

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dengan meningkatnya jumlah orang yang menggunakan internet setiap tahun, internet telah mendarah daging ke dalam era digital masyarakat modern. Saat ini, hampir setiap lokasi memiliki koneksi internet, bahkan terkadang gratis, berbeda dengan dulu ketika pengguna harus menggunakan modem. Pada Desember 2017, ada sekitar 4 miliar pengguna internet di seluruh dunia, dan Asia menyumbang hampir 50% dari pengguna tersebut (49,6%). (VPN Mentor, n.d.). Pada awal 2019, ada 150 juta pengguna internet di Indonesia saja, atau hampir 56 persen dari seluruh populasi negara. Pada tahun 2017 terdapat 143,26 juta pengguna internet di Indonesia (Al mubarak & Soedirham, 2021)

Menurut temuan survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) tahun 2018, terdapat 171,17 juta pengguna internet di Indonesia dari 264,16 juta penduduk negara tersebut, dan di Sulawesi Utara saja, hingga 70% penduduk menggunakan internet. Persentase pengguna internet di Indonesia yang berusia antara 15 dan 19 tahun adalah 91 persen, 93,9 persen dari semua perangkat yang terhubung ke internet adalah smartphone atau tablet, dan 54,13 persen pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk tujuan hiburan, sebagian besar untuk bermain *game online* (Mais et al., 2020)

Menurut data terbaru pengguna *game online*, Ada 2,3 miliar pemain *game online* secara global, menurut laporan 2018 oleh Newzoo (Global Games Market Report). 50 persen dari mereka, atau 1,2 miliar orang, tinggal di kawasan Asia-Pasifik, dengan 82 juta di antaranya tinggal di Indonesia saja. Indonesia saat ini berada di peringkat 17 dunia untuk pendapatan *game online*. Sikap ekstrem terhadap bermain *game online*, seperti ketidakmampuan untuk berhenti bermain, dikenal sebagai kecanduan *game online* (Nurdilla, 2018). Kecanduan *game online* sekarang secara resmi diakui oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sebagai kondisi mental dalam Revisi 11 th of the International Classification of Diseases (ICD-11).

Sudah menjadi ritual harian untuk bermain *video game* bukan hanya untuk bersenang-senang atau menghabiskan waktu (Al mubarak & Soedirham, 2021). Sesuai Adams and Rollings (Pritama, 2017). *Game online* adalah *game* yang dapat diakses banyak orang dan dimainkan di komputer yang terhubung ke jaringan internet. *Game online* menyediakan berbagai atraksi yang mendorong siswa untuk bermain daripada belajar. Bermain *video game online* sudah menjadi kebiasaan. *Game online* mungkin bisa membuat ketagihan selain menghibur karena ketika Anda bermain dan kalah, Anda akan terus berusaha untuk menang. Dari perspektif sosiologis, siswa yang kecanduan *game online* memiliki kecenderungan *egosentrisme* dan akan mengutamakan keunikan mereka. Kecenderungan alami siswa adalah menarik diri dari lingkungan mereka dan percaya bahwa hidup mereka dijalani secara *online* dan di ruang *virtual*.

Karena mengakibatkan penghancuran diri dan sulit dihentikan, kecanduan perilaku yang berulang dan merusak (Yee, 2002). Menurut Weinstein (2010), Sejauh mana seseorang bermain *video game* secara tidak perlu dan berdampak negatif pada pemain itulah yang dimaksud dengan kecanduan *game online*. Kecanduan *online*, yang biasa disebut dengan kecanduan *game*, adalah salah satu jenis kecanduan kemajuan teknologi (Fitri, 2018:35). Kecanduan *game online* dapat didefinisikan sebagai ketergantungan individu yang berlebihan dan terus-menerus pada aktivitas ini, yang seiring waktu dapat berdampak buruk pada pertumbuhan fisik dan psikologis mereka. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika mereka secara konsisten menghabiskan banyak waktu untuk memainkannya, merasa kesal dan kesal ketika diminta untuk berhenti memainkannya, terus-menerus memikirkannya saat melakukan aktivitas lain, berbohong tentang berapa banyak waktu yang mereka habiskan untuk bermain. mereka setiap hari, cenderung menyembunyikan kebiasaan buruk mereka karena takut ditegur dan dilarang memainkannya, berjuang untuk berkonsentrasi karena mereka terus-menerus memikirkannya, dan banyak lagi. Bermain *game online* tiga kali sehari selama lebih dari 30 menit setiap kali memenuhi syarat sebagai kecanduan.

Lemmens (2009) menegaskan bahwa ada sejumlah tanda dan gejala kecanduan, di antaranya konflik, isu, dan *salience* (gejala bermain *game* yang mendominasi pikiran dan mendorong keinginan untuk terus bermain), problem (gejala bermain *game* yang menimbulkan masalah). Penarikan diri (emosi yang mengakibatkan pemain jengkel jika mereka berhenti bermain atau menurunkan

seseorang dalam bermain game), toleransi (sikap pemain yang memakan waktu lebih lama dalam bermain game), penyesuaian suasana hati, dan gejala dengan orang lain sebagai akibat dari permainan (perasaan pemain saat bermain game). permainan akan mengubah emosi mereka), serta kekambuhan (aktivitas pemain yang terus-menerus bermain game).

Bermain *game* memiliki efek yang merugikan, dan ini termasuk kegiatan yang mengurangi perhatian belajar di rumah dan di kelas. *Game* seringkali membuat pemain ketagihan karena dibuat dengan fitur yang menarik, termasuk grafis dan animasi yang menarik perhatian. Akibat kurang gerak, duduk lama, sering telat makan, dan paparan radiasi dari layar komputer, anak-anak yang bermain video game sering mengalami penurunan sistem kekebalan tubuh (Malahyati, 2012).

Seseorang yang memiliki masalah dengan penggunaan internet mereka lebih mungkin melakukannya jika mereka memiliki harga diri yang rendah (Amin & Poerwandari, 2019). Menurut beberapa penelitian yang meneliti hubungan antara harga diri yang buruk dan kecanduan internet, harga diri yang rendah dapat menyebabkan kecanduan, kurangnya kontrol diri, masalah kepercayaan diri, dan rasa gagal yang semuanya dapat menjadi prekursor untuk kecanduan *online* (Mulyana & Afriani, 2018). Orang-orang dengan harga diri rendah sering beralih ke internet setiap kali mereka menghadapi kesulitan atau keadaan yang tidak menyenangkan.

Karena ketidakmampuan pengguna tertentu untuk mengatur diri mereka sendiri, kecanduan *game online* sekarang menjadi perhatian. *Game online*

diproduksi sebagai kegiatan rekreasi untuk membantu orang-orang melakukan dekompresi ketika mereka stres karena pekerjaan mereka atau karena terlalu banyak tugas yang harus dilakukan. Untuk beberapa pemain *game online*, ini menyebabkan kecanduan. Pengguna game online yang berusaha memenuhi tuntutan mereka dengan bermain lebih lama mungkin mengenali kecanduan ini dari intensitas yang mereka mainkan (Budhi & Indrawati, 2017).

Lingkungan yang tidak terkendali, ketidakmampuan untuk memprioritaskan, kurangnya kontrol diri, kurangnya hubungan sosial yang positif, sifat-sifat seperti kecemasan, harga diri rendah, introversi, mekanisme koping disfungsi, depresi, dan kecemasan semuanya dapat dipengaruhi oleh kebiasaan dari bermain *game online* secara berlebihan dan kecemasan sosial. (W, 2017)

Kecanduan *game online* memiliki beberapa faktor, termasuk fakta bahwa pemain sering terus bermain sampai bosan dan senang. Faktor lain yang berkontribusi termasuk kelalaian orang tua dan dampak tak terelakkan dari media sosial pada globalisasi. Selain itu, harga diri siswa yang buruk dapat berkontribusi pada kecanduan *game online*.

Penelitian sebelumnya oleh Alfin (2016) mengungkapkan bahwa pengendalian diri berdampak positif terhadap kecanduan *game online*, seperti yang ditunjukkan oleh analisis regresi sederhana dengan koefisien determinasi (0,194) dan  $\text{sig} (P) = 0,000 (p < 0,01)$ . Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara pengendalian diri dan kecanduan *game online* lemah, sebaliknya jika kontrol diri lemah, kecanduan *game online* kuat.

Penelitian Novita (2018) Penelitian sebelumnya menemukan hubungan negatif atau berlawanan antara pengendalian diri dan intensitas bermain game online, yang menunjukkan bahwa skor pengendalian diri menurun seiring dengan meningkatnya intensitas bermain. Variabel intrinsik dan ekstrinsik dapat mendorong siswa untuk bermain *game online*. Faktor intrinsik meliputi keinginan untuk tampil baik dalam permainan, kebosanan di rumah atau sekolah, fokus yang lebih besar pada game online daripada aktivitas lainnya, dan kurangnya kontrol diri saat bermain. Faktor ekstrinsik termasuk tekanan teman sebaya untuk berpartisipasi dalam permainan, kurangnya koneksi sosial yang positif, dan harapan yang tinggi dari orang tua untuk anak-anak mereka.

Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Margasari didapatkan bahwa jumlah keseluruhan siswa sebanyak 767 siswa dan untuk kelas IX sebanyak 256 yang terbagi menjadi 8 kelas. Peneliti memberikan lembar kuesioner yang berisi 10 pertanyaan kepada setiap siswa sebanyak 10 siswa terdiri satu orang responden siswi dan Sembilan responden siswa.. Waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game* dalam sehari lebih dari 3 jam, siswa dan siswi sudah bermain *game online* selama kurang lebih 1-3 tahun dan bermain *game online* hampir setiap hari, uang yang mereka habiskan untuk membeli kuota lebih dari 20.000 dan didapatkan hasil 60% siswa mengalami kecanduan *game online*. karena adanya pandemic ini siswa lebih mengutamakan bermain *game online* dibandingkan tugas, sekolah, dan yang lainnya dengan alasan bosan, dengan bermain *game online* bisa menghilangkan stress, dan dapat mempelajari bahasa Negara lain.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan *Self esteem* dan *Self control* dengan kecanduan bermain *game online*”

## **B. Rumusan Masalah**

“Apakah ada Hubungan *self esteem* dan *self control* dengan kecanduan bermain *Game Online* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan umum**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Hubungan *Self Esteem* dan *Self Control* dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari

### **2. Tujuan khusus**

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden terkait dengan kecanduan *game online*
- b. Untuk mendeskripsikan tentang *Self esteem* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari
- c. Untuk mendeskripsikan tentang *self control* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari
- d. Untuk mendeskripsikan tentang kecanduan bermain *game online* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari
- e. Untuk menganalisis hubungan *self esteem* dengan kecanduan bermain *game online* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari
- f. Untuk menganalisis hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* pada siswa dan siswi di SMP Negeri 2 Margasari

#### D. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk bidang kesehatan khususnya ilmu keperawatan jiwa serta komunitas yang dapat memberikan wacana tentang kecanduan game serta pengaruhnya dengan kontrol diri dan harga diri yang dialami dalam kehidupan anak sekolah.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat Memberikan tambahan pengetahuan terutama orang tua yang memiliki anak remaja sehingga dapat mengantisipasi dan mengatasi kecanduan game online.

###### b. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi, evaluasi, dan pemahaman mengenai kecanduan *game online* yang dialami anak usia sekolah.

###### c. Bagi siswa dan siswi

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi kepada siswa dan siwi tentang dampak bermain game online sehingga siswa mengerti bahaya bermain game secara berlebihan.

###### d. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menambah wawasan dan sebagai referensi terutama tentang Hubungan *Self Esteem* dan *Self Control* dengan Kecanduan Bermain *Game Online*.