

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online atau juga bisa disebut dengan *internet gaming* merupakan fenomena permainan yang sangat populer sejak tahun 2012 dimana lebih dari satu milyar orang memainkan permainan ini menurut Kuss (dalam Anggarani, 2015). Menurut Adams dan Rollings (dalam Cindy, 2016), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, serangkaian mekanisme yang mampu menghubungkan pemain bersama dengan pola-pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* dapat diakses menggunakan berbagai macam media elektronik mulai dari *Personal Computer* (PC), *Android* atau *Handphone*, dan media elektronik lainnya. *Game online* memiliki berbagai macam tipe didalamnya, dengan cara dan ciri khasnya masing-masing dalam bermain. Tipe-tipe *game online* yang ada saat ini antara lain seperti tipe *First Person Shooter* (FPS), *Real-Time Strategy* (RTS), *Cross Platform Online*, *Browser Game*, serta *Massive Multi Player Online* (MMO) (Pratiwi, 2014).

Game online diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari usia remaja hingga dewasa. Untuk bermain *game online* tidak terdapat batasan usia, hal ini dikarenakan terdapat kemudahan dalam mengakses *game online* yang didukung oleh peralatan elektronik serta konektivitas jaringan internet yang sudah banyak digunakan oleh masyarakat era digital saat ini. Jumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 60 juta berdasarkan data penelitian Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA), dengan seperempat dari jumlah total pemain memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun dimana masing-masing persentasenya adalah 27 persen dan 24 persen lainnya tercatat berusia 35-44 tahun dan 17 persen berasal dari pengguna *smartphone* yang berusia 45-54 tahun (Maulida, 2018). Sedangkan berdasarkan data pemain *game online* yang berada di United States (US) per tahun 2019 didapatkan bahwa 21% pemain berusia dibawah 18 tahun, 40% berusia 18-35 tahun, 18% berusia 36-49 tahun, dan 20% berusia 50 tahun keatas (Gough, 2019).

Jumlah pemain *game online* di Indonesia berdasarkan data Pokkt dari 60 juta pemain terdapat dua per empat pemain berasal dari kelompok usia remaja dan dewasa awal. Dimana dalam psikologi usia individu dibedakan menjadi beberapa tahapan perkembangan dengan ciri dan karakteristiknya masing-masing. Kelompok usia remaja dimulai dari usia 13 sampai dengan sekitar usia 18 tahun, dimana usia remaja ini merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan baik fisik maupun psikis dan remaja cenderung mengalami perubahan emosi yang semakin meninggi dan melihat atau menilai

segala sesuatunya berdasarkan sudut pandang mereka yang cenderung memiliki cita-cita tinggi dan tidak realistis, remaja juga cenderung lebih bersikap konform dengan lingkungan sebayanya hal ini menyebabkan remaja untuk bertindak lebih berdasarkan emosi yang mereka rasakan dengan kurang mempertimbangkan konsekuensi jangka panjangnya. Sedangkan dewasa yang di mulai dari usia 19 tahun keatas lebih bertindak berdasarkan kemampuan kognitifnya, individu dengan usia 19 tahun keatas memiliki kemampuan kognitif yang lebih matang sehingga mampu berpikir dan bertindak dengan mempertimbangkan konsekuensi dari segala tindakan serta perilaku yang mereka lakukan dan membagi prioritas dalam menjalankan kewajibannya.

Game online memiliki dampak yang positif serta negatif, terdapat pemain yang mampu mengarahkan *game online* lebih ke arah yang positif dan bermanfaat bagi dirinya seperti bermain *game online* secara profesional dan mengikuti perlombaan tingkat internasional, mengambil ilmu-ilmu yang didapatkan dari *game online* untuk diaplikasikan dalam kehidupan akademis serta melatih rasa kesportifitasan terhadap lawan dan menambah aktivitas otak (Zurich, 2019). Namun terdapat pula pemain yang hanya bermain atas dasar kesenangan saja sehingga melalaikan kewajiban serta tanggung jawab utamanya (Hakim, 2020), dan terdapat pula *game online* yang digunakan sebagai ajang judi online (Biantoro, 2015).

Dampak yang muncul dari bermain *game online* berbeda-beda pada setiap orang baik di kalangan usia remaja maupun dewasa. Hal ini diduga karena terdapat kontrol diri yang berbeda-beda pada setiap individu. Santrock (dalam Pujawati, 2016) menyatakan bahwa kontrol diri cukup berpengaruh pada pembentukan perilaku seseorang. Pada dasarnya setiap individu memiliki kemampuan dalam mengatur perilakunya. Averill (dalam Anggreini & Mariyanti, 2014) mendefinisikan kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini. Kontrol diri juga menggambarkan keputusan individu melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang diinginkan.

Kontrol diri menurut Averill (dalam Swastika, 2017) terdiri atas 3 aspek, yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Kontrol perilaku merupakan kesiapan atau tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam kerangka kognitif sebagai adaptasi

psikologis atau untuk mengurangi tekanan, aspek ini terdiri atas dua komponen yaitu memperoleh informasi (*information gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*). Sedangkan kontrol keputusan merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya.

Kontrol diri pada pemain game berbeda-beda baik pada remaja maupun dewasa karena kontrol diri lebih dipengaruhi oleh usia dan kematangan emosinya. Kecenderungannya remaja memiliki emosi yang lebih meninggi yang menyebabkan remaja bertindak lebih berdasarkan emosinya dan kurang mempertimbangkan dampak dari tindakannya yang diduga remaja lebih cenderung memiliki kontrol diri yang rendah, sedangkan pemain game dewasa memiliki lebih matang secara emosi dan kognitifnya sehingga pemain game dewasa cenderung bertindak berdasarkan pertimbangan kognitifnya dan diduga memiliki kontrol diri yang cenderung lebih tinggi. Menurut Newman, idealnya semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu (dalam Ghufroon & Suminta, 2010). Namun pada kenyataannya masih terdapat individu dewasa pemain game yang memiliki kontrol diri yang rendah. Pemain *game online* dewasa yang memiliki kontrol diri tinggi ditandai dengan memiliki disiplin waktu dalam bermain game, tanpa mengganggu kegiatan utamanya sedangkan pemain dewasa yang memiliki kontrol diri rendah ditandai dengan kurang mampunya berdisiplin waktu sehingga mengganggu kegiatan serta kewajiban utamanya. Selain itu terdapat pula pemain game remaja yang memiliki kontrol diri tinggi yang ditandai dengan mampu mengambil nilai-nilai positif dan memanfaatkan ilmu yang didapatkan dari bermain game online serta tetap mampu berdisiplin waktu dalam bermain game, lalu pemain game remaja yang memiliki kontrol diri rendah ditandai dengan mengambil tindakan hanya berdasarkan emosi dan keinginan sesaatnya tanpa memperhatikan dampak jangka panjangnya, seperti bermain game online meskipun kondisi dan situasi tidak memungkinkan ketika jam kerja atau jam pelajaran.

Begitu pula dengan pemain remaja, terdapat pemain usia remaja yang memiliki kontrol diri tinggi namun juga terdapat pemain remaja yang memiliki kontrol diri rendah seperti Fawwaz pelajar di SMA Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta yang ditandai dengan adanya kontrol diri dari aspek kognitif, dimana cara ia menerima dan mengolah informasi dari bermain *game online* yang akhirnya ia kelola dan kembangkan lagi hingga menjadi salah satu kelebihan dirinya dalam dunia coding yang hingga akhirnya mampu membuat dirinya menjadi berprestasi dan berkompetisi dengan para remaja dari berbagai belahan dunia lainnya. Namun terdapat pula para remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah yang ditandai dengan kurangnya kontrol dari segi perilaku dan

pengambilan keputusan sehingga para remaja tersebut membolos dari pelajaran sekolah hanya untuk bermain *game online* di warnet.

Dalam mengumpulkan data pendukung, peneliti melakukan wawancara terhadap empat orang subjek yang memiliki kriteria pemain *game online* dengan usia remaja dan dewasa yang diduga memiliki kontrol diri yang tinggi dan rendah dalam bermain *game online*. Berikut adalah hasil wawancara dengan keempat subjek tersebut yang memiliki inisial DR (27 tahun), VR (22 tahun), CY (18 tahun), dan KT (17 tahun).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 21 November 2019 dengan individu yang berinisial DR yang berjenis kelamin laki-laki dan berusia 27 tahun yang berprofesi sebagai seorang karyawan di perusahaan swasta Jakarta.

“Gua pernah tuh sekitar 1 bulanan doang kerja terus cabut.. resign, gara-gara bawaannya pengen main ke warnet mulu. Jadi selama kerja itu gua cabut mulu ke warnet ditengah-tengah jam kerja. Terus gua juga jadinya kurang sosialisasi sama orang-orang disekitar, sama jadi males ngapa-ngapain”

Berikut adalah hasil wawancara dengan VR (22 tahun) yang dilakukan pada hari Minggu, 30 Agustus 2020.

“.. gua main game mobile legend, biasa mainnya cuma untuk isi waktu luang, pas lagi santai sebelum tidur cuma 1 atau 2 game jadi paling Cuma 30 menit sampe 1 jam an lah.. cuma kadang kalau ada event dan kalau waktunya gak bentrok ada ikut turnamen gitu lumayan bisa buat tambahan duit jajan kalau menang.”

Berikut hasil wawancara dengan KT yang dilakukan pada tanggal 29 Juni 2020.

“... biasa main game nya game mobile dari HP tapi kadang main yang game PC juga di warnet. Kadang kalo dikelas sering duduk di bangku paling belakang supaya bisa sambil main game dari HP tapi diem-diem supaya gak ketauan sama guru, kadang kalo bawaannya lagi males sekolah juga bolos ke warnet di belakang sekolah tapi gak sering cuma sesekali doang..”

Berikut adalah hasil wawancara dengan CY yang dilakukan pada 30 Agustus 2020.

“... aku main game pubg, awalnya ikut main karena diajak temen tapi ngga main yang sampe gila-gilaan gitu cuma buat seru-seruan aja itu

juga biasa mainnya cuma pas weekend doang kalau weekdays soalnya gak sempet kan musti urusin tugas sekolah tapi biasa juga kalau lagi musim ujian ngga main game sama sekali, soalnya harus fokus belajar abis selesai ujian baru mulai main lagi.”

Berdasarkan wawancara kepada 4 subjek dapat diketahui bahwa subjek memiliki kontrol diri untuk bermain *game online* baik yang tinggi dan yang rendah. DR dan KT diduga memiliki kontrol diri yang rendah karena kurangnya kemampuan untuk mengatur perilakunya untuk bermain game dimana ketika muncul perasaan ingin bermain game maka langsung mengambil tindakan untuk bermain tanpa mempertimbangkan konsekuensi dan situasi kondisi di sekitarnya seperti jam kerja ataupun jam sekolah. Sedangkan VR dan CY diduga memiliki kontrol diri yang tinggi karena dapat mengelola waktu bermain game dengan baik dan disiplin waktu dengan mempertimbangkan serta mengutamakan kewajiban utama yang harus mereka jalankan.

Baik remaja maupun dewasa yang memiliki kontrol diri yang tinggi ketika bermain *game online*, ia menilai pentingnya *game online* dalam kehidupannya, mengetahui keuntungan dan kerugian dalam bermain *game online*, selain itu ketika mendapatkan informasi melalui *game online* akan dikembangkan dan dimodifikasi sehingga menjadi suatu hal yang dinilai positif bagi subjek atau pemain tersebut mampu bertindak secara bijak dalam bermain game untuk mendapatkan hal-hal yang dinilai positif menurut subjektif masing-masing pemain, seperti mengurangi frekuensi serta intensitasnya dalam bermain *game online* agar dapat lebih maksimal dalam melakukan kegiatan yang dianggap lebih penting. Sedangkan pemain *game online* baik yang berusia remaja maupun dewasa yang memiliki kontrol diri yang rendah ia akan cenderung kurang mampu menerima informasi dan menilai atau menafsirkan informasi yang mereka dapatkan dari bermain game, serta kurang mampu mengatur pelaksanaan dalam bermain game seperti dengan bermain secara berlebihan atau lupa waktu, dan kurang mampu bertindak secara bijak dalam bermain seperti tetap bermain *game online* dan mengabaikan kegiatan atau tanggung jawab yang lebih prioritas dalam hidupnya.

Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah usia mempengaruhi kontrol diri pemain dalam bermain *game online*. Dugaan ini didukung oleh penelitian Dina Audi Fasilita (2012) yang berjudul “Kontrol diri terhadap perilaku agresif ditinjau dari usia Satpol PP kota Semarang”. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah penelitian sebelumnya meneliti terkait kontrol diri terhadap perilaku agresif dilihat dari usianya, sedangkan penelitian ini meneliti terkait kontrol diri dalam bermain *game online* yang dilihat dari usianya dimana usia pada pemain tidak dibatasi berdasarkan

kelompok fase perkembangan, melainkan kelompok usia baik dari fase remaja awal, remaja akhir, serta dewasa awal dan dewasa akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan terkait usia dan kontrol diri dalam bermain *game onlines* terdapat beberapa hal yang ingin peneliti teliti lebih lanjut, yaitu :

1.2.1. Apakah terdapat perbedaan kontrol diri yang ada pada pemain *game online* dilihat berdasarkan usianya?

1.2.2. Bagaimana kontrol diri yang ada pada pemain *game online* yang berusia remaja?

1.2.3. Bagaimana kontrol diri yang ada pada pemain *game online* yang berusia dewasa?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dibuatnya penelitian ini ialah untuk :

- a. Mengetahui perbedaan kontrol diri yang dimiliki oleh pemain yang berusia remaja dan dewasa dalam bermain *game online*.
- b. Mengetahui gambaran tinggi rendahnya kontrol diri pemain dalam bermain *game online*.
- c. Mengetahui gambaran kontrol diri dengan data penunjang yaitu kelompok usia remaja dan dewasa

1.3.2 Manfaat Penelitian

1.3.2.1 Manfaat Teoritis

Dengan dibuatnya penelitian ini, peneliti berharap agar hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya dalam topik terkait perbedaan kontrol diri pemain *game online* berdasarkan usia.

1.3.2.2 Manfaat Praktis

Bagi pemain *game online* diharapkan melalui penelitian ini, para pemain dapat lebih bijak dalam bermain *game online* agar dapat terhindar dari dampak negatif dan dapat memaksimalkan dampak positif dari *game online* sehingga *game online* bukan hanya menjadi sebuah permainan namun dapat menjadi tempat untuk berkreasi, berinovasi, dan berprestasi.

Bagi keluarga dari pemain *game online* diharapkan dengan membaca hasil penelitian ini dapat meninggalkan stigma negatif yang melekat pada *game online* dan dapat mulai melihat bahwa *game online* juga memiliki dampak yang positif, dan dapat mulai lebih membantu anggota keluarga yang merupakan pemain *game*

online dalam mengembangkan pengontrolan dirinya terutama dalam bermain *game online*.

1.4 Kerangka Berpikir

Game online diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari usia remaja hingga dewasa. Jumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 60 juta berdasarkan data penelitian Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA), dengan seperempat dari jumlah total pemain memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun dimana masing-masing persentasenya adalah 27 persen dan 24 persen lainnya tercatat berusia 35-44 tahun dan 17 persen berasal dari pengguna *smartphone* yang berusia 45-54 tahun (Maulida, 2018).

Dua per empat jumlah pemain berasal dari kelompok usia remaja dan dewasa awal, dimana dalam psikologi usia individu dibedakan menjadi beberapa tahapan perkembangan dengan ciri dan karakteristiknya masing-masing. Kelompok usia remaja dimulai dari usia 13 sampai dengan sekitar usia 18 tahun, dimana usia remaja bertindak lebih berdasarkan emosi yang mereka rasakan dengan kurang mempertimbangkan konsekuensi jangka panjangnya. Sedangkan dewasa yang dimulai dari usia 19 tahun keatas lebih bertindak berdasarkan kemampuan kognitifnya, individu dengan usia 19 tahun keatas memiliki kemampuan kognitif yang lebih matang sehingga mampu berpikir dan bertindak dengan mempertimbangkan konsekuensi dari segala tindakan serta perilaku yang mereka lakukan dan membagi prioritas dalam menjalankan kewajibannya.

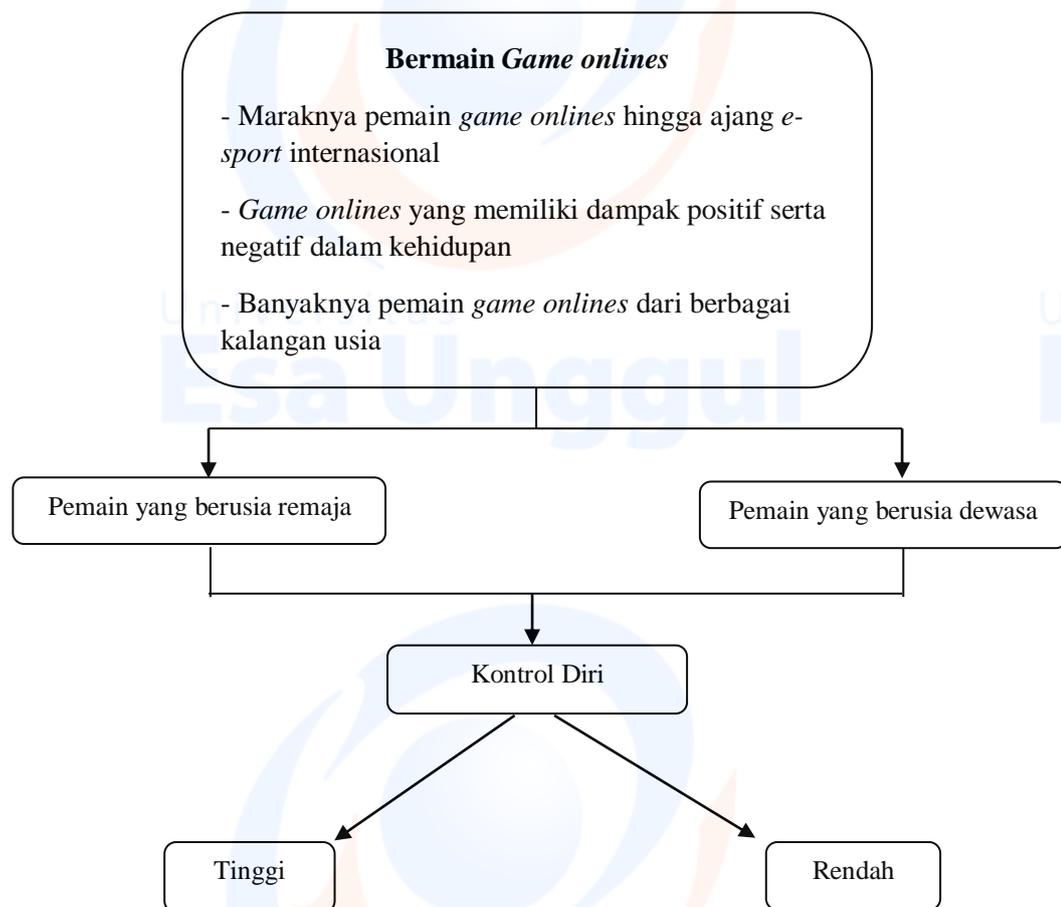
Game online memiliki dampak yang positif serta negatif, terdapat pemain yang mampu mengarahkan *game online* lebih ke arah yang positif dan bermanfaat bagi dirinya seperti bermain *game online* secara profesional dan mengikuti perlombaan tingkat internasional dan mengambil ilmu-ilmu yang didapatkan dari *game online* untuk diaplikasikan dalam kehidupan akademis serta melatih rasa kesportifitasan terhadap lawan dan menambah aktivitas otak (Zurich, 2019). Namun terdapat pula pemain yang hanya bermain atas dasar kesenangan saja sehingga melalaikan kewajiban serta tanggung jawab utamanya (Hakim, 2020), dan terdapat pula *game online* yang digunakan sebagai ajang judi online (Biantoro, 2015).

Santrock (dalam Pujawati, 2016) menyatakan bahwa kontrol diri cukup berpengaruh pada pembentukan perilaku seseorang. Pada dasarnya setiap individu memiliki kemampuan dalam mengatur perilakunya. Averill (dalam Anggreini & Mariyanti, 2014) mendefinisikan kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih suatu

tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini. Usia merupakan faktor internal yang mampu mempengaruhi tinggi rendahnya kontrol diri.

Kontrol diri pada pemain game berbeda-beda baik pada remaja maupun dewasa karena kontrol diri lebih dipengaruhi oleh usia dan kematangan emosinya. Kecenderungannya remaja memiliki emosi yang lebih meninggi yang menyebabkan remaja bertindak lebih berdasarkan emosinya dan kurang mempertimbangkan dampak dari tindakannya yang diduga remaja lebih cenderung memiliki kontrol diri yang rendah, sedangkan pemain game dewasa memiliki lebih matang secara emosi dan kognitif nya sehingga pemain game dewasa cenderung bertindak berdasarkan pertimbangan kognitifnya dan diduga memiliki kontrol diri yang cenderung lebih tinggi. Menurut Newman, idealnya semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu (dalam Ghufron & Suminta, 2010). Namun pada kenyataannya masih terdapat individu dewasa pemain game yang memiliki kontrol diri yang rendah.

Pemain *game online* dewasa yang memiliki kontrol diri tinggi ditandai dengan memiliki disiplin waktu dalam bermain game, tanpa mengganggu kegiatan utamanya sedangkan pemain dewasa yang memiliki kontrol diri rendah ditandai dengan kurang mampunya berdisiplin waktu sehingga mengganggu kegiatan serta kewajiban utamanya. Selain itu terdapat pula pemain game remaja yang memiliki kontrol diri tinggi yang ditandai dengan mampu mengambil nilai-nilai positif dan memanfaatkan ilmu yang didapatkan dari bermain game online serta tetap mampu berdisiplin waktu dalam bermain game, lalu pemain game remaja yang memiliki kontrol diri rendah ditandai dengan mengambil tindakan hanya berdasarkan emosi dan keinginan sesaatnya tanpa memperhatikan dampak jangka panjangnya, seperti bermain game online meskipun kondisi dan situasi tidak memungkinkan ketika jam kerja atau jam pelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dapat dilihat melalui gambar berikut :



Gambar 1.1. Bagan Kerangka Berpikir

1.5 Hipotesis

Terdapat perbedaan kontrol diri yang signifikan dalam bermain *game online* pada pemain yang berusia remaja dan dewasa.