

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini kian pesat. Berkembangnya teknologi tentunya bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia sehari-hari, namun kemajuan teknologi seringkali membawa dampak negatif bagi penggunanya. Salah satu contoh kemajuan teknologi yang telah banyak membawa hal buruk adalah *game online*. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams&Rolling S, dalam Ayu dan Saragih, 2016).

Awalnya, para pemain *game online* menjadikan hal itu sebagai sebuah hiburan. Namun, *game online* yang dimainkan secara terus-menerus akan mengakibatkan kecanduan. Kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kronis dan ditandai dengan perbuatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan pada aktivitas tertentu (Soetjipto dalam Pratiwi, 2016). Fase kecanduan *game online* merupakan kondisi di mana seorang pemain akan sulit untuk lepas dari permainannya (Dani, Sukidin dan Ngesti, 2016). Individu dapat dikatakan kecanduan *game online* karena selalu membiasakan diri dengan *game online* baik sadar maupun tidak (Ayu dan Saragih, 2016).

Umumnya kecanduan *game online* dialami oleh remaja, namun tidak sedikit orang dewasa yang mengalami hal itu. Seperti kasus di Beijing yaitu

seorang bocah 3 tahun bernama Zhejiang jatuh dari lantai 3 gedung apartemennya, akibat sang ayah terlalu kecanduan dalam memainkan ponselnya. Peristiwa itu bermula setelah keluarga besar Zhejian makan malam. Kala itu sang nenek mencuci piring dan anggota keluarga lain melakukan aktivitas masing-masing. Sedangkan sang ayah, Zhang, tengah mengawasi putrinya sambil bermain game di telepon genggamnya. Saat sang nenek selesai cuci piring ia menanyakan keberadaan cucunya. Zhang pun tersadar dan memanggil nama putri kecilnya itu, namun tidak ada jawaban. Zhang sangat khawatir dan mencarinya di setiap sudut ruangan. Saat menemukan jendela terbuka, ia segera menengoknya dan terkejut melihat putrinya berada di lantai bawah. Dalam kondisi sudah berbaring di tanah. Peristiwa itu menyebabkan beberapa tulang di dalam tengkorak Zhejiang patah. Kondisinya pun sempat dilaporkan kritis (<http://global.liputan6.com/read/2299601/ayah-kecanduan-main-game-anak-jatuh-dari-apartemen>, diakses pada 06 Oktober 2016, 23.20 wib).

Kasus kecanduan *game online* juga terjadi di Rusia. Seorang pria domisili kota Krasnoyarsk harus kehilangan pekerjaannya dan ditinggalkan istrinya lantaran kecanduan bermain *game* Fallout 4 yang dirilis baru-baru ini. Pria berusia 28 tahun itu mengatakan alasan di balik kehilangan istri dan pekerjaannya tersebut tak lain dan tak bukan karena *game* Fallout 4 yang begitu adiktif, sehingga membuatnya lupa waktu dan keluarga. Ia mengaku pertama kali melihat Fallout 4 lewat sebuah iklan dan langsung membelinya. Setelahnya, geliat pria yang semakin ketagihan bermain *game* tersebut menjadi tak terkontrol. Ia bisa bermain Fallout 4 secara non-stop selama 3 minggu berturut-turut. Akibatnya, ia sering

bolos ke kantor dan tidak berbicara kepada siapapun termasuk istrinya yang telah menggugat cerai akibat perbuatan lalainya tersebut (<http://tekno.liputan6.com/read/2394945/keranjingan-fallout-4-gamer-ini-kehilangan-istri-dan-pekerjaan>, diakses pada 07 Oktober 2016, 00.26 wib).

Kecanduan *game online* juga membuat nyawa melayang seperti yang dialami Naufal Hanifa Fadlurrahman (18) warga Desa Gedeg, Mojokerto, Jawa Timur yang tiba-tiba meninggal dunia saat bermain game. Hingga kini, belum diketahui secara pasti apa penyebab kematian laki-laki tersebut. Saat ditemukan, korban masih dalam keadaan duduk, tetapi sudah meninggal dunia. Jenazah korban yang hendak dievakuasi menggunakan mobil PMI ditolak oleh pihak keluarga. Akhirnya, jenazah remaja yang sudah diterima di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya itu dibawa menggunakan mobil klinik milik orang tuanya. Beberapa netizen curiga bila Naufal mengalami serangan jantung. Namun ada pula yang menduga bila remaja tersebut lupa makan (<http://jogja.tribunnews.com/2016/08/09/remaja-ini-meninggal-dunia-saat-asyik-bermain-game>, diakses pada 22 Oktober 2016, 20.12 wib).

Berikut ini adalah hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerja sama dengan Pusat Kajian dan Komunikasi Universitas Indonesia (Puskakom UI) tentang pengguna internet pada 2014 di Indonesia (APJII & Puskakom UI, 2014):

Tabel 1  
Data Pengguna Internet

	<b>Pengguna Internet</b>	<b>Persentase</b>
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-laki	49%
	Perempuan	51%
<b>Usia</b>	56-65 tahun	0.2%
	46-55 tahun	2.4%
	36-45 tahun	14.6%
	26-35 tahun	33.8%
	18-25 tahun	49%
<b>Pendidikan</b>	Pasca Sarjana/S2/S3	0.4%
	Sarjana/S1	16.9%
	Akademi/D1/D2/D3/D4/Vokasi	6.8%
	SMA Sederajat	64.7%
	SMP Sederajat	9.7%
	SD Sederajat	1.2%
	Tidak ada	0.4%
<b>Aktivitas</b>	Bekerja/Wiraswasta	55%
	Mahasiswa	18%
	Ibu rumah tangga	16%
	Pelajar (SD/SMP/SMA sederajat)	5%
	Tidak bekerja	6%

Berdasarkan kasus-kasus dan yang mengalami kecanduan *game online* mayoritas adalah orang dewasa, sedangkan menurut data dari APJII dan Puskakom UI tentang pengguna internet yang didasarkan pada jenis kelamin, usia, pendidikan dan aktivitas juga menunjukkan orang dewasa lebih banyak menggunakan internet dibanding remaja ataupun lansia.

Dilihat dari usia, pemain *game online* dan pengguna internet tersebut termasuk dewasa awal. Seperti kita ketahui bahwa masa dewasa awal merupakan masa peralihan dari masa remaja. Dalam proses peralihan tersebut tentunya individu mengalami berbagai macam perubahan. Dewasa awal bisa dikatakan sebagai “masa bermasalah” karena dalam tahap perkembangan ini individu harus menghadapi masalah baru seperti masalah-masalah yang berhubungan dengan penyesuaian diri. Penyesuaian diri ini meliputi berbagai aspek utama kehidupan orang dewasa seperti penyesuaian dalam lingkungan kerja dan penyesuaian dalam perkawinan atau menjadi orang tua (Hurlock, 1980).

Orang dewasa yang pada saat anak-anak atau remaja bergantung pada persahabatan, ketika menginjak dewasa mereka memisahkan diri dari kelompoknya dan merasa kesepian sewaktu mendapat tugas rumah tangga atau pekerjaan. Kesepian tersebut bisa menetap atau sementara, tergantung pada kemampuan orang dewasa awal dalam membina hubungan sosial baru untuk menggantikan hubungan sosial saat masih sekolah (Hurlock, 1980). Watson (dalam Pratama dan Rahayu, 2014) menyatakan bahwa orang mengalami kesepian adalah mereka yang berada pada tahap dewasa awal.

Lake berpendapat tentang pengertian kesepian atau *loneliness* yaitu ketika seseorang membutuhkan orang lain untuk diajak berkomunikasi dalam membina suatu hubungan yang khusus (dalam Pratama & Rahayu, 2014). Sedangkan *loneliness* menurut Sears adalah perasaan yang dirasakan seseorang ketika hubungan sosialnya terganggu. Terganggu dalam hal ini bisa berarti tidak mempunyai teman atau mempunyai sedikit teman (dalam Yusuf, 2016)

Peplau dan Pelman (dalam Rochmah, 2011) mengungkapkan definisi *loneliness* dalam tiga pendekatan. Pertama, *need for intimacy* yang menekankan secara universal manusia memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan yang intim dengan orang lain untuk menghilangkan rasa kesepiannya. Kedua, *cognitive process* yang berkaitan dengan persepsi seseorang mengenai hubungan sosialnya, pendekatan ini memandang bahwa penyebab terjadinya *loneliness* adalah ketika seseorang tidak puas dengan hubungan sosialnya. Ketiga, *social inforcement* yang mendefinisikan *loneliness* sebagai keadaan yang diakibatkan oleh perasaan tidak puas karena tidak terpenuhinya kebutuhan individu akan hubungan sosial.

Penyebab *loneliness* dikemukakan oleh Dadang Hawari dalam artikelnya yang berjudul “Sepi Mendekati Mati” yakni *loneliness* dapat dipengaruhi oleh kehidupan sosial yang hanya sedikit mempunyai jaringan pertemanan dan ketidakcocokan dengan lingkungan sekitar (dalam Sari dan Listiyandini, 2015). Individu yang merasa kesepian mempunyai persepsi negatif tentang dirinya sendiri (Robinson dalam Sari dan Listiyandini, 2015).

Setiap individu mempunyai cara yang berbeda untuk menghilangkan rasa kesepian yang terjadi pada saat mereka menginjak usia dewasa awal. Salah satu

cara yang saat ini banyak dilakukan oleh orang dewasa awal adalah dengan bermain *game online*. *Game online* banyak dimainkan oleh orang dewasa karena diyakini dapat mengalihkan rasa kesepian mereka. Namun, penggunaan yang terus-menerus dapat memicu kecanduan *game online*. Seperti diketahui, kecanduan *game online* bisa berdampak buruk bagi pemain dan orang-orang di sekitarnya.

## **B. Perumusan Masalah**

Dewasa awal bisa dikatakan sebagai “masa bermasalah” karena dalam tahap perkembangan ini individu harus menghadapi masalah baru seperti masalah-masalah yang berhubungan dengan penyesuaian diri. Orang dewasa awal yang pada saat sekolah menjadi paling populer adalah yang paling banyak menemukan kesulitan dalam penyesuaian diri pada keterasingan sosial. Orang dewasa yang pada saat anak-anak atau remaja bergantung pada persahabatan, ketika menginjak dewasa mereka memisahkan diri dari kelompoknya dan merasa kesepian sewaktu mendapat tugas rumah tangga atau pekerjaan (Hurlock, 1980).

Lake berpendapat tentang definisi kesepian atau *loneliness* yaitu ketika seseorang membutuhkan orang lain untuk diajak berkomunikasi dalam membina suatu hubungan yang khusus (dalam Pratama & Rahayu, 2014). Penyebab *loneliness* dikemukakan oleh Dadang Hawari dalam artikelnya yang berjudul “Sepi Mendekati Mati” yakni *loneliness* dapat dipengaruhi oleh kehidupan sosial yang hanya sedikit mempunyai jaringan pertemanan dan ketidakcocokan dengan lingkungan sekitar (dalam Sari dan Listiyandini, 2015).

Untuk mengatasi kesepian salah satu cara yang dilakukan orang dewasa awal adalah bermain *game online*. Namun, karena penggunaan yang berlebihan tidak sedikit orang dewasa yang menjadi kecanduan *game online*. Berdasarkan kasus-kasus yang ada, kecanduan *game online* dapat membahayakan pemain dan orang di sekitarnya.

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams&Rolling S, dalam Ayu dan Saragih, 2016). Sementara kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kronis dan ditandai dengan perbuatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan pada aktivitas tertentu (Soetjipto dalam Pratiwi, 2007). Fase kecanduan *game online* merupakan kondisi di mana seorang pemain akan sulit untuk lepas dari permainannya (Dani, Sukidin dan Ngesti, 2014).

Berdasarkan uraian paparan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah hubungan antara *loneliness* dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang dapat dicapai adalah untuk mengetahui hubungan antara *loneliness* dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal.



#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, yakni sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan sebagai referensi keilmuan bagi disiplin ilmu psikologi, khususnya untuk Psikologi Klinis yakni mengenai *loneliness* dan kecanduan *game online* pada dewasa awal.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Pemain *Game Online*

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pemain *game online* mengenai gambaran *loneliness* dan kecanduan *game online* pada dewasa awal sehingga dengan acuan penelitian ini dapat diberlakukan intervensi lanjutan yang lebih efektif dalam mengatasi *loneliness* agar tidak mengarah ke kecanduan *game online* yang berdampak negatif.

###### b. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menambah khasanah keilmuan tentang hubungan *loneliness* dan kecanduan *game online* pada dewasa awal sehingga dapat menjadi salah satu referensi atau pertimbangan dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai variabel *loneliness* dan variabel kecanduan *game online*.