

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang mencakup perubahan kognitif, psikologis dan sosioemosional (Santrock, 2012). Masa remaja pada umumnya berada pada rentang usia 11-20 tahun (Papalia & Feldman, 2017). Sedangkan Menurut UU Perlindungan Anak, remaja berada pada rentang usia 10-18 tahun dan merupakan kelompok yang cukup besar, yaitu hampir 20% dari populasi Indonesia (Kemkes, 2018).

Monks dkk. (dalam Jannah, 2016) mengatakan selama masa remaja, individu tidak hanya pertumbuhan fisik yang optimal, tetapi juga mengembangkan fungsi psikologis yang ditandai dengan peningkatan kekuatan mental, seperti kemampuan berpikir, memahami, dan mengingat. Setelah kemampuan tersebut meningkat, individu akan memperhatikan lingkungan sosial dan intelektual. Menurut Santrock (dalam Prasetyo & Ariana, 2022) salah satu kebutuhan remaja adalah menjalin hubungan dengan teman sebaya dan lingkungannya, sehingga mereka dapat menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain dan berinteraksi dengan temannya. Namun tidak semua remaja dapat menjalin hubungan yang baik dengan teman sebayanya di dunia nyata. Beberapa kondisi menyebabkan mereka diabaikan oleh temannya dan mendapatkan penolakan atau penerimaan sosial yang rendah, yang dapat menyebabkan stres, perilaku menyimpang, dan masalah psikososial. Menurut Hurlock (dalam Prasetyo & Ariana, 2022) remaja

seringkali mencari cara lain untuk menghilangkan tekanan dan memenuhi tuntutan, seperti tugas sekolah, tugas rumah, kegiatan ekstrakurikuler, berkumpul dengan teman, dan sebagainya. Bermain *game* adalah salah satu minat rekreasi yang menyenangkan bagi remaja untuk menghilangkan stres dan kejenuhan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Adiningtiyas, 2017) mendefinisikan *game* sebagai permainan, yang merupakan aktivitas rekreasi atau kompetisi yang melibatkan satu atau lebih pemain, sedangkan *game online* adalah permainan yang diakses melalui internet dan memiliki lebih banyak fasilitas salah satunya terdapat *roomchat* yang digunakan para pemain untuk berinteraksi dengan pemain lainnya dari seluruh dunia, menampilkan gambar tiga dimensi yang membuat para pecinta *game* lebih tertarik untuk bermain. Sedangkan menurut Febrino (dalam Zulfianda & Alam, 2020) *game online* merupakan permainan yang menimbulkan rasa penasaran dan kepuasan psikologis membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya. Oleh karena itu, teknologi saat ini merupakan hal yang tidak dapat dihindari karena kemajuan ilmu pengetahuan.

Menurut Ameliola dan Nugraha (dalam Zulfianda & Alam, 2020) menyebutkan berdasarkan data statistik dari tahun 2019 menunjukkan bahwa pengguna *game online* di Indonesia mencapai 8,7% dan diperkirakan akan meningkat hingga 12,4% pada tahun 2023, perkembangan teknologi seperti ketersediaan perangkat elektronik di mana-mana, tidak hanya di kalangan

orang dewasa, tetapi juga di kalangan anak-anak, termasuk anak-anak di sekolah.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) pada tahun 2023 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215 juta jiwa dari total populasi 275 juta jiwa penduduk di Indonesia. Sementara, pengguna internet tertinggi berdasarkan usia 13-18 tahun sebesar 98,20%, paling banyak digunakan oleh pelajar dan mahasiswa sebesar 98,88, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 99,55% terhubung ke internet melalui *smartphone* atau *tablet*, 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain *game online*, dan waktu bermain *game online* tertinggi yaitu sebesar 42,23% bermain *game online* lebih dari 4 jam (APJII, 2023).

Menurut Wibowo dan Kurniawan (dalam Prasetyo & Ariana, 2022) *game online* secara ideal dapat digunakan untuk mengisi waktu luang dan melepaskan penat dari kegiatan sehari-hari apabila diimbangi dengan intensitas yang sewajarnya, bermain *game online* dapat menjadi solusi hiburan yang ideal. Selain memiliki manfaat, bermain *game online* memiliki efek negatif jika dilakukan dengan intensitas yang berlebihan, yang dapat menyebabkan kecanduan pada pemainnya.

Menurut Adiningtiyas (2017) istilah kecanduan didefinisikan sebagai ketergantungan jangka panjang dan kompulsif terhadap suatu zat atau perilaku. Biasanya kecanduan digunakan untuk menyebut perilaku merusak diri sendiri seperti penggunaan narkoba atau zat adiktif, tetapi dalam beberapa

tahun terakhir, istilah tersebut diperluas menjadi perilaku kompulsif dan sulit dihentikan yang menyebabkan efek samping fisik dan psikologis. Sedangkan Menurut Yee (dalam Fitri, Erwinda, & Ifdil, 2018) kecanduan dapat didefinisikan sebagai ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan berulang-ulang yang sulit untuk dihentikan dan berdampak negatif bagi dirinya sendiri dan orang lain, salah satu contoh kecanduan adalah perilaku yang berlebihan dalam bermain *game online*.

Dhamayanthie (dalam Putri, Hamiyati, & Doriza, 2020) mengatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki efek negatif pada mereka yang memainkannya, seperti membuat siswa terlambat masuk kelas dan malas mengerjakan tugas. Selain itu, kecanduan *game online* dapat menyebabkan penurunan kesehatan, munculnya gangguan mental, penghambat proses pendewasaan diri, penurunan prestasi belajar, dan dapat menyebabkan masalah dalam bersosialisasi dengan orang lain. Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) terdapat tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu, arti-penting (*salience*), toleransi (*tolerance*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), kambuh (*relapse*), penarikan (*withdrawal*), konflik (*conflict*), dan masalah (*problem*).

Menurut Aini (2016) berdasarkan hasil laporan Republika Karawang, polisi menangkap dua orang penipu *voucher* isi ulang *game online* yang biasa beroperasi di gerai toko modern atau alfamart, dua pelaku ditangkap polisi saat menikmati hasil kejahatannya di daerah Kecamatan Telukjambe Timur, Karawang. Dua pelaku yang ditangkap itu sudah berhasil menggondol uang

sekitar Rp.23 juta dari aksinya di empat gerai Alfamart sekitar Karawang, pelaku mengaku terlalu asyik bermain *game online*, tetapi pelaku mengaku tidak punya uang untuk membeli *voucher game online*.

Berdasarkan hasil observasi pada tujuh orang remaja laki-laki yang dilakukan peneliti di Kabupaten Karawang pada bulan Juli 2022, banyak remaja yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, sekumpulan remaja yang bermain *game online* hingga larut malam baik di rumah atau di luar sehingga waktu tidurnya berkurang. Bahkan saat kumpul bersama teman, keluarga, dan lingkungan sekitar remaja tersebut masih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan mengabaikan orang-orang yang berada di sekitarnya. Saat mereka merasa tidak memiliki kegiatan seperti berada di tengah kemacetan, bermain *game online* adalah solusi bagi mereka, padahal itu berbahaya. Selain itu banyak remaja yang menunda-nunda pekerjaan yang lebih penting seperti tugas sekolah atau kuliah karena terlalu asik bermain *game online*, bahkan banyak remaja yang tidak mendengarkan orang tuanya ketika diperintah untuk berhenti bermain.

Berdasarkan hasil survei melalui *google form* pada bulan November 2022 yang ditujukan kepada beberapa remaja yang tinggal di Karawang menunjukkan bahwa remaja yang bermain *game online* di Kabupaten Karawang yaitu sebesar 51,1% yang didapatkan dari 47 responden remaja, diantaranya 39 remaja laki-laki dan 8 remaja perempuan. Selain itu peneliti melakukan wawancara pada bulan Januari 2023, dengan tiga orang remaja laki-laki yang suka bermain *game online*. Remaja tersebut biasa bermain

game online dengan temannya melalui *handphone*, seperti bermain *Dota*, *counter strike* (cs), *mobile legend*, *Pubg*, dan *Free fire*. Bermain *game online* dapat membuat dirinya tenang dan menghibur diri, sehingga remaja semakin tertarik untuk memainkannya, *game online* merupakan pelarian disaat *stress* karena terlalu banyak tugas kampus atau lainnya. Remaja tersebut bermain *game online* 2-4 jam bahkan 8-10 jam perhari. selain itu dengan bermain *game online* bisa menghasilkan uang karena sering mendapat jokian dan mengikuti turnamen sehingga waktu bermain *game online* semakin meningkat, meskipun merasa waktu tidurnya tidak teratur tetapi sebagian remaja lebih sering memikirkan *game* daripada waktu istirahat. Meskipun fisiknya lelah karena sebagian banyak waktunya dipakai untuk bermain *game online*.

Menurut Smart (dalam Masya & Candra, 2016) faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* salah satunya adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, yang terpenting yaitu kelekatan orang tua (*Attachment*). Menurut Bowlby (dalam Dwicahyani, 2021) kelekatan merupakan ikatan emosional yang kuat antara bayi dan orang tua, yang berlangsung dari masa bayi hingga dewasa, dimana bayi mencari kedekatan dengan orang lain saat dibutuhkan. Bowlby menyatakan bahwa tujuan tersebut adalah untuk mendapatkan perhatian dan perlindungan yang cukup sehingga individu memiliki pemahaman subjektif tentang keselamatan dan keamanan mereka, terutama dalam situasi tekanan. Sementara Papalia (dalam Komariah, 2021) menyatakan kelekatan (*attachment*) adalah ikatan emosional

antara bayi dan ibu yang sama-sama memberikan kontribusi terhadap kualitas hubungan pengasuh bayi, yang mempengaruhi kelekatan anak saat bayi masih kecil hingga anak dewasa.

Sari, Devianti, dan Safitri (2018) mendefinisikan kelekatan orang tua merupakan fungsi adaptif yang memberikan dasar bagi remaja untuk berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas. Kelekatan orang tua yang kuat dapat melindungi remaja dari kecemasan, depresi, dan tekanan emosional yang terkait dengan transisi dari masa kanak-kanak ke dewasa. Orang tua yang tetap dekat dengan mereka dapat memberi mereka kesan bahwa mereka memiliki keluarga yang penuh kasih sayang yang dapat berbagi keluhan yang mereka alami. Menurut Armsden dan Greenberg (2009) terdapat tiga aspek kelekatan orang tua yaitu aspek kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*), dan keterasingan (*alienation*).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siswati (2013) bahwa adanya hubungan mengenai hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan. Seseorang yang memiliki hubungan yang tinggi kelekatan terhadap ayah maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *game online*, atau semakin rendah kelekatan terhadap ayah maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online*. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Kim dan Chun (2022) didapatkan hasil bahwa kelekatan orang tua berpengaruh negatif terhadap kecanduan *game online* di kalangan remaja putus sekolah di Korea Selatan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kabupaten Karawang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian adalah apakah ada pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kabupaten Karawang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kabupaten Karawang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya. serta memberikan informasi mengenai pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat bagi remaja agar terhindar dari kecanduan *game online* dengan cara meningkatkan kelekatan dengan orang tua.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kelekatan orang tua dengan anak, membangun ikatan emosional, serta melakukan batasan dan pengawasan pada anak untuk mencegah terjadinya kecanduan *game online*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai bahan acuan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai kecanduan *game online*.

