

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game online merupakan sebuah permainan daring menggunakan jaringan internet sehingga dapat saling terhubung dengan pengguna lain dalam waktu bersamaan menggunakan perangkat keras seperti *smartphone* (*Mobile*), komputer (PC) dan konsol game (alat khusus bermain game) (Utami & Hodikoh, 2020). Teknologi yang sering digunakan saat ini yaitu *smartphone*. Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh *United Nations Children's Fund* (UNICEF) dan Kominfo pada tahun 2014, orang Indonesia yang memiliki *smartphone* berkisar pada angka 84% hal ini dapat menjadi alasan *game online* pada perangkat *smartphone* telah merambah luas pada masyarakat Indonesia (Suro, 2022).

Berdasarkan data AppAnnie, unduhan *game online mobile* di Asia Tenggara pada tahun 2020, Indonesia menduduki peringkat pertama sekitar 30% (Ningtyas, 2021). *Game online mobile* terdiri dari berbagai macam genre dan yang paling populer pada remaja yaitu bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan game pertarungan yang saling terhubung dengan player lain yang menggunakan tokoh berkarakter, dan jumlah pemain dalam jenis ini terdiri dari 10 orang masing-masing tim terdiri dari 5 orang. contohnya seperti *Mobile legends* dan *Arena Of Valor*. Sedangkan, *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS) merupakan jenis game yang bergenre perang yang saling terhubung dengan player lain dengan konsep *Last Man Standing*. Contohnya seperti PUBG dan *Free Fire* (Sebastian, Kusuma, & Wibowo, 2020).

Remaja usia belasan tahun laki-laki maupun perempuan dianggap lebih rentan kecanduan *game online* karena masa remaja berada pada tahap ketidakstabilan emosi cenderung terjerumus mencoba hal-hal yang baru. Remaja merupakan suatu masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (Utami & Hodikoh, 2020). Terdapat perbedaan antara remaja laki-laki dan perempuan dengan cara berpikir, berperilaku dan berperasaan dalam menanggapi situasi tetapi masa remaja merupakan masa yang bermasalah

yang dapat menimbulkan tekanan tersendiri dikehidupan sehari-harinya seperti mengalami kekalahan dalam bermain *game online* akibatnya ketengangan emosi pada remaja tersebut menjadi lebih tinggi (Hasmarlin, 2019). Menurut (Kemenkes RI, 2018), penduduk berumur >15 di Indonesia yang memiliki masalah pada mental emosionalnya di Sulawesi tengah pada angka 20%, Gorontalo pada angka 18%, NTT pada angka 17% dan Jawa Barat berada peringkat 9 terbesar pada angka 12%.

Menurut penelitian yang di lakukan oleh *We are Sosial* dan *Hootsuite*, 2020 (dalam Pramesty, 2021), *game online mobile* memiliki daya tarik dari kalangan laki-laki maupun perempuan. Kepopuleran *game online mobile* di Indonesia pengguna perempuan sebanyak 49% dan pengguna laki-laki sebanyak 51% hal ini menunjukkan perempuan memiliki ketertarikan dalam bermain *game online*. Istilah jenis kelamin merupakan pembagian fisik yang di dasarkan pada manusia seperti laki-laki dan perempuan yang mendasar pada perbedaan biologis, perilaku dan karakteristik (Sulistiyowati, 2021). Menurut data APJII, 2021, Pengguna internet bermain *game online* usia 15-23 tahun di Jawa Barat tahun 2018, sebanyak 1,6 juta remaja dan mengalami kenaikan di tahun 2020, sebanyak 3,8 juta remaja (Handriana, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Anugrah, 2021), Pengguna *game online* usia 16-20 di Bandung sebesar 52%, Bekasi sebesar 33% dan Bogor sebesar 11%.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi remaja laki-laki maupun perempuan menjadi pengguna *game online*. Faktor eksternal seperti lingkungan akibat banyaknya teman sebaya yang bermain *game online mobile*, kondisi psikologis munculnya rasa jenuh atau stress maka bermain *game online* menjadi solusi dan hubungan sosial yang kurang baik maka *game online* menjadi prioritas utama. Sedangkan, faktor internalnya munculnya berbagai jenis *game* membuat pengguna menjadi termotivasi dalam memecahkan masalah pada *game* tersebut, intensitas waktu yang berlebihan dalam bermain *game* membuat munculnya rasa penasaran seperti mengalami kekalahan membuat pengguna terus bermain dan melakukan

pencapaian (*achievement*) seperti level atau nilai tinggi pada game tersebut (Irawan & Siska W., 2021).

Hubungan *game online mobile* dapat mempengaruhi pada kecerdasan emosional karena akan mengalisa dan memprediksi dengan kemampuan berpikirnya yang mencakup motivasi, perasaan dan pengalaman yang dapat membentuk pada karakter individu (Kusumastuti & Mastuti, 2019). Istilah Kecerdasan emosi merupakan suatu keadaan yang ditimbulkan oleh individu terhadap keadaan dan situasi tertentu yang ditunjukkan oleh ekspresi jasmani. kecerdasan emosional ditandai dengan kemampuan dalam mengenali emosi, mengelola emosi, motivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain (Fitri & Adelya, 2017).

Remaja laki-laki maupun yang terpengaruh *game online mobile* bisa berdampak positif dan negatif pada kecerdasan emosi, positifnya dari bermain game online yaitu dapat melatih kognitif, komunikasi dan kerja sama tim yang mengarahkan penggunaannya untuk memecahkan masalah yang ada didalam game (Irawan & Siska W., 2021). Sedangkan untuk dampak negatif dari game online sendiri yaitu perubahan pola makan dan tidur, pemborosan rata-rata *game online* menawarkan berbagai peralatan, kurang mampu mengenali emosi seperti tidak mengetahui penyebab munculnya perasaan yang di alami, tidak mampu mengendalikan dorongan negatif yang ada pada dirinya, motivasi diri yang kurang sehingga mudah putus asa, tidak mengenali emosi orang lain ketika orang lain sedang kesal cenderung menyelesaikan masalah dengan kekerasan, kurang mampu membina hubungan dengan orang lain akibat dari *game online* sehingga merasa sulit bekerja sama, menambah teman dan beradaptasi dengan lingkungan yang baru (Misnawati, 2016).

Hasil penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Zein et al., 2019), tentang hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online* pada komunitas game ingress di bandung dengan hasil terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dengan *game online* dengan menyatakan semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas

bermain *game online*. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat kecerdasan emosional pemain *game online mobile* pada laki-laki dan perempuan.

Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2022, di Kabupaten Sumedang Sekolah Menengah Atas Negeri memiliki jumlah sebanyak 17 sekolah. Dari 17 Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Sumedang, SMA Negeri 1 Sumedang memiliki jumlah populasi paling tinggi dengan jumlah 1.273 siswa. Penelitian ini akan dilakukan kepada siswa-siswa SMA Negeri 1 Sumedang usia 16-17 tahun lebih tepatnya kelas X dan XI dengan total 858 orang, tanpa menyertakan kelas XII karena pada tahap akhir proses pendidikan persiapan masuk perguruan tinggi. Alasan melakukan penelitian kepada remaja usia 16-17 tahun karena remaja pertengahan mengalami ketidakstabilan emosi, suasana hati yang mudah berubah dan cenderung mencoba hal-hal yang baru yang disebabkan penyesuaian diri yang menurutnya baru, harapan sosial, lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebaya dan rasa ingin bebas dari pengekan orang tua. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan didapat sebanyak 87 orang yang bermain *game online mobile* 53 laki-laki dan 34 perempuan dengan rata-rata jenis game yang dimainkan yaitu MOBA dan MMOFPS. Dari 87 hanya 6 orang yang mengalami kecanduan *game online* karena bermain kurang lebih 4 jam dalam sehari. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti perbedaan tingkat kecerdasan emosional terhadap pengaruh *game online mobile* ditinjau dari jenis kelamin.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan persoalan yang sudah di jelaskan pada latar belakang, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* di tinjau dari jenis kelamin (laki-laki dan perempuan) ?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* di tinjau dari jenis kelamin.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* pada laki-laki.
2. Mengidentifikasi tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* pada perempuan.
3. Mengidentifikasi perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat *game online mobile* pada laki-laki dan perempuan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Akademik**

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dan pertimbangan dalam melaksanakan pendidikan untuk meningkatkan kesehatan mental.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Manfaat praktis bagi peneliti adalah menambah informasi baru mengenai perbedaan tingkat kecerdasan emosional terhadap pengaruh *game online mobile* pada laki-laki dan perempuan.
2. Manfaat praktis bagi pengguna *game online mobile* adalah menjadi tolak ukur mengenai pengaruh *game online mobile* agar mengetahui dampak yang terjadi apabila bermain game online terus-menerus.
3. Manfaat praktis bagi orang tua adalah menjadi evaluasi dalam membatasi waktu bermain game online pada anak.

### **1.4.3 Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian dan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam upaya meningkatkan kesehatan mental terhadap game online.