

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat untuk menghasilkan produk – produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi masyarakat dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah game online. Ameliya (Febriandari, 2008) Game online adalah game atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Aziz (Trisnani, 2011) Game online adalah permainan yang menggunakan koneksi internet. Eristiani (Pamungkas, 2014).

MMORPG (*massive multiplayer online role- playing games*) adalah salah satu penemuan paling menarik dalam *game online*. (Hussain dan Griffiths, 2009) Menambahkan bahwa game online merupakan sarana pemenuhan kebutuhan dan motivasi, psikologis, rekreasi dan hiburan, adanya pengalih perhatian dari kesepian, dan kebosanan. Bermain game merupakan media hiburan yang sangat diminati oleh semua kalangan usia mulai dari anak – anak hingga dewasa, laki – laki maupun perempuan. Rochman (Ayu, 2011).

Kebanyakan pemain game lebih banyak pemain laki – laki remaja yang memiliki representasi lebih dari 90%, khususnya untuk pemain yang lebih muda dan representasi perempuan meningkat seiring bertambahnya umur, mencapai lebih kurang 20% dikalangan pemain dewasa. Yee (Young dan Abreu, 2017)

Menambahkan pemain perempuan biasanya terlibat dalam permainan melalui pasangannya. Peningkatan jumlah mereka menunjukkan bahwa mereka dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka (kebanyakan pasangan laki – laki).

Studi yang dilakukan Griffiths dkk (Young dan Abreu, 20117) menemukan bahwa rata – rata intensitas bermain MMORPG rata – rata 25 jam per minggu, sementara *game – game* komputer dan *video games* lainnya dimainkan 20 jam per minggu. Hal ini menunjukkan bahwa memainkan game tersebut sangat populer dan melalui kelanjutan dari game tersebut. *Game online* adalah aktivitas yang dapat menguras emosi dan waktu. Untuk menghabiskan lebih banyak waktu di depan komputer, orang yang ketergantungan game online menolak untuk tidur, makan, berolahraga, melakukan hal lain, dan bersosialisasi dengan orang lain (Yong, 2009).

Pemberitaan yang diberitakan di iNews.id pada Rabu, 23 Desember 2020 menyebutkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menemukan bahwa salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain game online. Game online menyumbang 16,5 persen, sedangkan music online 15,3 persen. Menurut data dari Newzoo Global Games Market Report 2020 total pendapatan dari mobile gaming akan tambah 13 persen di seluruh dunia pada tahun 2020, dan jumlah game online akan melampaui 3 miliar gamer pada tahun 2023. Berdasarkan data Statista, terdapat 50,8 juta pengguna mobile game di 2020. Hal ini tidak terlepas dari work from home (WFH) dan belajar di rumah. Alhasil penggunaan dan pengunduhan aplikasi game online mengikat dan diperkirakan jumlah sebanyak 21,6 persen hingga tahun

2025. Aplikasi game online terpopuler di Indonesia adalah *mobile legend*, *worms zone io*, *PUBG Mobile*, *Among Us*, *Hago*, dan *Free Fire*.

Pemberitaan yang diberitakan di Lampungpro.co yang dimuat pada Sabtu, 20 November 2021 memberitakan bahwa jumlah pasien anak yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan dan ketergantungan game di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Lampung. Sebaiknya orang tua harus selalu meningkatkan pengawasan dan perhatian terhadap anaknya. Para orang tua untuk waspada dan terus mengawasi anaknya, terutama saat menggunakan gawai. Jumlah pasien anak dengan gangguan jiwa di Lampung meningkat dari Oktober hingga pertengahan November 2021. Rata-rata pasien anak tersebut mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan gawai dan game online. Menurut RSJ Lampung, jumlah anak yang mengalami gangguan jiwa meningkat menjadi jumlah 88 anak sejak September 2021. Sedangkan data Oktober 2021, tercatat ada 91 pasien anak, menurut data Oktober 2021, terus bertambah dua hingga tiga pasien per hari dari awal November hingga pertengahan November.

Regulasi diri berperan penting dalam memprediksi keberhasilan, termasuk keberhasilan di sekolah dan dalam hubungan sosial (Farley, 2014). Regulasi diri adalah kemampuan untuk tetap berada pada kesadaran yang berhubungan dengan upaya yang sungguh-sungguh dari individu, tidak terlibat dalam kegiatan santai dan menghindari tugas terpenting yang harus dilakukan. Anugrah (Yurov, dkk, 2021) Regulasi diri yang baik membantu mengelola emosi dan perasaan dengan baik, sehingga diharapkan dapat menjadi pendorong untuk dalam menyelesaikan masalah. Awalia, dkk (Elfiadi, 2022). Regulasi diri memainkan peran penting

dalam bermain game online. Peran regulasi diri lebih penting daripada faktor motivasi dalam memprediksi konsumsi game online bermasalah. Proses regulasi diri sangat penting menjadikan game online sebagai hiburan yang aman dan menyenangkan alih – alih menjadi kesenangan yang merusak. Regulasi diri yang rendah adalah salah satu faktornya risiko kritis untuk kecanduan media atau teknologi. Susanti, dkk (Prasetiani, 2021).

Untuk memperkuat permasalahan peneliti melakukan wawancara terhadap tiga pemain game online. Subjek pertama yang berinisial Y sebagai mahasiswa tingkat akhir di salah satu universitas Kudus. Subjek menyatakan bahwa subjek tidak bisa mengatur waktu kuliah karena bermain game, tidak bisa mengatur waktu tidur karena bermain game, tidak bisa berinteraksi dengan orang lain kemampuan subjek untuk berinteraksi dengan orang lain subjek meregulasi dirinya itu bahwa sulit berinteraksi dengan orang lain karena cenderung bermain game daripada berteman dengan orang lain. Konsep dirinya buruk karena sulit bagi subjek untuk mengetahui apa yang harus dilakukan.

Subjek kedua berinisial D salah satu siswa di kota Kudus. Subjek sudah mengenal games sejak umur 15 tahun. Awal mula subjek mengenal game online dari teman – teman yang suka bercerita gamenya yang menantang. Akhirnya subjek iseng bermain game dan bagi subjek bermain game itu asik. Karena subjek tidak tahu harus apa yang dilakukan untuk kapan mengendalikan ini, subjek merasa bahwa bermain game itu menjadi sebuah kebetulan, bermain game itu menjadi sebuah hal yang penting kemudian subjek mengabaikan hal yang lain

sehingga subjek tidak punya konsep diri saya harus belajar, saya harus bisa mengatur waktu untuk belajar, kapan harus mungkin kuliah.

Subjek ketiga berinsial V adalah seorang mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di salah satu universitas di kota Kudus. Awal mula subjek mengenal *game online* dari teman – teman kampungnya. Seringnya subjek berkumpul bersama teman yang bermain *game*, subjek mulai menyukai dengan *game* tersebut. Bermain *game* menjadi aktifitas yang sering dilakukan subjek hingga saat ini, subjek sering menunda pekerjaan akibat terlalu lama bermain game online. Kemudian pengaruh buruk yang subjek rasakan dari bermain game online diantaranya adalah mengganggu kesehatan mata dan juga menjadi malas dan lalai karena terlalu asyik bermain game online. Untuk itu peneliti mengasumsikan bahwa adanya pengaruh game online terhadap regulasi diri, hal ini subjek tidak punya konsep diri tidak dapat mengontrol penggunaan game online, serta penggunaan game online juga membuat mereka menunda pekerjaan dan menjadi lalai akibat bermain game online. Kemampuan mengatur tingkah laku melalui perencanaan, pemantauan, dan evaluasi diri disebut sebagai perilaku regulasi diri (Endler dan Kocovski, 2000).

Regulasi diri adalah bagaimana seorang individu melakukan aktualisasi diri dalam meningkatkan kemampuan dirinya sendiri dengan mengontrol tindakan dan melaksanakan perilakunya yang telah terencana berdasar pemikiran, perasaan dan terjadi secara berkesinambungan. (Muslish dkk, 2021) Regulasi diri adalah suatu kemampuan yang dimiliki manusia berupa kemampuan berpikir, dan dengan

kemampuan itu mereka memanipulasi lingkungan, sehingga terjadi perubahan lingkungan akibat kegiatan tersebut. Bandura (Kusuma, 2020)

Salah satu faktor yang mempengaruhi regulasi diri adalah konsep diri (Zimmerman, 2000) Konsep diri dikatakan berpengaruh karena seseorang tidak hanya terlibat dalam sesuatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi juga memilih kegiatan yang mendukung apa yang dia yakini. Maes & Gebhardt (Iliyati, 2020)

Konsep diri pada hakekatnya adalah citra diri yang dinamis, evaluasi diri, dan penerimaan diri yang dibentuk melalui persepsi dan interpretasi terhadap diri sendiri dan lingkungannya, meliputi diri akademik, sosial, dan fisik. (Syamsul, 2010) Konsep diri adalah persepsi diri seseorang, dibentuk melalui pengalaman hidup dan interaksi dengan lingkungan, dipengaruhi dari orang yang dianggap penting atau bermakna dan mempengaruhi kinerja diri secara keseluruhan (Adi. W. Gunawan, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas, dkk (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorpg” menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara konsep diri dan kecanduan game online. Semakin tinggi tingkat konsep diri maka semakin tinggi kecanduan bermain game online, sebaliknya jika tingkat konsep diri semakin menurun maka semakin rendah tingkat kecanduan bermain game online. Penelitian lain yang dilakukan oleh Paulus Narendra Utama (2011) dalam penelitian yang berjudul “ Hubungan Antara Kecanduan Bermain Pc Game Online Dengan Konsep Diri Pada Remaja” menunjukkan bahwa ada hubungan

positif antara konsep diri dan kecanduan bermain pc game online. Semakin tinggi tingkat konsep diri maka semakin tinggi kecanduan bermain pc game online, sebaliknya jika tingkat konsep diri menurun maka semakin rendah tingkat kecanduan bermain game online.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengujisecara empiris Hubungan antara Konsep Diri dengan Regulasi Diri Pada Pemain Game Online.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris hubungan antara konsep diri dengan regulasi diri pada pemain game online.

C. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah yang berarti bagi pengembangan pengetahuan dibidang psikologi, mengenai Konsep Diri dengan Regulasi Diri Pada Pemain Game Online.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pemain game online, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan atau informasi tentang pentingnya konsep diri dan regulasi diri untuk mengurangi kasus penggunaan game online.
- b. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritis apabila akan melakukan penelitian selanjutnya dengan tema yang sama.