

# BAB I

## PENGANTAR

### A. Latar belakang

Perkembangan teknologi era digital saat ini tumbuh dengan sangat cepat. Tentunya kemajuan teknologi semakin pesat, dan banyak perubahan telah dilakukan dan semakin banyak pilihan hiburan seperti salah satunya *game online*. *Game online* merupakan permainan yang membutuhkan sambungan internet, saat bermain *game online* pemain mampu berkomunikasi dengan pemain lainnya sehingga setiap individu yang bermain *game online* tidak lagi sendiri melainkan bisa bermain bersama-sama dengan banyak orang yang kita kenal atau tidak (Surbakti, 2017).

Di Indonesia sendiri, *game online* pertama hadir dan berkembang pada tahun 90-an. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada membuat *game online* mengalami perkembangan. Tampak dari semakin banyak *game online* yang bermunculan seperti *Dota 2*, *Point blank* dan *Counter-Strike* (Fadillah, 2018).

*Game online* sendiri merupakan wadah bermain yang sangat populer bagi remaja, dimana *game online* memiliki daya tarik yang membuat remaja tidak mau belajar dan lebih memilih bermain, hal ini dibuktikan dengan banyaknya remaja yang sering membolos dan menghabiskan waktu di depan komputer dari pada buku dan akan menyebabkan kegiatan sekolah terganggu (Ariantoro, 2016).

Akbar (2018) menyatakan di tiga warung internet menunjukkan pengunjung yang datang sebagian besar adalah pelajar berpakaian putih

abu-abu, serta pengakuan tiga pemilik warung internet bahwa kebanyakan yang datang ke warung internet adalah siswa SMA untuk bermain *game Ragnarok Online*.

Anhar (2014) remaja laki-laki sangat mudah untuk mengalami kecenderungan kecanduan *game online* dibanding remaja perempuan, dimana mereka akan semakin banyak menghabiskan waktu untuk berkunjung ke warung internet. Kusuma (2019), membuktikan bila permainan *game online* sangat disukai oleh kalangan remaja laki-laki sebanyak 93% dan remaja perempuan 7%, sehingga bisa disimpulkan bahwa remaja laki-laki sangat mendominasi untuk memainkan *game online*. Budiarno (2019) mendapat 47,85% remaja perempuan dan 64,45% remaja laki-laki berusia 12-22 tahun mengalami kecanduan *game online*.

Hurlock (2008) remaja laki-laki dianggap lebih rentan terhadap kecenderungan kecanduan game online. Masa remaja yang berada pada usia 12-24 tahun cenderung lebih mudah terjerumus terhadap hal-hal baru yang salah satunya merupakan kecenderungan kecanduan game online. Gaol (2007) menyatakan bahwa pria lebih mudah mengalami kecenderungan kecanduan game online dari pada wanita. Dalam melakukan aktivitas online, pria dan wanita memiliki sifat yang berbeda di mana wanita melakukan aktifitas online hanya untuk sekedar melihat media sosial, namun pria cenderung bermain game online dari pada melihat media sosial.

Puspita (2020) menemukan sebanyak 14 orang mahasiswa Universitas Indonesia mengalami kecenderungan kecanduan *game*

*online* tingkat tinggi, 49 orang mengalami tingkat kadar kecanduan menengah dan 12 orang mengalami kadar kecanduan rendah.

Novrialdy (2019) *game online* akan memiliki dampak positif ketika dimanfaatkan sebagai hiburan di mana segala rasa penat dan stres dapat berkurang dengan bermain *game online*. Namun pada kenyataannya, *game online* dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai wadah untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga akan menjadikan remaja mengalami kecenderungan kecanduan *game online* (Reza, 2021).

Masyita (2016) kecenderungan kecanduan *game online* adalah dimana setiap pemainnya akan sulit terlepas dari permainan tersebut. Individu yang mengalami kecenderungan kecanduan *game online* akan merasa gelisah ketika mereka tidak memainkan *game online*. Ketika individu telah mengalami kecanduan *game online* akan menimbulkan dampak negatif yaitu individu akan terus menerus bermain *game online* tanpa berhenti.

Berdasarkan paparan di atas, maka kecenderungan kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi dimana perilaku individu ingin menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online*. Dampak yang ditimbulkan ketika mengalami kecenderungan kecanduan *game online* akan memunculkan perbuatan negatif seperti remaja akan sering membolos dan menghabiskan waktu bermain *game online* sehingga aktivitas sekolahnya terganggu. Akan memunculkan kerenggangan dengan keluarga, karena ketika individu memainkan *game online* akan mengurangi waktu bersama keluarga.

Oktaviana (2013) salah satu masalah hidup yang dapat dialami oleh setiap individu adalah kecenderungan kecanduan *game online*. Ketika individu telah mengalami kecenderungan kecanduan *game online* akan menimbulkan dampak negatif. Seperti kesehatan remaja yang akan mengalami penurunan, kemudian dari segi psikologi secara tidak langsung mempengaruhi alam bawah sadar yang akan membuat remaja mudah marah (Novrialdy, 2019).

Oleh sebab itu remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan *game online* perlu untuk memiliki kemampuan beradaptasi terhadap kondisi ini, mampu untuk bangkit dan menghadapi masalah yang sedang dialami dengan memiliki *resiliensi* (Oktaviana, 2013).

Menurut Reivich dan Shatte (2002) *resiliensi* merupakan keahlian setiap individu untuk beradaptasi, bertahan, terhadap sesuatu yang menekan, mampu mengatasi masalah, serta mampu bangkit kembali dari keterpurukan. Reivich dan Shatte (2002) juga menambahkan bahwa *resiliensi* juga merupakan sebuah kemampuan dalam hidup untuk merespon sesuatu dengan sehat dan produktif meskipun dalam keadaan sulit, sehingga dapat mengendalikan tekanan dalam kehidupan sehari-hari (Reivich & Shatte, 2002).

Detta (2017) ketika remaja memiliki *resiliensi* yang tinggi remaja tidak akan memiliki kecenderungan terhadap kecanduan *game online*, karena dirinya memandang semua tekanan ataupun masalah yang dihadapi menjadi pembelajaran sehingga individu tidak akan mengalami kecenderungan kecanduan *game online*.

Dipayanti (2017) ketika remaja memiliki *resiliensi* kurang baik (rendah) maka akan memiliki kecenderungan kecanduan terhadap *game online*, karena ketika remaja memiliki *resiliensi* kurang baik akan memandang bahwa setiap masalah merupakan tekanan hidup yang tidak memiliki jalan keluar sehingga individu susah untuk mengatasi maupun memperkuat diri untuk menghadapi masalah yang ada pada dirinya masing-masing.

Salah satu bukti akan rendahnya *resiliensi* pada remaja ditunjukkan dalam harian Jogja adalah wawan, ketika remaja yang berasal dari Yogyakarta ini memiliki masalah pribadi, dirinya menjadikan *game online* sebagai pelariannya. “ ketika ada masalah pribadi *game online* adalah pelarian yang mengasyikkan” katanya. Dirinya mengakui bahwa menjadikan *game online* sebagai obat yang ampuh Harian Jogja (Tiani, 2013).

Berdasarkan paparan diatas, *resiliensi* yang baik perlu dimiliki pada setiap individu khususnya para remaja. Karena ketika remaja memiliki *resiliensi* yang baik mereka tidak mudah untuk memiliki kecenderungan kecanduan *game online*. Sebaliknya, ketika remaja yang memiliki *resiliensi* yang rendah atau kurang baik mereka memiliki kecenderungan kecanduan terhadap *game online*.

Hal inilah yang kemudian membuat peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan melihat “Pengaruh *Resiliensi* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-Laki Berusia 12-24 Tahun Yang Memiliki Member Di Warung Internet Cornet, Hardcor dan Second Home”.

## B. Rumusan Permasalahan

Berlandaskan latar belakang yang telah ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah ada Pengaruh *Resiliensi* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-Laki Berusia 12-24 Tahun Yang Memiliki Member Di Warung Internet Cornet, Hardcor dan Second Home”?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah guna mengetahui adakah Pengaruh *Resiliensi* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-Laki Berusia 12-24 Tahun Yang Memiliki Member Di Warung Internet Cornet, Hardcor dan Second Home.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu menambah ilmu pengetahuan baik di bidang psikologi sosial terkait pengaruh *resiliensi* terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja dengan kata lain membandingkan antara kenyataan atau fenomena yang ada di lapangan dengan teori yang ada sehingga mampu menjadi gambaran untuk penelitian selanjutnya dengan mengambil fenomena serupa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Peneliti

Sebagai pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh, khususnya dalam ilmu psikologi dan bisa sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya.

b) Bagi Remaja

Membantu remaja untuk mengetahui akan pentingnya memiliki *resiliensi* yang baik, sehingga ketika menghadapi masalah dalam kehidupan diharap mampu menghadapi dan berdiri kembali sekalipun mendapat situasi berat sekalipun.

#### E. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

Arifin (2020) menggunakan judul “Hubungan Antara Adversity Quotient Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja. Hasil dari pengkajian ini adalah ada kaitannya antara *adversity quotient* beserta kecanduan *game online* pada remaja, semakin tinggi AQ remaja akan semakin rendah untuk mengalami kecanduan *game online* dan sebaliknya apabila semakin rendah AQ akan semakin tinggi kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan Teknik pengambilan sampel dengan memanfaatkan alat ukur berbentuk skala, skala yang dipakai merupakan model skala Likert. Di sini peneliti melakukan Uji validitas menggunakan interaksi product moment melalui Karl Pearson untuk mengukur hipotesis, sebelum menggunakan korelasi product moment. Perbandingan dengan penelitian yang sedang dibuat adalah pada variabel bebas, populasi subjek penelitian, lokasi penelitian yang digunakan dan Teknik pengambilan sampel.

Santika (2019) menggunakan judul “Efektivitas Teknik Self Management Dalam Menangani Kecanduan *Game Online* Remaja di Desa Patoloan Kecamatan Bone-bone Kabupaten Luwu Utara”. Hasil dari penelitian ini terlihat adanya perbedaan terkait hasil treatment sebelum maupun setelah perlakuan. Bahwa pernyataan yang memakai kecanduan *game online* dengan memakai teknik self management memperlihatkan bahwa efektif pada mengatasi kecanduan *game online* remaja pada Desa Patoloan Kecamatan Bone Bone Kabupaten Luwu Utara. Peneliti memakai teknik pengambilan sampel Non Probability Sampling (Sampling Jenuh). Disini peneliti memakai uji validitas dengan menggunakan korelasi product moment sedangkan reliabilitas diuji memakai teknik reliabilitas instrumen yang bertujuan agar mengetahui konsistensi suatu instrumen, agar mengungkap apakah instrumen tersebut bisa dipercaya sebagai pengaplikasian alat pengambilan data. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini ingin melihat pengaruh *resiliensi* dan kecanduan *game online* pada remaja, populasi subjek yang akan diteliti dan teknik pengambilan sampel.

Pohan (2018) menggunakan judul “Gambaran Self-Disclosure Pada Remaja Yang Mengalami Kecanduan Pada *Game Online*”. Perolehan dari penelitian ini adalah Self-Disclosure pada remaja akhir cenderung berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 90 orang. Self-Disclosure yang tinggi adalah individu memiliki frekuensi bersosialisasi yang tinggi, penyingkapan diri yang tinggi, kejujuran yang cenderung tinggi, tingkat komunikasi yang tinggi serta keintiman dengan lawan bicara yang cenderung tinggi dengan menggunakan teknik *accidental sampling*.

Perbandingan dengan penelitian yang sedang dibuat terdapat pada variabel bebas, populasi subjek penelitian, lokasi penelitian yang digunakan dan Teknik pengambilan sampel.