

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kecanduan game online bisa diartikan sebagai gangguan mental yang ditandai dengan dorongan untuk bermain game hingga berjam-jam bahkan hingga melupakan atau tidak memedulikan aktivitas lainnya, kondisi seperti ini tidak dapat dipungkiri sering terjadi dilingkungan sekitar kita, misalnya melupakan pekerjaan atau tugas sekolah. Mengutip pernyataan alodokter.com tentang Ciri-ciri Kecanduan Game Online, menyebutkan bahwasannya jenis kecanduan ini bahkan bisa menyebabkan penderitanya mengalami berbagai masalah psikologis lain, seperti gangguan kecemasan dan depresi.

Dewasa ini, sedang maraknya beberapa game berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikanpun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan motivasi akademik peserta didik.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk didepan komputer atau telepon genggamnya. Permainan game online yang begitu menghibur membuat para pemain game menjadi lupa waktu belajarnya, lupa melupakan hal yang lain yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan

bisa meningkatkan adrenalin (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka.

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi motivasi akademik peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap motivasi akademik yang didapat oleh peserta didik.

Motivasi akademik itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya.

Berbicara tentang kecanduan bermain game, khususnya game online, anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa. Adiksi atau kecanduan game online dapat ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut.

Konsep diri tentang seorang pecandu secara umum adalah ia akan menjadikan skala paling prioritas terkait apapun yang menjadi kegemarannya, tetapi semua itu dilakukan berlebihan dan mengenyampingkan hal-hal lainnya.

Dampak positif bagi seseorang yang memainkan game online adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak gamers (sebutan untuk pemain game) yang memanfaatkan game online tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh gamers kepada pemain gamers yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan game online adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam game online tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada Game Figther. Permainan game online juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game tersebut. Menurut Syekh Muhammad dalam bukunya Bahaya Game, menyebutkan bahwa kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.

Ketergantungan game online yang dialami pada masa remaja, tidak dapat dipungkiri dapat mempengaruhi aspek kehidupan sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, hal ini karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia

maya yang mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.

Resiko atau dampak dari seseorang secara umum kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki self-esteem yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut

Penyebab dari kecanduan terhadap game online sendiri dapat dilihat dari faktor internal game maupun faktor di luar game seperti faktor kepribadian dan situasional. Berkaitan dengan faktor internal game, nampaknya kita bisa lihat sendiri, bahwa fitur-fitur dan kualitas game yang bagus, canggih dan variatif di zaman sekarang, bisa lebih membuat kecanduan.

Permainan didesain untuk membuat pemainnya tetap menatap layar lebih lama lagi, hal ini dinamakan "*stickiness factor*". Remaja yang menjadi subyek penelitian ini merupakan anak SMA kelas XII SMA Negeri 1 Gantung, Kabupaten Belitung Timur, Kepulauan Bangka Belitung, berdasarkan informasi yang saya dapat dari narahubung saya di sekolah tersebut, bisa dikatakan ada beberapa siswa yang mengalami kecanduan bermain game online, sehingga berpengaruh pada kondisi belajarnya di sekolah atau pun di rumah. Berdasarkan umur, siswa yang kurang lebih menginjak umur 17 tahun sampai 18 tahun itu aktif memainkan game online. Di fase umur seperti ini dapat kita lihat seorang anak remaja sedang

melakukan pembentukan kepribadian dan senang mencoba hal-hal baru, terlepas dari itu dalam konteks sekolah, mereka sebentar lagi akan menyelesaikan pendidikannya, sekedar untuk lulus ujian atau bahkan akan melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Melihat hal ini perlu ada faktor-faktor yang menunjang motivasi belajar hingga yang menghambatnya untuk kedepannya dicari sebuah solusi yang pasti.

Tidak dapat dipungkiri memang keberadaan game online telah menjalar kesetiap lapisan dan setiap wilayah, khususnya pada anak-anak atau siswa, pengetahuannya tentang substansi game online lebih paham dibanding pengetahuan dasar tentang apa yang diajarkan di sekolah, pemain atau tokoh-tokoh dalam game, fitur senjata, tempat, strategi hingga peraturan dan turnamen mereka ketahui dan bukan hal asing lagi untuk kita ketahui disekitar kita.

Periode remaja adalah periode pemantapan identitas diri. Pengertiannya akan "siapa aku" yang dipengaruhi oleh pandangan orang-orang sekitarnya serta pengalaman-pengalaman pribadinya akan menentukan pola perilakunya sebagai orang dewasa. Pemantapan identitas diri tidak selalu mulus, tetapi sering melalui proses yang panjang dan bergejolak. Oleh karena itu, banyak ahli menamakan periode ini sebagai masa-masa stres.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main game online dapat menyebabkan merosotnya motivasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi,

pengaruh dari game online dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif.

Mengutip dari laman kemkes.go.id bahwa Organisasi Kesehatan Dunia PBB atau *World Health Organizations* (WHO) pada pertengahan 2018 resmi menetapkan Kecanduan game atau game disorder ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya.

ICD merupakan daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan WHO berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebabnya. ICD menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan dan digunakan oleh seluruh praktisi kesehatan di dunia. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.

Seseorang yang lebih memprioritaskan bermain game daripada melakukan kegiatan positif yang lain dikatakan *behavioral disorder* atau gangguan perilaku. Kecanduan game didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan online maupun offline (game digital atau video game). Menurut WHO dalam web resminya, terdapat tanda-tanda pada kecanduan game, yakni sebagai berikut: 1) Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game; 2) Lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya; 3) Seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat.

Tercantum pula di dalam web tersebut, kecanduan game bila pola perilaku tersebut sangat kuat dan berdampak baik terhadap pribadi, keluarga, sosial,

pendidikan, pekerjaan, maupun area penting lainnya, dan terlihat jelas selama setidaknya 12 bulan. Dengan dimasukkannya kecanduan game ke dalam ICD-11 akan meningkatkan perhatian profesional kesehatan terhadap risiko gangguan kesehatan atas pola perilaku tersebut, sehingga perlu pengembangan tindakan pencegahan dan pengobatan yang relevan.

Konsep diri menurut William (Rahkmat, 2002) adalah bagaimana seseorang menilai dirinya secara positif atau menilai negatif. Individu yang memiliki konsep diri positif yakin akan kemampuannya dalam mengatasi masalah, merasa setara dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, menyadari bahwa setiap orang mempunyai perilaku yang tidak semuanya disukai masyarakat, serta mampu memperbaiki karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubahnya. Individu dengan konsep diri negatif akan sangat tidak tahan terhadap kritik, responsif sekali terhadap pujian, cenderung bersikap hiperkritis, cenderung merasa tidak disenangi oleh orang lain dan bersikap pesimis terhadap kompetisi.

Sebaliknya, individu yang sudah kecanduan game online memiliki ciri-ciri konsep diri yang negatif. Para pecandu game online tersebut memiliki pandangan yang negatif akan diri mereka sendiri dan menjadikan game online bukan lagi sebagai sarana menghilangkan kepenatan di dunia nyata, justru sebagai pelarian karena ketidakmampuan mereka menghadapi masalah di kehidupan nyata.

Hasil observasi peneliti menemukan bahwa ada pola pengajaran dan pola pikir yang salah di lingkungan pecandu game online. Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat

dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri.

Istilah Game online berasal dari MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game), yaitu ekstensi jenis game jenis Role-Playing Game yang memiliki fasilitas multiplayer. Seorang pemain dapat menghubungkan perangkatnya ke sebuah server dan dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.

Berdasarkan pengertian Game online tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah Game online menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. Game online tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik dapat digerakkan dengan kehendak pemain game itu sendiri.

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. Game online bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.



Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti Free Fire, Pubg Mobile, dan Mobile Legend yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan game online tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya.

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, Sector kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **Konsep Diri Siswa Pecandu Game Online Kelas XII SMA Negeri 1 Gantung Dalam Mempertahankan Motivasi Belajar.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah Makro**

Bagaimana Konsep Diri Siswa Pecandu Game Online Kelas XII SMA Negeri 1 Gantung Dalam Motivasi Belajar?

### **1.2.2 Rumusan Masalah Mikro**

1. Bagaimana siswa pecandu game online kelas XII SMAN 1 Gantung memaknai (*self*) dalam mempertahankan motivasi belajar?

2. Bagaimana peran (*reference group*) dalam mempengaruhi siswa pecandu game online kelas XII SMAN 1 Gantung dalam mempertahankan motivasi belajar?
3. Bagaimana peran (*significant other*) dalam mempengaruhi siswa pecandu game online kelas XII SMAN 1 Gantung dalam mempertahankan motivasi belajar?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dibuat dalam penelitian ini peneliti memiliki beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Maksud dan Tujuan penelitian tersebut adalah:

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan, dan menjelaskan secara mendalam bagaimana Konsep Diri Siswa Pecandu Game Online Kelas XII SMA Negeri 1 Gantung Dalam Motivasi Belajar

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui makna *self* pada siswa pecandu game online kelas XII SMAN 1 Gantung dalam mempertahankan motivasi belajar
2. Untuk mengetahui peran *reference group* pada siswa pecandu game online kelas XII SMAN 1 Gantung dalam mempertahankan motivasi belajar
3. Untuk mengetahui peran *significant other* pada siswa pecandu game online kelas XII SMAN 1 Gantung dalam mempertahankan motivasi belajar

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan penjelasan yang empiris mengenai konsep diri, serta penelitian ini mampu membuktikan teori-teori yang ada untuk menjadi referensi atau pembendaharaan ilmu pengetahuan di bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian konsep diri.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

#### **1. Kegunaan Bagi Peneliti**

Peneliti mengharapkan penelitian ini berguna bagi peneliti sebagai aplikasi ilmu, yaitu mengkaji langsung tentang sebuah kondisi khususnya di wilayah konsep diri yang terdapat dalam sebuah kontekstual mempertahankan motivasi belajar

#### **2. Kegunaan Bagi Akademik**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan literatur dan acuan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya khususnya bidang studi ilmu komunikasi.

#### **3. Kegunaan Bagi Masyarakat**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kajian konsep diri dan keberadaan permainan game online secara menyeluruh yang berdampak pada kondisi belajar anak di Indonesia, dan mengajak masyarakat untuk tidak pasif memahami setiap realitas sosial yang terjadi.

#### **4. Kegunaan Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan mampu membangun kesadaran pada setiap siswa atas sikap dan perilakunya dalam belajar dan bermain game online, agar lebih bisa memanfaatkan waktu dengan benar dan seimbang.