yang berkembang membuat individu dengan mudah mengakses *game online* seperti melalui *smartphone*, komputer dan laptop mereka. Ditambah lagi *game online* menyediakan banyak ragam permainan sehingga individu dapat bermain *game online* sesuai dengan keinginannya.

Seiring dengan itu, *game online* tidak luput dari teknologi yang ditawarkan seperti kualitas *game* yang diberikan dan dapat melakukan interaksi sosial. Sesuai dengan pendapat Kim dan Kim (2010) bahwa kualitas permainan dan adanya interaksi sosial merupakan alasan individu tertarik untuk bermain *game online*. Interaksi sosial yang memungkinkan saat bermain *game online* yaitu berbincang, saling bertarung untuk mencapai tujuan bersama dengan pemain lainnya (Kim & Kim, 2010). Interaksi sosial sudah menjadi salah satu kebutuhan dasar manusia. McKenna dan Bargh (1999) menyimpulkan bahwa interaksi sosial melalui dunia maya termasuk interaksi dalam *game online* memiliki dampak yang kuat terhadap kehidupan nyata seseorang.

Di samping itu, fungsi *game online* bagi individu yakni sebagai alternatif untuk *refresing*, menghilangkan kejenuhan dan juga sebagai pelarian dari tekanan di kehidupan sehari-hari (Shin, 2009). *Game online* juga memberikan efek kesenangan bagi remaja ketika bermain sehingga sulit bagi mereka untuk lepas dari *game online*. Apalagi Griffiths, Davies dan Chappel (2004) menyatakan

remaja sulit mengendalikan diri dalam bermain *game* karena *game online* akan selalu mengalami pembaharuan dan bersifat tidak pernah berhenti. Hal ini membuat individu sulit untuk berhenti dan terus memainkan *game online*.

Individu yang sulit berhenti bermain *game online* akan merasakan dampak pada dirinya mulai dari kondisi fisik, psikologis dan hubungan dengan orang lain. Yee (2002) menyatakan, bahwa permasalahan yang terkait dengan *game online* dalam kehidupan nyata menumbulkan masalah akademis, kesehatan, keuangan dan hubungan dengan orang lain. Masalah tersebut terlihat pada nilai akademis yang cenderung mengalami penurunan, uang ekstra untuk bermain game, mengabaikan kebutuhan biologis dasar seperti makan, tidur dan kebersihan diri, mengalami keluhan fisik seperti mata menjadi kering dan tegang, sakit punggung, kelelahan, dan mengalami penurunan berat badan (Griffiths & Meredith, 2009). Salah satu kasus yang terjadi pada remaja berusia 14 tahun di Depok yang nekat mencuri kotak amal Mushola dengan alasan karena pelaku kebingungan mencari uang untuk bermain *game online* (Assifa dalam Kompas, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa remaja tersebut membutuhkan uang untuk bermain *game online* sehingga remaja tersebut mencoba segala cara agar remaja tersebut dapat kembali bermain *game online*.

Selain itu, peminat *game online* terdapat di segala usia mulai dari anak-anak, orang dewasa dan para remaja. Griffiths, Davies dan Chappell (2004), menyatakan bahwa remaja menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *game online* dari pada orang dewasa. Hal ini dikarenakan remaja mudah mengikuti dan tertarik terhadap perkembangan yang ada seperti *game online*

(Kurci, 2015). Maka dari itu, *game online* menjadi sesuatu yang dapat membuat remaja menjadi rentan dan beresiko dalam mengembangkan perilaku bermain *game online* secara berlebihan.

Individu yang bermain *game online* secara berlebihan dapat disebut mengalami *problematic online game use* (Kim & Kim, 2010). Definisi *problematic online game use* menurut Kim dan Kim (2010) adalah sebagai gambaran orang-orang yang menggunakan *game online* secara berlebihan yang akhirnya berdampak negatif pada kehidupan nyata. Sementara itu menurut Charlton dan Danforth yaitu perilaku bermain *game online* sampai batas ia menciptakan dampak psikologis, sosial, sekolah, dan bekerja sehingga menimbulkan kesulitan dalam kehidupan seseorang (Kim & Kim, 2010). Jadi, dapat disimpulkan bahwa *problematic online game use* adalah gambaran seseorang yang bermain *game online* secara berlebihan sampai batas ia dapat menciptakan kesulitan di kehidupan sehari-harinya.

Kim dan Kim (2010) menggambarkan kondisi remaja bermain *game online* berlebihan yakni remaja tidak dapat mengendalikan waktu bermain mereka yang disebut dengan *failure of self control*. Sesuai dengan pendapat Griffiths, Davies dan Chappel (2004) bahwa remaja yang bermain *game online* menghabiskan waktu secara berlebihan dalam bermain sehingga waktu yang seharusnya telah terjadwal seperti bekerja, mengerjakan tugas, istirahat, belajar dan waktu dengan keluarga tersita oleh *game online* tersebut.

Salah satu faktor yang dapat mencegah remaja dalam bermain *game online* berlebihan adalah keluarga. Orang tua dapat menjadi faktor protektif bagi remaja

dari kecanduan bermain *game online* seperti dengan memberikan aturan batas waktu, tempat, dan konten *game* untuk anak (Bonnaire & Phan, 2017). Hal ini sesuai dengan data awal yang diperoleh peneliti bahwa 12 dari 25 remaja melaporkan bahwa cara orang tua mereka mencegah remaja dalam bermain *game online* berlebihan yakni dengan mengajak atau meminta remaja untuk melakukan suatu kegiatan pengalihan.

Keluarga menjadi faktor penting dalam mendorong dan menanamkan perkembangan dari segi fisik dan psikologis remaja tetapi jika peran keluarga tidak efisien maka akan menimbulkan masalah atau konflik pada remaja (Charoenwanit & Sumneangso, 2014), salah satunya berpengaruh pada perilaku bermain *game online* secara berlebihan. Sesuai dengan Sulisty, Evanytha dan Vinaya (2015) yang menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* berlebihan dengan pola asuh *autiritative*. Orang tua dengan pola asuh ini akan mendorong remaja untuk mandiri namun tetap membatasi dan mengontrol tindakan remaja salah satunya dalam bermain *game online*.

Selain itu, keluarga menjadi salah satu prediktor untuk mengidentifikasi perilaku bermasalah pada anak (Tafa & Baiocco, 2009). Peneliti dalam literturnya menyatakan bahwa ketika ikatan emosional yang lemah, ketidakmampuan untuk mengubah struktur kekuasaan di dalam keluarga, hubungan peran dan hubungan dalam menanggapi stres situasional dan perkembangan dapat membuat perilaku bermasalah pada remaja akan meningkat. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa pentingnya respon afektif, kontrol perilaku, fungsi peran orang tua dan komunikasi untuk mencegah perilaku

bermain *game online* berlebihan pada remaja yang terlihat dalam keberfungsian keluarga.

Epstein, Ryan, Keitner, Miller, dan Bishop (2005) mendefinisikan keberfungsian keluarga yaitu sejauh mana interaksi didalam keluarga yang memiliki dampak terhadap kesehatan fisik dan emosional anggota keluarga. Konsep *McMaster Model Family Function* (MMFF) membuktikan bahwa adanya kolerasi antara keberfungsian keluarga dengan perilaku anak-anak dan remaja (Epstein, Bishop, & Levin, 1980). Berikut beberapa dimensi keberfungsian keluarga yang berkaitan dengan perilaku menyimpang tersebut adalah peran (tugas dan tanggung jawab dalam keluarga), keterlibatan afektif (adanya keterlibatan antar anggota keluarga demi kepentingan masing-masing anggota keluarga), komunikasi (pertukaran informasi yang disampaikan secara langsung dan jelas), pemecahan masalah (kemampuan dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan bersama), responsivitas afektif (mengekspresikan berbagai macam emosi sesuai dengan konteks, situasi dan durasinya), dan kontrol perilaku yang fleksibel dimana adanya ketetapan standar yang logis dan memiliki kesempatan untuk negosiasi untuk menetapkan standar perilaku didalam keluarga (Epstein, Ryan, Keitner, Miller, & Bishop, 2005).

Berdasarkan dimensi keberfungsian keluarga yaitu komunikasi ada beberapa penelitian yang mengaitkan dengan bermain *game online* berlebihan. Rochmah (2011) menyatakan bahwa komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan remaja kurang baik, misalnya ada persoalan antara orang tua dengan remaja yang tidak terselesaikan, maka remaja akan mencari pelarian dari masalah

tersebut dengan cara bermain *game online*. Remaja yang komunikasinya sedikit dengan orang tua atau saudaranya, maka mereka akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan kegiatan lain seperti bermain *game online*.

Dimensi kedua dari keberfungsian keluarga yaitu kontrol perilaku orang tua terhadap perilaku remaja bermain *game online* berlebihan. Sesuai dengan Niyomrat (2004), remaja yang dibesarkan dari keluarga tanpa disiplin, kurangnya kontrol dan aturan rumah sering ditemukan mengalami perilaku bermasalah salah satunya bermain *game online* berlebihan, misalnya keluarga yang memanjakan anaknya atau orang tua yang tidak memberikan hukuman ketika remaja melakukan kesalahan (dalam Charoenwanit & Sumneangsor, 2014). Dalam sebuah studi oleh Yen, Chen, Chen, dan Ko (2007) menyatakan bahwa tanpa pengawasan dan disiplin yang efektif dalam keluarga, remaja biasanya mengalami kesulitan dalam mengontrol waktu yang dihabiskan dalam aktivitas online yang sedang berlangsung seperti bermain *game online*. Masya dan Chandra (2016) juga menyatakan bahwa kurangnya perhatian dan kontrol orang tua dapat membuat remaja memilih menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Hal tersebut dapat membuat remaja memiliki kebebasan bermain *game online* tanpa batasan.

Namun jika orang tua melakukan perannya dengan baik dan memiliki hubungan yang positif yang dapat dilihat dari terpenuhinya dimensi keberfungsian keluarga, maka akan menjadikan remaja mampu mengatur perasaan dan perilaku mereka serta remaja dapat terhindar dari perilaku bermasalah salah satunya bermain *game online* secara berlebihan. Chiu, Lee dan Huang (2004) melaporkan bahwa keluarga dengan keberfungsian keluarganya lebih tinggi memiliki tingkat

permainan bermasalah yang rendah. Keberfungsian keluarga bersifat protektif terhadap masalah perilaku bermain *game online* pada anak dan remaja karena anggota keluarga akan mengarahkan perhatian remaja dari *game* dan melakukan aktivitas lain.

Berdasarkan hal di atas, keberfungsian keluarga memiliki hubungan terhadap perilaku remaja salah satunya perilaku masalah bermain *game* secara berlebihan. Maka dari itu, peneliti ingin melihat hubungan keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dibuat untuk mempermudah penelitian dan sekaligus menjadi tolak ukur masalah sebagai fokus dalam penelitian yang dilakukan. Apakah terdapat hubungan antara keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan keilmuan kepada bidang ilmu psikologi mengenai hubungan antara keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Memberikan informasi kepada remaja pemain *game online* secara berlebihan (POGU) mengenai dampak-dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan baik itu dari aspek fisik, psikologis dan sosial sehingga remaja dapat mengontrol dirinya dan terhindar dari bermain *game online* secara berlebihan.
2. Memberikan informasi kepada orang tua tentang pentingnya peran orang tua dalam segala aspek dan ikut mendukung dan membimbing remaja dalam masa perkembangan sehingga orang tua dapat mencegah terjadinya konflik dan masalah perilaku pada remaja salah satunya pada dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan. Orang tua diharapkan membuat kesepakatan dengan anak mengenai batas penggunaan fasilitas seperti internet, *handphone* dan komputer agar mencegah perilaku bermain *game online* secara berlebihan.

1.5. Sistematika penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan landasan teori yang mendasari masalah yang menjadi objek penelitian, meliputi landasan teori, aspek-aspek dan faktor-faktor yang mempengaruhi mengenai topik keberfungsian keluarga

dan *prolematic online game use*. Dalam bab ini juga memuat kerangka pemikiran dan hipotesa penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang identifikasi variabel penelitian, definisi operasional, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, metode pengambilan data, uji validitas, uji daya beda dan reliabilitas alat ukur, metode analisis data serta hasil uji coba alat ukur penelitian.

Bab IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran dari subjek penelitian dan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

Bab V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan, kelebihan serta keterbatasan penelitian yang sudah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

