

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia selalu melakukan berbagai aktivitas yang rutin dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Ketika menjalani rutinitas tersebut, manusia memiliki titik jenuh, dimana manusia membutuhkan rekreasi. Istilah rekreasi (Hurlock, 1980: 218) diartikan sebagai kegiatan yang memberikan kesegaran atau mengembalikan kekuatan rohani sesudah lelah bekerja atau sesudah mengalami keresahan batin. Rekreasi merupakan suatu hal yang positif, namun jika berlebihan dan tidak bisa lagi mengontrol keinginan untuk berekreasi itu lah yang menjadikan hal tersebut negatif. Minat rekreasi juga sangat dipengaruhi oleh derajat kepopulerannya. Beberapa bentuk rekreasi yang digemari remaja antara lain mendengarkan musik, menonton televisi, membaca, serta permainan yang menuntut keterampilan intelektual atau menggunakan strategi.

Masa remaja adalah masa dimana seseorang memiliki keinginan untuk mencoba hal-hal baru, keinginan untuk selalu bersama teman sebayanya, dan mencari kesenangan. Salah satu cara para remaja mencari kesenangannya adalah dengan bermain *game*. *Game online* merupakan salah satu permainan yang menuntut keterampilan intelektual, dan hal itu yang disukai oleh para remaja saat ini. Menurut Steinberg (1993: 5) masa remaja dibagi menjadi tiga kategori, yaitu masa remaja awal mulai dari 11 tahun hingga 14 tahun, masa remaja pertengahan

mulai dari 15 tahun hingga 18 tahun, dan remaja akhir mulai dari 18 tahun hingga 21 tahun.

Pada tahun 2008, warung internet atau yang sering disebut dengan istilah warnet ini semakin menjamur. Tidak hanya di kota-kota besar, beberapa kampung pun memiliki tempat yang disebut warnet. Salah satu warnet yang terkenal di Bandung yaitu *C-Game Center*. *C-Game Center* merupakan tempat untuk bermain *game online* terbesar di kota Bandung (Citizenmagz.com, 6 April 2011). Berdasarkan wawancara dengan supervisor *C-Game Center* Bandung diketahui bahwa tempat ini memiliki 180 unit komputer dan dibuka 24 jam. Beberapa *gamers* biasanya sampai menginap di tempat.

Game yang paling digemari oleh para *gamers* (sebutan untuk para pemain *game*) saat ini yaitu *game online* “*Point Blank*”. *Game online* “*Point Blank*” merupakan permainan *First Person Shooter* (FPS), yaitu *game* yang mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah pemain sendiri yang berada dalam *game* tersebut. *Game online* “*Point Blank*” mengambil *setting* peperangan antara *Free Rebels* (organisasi teroris yang melakukan tindak kriminal) dan *CT-Force* atau *Counter Terrorist Force* (organisasi khusus pemerintah untuk menghadapi para teroris). *Gamers* dapat memilih akan menjadi *Free Rebels* atau menjadi *CT-Force* (Pb.gemscool.com).

Biaya yang dikeluarkan *gamers* tidaklah sedikit. Selain mereka harus membayar sewa warnet, mereka juga harus mengeluarkan biaya lagi jika ingin membeli *voucher* untuk mendapatkan *cash*. *Cash* tersebut dapat digunakan untuk membeli senjata (*weapon*) yang lebih canggih. *Voucher* dengan harga Rp.

10.000,- akan mendapatkan 1000 *cash*. Harga senjata termurah yaitu 800 *cash* dan hanya dapat digunakan selama 3 hari. Untuk membeli senjata yang paling canggih dan dapat digunakan secara permanen, *gamers* harus mengeluarkan biaya sebesar Rp. 600.000,-.

Adapun hasil temuan penelitian dalam skripsi Asrori pada tahun 2011 yaitu sebagai berikut: (1) jenis *game online* yang biasa dimainkan siswa adalah jenis FPS (*First Person Shooter*) yang berisi peperangan, (2) faktor-faktor yang membuat siswa sulit melepaskan aktifitas bermain *game online* adalah subjek merasa sudah ketagihan atau kecanduan memainkan *game online*, serta (3) bermain *game online* mempengaruhi tingkah laku pemainnya, seperti agresivitas yang semakin tinggi, kenakalan remaja, dan pergaulan yang semakin sempit.

Young (Netaddiction.com, 2009) menyebutkan bahwa *gamers* yang menjadi kecanduan menunjukkan tanda-tanda yang jelas kecanduan. Tanda-tanda kecanduan tersebut adalah bermain hampir setiap hari, bermain untuk waktu yang lama atau lebih dari 4 jam, gelisah atau mudah tersinggung jika mereka tidak bisa bermain, dan pengorbanan kegiatan sosial lain hanya untuk permainan.

Berita terbaru pada bulan Juli tahun 2012, terdapat dua pelajar yang duduk di kelas dua SMP di Surabaya nekat mencuri karena kehabisan uang saku untuk bermain *game online*. Mereka mengaku nekat mencuri karena butuh uang untuk bermain *game online* mengisi liburan. Dari tangan tersangka, polisi mendapatkan sebuah telepon genggam, laptop, jam tangan, serta perhiasan seberat 10 gram yang sempat dijual tersangka (Liputan6.com, 3 Juli 2012).

Berdasarkan wawancara kepada beberapa *gamers*, didapatkan keterangan bahwa mereka memang tidak bisa menahan keinginan untuk bermain *game online*, mereka rela menghabiskan uang mereka untuk bermain *game* tersebut serta adanya rasa penasaran yang tinggi untuk meningkatkan *level* maupun *skill*. Seringkali mereka tidak masuk sekolah hanya untuk bermain *game online*. Mereka juga seringkali terbawa berkata-kata kasar atau tidak sopan, dan menjadi mudah marah setiap kali merasa tersinggung. Beberapa *gamers* seringkali merasa terbawa mimpi sedang memainkan *game online*. Biasanya para *gamers* menginap di warung internet (*warnet*) hingga tiga hari dua malam hanya untuk bermain *game online*, untuk makan dan minum mereka lakukan di *warnet* karena beberapa *warnet* biasanya menyediakan fasilitas tersebut.

Berdasarkan fenomena dan penelitian yang dipaparkan, terdapat perilaku-perilaku negatif yang muncul pada *gamers* yang kecanduan *game online*, seperti agresivitas yang semakin tinggi dan kenakalan remaja. Agresivitas yang semakin tinggi dan kenakalan remaja dapat terjadi karena adanya *symbolic modeling* dari permainan *game online* yang dimainkan. Menurut Bandura (Hall dan Lindzey, 1985: 545), *symbolic modeling* yaitu perilaku meniru melalui simbol-simbol tertentu. Film, televisi, dan kartun, dapat mempengaruhi perilaku seseorang yang menontonnya dengan mengimitasi perilaku tersebut.

Adapun kenakalan atau tindakan pelanggaran yang dilakukan remaja menurut Hurlock (1973: 259), terbagi menjadi dua kategori, yaitu *misdemeanors* dan *juvenile delinquency*. *Misdemeanors* adalah perilaku yang melanggar peraturan yang dibuat oleh orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya yang

memiliki otoritas. Sedangkan *juvenile delinquency* adalah pelanggaran yang dilakukan oleh remaja terhadap hukum atau aturan yang dibuat oleh negara atau pemerintah. *Misdemeanors* biasanya muncul pada usia 13 – 14 tahun (pubertas) seiring dengan meningkatnya keinginan untuk lepas dari ketergantungan dan kontrol orang dewasa dan untuk mendapatkan penerimaan dari teman sebaya. *Misdemeanors* dibagi menjadi 3 bentuk yaitu di rumah, di sekolah dan di masyarakat. *Misdemeanors* di rumah meliputi agresi terhadap saudara baik secara verbal maupun fisik, mudah marah, merusak dan menjatuhkan barang, tidak sopan terhadap teman dan relasi keluarga, berbohong, mencuri kecil-kecilan dari orang tua dan saudara, sering keluyuran, melalaikan tanggung jawab di rumah, lari atau kabur dari rumah. *Misdemeanors* di sekolah meliputi membolos, terlambat masuk, memalsukan tanda tangan orang tua, ribut di kelas, mencontek, mengganggu teman, tidak sopan terhadap guru dan teman, berkelahi, bohong, melempar barang milik sekolah, pelecehan seksual, serta gagal ujian. *Misdemeanors* di masyarakat meliputi kebut-kebutan di jalan, merokok, dan meminum-minuman beralkohol.

Banyak remaja menghabiskan uang dan waktu di warnet hingga berjam-jam lamanya. Mereka tidak betah lagi tinggal di rumah. Lupa membuat tugas sekolah (PR). Bahkan beberapa yang kecanduan, ada yang sampai larut malam, malas pulang. Ada yang sampai berhenti sekolah. Bagi anak yang masih penurut dan patuh sama orangtua, mereka masih bisa diarahkan. Tahu diri dengan kewajiban sebagai anak yang harus menghormati orangtua. Celaknya, ada anak dan remaja yang sudah berani melawan sama orangtua. Kecanduan terhadap

permainannya membuat pemain lupa diri (Haluan Kepri.com, 11 November 2011).

Rumah dan sekolah merupakan lingkungan terdekat bagi remaja. Menurut salah satu orang tua dan beberapa *gamers*, kegiatan *gamers* sehari-hari hanya seputar rumah, sekolah, dan warnet. Tidak banyak kegiatan yang dilakukan *gamers* selain bermain *game online*. Maka untuk penelitian ini dikhususkan pada dua bentuk perilaku melanggar aturan di rumah dan di sekolah.

Dilatarbelakangi oleh sejumlah hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Kecanduan Bermain *Game-Online* “*Point Blank*” dengan Perilaku Melanggar Aturan (Studi pada Remaja Awal di C-Game Center Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Secara umum fokus permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah hubungan antara kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dengan perilaku melanggar aturan *gamers* remaja awal di C-Game Center Bandung?”

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka dijabarkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” *gamers* remaja awal C-Game Center Bandung?
2. Bagaimana tingkat perilaku melanggar aturan *gamers* remaja awal C-Game Center Bandung?

Alita Sundari Mulyadi Putri, 2013

Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online “Point Blank” Dengan Perilaku Melanggar Aturan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Bagaimana hubungan antara kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dengan perilaku melanggar aturan *gamers* remaja awal C-Game Center Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui gambaran umum tingkat kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” *gamers* remaja awal C-Game Center Bandung.
2. Mengetahui gambaran umum tingkat perilaku melanggar aturan *gamers* remaja awal C-Game Center Bandung.
3. Mengkaji hubungan antara kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dengan perilaku melanggar aturan *gamers* remaja awal C-Game Center Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yang bersifat teoritis dan manfaat yang bersifat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diberikan oleh penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Memperkaya teori mengenai kecanduan (*addiction*) bermain *game online* dan perilaku melanggar aturan (*misdemeanors*).

- b. Memperkaya pengetahuan mengenai kaitan antara kecanduan (*addiction*) bermain *game online* dengan perilaku melanggar aturan (*misdemeanors*) pada remaja awal.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diberikan oleh penelitian ini yaitu bagi:

- a. *Gamers* Remaja Awal

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para *gamers* remaja awal mengenai kemungkinan mengalami kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dan melakukan pelanggaran aturan yang dibuat oleh orang tua atau guru, sehingga dapat dilakukan berbagai upaya pencegahan agar dapat meminimalkan efek negatif yang ditimbulkan.

- b. Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orang tua tentang kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dan melakukan pelanggaran aturan yang dibuat oleh orang tua atau guru, sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada remaja dalam mengatur waktunya, sehingga remaja tidak mengalami kecanduan *game online* “*Point Blank*”.

- c. Jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber keilmuan mengenai hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku melanggar aturan yang nantinya dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi jurusan

psikologi untuk mengadakan penyuluhan ke beberapa sekolah mengenai kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*”.

d. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dan perilaku melanggar aturan.

e. Pengusaha Warnet

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pengusaha warnet agar tetap memperhatikan batasan-batasan pada *gamers* remaja awal yang bermain *game online* “*Point Blank*” sehingga dapat meminimalkan terjadinya kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dan meminimalkan perilaku melanggar aturan yang dilakukan oleh remaja awal.

f. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I berisi pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi. Bab II berisi kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Bab III berisi metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data penelitian. BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan dan BAB V berisi kesimpulan dan saran.