

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pada era globalisasi ini banyak remaja yang bergaul secara berkelompok, sehingga sumber kasih, simpati, pengertian, dan tuntunan moral, serta sarana untuk mencapai otonomi dan kemandirian dari orang tua. Kelompok teman sebaya biasanya terjadi pada rentang usia 12-13 tahun serta menurun dalam rentang usia 20 tahun dengan teman sebaya, seiring membaiknya hubungan remaja dengan orang tua dan teman sebaya terkadang mengabaikan aturan bila remaja salah memilih teman. Sebaliknya apabila hubungan remaja dengan teman sebaya baik, maka di harapkan aturan akan dipatuhi oleh remaja. Subramian (Kompasiana, 23 April 2015).

Remaja merupakan suatu peralihan masa perkembangan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan besar pada aspek fisik, kognitif, dan psikososial (Papalia, Diene, dkk, 2009). Aspek fisik meliputi karakteristik, perempuan seperti tumbuhnya payudara, tumbuhnya rambut kemaluan, pertumbuhan tubuh, menstruasi pertama. Sedangkan laki-laki tumbuhnya testis dan kantong kemih, pertumbuhan rambut kemaluan, pertumbuhan tubuh, perubahan suara.

Aspek kognitif meliputi tahapan operasional formal, perkembangan bahasa, penalaran moral, pengaruh terhadap motivasi dan pencapaian, pendidikan, dan cita-cita pekerjaan. Sedangkan aspek psikososial meliputi pencarian identitas,

seksualitas, hubungan dengan keluarga, teman sebaya, dan orang dewasa. (Papalia, diena, dkk, Human Development, 2009).

Remaja merasa bahwa setiap kejadian yang menimpa diri mereka, akan menjadi suatu masalah yang berat. Jika kemampuan persepsi yang dimiliki oleh remaja memandang hal tersebut sebagai hambatan yang bisa menghalangi dalam menyelesaikan masalahnya. Berbanding terbalik jika kejadian menjadi ringan, persepsi remaja memandang hal tersebut sebagai peluang yang bisa menyelesaikan masalah.

Kebahagiaan, kesenangan, kegelisahan, ketakutan dan ketidakteraturan hidup, merupakan masalah-masalah yang biasanya dialami sehari-hari oleh remaja. Masalah-masalah tersebut muncul secara bergantian pada masing-masing individu. Pada situasi tertentu, kita merasakan bahwa apa yang terjadi saat ini membuat hidup kita nyaman dan bahagia, namun dalam situasi yang berbeda muncul perasaan *stress* dan putus asa dengan berbagai masalah yang terjadi.

Pencarian identitas remaja rata-rata selalu mencoba-coba dalam kehidupannya yang mana baik dan buruk tergantung dari lingkungan. Remaja yang berada di lingkungan yang baik melakukan kegiatan positif, mengembangkan minat, bakat, dan potensi karena kegiatan bermanfaat bagi remaja di masa depan yang akan datang. Kegiatan tersebut dibutuhkan oleh remaja berguna untuk mengetahui identitas itu dalam tujuan, nilai, dan keyakinan yang dipercaya. Bagi remaja yang berada di lingkungan yang buruk cenderung melakukan kegiatan

negatif, seperti meminum-minuman keras, mengonsumsi narkoba, membolos sekolah, kebut-kebutan di jalan, dan melakukan hal-hal negatif lainnya.

Menurut Yuniar (2011:4), seiring dengan perkembangan zaman, teknologi yang terus berkembang mengikuti kebutuhan pasar dimana semua orang membutuhkan satu teknologi yang disebut *internet*. Teknologi *internet* meliputi beberapa yaitu sosial media, berita, dan *game online*. Banyak pelajar menggunakan *game online* untuk berbagai hiburan. Berbagai *game online* pun dapat diperoleh dari internet tersebut

Menurut Abar (2003), Seorang semakin banyak yang menggunakan internet adapun isi dari internet itu mengenai informasi di seluruh dunia, dan terdapat juga unsur lain yaitu, hiburan, media sosial, berita, dan lain sebagainya. Warung internet menawarkan hiburan terutama *game online* yang banyak disukai terutama remaja sebanyak 500-1000 remaja laki-laki selalu mengunjungi warung internet dalam kurun waktu satu bulan dari bulan agustus sampai dengan bulan September rata-rata presentase dalam satu bulan remaja sebanyak 30% selalu mengunjungi warung internet terutama yang menyediakan *game online* dan 70% sisanya bermain media sosial, membaca berita dan sebagainya. Menurut remaja *game online* tersebut sangat menyenangkan ketika dimainkan. Dalam fenomena tersebut seorang yang bermain *game online* senang berada di warung internet karena setiap warung internet mempunyai fasilitas *game* yang menarik sehingga para remaja ketagihan atau kecanduan bermain *game*.

Dari data terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 107 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi di Indonesia. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game online* aktif Indonesia berkisar 10,7 juta orang, atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir setiap hari bermain *game online*. Untuk pemain *game online* pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 juta. Perkiraan ini didapat dari data pengguna facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, di mana 50% penggunanya pernah memainkan *game online* yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut. Tiap tahunnya pemain *game* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5-10% seiring dengan semakin pesatnya infrastruktur internet di Indonesia.

Menurut Yuniar (2011:6), Para pengguna internet khususnya remaja menggunakan internet untuk berbagai macam hal, misalnya untuk keperluan proses belajar mengajar, bermain *game online*, *chatting*, atau yang sekarang lagi trend adalah membuka *facebook*. Menurut Dj(2008), hasil survey yang dikeluarkan oleh *Pew Internet dan American Life Project* yang bermarkas di Wasington Pew Research Center, menemukan delapan satu persen warga Amerika yang berumur 18 dan 29 tahun bermain Video *games*. Kecenderungan video game lebih dimiliki oleh laki-laki dibandingkan perempuan, hasil survey Pew (Lembaga survey Amerika) menemukan perbandingan 55% berbanding 50%. Pengguna internet secara signifikansi lebih cenderung untuk bermain games jika dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan internet, penelitian ini juga

menemukan bahwa 64% dari pengguna internet bermain *game* sedangkan mereka yang tidak hanya 20%. Pew melaporkan bahwa data yang diperoleh tentang remaja di dasari dari hasil survey dari 1102 remaja yang dilakukan antara November 2007 dan Februari 2008.

Kemudahan mengakses *game online* dengan fasilitas menarik yang ditawarkan serta pengaruh dari teman akan membuat remaja semakin tertarik dalam bermain *game online*. Menurut yee (Ariadne, 2001), disebutkan sebanyak 64,45% remaja laki-laki usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*; sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil.

Menurut Latifa (2004:26) tentang penggunaan internet mengungkapkan bahwa perilaku individu berinternet;

1. *Log-on* lebih dari lima kali sebulan, antara pukul 12-18 WIB selama 91-120 menit, mengabiskan Rp 5000, hingga Rp 10000,- untuk tiap kali *online*. *Log on* lebih sering seseorang diri untuk mencari informasi atau hiburan, rela tidak minum dan makan makala *log-on*.
2. Fasilitas *searching* (dimanfaatkan untuk mencari tugas sekolah) dan browsing paling sering digunakan. Menggunakan email tiga sampai enam (3-6) kali perbulan dengan kurang dari 10 buah surat masuk tiap harinya. *Chatting* dengan lawan jenis 30-60 menit dengan topik humor atau hobi tertentu. Ungkapan jujur dan data asli masi dilakukan para *chatter*.

3. Di kehidupan sehari-hari remaja meluangkan waktu untuk sahabat dan lingkungan sekolahnya. Remaja memiliki dua sampai empat orang teman akrab untuk tertawa bersama atau mencurakan isi hati satu sampai dua jam per harinya. *Natters* (penggunaan internet) datang ke pesta satu kali dalam tiap bulan dan terakhir kali mengadakan pesta rata-rata suda lebih dari satu bulan yang lalu.

Penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa, perilaku individu yang derajat kecanduan bermain *game online* tinggi:

1. Bermain *game online* lebih dari lima kali per bulan, pukul 15-18 WIB selama lebih dari 180 menit, dapat menganbiskan lebih dari Rp 25.000,- tiap *online* di warnet yang memiliki fasilitas komputer canggih dan mengutamakan kenyamanan. *Log on* dapat dilakukan seorang diri ataupun bersama sahabat untuk mencari hiburan dan sering menggunakan waktu tidur.

Game online merupakan suatu permainan yang terhubung dengan internet dan komputer sebagai medianya, sehingga terdapat adegan visual di dalamnya serta dimainkan oleh individu. Bila dimainkan akan menimbulkan kesenangan dan penasaran.

Beberapa fenomena di lapangan menunjukkan banyaknya para remaja yang sering menggunakan fasilitas internet untuk mendapatkan informasi apa pun, seperti bermain *game online* ataupun sekedar untuk *chatting*. Para remaja tersebut bisa berlama-lama untuk menghabiskan waktunya bermain *game*

online. Mereka tidak bisa mengendalikan atau mengontrol dirinya dengan baik, padahal mereka sadar apa yang mereka lakukan adalah sebuah kesalahan. Sebagian individu juga menggunakan internet terutama bermain *game online* hanya sebagai hiburan semata.

Selanjutnya Menurut chaplin (1999) intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya. Menurut Azwar (2008) mengartikan intensitas sebagai kekuatan atau kedalaman sikap terhadap sesuatu. Intensitas dapat diukur berdasarkan sejauh mana kedalaman informasi yang dapat dipahami oleh responden(Feriyani dan Fitri, 2011:7). Harlock (2004:93) mendefinisikan intensitas sebagai suatu kekuatan sikap dan intensitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih.

Ghufroon (2010:23), setiap individu memiliki suatu mekanisme yang dapat mengatur dan mengarahkan perilaku yaitu *self control* sebagai salah satu sifat kepribadian kontrol diri pada satu individu yang lain tidaklah sama. Ada yang memiliki *self control* yang tinggi dan ada individu yang memiliki *self control* yang rendah. *Self control* dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Pengendalian tingkah laku mengandung makna ketika individu melakukan pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum memutuskan sesuatu untuk bertindak semakin intens, pengendalian tingkah laku, semakin tinggi pula *self control* seseorang.

Menurut Ghufron (2010:21), *self control* adalah suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungan selain itu, juga kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilaku. Kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain, menyenangkan orang lain, dan menutupi perasaannya.

Menurut Yuniar (2011), penelitian mengenai hubungan antara *self control* dengan intensitas penggunaan internet remaja akhir, terdapat hubungan negatif antara *self control* dengan intensitas penggunaan internet remaja akhir dengan korelasi - 0,465 dengan korelasi rendah. Menurut Kholidiah (2013), penelitian hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi, terdapat hubungan negatif intensitas dengan kecerdasan emosi dengan korelasi - 0,190 dengan korelasi rendah, oleh sebab itu dalam penelitian ini variabelnya intensitas bermain *game online* dengan *self control*.

Fenomena yang terjadi di MTs Ar-Rosyidiah Kota Bandung, mereka bermain *game online* bukan di warung internet tetapi di laboratorium komputer di sekolahnya yang memang disewakan untuk umum. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap pihak sekolah MTs Ar-Rosyidiah menyediakan jasa internet terutama *game online* karena sekolah memiliki koperasi yang menyediakan jasa internet dan mendapat keuntungan dari jasa internet itu. Informasi yang di peroleh dari pihak sekolah berdasarkan data rata-rata siswa yang menggunakan internet terutama *game online* di MTs Ar-Rosyidiah kelas

7,8 dan 9 sekitar 3 jam perhari tiap siswa dari jumlah 110 siswa laki-laki dari jumlah 225 siswa laki-laki, dan itu tidak seluruhnya yang bermain *game online* itu sendiri, dilihat dari perhitungan data *server* sekolah yang ada di laboratorium sekolah.

Berdasarkan wawancara dilakukan dengan peserta perwakilan kelas 8 dan 9 dengan wawancara sebanyak 45 orang siswa laki-laki, secara umum subjek menyatakan bahwa bermain *game online* yaitu

- a. Tidak bisa mengatur waktu untuk belajar dan tidak bisa mengerjakan tugas
- b. Waktu terbuang sia-sia
- c. Sulit konsentrasi dan fokus

Berdasarkan penyebaran angket atau data awal penelitian yang dilakukan terhadap 235 siswa laki-laki Mts Ar-Rosyidiah menyatakan 110 siswa pernah bermain *game online* karena semakin lama bermain *game online* semakin susah untuk belajar, menghilangkan rasa jenuh, susah mengatur waktu untuk belajar, jarang berinteraksi dengan dunia luar rumah, penasaran, sulit konsentrasi dan diajak oleh teman. Sekitar 125 orang rata-rata yang tidak bermain *game online* menyatakan dapat menghabiskan waktu, merusak pola pemikiran bila terlalu lama, membuat pikiran menjadi tidak fokus, dan tidak bisa memainkan *game online*. Rata-rata atau intensitas bermainnya paling lama 6 jam dan paling sebentar 18 menit. Menurut siswa juga terdapat dampak positif bermain *game online* yaitu menghibur, menambah wawasan, mengenal

banyak teman, menghilangkan kejenuhan, rileks, obat jenuh, dan lain sebagainya. Dampak bermain *game online* negatif merusak mata, membuang waktu, merusak otak, kecanduan, dan lain-lain. Sedangkan cara mengendalikan dan mengatur bermain *game online* dengan cara jangan berlama-lama, bermain secukupnya, menyisihkan waktu untuk belajar.

Menurut wawancara guru bimbingan konseling (BK) MTs Ar-Rosyidiah, menyatakan bahwa tidak semua murid-murid terutama perempuan bermain *game online* akan tetapi murid-murid ada yang memiliki fasilitas dan tidak memiliki fasilitas *game online*. Murid yang tidak mempunyai fasilitas akan terbawa yang memiliki fasilitas. Pengaruh dari *game online* sangat besar, yaitu dari kecanduan *game online* itu. Akibat dari bermain *game online* murid-murid cenderung berbohong kepada orang tua, dari rumah mereka berangkat sekolah tetapi murid tersebut belok ke warung internet. Bagi murid yang tidak masuk selama 3 hari tanpa keterangan akan di datangi oleh pihak sekolah ke rumah murid. Murid-murid juga harus sadar tempat belajar dan tempat untuk bermain *game online*. Pihak sekolah tidak membolehkan murid-murid membawa handphone ke sekolah karena akan mengganggu sistem pembelajaran. Terkadang orang tua menyuruh memberikan tanggung jawab secara langsung kepada guru dan sekolah agar siswa diberi peringatan agar menaati peraturan yang ada di sekolah. Seharusnya harus ada kerja sama antara orang tua dan sekolah sehingga terciptanya siswa-siswa yang baik. Dalam pembelajaran remaja laki-laki yang sering bermain *game online* nilai raport menurun dapat dilihat dari 225 siswa laki-laki, 120 nilai raport menurun dan

rata-rata nilainya bermasalah atau di presentasikan 40% siswa laki-laki yang bermain *game online* menurun nilai raportnya dapat dilihat dari nilai yang kecil dan 60% siswa laki-laki tidak bermain *game online* nilai raportnya lumayan baik dapat dilihat dari nilai selalu membaik.

Menurut guru BK (bimbingan konseling) di MTs Ar-Rosyidiah, cara mengatur untuk bermain *game online* dengan cara di sekolah terdapat jam pelajaran komputer, siswa-siswa biasa di terapkan dalam pembelajaran tersebut, sehingga siswa-siswa dapat mengaplikasikannya. Durasinya bermain *game online* murid-murid 2 jam pembelajaran atau 1,5 jam dalam seminggu.

Berdasarkan fenomena siswa-siswa MTs Ar-Rosyidiah yang bermain *game online*, serta intensitas dan *self control* yang cukup berdasarkan data angket, wawancara siswa-siswa dan wawancara guru BK (Bimbingan Konseling), melihat kondisi dan berbagai masalah yang begitu penting dalam penelitian ini, sehingga memacu peneliti untuk mengajukan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan *self control* remaja di Mts Ar-rosadiah Kota Bandung”

1. Rumusan Masalah

Sesuai dengan paparan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah penelitian ini adalah : “ Bagaimana hubungan intensitas bermain *game Online* dengan *self control* remaja di Mts Ar-Rosadiah Kota Bandung”.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini menganalisis:

Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan *self control* remaja di Mts Ar-Rosyidiah Kota Bandung.

3. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa kegunaan, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi Khususnya psikologi perkembangan dan psikologi sosial.

2. Kegunaan Praktis

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menabuh wawasan dan pengalaman mengenai penerapan psikologi sosial dan psikologi perkembangan tentang intensitas bermain *game online* dan *self control*.

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi yang menjelaskan tentang intensitas bermain *game online* dengan *self control* pada remaja, guru, dan sekolah sehingga dapat menjadi informasi yang mengenai bermain *game online* pada remaja, baik itu berpandangan positif atau negatif terhadap *game online*.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG