

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini tidak sedikit masyarakat telah beralih menggunakan *smartphone*. Menurut *International Data Corporation*, pengiriman *smartphone* ke Indonesia terus bertambah pada kuartal keempat tahun 2011. Hal ini disebabkan karena harga ponsel sudah lebih murah dan permintaan tetap banyak (dalam Jocom, 2013). Dengan harga yang terjangkau oleh daya beli masyarakat, maka hampir sebagian orang menggunakan *smartphone*.

Kegunaan *smartphone* yang sering digunakan salah satunya yaitu sebagai sarana hiburan misalnya untuk bermain *game*. Sekarang masyarakat dapat bermain *game online* dengan mudah di *smartphone* mereka, selain bermain di *game* konsol atau *game online* dalam PC (*personal Computer*). Pada tahun 2013, *game online* mulai bisa dimainkan di *smartphone* (*android dan iphone*). Banyak para *developer* dan *publisher game* mengembangkan *game online* yang tadinya hanya bisa dimainkan di PC, sekarang bisa dimainkan di dalam *smartphone*. Perusahaan *game publisher* asal Indonesia *PT Megaxus Infotech* mengungkapkan pasar *game online mobile* di Indonesia masih potensial dan akan mengalami pertumbuhan hingga akhir 2015, sejalan dengan pertumbuhan *smartphone* di Indonesia yang semakin meningkat

dari tahun ke tahun (industri.bisnis.com). Hal tersebut menunjukkan *game online* dari tahun-ketahun memiliki peminat yang tinggi.

Bermain *game online* tidak hanya dilakukan oleh anak kecil, namun banyak juga orang dewasa memainkan *game online* termasuk mahasiswa. Mahasiswa memiliki waktu perkuliahan yang fleksibel, sehingga mahasiswa yang bermain *game online* akan cenderung menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game*. Dengan banyaknya macam aplikasi *game online* di *smartphone* membuat mahasiswa menjadi lebih *asyik* untuk memainkan *game online* pada *smartphone*-nya.

Game online memiliki kecenderungan bersifat candu bagi pemainnya. Dilihat dari segi permainan, *game online* memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong segala usia tertarik untuk bermain *game online*. Selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang untuk membuat para pemain *game* merasa ingin bermain terus-menerus (Rahmat dalam Feprinca, Ilhamudin & Herani, 2009).

Kecanduan *game online* menurut Young (dalam Muttoharoh, 2014) adalah situasi dimana seorang pemain *game online* melupakan realitas yang ada karena merasa lebih senang berada dan berinteraksi melalui *game online*. Hal itu membuat seseorang kurang mempedulikan waktu karena *asyik* dengan aktifitas *online*-nya sehingga melupakan hal-hal di sekitarnya. Sebagaimana pecandu alkohol, seseorang dengan kecanduan internet dan kecanduan *game online* juga mengalami *withdrawal symptom* saat seorang tidak menggunakan internet. Kecanduan *game online*

merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *Internet Addictive Disorder* (IAD). Seperti yang dikatakan oleh Young, 2004 bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction*.

Ketergantungan mahasiswa bermain *game online* di *smartphone* membuatnya ingin melakukan aktifitas *online* sepanjang hari hingga mengurangi waktu mereka untuk berinteraksi dengan orang lain. Hal ini didukung dengan pernyataan dari Musbikin (dalam Kholodiyah, 2013) bahwa bermain *game online* memiliki dampak negatif bagi perkembangan mental remaja. Mereka akan menjadi kehilangan kepedulian terhadap teman-teman dan lingkungan sekitarnya, bahkan menjadi lebih mudah menyakiti teman-teman sebayanya. Jika seorang bermain *game online*, ia akan fokus pada satu obyek saja sehingga membuatnya mengacuhkan orang lain disekitarnya. Sikap demikian merupakan salah satu indikasi dari berkurangnya empati pada diri individu. Seseorang yang empatinya kurang akan tidak mampu peduli dengan orang lain, tidak mampu memberikan perhatian pada orang lain, cenderung tidak memiliki rasa kasihan, tidak mampu bersikap hangat pada orang lain. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Sharon (dalam Andreas 2013) salah satu faktor yang mempengaruhi empati yaitu adanya kesadaran seseorang akan keberadaan orang lain. Seseorang tidak dapat hidup tanpa orang-orang di sekelilingnya, sehingga diharapkan timbul sikap peduli terhadap orang lain. Menurut Hurlock (dalam Yuli & Maria, 2010) empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang

lain. Menurut Batson dan Coke (dalam Pujiyanti, 2010) empati merupakan suatu keadaan emosional yang dimiliki oleh seseorang yang sesuai dengan apa yang dirasakan orang lain. Terdapat empat aspek empati menurut Batson dan Coke (dalam Yuli, dkk 2010) yaitu, kehangatan, kelembutan, peduli dan kasihan.

Empati sangatlah dibutuhkan dalam kehidupan sosial karena adanya empati maka seseorang akan mampu memahami perasaan orang lain, dapat menjaga hambatan dalam kehidupan sosial, pergaulan, keharmonisan keluarga, meningkatkan kualitas suatu hubungan (Taufik, 2012). Dengan empati dapat membuat mahasiswa mampu dengan lebih mudah mengidentifikasi masalah orang lain, mampu mempermudah proses adaptasi pada lingkungan, menghilangkan sikap egois. Selain itu akan berusaha berbicara, berpikir dan berperilaku yang dapat diterima oleh orang lain, serta akan mudah memberikan pertolongan pada orang lain (dalam Fatimah, Elita, Wahyuni, 2010).

Berikut di bawah ini adalah hasil wawancara peneliti dengan mahasiswa Universitas Esa Unggul berinisial B (20 tahun, angkatan 2014) yang kurang berkembang empatinya. Berikut hasil wawancaranya:

“Gua agak cuek orangnya, kadang seenak hati gua aja. Kalo mau komenin orang ya ngomong aja walau kadang bikin temen gua tersinggung, maksud gua juga kan baik mau nginetin. Tapi kadang cara gua yang terlalu keras atau ga bener kali, makanya malah bikin salah paham orang lain. Jadi renggang. Lumayan kok ga gitu susah buat beradaptasi. Temen dekat ada satu dua. Ga main sama semua, mungkin karena gua agak egois kali makanya ga dekat. Ya..kalo apa-apa maunya pake usul gua. Ya kalo ada temen cerita ya gua dengerin, gua kasih saran, sarannya yang sesuai sama logika gua sendiri. gatau sih dia maunya apa. Gua juga ga gitu ngerti

harus kasih saran apaan. Main summoners war, soul seekers, dragonica, kritika. Udah dua taunan lah. Buat ngisi waktu luang, nyoba-nyoba game baru eh ketagihan. Kalo bisa sih setiap saat, yah ketika waktu luang pasti main game. Dari bangun tidur, kekampus, nunggu dosen, pulang, main game terus sampe nanti tidur. Ada, jadi keasikan, lupa waktu, yang pasti kuota cepet abis. Kuota wajib banget, kalo ngga ya gabisa war. Bawaannya pengen cepet-cepet main game mulu. Kesel, kalo lagi main game tiba-tiba disconnected jaringannya bawaannya pengen ngomong kasar mulu hahaha atau gaada signal sama sekali itu bikin kesel. Kalo diajak ngomong sama orang jadi ga konsen, gua cuekin. Iya lupa sama tugas kuliah. Udah gitu kalo lagi main game dan disuruh-suruh orang tua tuh males bawaannya pengen marah. iya pas main game jadi lupa sama orang sekitar, ga denger mereka ngomong apa.”(B, 20 tahun, wawancara tambahan 3/11/2015)

Dari wawancara diatas dapat dilihat mahasiswa B menunjukkan bahwa mengalami hambatan dalam berempati sehingga ia sulit untuk mengutarakan pendapat pada orang lain, egois, cuek dan tidak peduli dengan perasaan orang lain sehingga membuat B sulit berbaur dengan temannya.

Berbeda dengan subyek N (19 tahun, angkatan 2015) mahasiswa Universitas Esa Unggul yang berkembang empatinya. Berikut hasil wawancaranya:

“Gua orangnya suka bersosialisasi, doyan banget ngobrol hehe. Temen-temen gua itu sering nyariin gua, ngajak ketemuan buat ngobrol atau curhat. Gua sering dijadiin tempat curhat mereka. Selalu gua dengerin kalo mereka curhat, gua hibur biar ga sedih lagi, kasih masukan biar dia dapet sosusi baiknya gimana. Kalo mau ngomong sama orang ya gua mikir dulu, takut nyinggung perasaannya, kan orang beda-beda. Temen akrab banyak. ngga ga ada masalah buat ngertiin perasaan mereka. Seneng malah kalo dengerin orang curhat gitu. Main, main summoners war sama lets get rich. Dua taun. Buat iseng-iseng aja, taunya seru mainnya. Main kalo ada waktu luang aja, paling sehari ya sejam, itu juga cuma buat war doang. ngebatesin waktu buat online. Kalo lagi ngumpul sama temen-temen ya di simpen hp nya, ngga ngga main game.”

Dari wawancara diatas dapat dilihat mahasiswa N adalah orang yang cenderung berkembang empatinya, ia adalah orang yang perhatian dan peduli dengan masalah yang dialami temannya, cenderung tidak memiliki hambatan untuk

memahami perasaan orang lain, sehingga ia merasa mudah untuk bergaul dengan temannya.

Individu yang cenderung kecanduan *game online* biasanya akan memiliki hambatan dalam berempati dan sosialisasinya (Susanto dalam Misnawati, 2016). Mereka akan fokus pada *game online* dan kurang menghiraukan lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, individu yang cenderung tidak kecanduan *game online* biasanya tidak memiliki hambatan dalam bersosialisasi dan berempati.

Hasil wawancara menunjukkan ada mahasiswa yang cenderung kecanduan *game online*, mereka cenderung memiliki hambatan dalam bersosialisasi dan kurang berkembang empatinya. Berbeda dengan mahasiswa yang mampu mengontrol bermain *game online*, mereka cenderung tidak memiliki hambatan dalam bersosialisasi dan mampu berempati pada orang lain. Dari uraian diatas peneliti ingin meneliti mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan empati pada mahasiswa Universitas Esa Unggul pengguna *smartphone*.

B. Identifikasi Masalah

Bermain *game online* kini dapat dilakukan di *smartphone*. Banyaknya macam-macam aplikasi *game online* yang ada pada *smartphone* membuat sebagian mahasiswa menjadi *asyik* bermain *game online* dengan *handphone*-nya. *Game* sebenarnya berfungsi sebagai sarana hiburan. Namun kenyataannya tidak sedikit

mahasiswa yang bermain *game online* secara berlebihan (bermain *game online* terus-menerus) membuatnya menjadi menarik diri dari lingkungan sosial dan lebih memfokuskan diri dengan *game online*. Dari kebiasaan mahasiswa tersebut, mereka akan cenderung tidak berkembang empatinya, karena sulit untuk mengekspresikan dirinya di sosial.

Mahasiswa yang tidak berkembang empatinya akan cenderung memiliki hambatan dalam kehidupan sosialnya, mereka cenderung tidak peduli pada orang lain, memahami perasaan orang lain, mau menang sendiri, dan egois. Hal ini salah satunya dipengaruhi oleh aktifitas *game online* yang membuatnya kecanduan. Empati yang tidak berkembang membuatnya cenderung tidak mementingkan kehidupan sosialnya dan lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada berinteraksi dengan orang lain.

Sedangkan mahasiswa yang berkembang empatinya akan cenderung tidak memiliki hambatan dalam kehidupan sosialnya, mampu memberikan perhatian pada orang lain, mampu bersikap hangat, mampu memahami perasaan orang lain, dan lebih memprioritaskan kehidupan sosialnya daripada menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Salah satu faktor yang membuat empati tidak berkembang adalah selalu melakukan aktifitas yang sendirian, dalam hal ini yaitu bermain *game online*. Dari uraian tersebut, peneliti ingin melihat hubungan antara kecanduan *game online* dengan empati pada mahasiswa Universitas Esa Unggul pengguna *smartphone*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan empati pada mahasiswa reguler Universitas Esa Unggul pengguna *smartphone*
2. Mengetahui tinggi dan rendahnya kecanduan *game online* pada mahasiswa reguler Universitas Esa Unggul pengguna *smartphone*
3. Mengetahui tinggi dan rendahnya empati pada mahasiswa reguler Universitas Esa Unggul pengguna *smartphone*
4. Melihat gambaran empati berdasarkan data penunjang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi terhadap disiplin ilmu pengetahuan bidang psikologi khususnya dalam psikologi pendidikan dan sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pemain *Game Online*

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada mahasiswa mengenai kecanduan *game online*.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik kepada kecanduan *game online* dan empati terkait dengan judul yang dibahas oleh peneliti.

E. Kerangka Berpikir

Ketergantungan mahasiswa bermain *game online* di *smartphone*-nya membuatnya ingin melakukan aktifitas *online* sepanjang hari hingga mengurangi waktunya untuk bersosialisasi dengan orang lain. Dengan *game online*, mereka merasa sudah terpenuhi segala kebutuhannya dan tidak begitu membutuhkan orang lain karena yang diinginkan hanyalah bermain *game* saja (Lee, dalam Feprinca, Ilhamuddlin & Herani, 2009). Mahasiswa akan menjadi cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar, cuek, tidak perhatian dengan orang lain, dan sulit untuk memahami perasaan orang lain. Perilaku demikian akan membuat mahasiswa menjadi rendah empatinya.

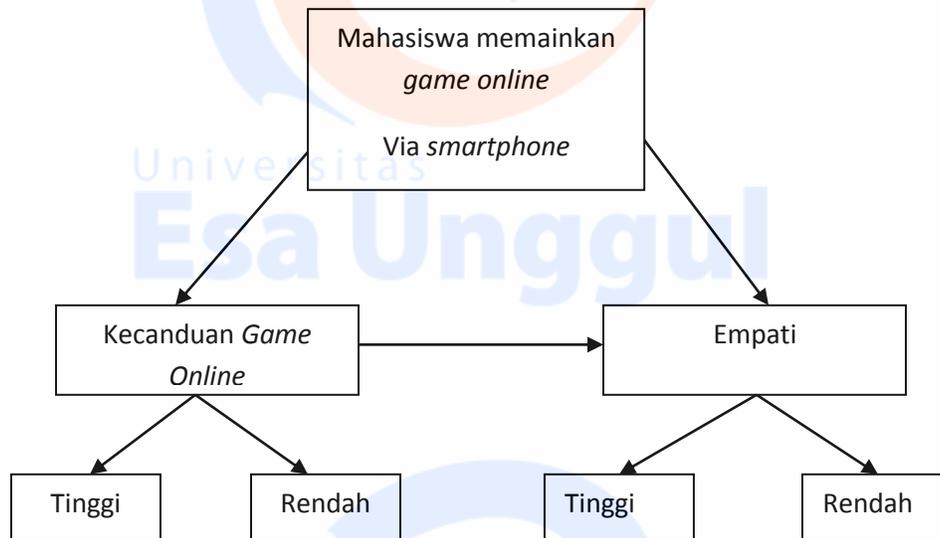
Empati merupakan keadaan emosional yang dimiliki oleh seseorang yang sesuai dengan apa yang dirasakan orang lain. Empati sangatlah penting dalam kehidupan relasi sosial. Dengan empati mahasiswa akan mampu memahami perasaan orang lain. Sehingga perilakunya akan ditandai oleh adanya kehangatan perasaan, kelembutan tutur kata, peduli terhadap sekitar, dan mudah kasihan terhadap keadaan atau masalah orang lain.

Mahasiswa yang memiliki empati yang tinggi, mereka akan cenderung tidak memiliki hambatan dalam bersosialisasi, mampu bersikap hangat pada orang lain, mampu menunjukkan sikap perhatian dan kepeduliannya pada orang lain, dan tidak egois. Selain itu mahasiswa akan lebih memilih menghabiskan waktunya dengan melakukan aktifitas bersama orang lain daripada melakukan aktifitas sendiri seperti bermain *game online* terus-menerus.

Berbeda dengan mahasiswa yang empatinya rendah, mereka akan cenderung memiliki hambatan dalam kehidupan sosialnya, cenderung egois, mau menang sendiri, cuek, dan akan sulit memahami orang lain. Mereka akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* terus-menerus hingga kecanduan. Sehingga mereka akan terfokus pada *game online* dan cenderung tidak mementingkan kehidupan sosialnya lagi, dan lebih memilih berkuat dengan *game online*.

Game online memiliki sifat candu, dilihat dari rintangan dan fitur dalam permainan berupa grafik, suara, gambar, dan tempat untuk *chatting* akan membuat semua orang yang bermain *game online* menjadi ketagihan. Dimana seorang yang bermain *game online* akan terus menerus *online* dan menambah porsi waktu bermainnya untuk dapat menguasai permainan tersebut dan mendapat kepuasan dalam bermain *game online*. Hal tersebut lambat laun akan menjadikan mahasiswa sulit untuk berhenti memainkan *game online* bahkan menjadi kecanduan.

Kecanduan game online adalah situasi dimana seorang pemain *game online* melupakan realitas yang ada karena merasa lebih senang berada dan berinteraksi dalam *game online*. Seseorang yang mengalami *kecanduan game online* mereka akan merasa *asyik* dengan aktifitas *online*-nya, merasa perlu untuk meningkatkan jumlah waktu bermain *game* untuk mencapai suatu kepuasan. Mereka berulang kali melakukan upaya gagal untuk mengontrol aktifitas *online*-nya. Selanjutnya mereka juga merasakan perasaan yang tidak enak ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti untuk tidak *online*. Mereka akan tetap *online* lama daripada yang diharapkan. Selain itu mereka bisa mempertaruhkan hilangnya hubungan yang signifikan (keluarga dan pertemanan), pekerjaan, pendidikan atau peluang karir karena *game online*. Mahasiswa akan memprioritaskan *handphone*-nya dibanding bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara *kecanduan game online* dengan *empati* pada mahasiswa Universitas Esa Unggul pengguna *smartphone*.