

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Teknologi dan pengetahuan semakin hari semakin berkembang pesat dalam memberikan berbagai manfaat dan kemudahan bagi masyarakat. Salah satu manfaat hiburan bagi remaja khususnya adalah *game online* (Ameliya, 2008). *Game online* merupakan permainan yang diakses melalui internet dimana jaringan internet akan terhubung dengan individu satu dengan individu lainnya (Adam, 2007). Di dalam *game online* terdapat berbagai keragaman dan kemudahan yang di tawarkan, sehingga menjadikan remaja tahan berlama-lama di depan komputer dan taraf pemakaiannya menjadi semakin meningkat. Peningkatan bermain dalam pemakaian *game online* secara intensif ini menimbulkan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh kalangan para ahli psikologi dikenal sebagai perilaku *game online* (Soetjipto, 2010).

Menurut Wan (2006), perilaku *game online* disebabkan adanya faktor kebutuhan psikologis, motivasi, hiburan, rekreasi, kesepian, isolasi dan kebosanan. Menurut Henry (2009), di Indonesia perilaku pengguna *game online* sudah mencapai 6 juta orang, yang sebagian besar tidak menghiraukan aktifitas penting seperti makan, minum dan belajar. Bahkan pengguna *game online* sangat menikmati dalam bermain *game online* sampai pada waktu malam hari dan menghabiskan waktunya berjam-jam hanya di depan PC.

Hasil survei yang dilakukan Yee (2004), mengatakan bahwa 60,9% subjek menghabiskan waktu 10 jam berturut-turut ketika sudah login ke dalam situs *game online*. Dalam satu minggu, rata-rata subjek menghabiskan waktu sebanyak 40 jam untuk bermain *game online*. Berdasarkan *American Medical Association* menyatakan bahwa pada tahun 2007 terdapat 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja mengalami kecanduan *game online*. Sedangkan di China terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan *game online* (Young, 2009). Begitu pula di Indonesia, menurut Kusumadewi (2009), sebanyak 54,1% remaja usia 15-18 tahun yang mengalami adiksi *game online* yaitu remaja putra 77,5% dan remaja putri 22,5% yang menggunakan waktu untuk bermain *game online* 2-10 jam per minggu.

*Pre-eliminary* penelitian di *Golden Game Center* pada tanggal 20 Mei 2018, peneliti melakukan wawancara kepada remaja pengguna *game online*. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa pengguna *game online* menyatakan bahwa sebagian besar mengalami kesepian karena tidak memiliki kegiatan, orang tua *broken home*, tidak mendapat perhatian dari orang tua, tidak memiliki teman untuk bercerita dan tempat tinggalnya di daerah perumahan. Berdasarkan hal tersebut remaja mengisi waktu luang dengan cara bermain *game online* bersama teman-temannya menggunakan PC di tempat *game online*, bahkan remaja rela menunggu berjam-jam dan menunggu teman untuk mengganti PC

yang dipakai untuk sekedar bermain *game online*. Sehingga membuat remaja menjadi keterusan dalam hal bermain *game online*. Bahkan remaja sampai lupa waktu misalnya, jarang mandi, makan tidak teratur serta lupa untuk membantu orang tua di rumah.

Weinstein (2010), menyatakan bahwa seseorang yang mengalami perilaku kecanduan *game online* akan bermain secara kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online*. Kurniawati (2010), menyatakan bahwa aspek frekuensi menjadi kriteria seseorang perilaku *game online*. Hal ini dapat dilihat dari berapa kali seseorang bermain dalam kurun waktu satu minggu. Semakin sering bermain, akan semakin terlihat seberapa tertarikah seseorang dalam bermain *game online*. Hal serupa juga dikemukakan Young (2009), faktor utama yang mempengaruhi perilaku *game online* adalah kesepian. Hal ini dikarenakan dengan bermain *game online* individu merasa banyak teman di dalam permainan *game online* yang dimainkan. Mereka pun merasa senang mendapatkan berbagai hal menarik di dalam *game online*.

Selain itu, Santrock (2007) mengatakan individu merasa kesepian akibat beberapa faktor yaitu orang tua tidak memperhatikan, selalu dibanding-bandingkan, tidak ada kegiatan di rumah, orang tua memperlakukan anak tidak adil, merasa hidupnya dalam kesendirian dan *broken home*. Sehingga individu tersebut mencari kesenangan, kenyamanan dan kepuasan dalam diri melalui permainan *game online*.

Santrock (2003), menyatakan bahwa sejumlah remaja merasa kesepian karena mereka memiliki kebutuhan yang kuat akan keintiman, namun belum memiliki keterampilan sosial yang baik atau kematangan hubungan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Individu kesepian karena individu tidak mendapatkan kehidupan sosial yang diinginkan di lingkungannya (Russell, 1996).

Faktor yang menjadi fokus peneliti untuk melihat tentang hubungan perasaan kesepian (*loneliness*) dengan perilaku *game online* yang menjadi faktor penyebab perilaku *game online*. Pandangan peneliti mengenai penyebab remaja *loneliness* salah satunya adalah perilaku *game online*, remaja mengalami kesepian pada waktu dirumah, tidak mendapat perhatian dari kedua orang tua, dirumah merasa bosan karena tidaknya kegiatan, serta remaja tidak memiliki teman sehingga remaja pergi ke warnet untuk bermain *game online*. Ketika remaja berada di warnet, remaja menikmati fitur- fitur *game online* yang telah disediakan (Kusumadewi, 2009).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *game online*, yaitu berjudul: “hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *game online* pada remaja di Kota Madiun”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *game online* pada remaja.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidak hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *game online* pada remaja.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah pada Psikologi Klinis berkaitan dengan *loneliness* dan perilaku *game online* pada remaja.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat:

#### a. Bagi Remaja *Game Online*

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman bagaimana cara untuk mengurangi kebiasaan bermain dan mengisi waktu luang dengan melakukan hal-hal positif.

#### b. Bagi Orang Tua

Memberikan pengetahuan dan wawasan kepada remaja tentang pentingnya membagi waktu pada saat bermain *game online*.

## E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang Hubungan antara *Loneliness* dengan Perilaku *Game Online* Pada Remaja. Peneliti berfokus pada remaja yang kesepian sehingga pelarian individu tersebut dengan cara bermain *game online*.

Ada berbagai penelitian tentang perilaku *game online* salah satunya adalah “Hubungan Perilaku Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta”. Penelitian ini merupakan bentuk studi korelasional untuk melihat hubungan variabel bebas dengan variabel terikat yaitu hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai  $r$  yang diperoleh adalah  $-0,472$  dengan signifikansi  $0,000$ . Bentuk hubungan antara kedua variabel adalah hubungan negatif, kenaikan pada variabel kecanduan *game online* akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi belajar (Pande, 2015).

Penelitian yang dilakukan Prabowo (2012) dengan judul, “Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain *Gim Daring* pada Remaja di Jakarta” merupakan penelitian pertama yang menyelidiki kecanduan *gim daring* dengan variabel prediktor penerimaan teman sebaya dan variabel mediator kesepian. Peneliti bertujuan untuk mengetahui keluar dari perasaan tersebut, bermain *gim daring* dapat menjadi pilihan individu sebagai sarana penanggulangan (*coping*) terhadap rasa kesepian yang dialaminya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan

bahwa semakin remaja yang bermain video *gim daring* mempersepsikan dirinya tidak diterima oleh teman sebaya, bila diikuti dengan perasaan kesepian, semakin tinggi tingkat kecanduannya terhadap video *gim daring*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah dalam penelitian ini mengkaji mengenai hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *game online* pada remaja di kota Madiun.