

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Technology is amoral; it is not inherently good or evil, but it impacts on the manner in which we live our lives (Greenfield, 1999:3). Internet merupakan salah satu kemajuan teknologi. Dengan demikian, berdasarkan pernyataan Greenfield (1999) tersebut, internet sebenarnya netral tapi bisa memiliki dua sisi, yaitu sisi positif dan sisi negatif, tergantung pada penggunaannya. Jika digunakan dengan benar, maka media internet dapat membantu kehidupan kita sehari-hari. Namun jika penggunaannya salah dan berlebihan, internet dapat berakibat negatif pada kita.

Sisi positif dari internet adalah internet jelas membantu banyak pihak dari berbagai kalangan dan kepentingan. Tidak hanya para praktisi, pelajar, dan masyarakat luas, pemerintah pun dapat menggunakan fasilitas internet bagi kemudahan pelayanan, penghematan biaya, dan juga dapat meningkatkan kecepatan serta kualitas layanan publik (Kusumadewi, 2009). Sedangkan sisi negatifnya adalah penyebaran pornografi, penyebaran virus perusak, dan aksi fitnah (Fauzan, 2010). Selain itu internet juga dapat membuat seseorang kecanduan, seperti yang dijelaskan oleh Greenfield (1999: 2-3) dalam pernyataannya:

Technology, and most especially, computers and the Internet, seem to be at best easily overused/abused, and at worst, addictive. The combination of available stimulating content, ease of access, convenience, low cost, visual stimulation, autonomy, and anonymity—all contribute to a highly psychoactive experience. By psychoactive, that is to say mood altering, and potentially behaviorally impacting. In other words these technologies affect the manner in which we live and love. It is my contention that some of these effects are indeed less than positive, and may contribute to various negative psychological effects.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa teknologi, khususnya komputer dan internet sangat mudah membuat orang terlena menggunakannya, bahkan dapat membuat kecanduan. Gabungan dari konten yang menarik, kemudahan

akses, kenyamanan, murah biaya, stimulasi visual, kemandirian, dan anonimitas berpengaruh terhadap tingginya pengalaman *psychoactive* (Greenfield, 1999). *Psychoactive* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut perubahan *mood* dan memiliki potensi untuk berpengaruh terhadap perilaku (Greenfield, 1999). Dengan kata lain, teknologi-teknologi ini mempengaruhi kehidupan yang dijalani. Beberapa pengaruh ini bersifat negatif secara psikologis (Greenfield, 1999). Hal ini juga berlaku pada *game online* yang merupakan salah satu kemajuan teknologi yang menggunakan media komputer dan jaringan internet.

Selain hal yang telah disebutkan di atas, terdapat faktor lain yang membuat orang kesulitan berhenti bermain *game online*. Menurut Griffith (Darma, 2006), penyebabnya adalah pada *game online* pemain tak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Sebab, *game online* tak pernah berhenti. "Anda bahkan tak akan bisa menghentikan sementara (*pause*) sebuah *game*," ujar Griffith (Darma, 2006). *Game online* tidak memiliki batas akhir permainan ataupun dapat dihentikan sementara, berbeda dengan *video game*. Darling (2009) menyebutkan bahwa kecanduan *video game* dapat diibaratkan sebagai gangguan pada kontrol dorongan, dan banyak ahli percaya bahwa sistem *performance-based reward* yang ada di *video game* menyebabkan kecanduan. Ketika seseorang menerima *reward*, di dalam otaknya terjadi pelepasan zat kimia yang disebut dopamin (Darling, 2009). Zat ini merupakan bahan kimia yang sama yang dihasilkan dari penggunaan kokain (Darling, 2009). *Game online*, karena karakteristiknya yang tidak ada batas waktu dan tidak ada penyelesaian, lebih beresiko menimbulkan kecanduan yang lebih parah dibanding *video games* (Darling, 2009).

Game online cenderung lebih menekankan pada aspek kolaborasi dan sosial (Ducheneaut & Moore, 2005). Interaksi sosial dalam permainan jenis ini diperlukan, karena pemain harus berkolaborasi dengan pemain lain untuk mencapai tujuan *game* atau harus bergabung dalam organisasi dengan pemain lain

(Ducheneaut & Moore, 2005). Para pemain harus mengalahkan monster, mengajak teman, dan mengumpulkan sumber daya di dalam dunia dengan politik dan ekonomi yang kompleks (Clark, 2006). Adanya kontak secara virtual dan hubungan yang terjalin dalam dunia maya dapat memenuhi kebutuhan sosial dalam kehidupan nyata (Young, 1996) membuat beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti menggunakan internet (Mukodim, Ritandiyono & Sita, 2004).

Sulitnya berhenti bermain *game online* juga berakibat negatif terhadap seseorang. Di Surabaya, seorang pelajar menjual pil koplo karena ia membutuhkan uang untuk bermain *game online* (Kecanduan Game Online, Pelajar Nekat Jual Pil Koplo, 2009). Sementara di Semarang, seorang pemuda mengambil kotak amal dari masjid karena penghasilannya tidak cukup untuk bermain *game online* (Kecanduan Game Online, Curi Kotak Amal, 2010).

Selain masalah finansial (Young, 1996), *game online* juga berakibat buruk terhadap kesehatan fisik (Orzack, 2003), psikis (Orzack, 2003; Yee, 2002), dan sosial pecandunya (Hinić, 2011). Secara fisik, terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak (Matsushita & Matsushita, 1997). Mata kering, sakit kepala, jadwal makan yang kacau, kurangnya perhatian terhadap kebersihan diri, dan gangguan tidur (Orzack, 2003). Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga (Matsushita & Matsushita, 1997). Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian (Pria Ini Tewas Akibat Kecanduan Game On-line, 2011).

Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan (Young, 1996). Pemain menjadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan (Young, 1996). *Game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat (Young, 1996). Seperti bentuk kecanduan lainnya, pecandu *game*

online akan bersedia melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dan lain-lain (Soleman, 2008).

Secara sosial, hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang (Young, 1996). Pergaulan yang dilakukan hanya di *game online* saja membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata (Young, et al., 2000). Hal tersebut menyebabkan turunnya kompetensi komunikasi tatap muka dalam hubungan interpersonal (Putri, 2008). Selain itu keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain (Kusumadewi, 2009; Ulfa, 2011). Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan di game online (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000; Engelhardt, Bartholow, Kerr, & Bushman, 2011).

Kecanduan *internet game online* dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Orleans & Laney, 1997) mulai dari kualitas berinteraksi dengan orang-orang terdekat (Blais, Craig, Pepler, & Connolly, 2008), pencitraan diri hingga perubahan perilaku individunya (Susanto, 2010). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan seseorang kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata (Kusumadewi, 2009). Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat pemain jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata (Susanto, 2010). Hal ini dapat berpengaruh terhadap kecerdasan emosional seseorang karena kecerdasan emosional akan terus berkembang dalam interaksi sosial.

Kecerdasan emosional tidak berarti kesempurnaan dalam relasi manusia (Meyer, 2008), namun diperlukan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang bagus membantu menciptakan interaksi yang lebih baik (Meyer, 2008). Dalam berelasi, kecerdasan emosional diperlukan karena kecerdasan emosional adalah kemampuan khusus untuk membaca perasaan terdalam mereka yang melakukan kontak, dan menangani relasi secara efektif.

Sementara pada saat yang sama dapat memotivasi diri sendiri, dan memenuhi tantangan manajemen relasi (Meyer, 2008).

Kecerdasan emosional mencakup pengendalian diri, semangat dan ketekunan, serta kemampuan untuk memotivasi diri (Goleman, 1997). Dari beberapa penelitian yang dilakukan pada pemain yang kecanduan *game online* ditemukan bahwa pemain yang mengalami kecanduan tidak mampu mengendalikan diri dalam bermain *game online* (Susanto, 2010) hingga mempengaruhi kehidupan pemainnya seperti naiknya prokrastinasi akademik (Kamaratih, 2012; Rahmayati, 2009). Selain itu kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan seseorang menarik diri dari pergaulan, mengalami masalah sosial serta cemas dan depresi yang merupakan kriteria kecanduan (Young & Rodgers, 1998; Young, et al., 2000; Yee, 2002) yang juga merupakan ciri-ciri rendahnya keterampilan emosi yang disebutkan Goleman (1997).

Berdasarkan pemaparan diatas terdapat kemungkinan bahwa tingkat kecanduan *game online* akan berhubungan dengan kecerdasan emosional seseorang. Namun, penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana kecanduan *game online* akan berhubungan dengan kecerdasan emosional seseorang belum banyak dilakukan, khususnya di jurusan Psikologi UPI. Oleh karena itu, penelitian ini akan menguji secara empiris hubungan antara kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional pada mahasiswa di kota Bandung.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini berpusat pada pengkajian mengenai kecanduan pada *game online* dikaitkan dengan kecerdasan emosional. Adapun yang menjadi pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum tingkat kecanduan *game online* mahasiswa di kota Bandung yang bermain *game online*?

2. Bagaimana gambaran umum kecerdasan emosional mahasiswa di kota Bandung yang bermain *game online*?
3. Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa di kota Bandung yang bermain *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui gambaran tingkat tingkat kecanduan *game online* mahasiswa di kota Bandung yang bermain *game online*.
2. Mengetahui gambaran kecerdasan emosional mahasiswa di kota Bandung yang bermain *game online*.
3. Mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa di kota Bandung yang bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoretis dan praktis, diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Manfaat dari penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan sumbangan pada ilmu psikologi dalam memahami fenomena yang terjadi terutama yang berkaitan dengan permainan *game online*.
 - b. Menambah literatur penelitian mengenai kecerdasan emosional dan kecanduan terhadap *game online*.
 - c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tambahan dalam konseling maupun psikoterapi.
 - d. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat, penelitian ini memberikan masukan dan informasi mengenai *game online*.
- b. Bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai referensi.

E. Struktur Organisasi Skripsi

1. Tahap Persiapan

- a. Menentukan variabel-variabel yang akan diukur dalam penelitian.
- b. Melakukan studi kepustakaan mengenai variabel-variabel yang akan diteliti.
- c. Menentukan rumusan masalah, hipotesis, metode penelitian, sampel penelitian beserta teknik sampling.
- d. Menyusun proposal penelitian untuk diajukan kepada Dewan Bimbingan Skripsi.
- e. Pengajuan surat izin penelitian kepada pihak-pihak yang terkait serta pengajuan surat izin untuk pengambilan data kepada Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.
- f. Menyusun instrumen kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional.
- g. Menguji instrumen melalui *judgement expert* dan menguji coba pada responden untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan penjelasan maksud dan tujuan penelitian serta penjelasan dalam pengisian kuesionar kepada responden.
- b. Melakukan penyebaran angket dalam bentuk *booklet* kecil.
- c. Melakukan penyebaran angket melalui website

3. Tahap Pengolahan Data

- a. Memeriksa kelengkapan data
- b. Melakukan penyekoran dan rekapitulasi data yang telah didapat.

- c. Melakukan penghitungan data secara statistik.
- d. Menganalisa data yang telah didapat dengan menggunakan metode statistik melalui program SPSS 18.0.

4. Tahap Pembahasan

- a. Menampilkan hasil analisis penelitian.
- b. Membahas hasil penelitian berdasarkan teori yang dipergunakan.
- c. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk berbagai pihak yang terkait.

5. Tahap Penyelesaian

- a. Menyusun laporan hasil penelitian.
- b. Merevisi hasil laporan setelah melakukan bimbingan.

