

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Online game adalah permainan atau *game* yang dapat dimainkan dengan *Personal Computer* (PC) atau alat hiburan digital lain atau *games console* seperti *Playstation Portable* (PSP), *Playstation 2*, *Playstation 3*, *Xbox 360*, *Nintendo Wii*, dan semacamnya yang mempunyai koneksi jaringan internet. *Online game* dapat berupa suatu *game* yang simpel seperti hanya berupa teks saja atau berupa suatu permainan komplek grafis atau berupa dunia maya (*virtual world*) dengan populasi banyak pengguna *game* atau *gamers* bermain secara bersamaan dan dapat bertemu di dunia maya tersebut. Sekarang ini ternyata tidak hanya PC atau *games console* yang dapat digunakan sebagai media *online game* akan tetapi media komunikasi yang mendukung akses internet seperti telepon genggam pun dapat digunakan (*Online game*, 2008).

Pengguna *online game* di seluruh dunia sangat banyak jumlahnya. Perusahaan comScore pada tahun 2007 yang merupakan perusahaan dunia mengenai yang mengurus teknologi informasi khusus bagian informasi jaringan internet mendapatkan data pengguna *online game* atau *online gamers* diseluruh dunia hingga mencapai 217 juta orang dengan angka pertumbuhan sebesar 17% pertahun (Lipsman, 2007). *Harris Interactive* menyatakan bahwa

8.5% dari *gamers* adalah tergolong pecandu di tahun 2007 (*Video game addiction...*, 2007). Berita dari *BBC News* menunjukkan fakta bahwa di Cina terdapat 22,8 juta orang yang bermain *online game* pada tahun 2004 (*Online gamers addicted...*, 2006). Mereka juga menghabiskan hampir 500 juta dolar Amerika untuk bermain *game*. Selain itu juga *BBC News* ditahun 2006 menyatakan bahwa 12% dari *gamers* di Inggris tergolong pecandu. Pusat studi *Stanford University School of Medicine* pada tahun 2007 menyimpulkan bahwa laki-laki lebih mudah ketagihan/kecanduan *online game* daripada perempuan (Sturrock, 2007).

Online game seringkali membawa dampak yang sangat buruk bagi pemainnya, terutama bagi yang sudah kecanduan. *Online game* bisa membuat seseorang lupa dengan kehidupannya. Mereka tidak peduli lagi dengan diri, keluarga, masyarakat dan juga lingkungan mereka. Mereka bisa sampai lupa makan, minum dan beristirahat. Sekolah dan pekerjaan mereka menjadi kacau serta hubungan dengan keluarga dan teman juga menjadi rusak. Semuanya bisa terjadi karena mereka menghabiskan waktu berjam-jam, atau bahkan berhari-hari hanya untuk bermain *game*. *Game* yang memiliki unsur kekerasan dan kriminal bisa lebih merusak daripada *game* biasa. Selain itu, penulis juga berasumsi bahwa pecandu *online game* juga akan mengalami gejala-gejala fisik seperti yang dialami oleh pecandu komputer dan internet, karena *online game* juga paling sering dimainkan di komputer. Adapun gejala-gejala pada

pecandu komputer antara lain *Carpal Tunnel Syndrome*, mata kering, migrain, sakit punggung, makan yang tidak teratur, tidak menjaga kebersihan diri sendiri serta adanya gangguan tidur (Orzack, 1999).

Sampai saat ini telah banyak orang yang meninggal dikarenakan kecanduan *online game* ini. Contohnya adalah Shawn Woolley, dia adalah korban pertama yang meninggal pada tahun 2002 dengan cara bunuh diri dengan pistol didepan komputernya. Dia kecanduan *game* berjudul *Everquest* yang pada waktu itu penggunaanya mencapai 400.000 orang. Dia menggunakan hampir 12 jam sehari untuk memainkan *game* ini (Miller, 2002). Sebelumnya, Shawn Woolley telah didiagnosis memiliki gangguan depresi dan skizoid disertai epilepsi (Shawn Wooley, 2005). Lee Seung Seop, warga negara Korea Selatan meninggal akibat *cardiac arrest* yang didahului gagal jantung karena dehidrasi yang tinggi dan kelelahan yang memuncak setelah memainkan *game Star Craft* dan *World of Warcraft* selama 50 jam penuh pada tahun 2005 (Lee Seung Seop, 2005). Xu Yan warga negara Cina meninggal akibat menghabiskan waktu lebih dari 15 hari untuk bermain *online game* pada tahun 2007 (Sun Tzu, 2008). Efek buruk dari *online game* yang sangat mengkhawatirkan ini membuat APA (*American Psychiatric Association*) pada tahun 2007 mempertimbangkan untuk memasukkan perihal kecanduan *online game* ini sebagai salah satu gangguan psikiatri dalam DSM V yang akan dirilis

tahun 2012 (*American Psychiatric...*, 2007). Bahkan saat ini Uni Eropa juga sudah membuat klinik khusus untuk menangani para pecandu *game*.

Permainan atau *game* sejenis ini merupakan hal yang sia-sia dan banyak sekali mudhorot dibanding dengan manfaat yang didapat. Padahal, sebagai muslim, kita diajarkan oleh Allah dan rasul-Nya untuk menjauhi hal yang sia-sia. Allah berfirman :

"Sesungguhnya beruntunglah orang-orang yang beriman, (yaitu) orang-orang yang khusyu' dalam sembahyangnya. Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna." (Al Mu'minin ayat 1-3).

Dan juga terdapat hadist menyangkut permasalahan ini, dari Abu Hurairah radhiyallahu anhu, ia berkata : "Telah bersabda Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Sallam : "Sebagian dari kebaikan keislaman seseorang ialah meninggalkan sesuatu yang tidak berguna baginya" ". (Hadist Tirmidzi no. 2318, Ibnu Majah no. 3976).

Mengapa bisa ada orang yang kecanduan pada *online game*? Sebenarnya ada beberapa faktor resiko yang bisa membuat seseorang kecanduan pada *online game*. Orang yang terisolasi dari lingkungannya, cenderung cepat bosan, suka menyendiri, *sexual anorexic* serta kurang percaya diri adalah orang yang mungkin beresiko menjadi pecandu *game* (Parker, 2002). Sekarang ini sudah tersedia kuisisioner dalam bahasa Inggris yang khusus untuk menilai apakah seseorang kecanduan pada *online game* atau tidak. Salah satu point dari kuisisioner itu menanyakan apakah orang tersebut (si penderita) mengalami depresi, atau kecemasan. Ini berarti depresi dan kecemasan juga berhubungan dengan kecanduan *online game*. Bukti lain yang menyatakan

bahwa kecanduan *online game* berhubungan dengan depresi adalah penelitian dari John Charlton dkk. dari *University of Bolton* di Inggris yang menyatakan bahwa kecanduan *online game* bisa meningkatkan resiko terjadinya depresi (Ani, 2008).

Depresi sendiri merupakan suatu gangguan *mood* yang ciri khasnya antara lain *mood* terdepresi hingga mengurangi aktivitas dan menyebabkan perasaan cepat lelah, perasaan bersalah dan mungkin muncul ide untuk bunuh diri. Depresi merupakan salah satu gangguan psikologis yang paling banyak ditemukan di dunia, dengan prevalensi seumur hidup kira-kira 15%, kemungkinan setinggi 25% pada wanita. Rata-rata usia onset untuk depresi kira-kira 40 tahun; 50% dari semua pasien mempunyai onset antara usia 20 dan 50 tahun. Gangguan depresi juga mungkin memiliki onset selama masa anak-anak dan pada lanjut usia, walaupun hal tersebut jarang terjadi. Beberapa data epidemiologis terakhir menyatakan bahwa insidensi gangguan depresi mungkin meningkat pada orang-orang yang berusia kurang dari 20 tahun (Kaplan, dkk, 1994).

Penulis berasumsi bahwa depresi bisa merupakan faktor resiko atau juga pengaruh dari kecanduan *online game*. Bisa merupakan faktor resiko karena penulis merasa dalam keadaan depresi, manusia merasa putus asa dan tidak kuat menghadapi masalah, ujian atau cobaan yang ada di hadapannya saat itu. Bisa jadi dia memiiah untuk bunuh diri, tapi bisa juga dia mencoba melarikan

diri dari masalahnya dan berusaha melupakan kehidupan yang dia jalani sekarang. Itulah mengapa banyak orang yang depresi akhirnya menjadi pecandu alkohol dan obat-obatan terlarang. Kecanduan *online game* memang berbeda dengan kecanduan obat. Akan tetapi, keduanya bisa menjadi sarana bagi orang yang depresi untuk mencoba melupakan semua masalahnya. Depresi juga bisa merupakan pengaruh dari kecanduan *online game*. Dari banyak penelitian, kecanduan *game* biasanya membawa banyak akibat buruk bagi penderitanya. Efek buruknya antara lain berupa isolasi sosial, rusaknya hubungan dengan keluarga dan teman dan munculnya berbagai masalah di rumah maupun di sekolah atau tempat kerja. Ini jelas bisa menimbulkan depresi.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan dalam rumusan:

Apakah ada hubungan antara kecanduan *online game* dengan depresi?

C. Keaslian penelitian

Penelitian yang terkait dengan masalah *game* telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti lain di seluruh dunia. Penelitian ini terfokus pada hubungan antara kecanduan *online game* dengan tingkat munculnya gangguan depresi.

Penelitian-penelitian terkait *game* yang sudah pernah dilakukan antara lain:

1. Kim EJ di Korea Selatan pada tahun 2008 meneliti tentang hubungan antara *online game* dengan agresifitas, kontrol diri dan tipe kepribadian narsistik. Metode penelitiannya dengan memberikan kuisisioner yang sudah divalidasi kepada subyek penelitian. Hasilnya, agresifitas, kontrol diri yang rendah, serta tipe kepribadian narsistik merupakan predisposisi menjadi seorang pecandu *online game*.
2. Lo SK, dkk di China Taipei tahun 2005 meneliti tentang hubungan interpersonal dan kecemasan sosial antara pecandu *online game*. Hasilnya, semakin banyak orang menghabiskan waktu untuk bermain game, maka hubungan interpersonalnya akan semakin memburuk dan kecemasan sosialnya akan semakin meningkat.

D. Tujuan

1. Tujuan umum

Menganalisis hubungan antara kecanduan *online game* dengan depresi.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui *score* depresi pada pecandu *online game* di Yogyakarta

- b. Menganalisis tingkat kecanduan *online game* dengan depresi di Yogyakarta

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Sebagai sumbangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang psikiatri tentang kecanduan *online game* dan depresi

2. Manfaat praktis

a. Untuk remaja

- (1) Menghimbau dan mengajak para anak muda dan remaja untuk lebih memilih melakukan kegiatan yang bermanfaat dibandingkan melakukan kegiatan yang sia-sia seperti bermain *game*
- (2) Menghimbau kepada para anak muda dan remaja untuk berhati-hati dan tidak berlebihan dalam bermain *game* agar tidak sampai kecanduan pada *game* yang ia mainkan

b. Untuk orang tua

- (1) Menghimbau para orang tua untuk mengawasi putra-putri mereka dengan baik, memberi mereka kasih sayang dan perhatian yang maksimal, agar mereka bisa terhindar dari hal-hal yang tidak baik
- (2) Mendidik putra-putri mereka untuk menjauhi hal-hal yang tidak bermanfaat dan membimbing mereka untuk lebih banyak melakukan hal-hal yang berguna

c. Untuk pemerintah

Sebagai dorongan kepada pemerintah untuk segera melakukan tindakan/membuat kebijakan agar jumlah orang yang kecanduan *online game* bisa ditekan sehingga bisa menurunkan efek buruknya bagi masyarakat, khususnya para generasi muda