

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era modern saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat dan telah dikenal oleh setiap kalangan. Teknologi sudah menjadi kebutuhan setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengenal batas usia. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih membuat hidup menjadi mudah, bahkan jika tidak mengikuti perkembangan teknologi rasanya kehidupan manusia tertinggal jauh dengan lingkungan sekitar. Perkembangan teknologi telah merambah sangat luas, termasuk pada dunia permainan anak-anak sampai remaja, yang telah dikenal dengan nama game online. Games pada umumnya tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif, apabila tidak dipergunakan dengan benar. Bahkan banyak juga anak-anak yang membawa gadget kesekolah untuk bermain game online. Permainan game online ini, tidak hanya digemari oleh kaum laki-laki saja tetapi juga oleh kaum perempuan.

Adib, (2011: 254) menyatakan pada awalnya teknologi berkembang secara lambat. Namun seiring dengan kemajuan tingkat kebudayaan dan peradaban manusia perkembangan teknologi berkembang dengan cepat. Semakin maju kebudayaannya, semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dengan pesat. (Pibriana dan Ricoida, 2017: 105) menyebutkan perkembangan teknologi khususnya pada teknologi jaringan Internet saat ini secara tidak langsung sudah mengubah paradigma masyarakat dalam mendapatkan informasi dan komunikasi. Teknologi merupakan kebutuhan setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, dapat merubah pemikiran masyarakat dalam mendapatkan informasi dan komunikasi.

Menurut Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (2018) menyatakan bahwa tujuan orang menggunakan internet adalah untuk menonton film, bermain game online mendengarkan music. Game online mendapatkan peringkat ke 2 setelah streaming film/menonton film hal ini menjelaskan bahwa setiap orang yang menggunakan internet banyak sedikitnya untuk bermain game hingga mencapai rata-rata 17,1%. Dodes (Wulandari, 2015: 281) menyatakan kecanduan terdiri dari *physical addiction*, (kecanduan yang

berhubungan dengan alkohol atau kokain) dan *nonphysical addiction*, (kecanduan yang tidak melibatkan alkohol maupun kokain) dengan demikian dapat dikatakan kecanduan game online termasuk dalam *non-physical addiction*.

Emosi adalah suatu keadaan mental akibat peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar dan menimbulkan rangsangan pada diri orang tersebut (Latifah, 2012: 56). Sedangkan, salah satu tugas perkembangan remaja adalah kemandirian emosional (Hurlock, 2011: 213), kemandirian emosional disini termasuk juga regulasi emosi. Menurut (Goleman, 2007: 512), (Fitri, 2013: 55), regulasi emosi adalah proses menyadari apa yang ada di balik suatu perasaan misalnya rasa sakit hati yang akhirnya dapat memicu amarah, mempelajari bagaimana menangani kecemasan, amarah serta kesedihan, dan mengelola emosi sehingga meningkatkan kualitas hidup pada individu. Regulasi juga terjadi dalam pengendalian emosi pada situasi tertentu, misalnya jika emosi yang muncul lebih ringan dapat menghentikan atau mengatur emosi yang muncul sebelum melakukan aksi dalam peristiwa tertentu (Hude, 2006: 18).

Emosi menurut Al-Jailani, (1996: 67), sama seperti potensi fitrah yang lain, melalui proses pertumbuhan dan perkembangan. Upaya mengenali, dan membina kematangan emosi memberi kesan positif dalam menyeimbangkan kesejahteraan manusia, selaras dengan firman Allah SWT:

وَفِي أَنْفُسِكُمْ أَفَلَا تُبْصِرُونَ (21) وَفِي السَّمَاءِ رِزْقُكُمْ وَمَا تُوْعَدُونَ (22)

“...dan di bumi itu tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi orang-orang yang yakin, dan (juga) pada dirimu sendiri. Maka apakah kamu tidak memperhatikan?”

(Al-Quran: Adz-Dzariat, 51:20 & 21)

Kepentingan memelihara dan mengurus jiwa emosi dalam al-Quran diperjelas dengan hadits Rasulullah SAW yang berbunyi; “...di antara kalian yang paling mengenal Tuhannya adalah yang paling mengenal dirinya” (Hadits riwayat Bukhari Muslim). Menurut (Najati, 1985: 132), Sehubungan itu, kebijaksanaan manusia mengendalikan arah tuju kehidupan, terletak pada sejauh mana kemampuan individu meneliti, dan menghayati proses penjernihan jiwa emosi.

Aliza, (2015: 2) menyatakan, masa remaja merupakan masa perkembangan yang sangat kritis bagi seorang individu, karena mereka dituntut untuk siap menghadapi berbagai kondisi baik positif maupun negatif demi tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang siap dan

kuat untuk memasuki masa dewasa. Pada masa yang penuh dengan gejolak emosi yang tidak stabil ini, remaja harus bisa beradaptasi atau menyesuaikan dirinya untuk menanggulangi tekanan yang dihadapinya. Remaja harus dapat beradaptasi dengan baik dalam perubahan fisik, emosi, sosial dan aturan yang terjadi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kusumadewi, 2009: 45) mengenai hubungan kecanduan game online terhadap keterampilan sosial remaja membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online terhadap keterampilan sosial remaja yaitu *emotional sensivity* (ES) dan *emosional expressivity* (EE). Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa semakin kecanduan seorang remaja terhadap game online maka semakin rendah keterampilan sosialnya. Orang yang kecanduan game online akhirnya cenderung asik dengan dunianya sendiri bahkan sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini sudah menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online memberikan dampak negatif bagi kehidupan emosional remaja. Oleh karena itu, perlunya cara pengendalian emosi bagi remaja yang sudah kecanduan game online.

(Masya, Candra, 2016: 159) menyebutkan penyebab orang kecanduan game online ada 2 faktor yaitu dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keinginan yang kuat dari dalam diri untuk menyelesaikan game tersebut, rasa bosan yang dirasakan, ketidak mampuan mengutamakan prioritas, kurangnya *selfcontrol* dalam diri. Faktor eksternal yaitu lingkungan dan hubungan sosial yang kurang baik. Dapat disimpulkan bahwa ada 2 faktor yang menyebabkan orang bisa kecanduan game online yaitu faktor internal dan faktor eksternal,

Faktor internal, seperti keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh poin yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online, kurangnya *selfcontrol* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Sedangkan dari faktor eksternal yang menyebabkan orang kecanduan game online, lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik di lingkungan

sekitarnya, sehingga memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Data yang didapatkan *pulsagram.com* (diakses 21 Desember 2019), di Indonesia perjalanan game online telah memasuki tahun ke tujuh, dimulai dengan masuknya Nexia Online di Indonesia untuk pertama kali 7 tahun yang lalu. Sebenarnya Game online telah ada sejak tahun 2001, namun dari tahun 2001 hingga 2004 banyaknya game online yang sudah menutup layanannya, karena sekarang banyak sekali game online yang bisa dimainkan oleh android yang tak kalah serunya dengan permainan PC, ada juga permainan PC yang bisa dimainkan dengan android.

Pada awalnya game online ini hanya dimainkan oleh orang yang memiliki PC (*Personal Computer*) dan jaringan internet dirumah, namun semenjak banyaknya warnet membuat game online (*game center*) ini semakin mudah diakses untuk dimainkan oleh setiap orang sekalipun mereka tidak memiliki PC dirumah. Mereka dapat bermain di game center dengan biaya yang terjangkau. Bisnis warnet yang berada di belakang berkembangannya permainan game online ini menjamur di kota-kota besar di Indonesia.

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

(Ahmad Luthfi, 2019), menyatakan 142 juta pengguna akses internet, 30 jutanya berasal dari anak milenial atau yang berstatus aktif bermain game setiap harinya, Data statistic pecandu game online perguruan tinggi. Oktarini (2019). Dari *www.hitekno.com* (diakses 20 desember 2019), kasus mahasiswa yang kecanduan game online di Thailand anak remaja berusia 17 tahun ditemukan tewas setelah dia tidak bisa berhenti bermain game, karena terlalu lama di depan komputer dan di diagnosis oleh dokter dia mengidap penyakit kronis yaitu gagal jantung.

Menurut penelitian (Ariantoro, 2016: 39) pengaruh negative dari game online menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game, Mendorong melakukan hal-hal negatif, seperti mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara, kemudian mengambil uang didalamnya atau menjual item yang mahal-mahal, berbicara kasar dan

kotor saat bermain game, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata seperti tugas sekolah tugas kuliah dan pekerjaannya.

Memperhatikan fenomena game online beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di DIY ini sendiri, oleh sebab itu, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam “Pengaruh kecanduan game online terhadap emosi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Fakultas Agama Islam, Prodi Komunikasi penyiaran islam.

1.2. RUMUSAN MASALAH

- 1.2.1. Apakah ada pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
- 1.2.2. Berapa besarnya pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?

1.3. TUJUAN

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah peneliti bertujuan untuk

- 1.3.1. Mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- 1.3.2. Mengetahui berapa besarnya pengaruh kecanduan game online dengan kecerdasan emosi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

1.4. MANFAAT

1.4.1. Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat mengembangkan teori dalam disiplin ilmu konseling, mengenai dampak kecerdasan emosi dari kecanduan *game online* ini di kalangan mahasiswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun berbagai kebijakan terkait dalam mengatasi problematika emosi di kalangan mahasiswa khususnya tentang dampak kecanduan game online ini.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur penelitian serupa yang lebih luas dan lebih mendalam.