

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Setiap manusia memiliki karakteristik dalam bersikap, berperilaku dan berespon terhadap pengaruh dari luar. Kekhasan tersebut terjadi karena adanya kepribadian. Definisi mengenai kepribadian terus berkembang karena tidak adanya satu teori tunggal yang dapat menjelaskan secara akurat mengenai kepribadian. Menurut Burger, kepribadian adalah pola perilaku yang konsisten dan proses interpersonal yang terjadi dalam diri individu, sedangkan menurut Feist dan Feist kepribadian didefinisikan sebagai pola watak yang relatif permanen dan karakter yang unik pada perilaku individu.¹

Salah satu teori kepribadian yang sering digunakan untuk menjelaskan kepribadian seseorang adalah *The Big Five Personality* yang dikembangkan oleh McCrae. Dalam *The Big Five personality* terdapat lima dimensi kepribadian, yaitu *Extraversion (E)*, *Agreeableness (A)*, *Conscientiousness (C)*, *Neuroticism (N)*, dan *Openness to New Experience (O)*².

Extraversion didefinisikan sebagai dimensi kepribadian yang semangat terhadap dunia sosial serta memiliki watak mudah bergaul, aktif, dan memiliki emosi yang positif. *Agreeableness* didefinisikan sebagai dimensi kepribadian yang berorientasi prososial pada orang lain serta memiliki watak lemah lembut

dan mudah di percaya. *Conscientiousness* didefinisikan sebagai dimensi kepribadian dengan berpikir sebelum bertindak, mengikuti norma dan aturan, terorganisasi, serta memprioritaskan tugas. *Neuroticism* didefinisikan sebagai kepribadian dengan emosi negatif sehingga rentan mengalami kecemasan, depresi, sedih dan agresif. Serta *Openness to new experience* yang didefinisikan sebagai dimensi kepribadian dengan daya imajinasi yang tinggi, memiliki mental dan pengalaman hidup yang kompleks, serta berani mencoba hal-hal baru diluar kebiasaannya.^{2,3}

Penelitian menurut Yee menemukan bahwa orang yang kecanduan internet adalah orang yang mengatur perasaannya dengan berinternet agar dapat keluar dari tekanan – tekanan, seperti perasaan cemas, frustrasi, kesepian atau merasa sedih. Penelitian ini berkaitan dengan salah satu dimensi kepribadian, yaitu *neuroticism*. Individu dengan tipe *neuroticism* merupakan individu yang memiliki masalah dengan emosi yang negatif seperti kecemasan, depresi, sedih dan agresif. Individu yang mengalami kecemasan sosial, mudah bosan dan kesepian memiliki kecenderungan lebih besar untuk mengalami kecanduan pada internet.^{1,5}

Setiap kepribadian memiliki cara tersendiri untuk mengatasi masalah atau mengelola diri. Salah satu cara menghilangkan kejenuhan yang biasa dilakukan remaja adalah bermain yang menggunakan alat – alat permainan. Semakin maju ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang tersedia. Kebanyakan alat – alat permainan mutakhir bersifat otomatis dan menggunakan

tombol – tombol saja, seperti komputer, *video games* dan alat permainan elektronik lainnya. Komputer sendiri digunakan sebagai perangkat bermain yang populer di berbagai kalangan, termasuk kalangan muda.²

Saat ini minat kalangan muda terhadap permainan komputer dalam jaringan internet juga diketahui cukup besar. Penelitian di Amerika menunjukkan bahwa 97% dari remaja usia 12 tahun sampai 17 tahun bermain permainan komputer, *web, portable*. Pada awalnya permainan-permainan komputer tidak melibatkan penggunaan dari jaringan komputer umum seperti internet, namun pada pertengahan 1990-an bergeser menjadi *online* menggunakan internet. Kalangan remaja merupakan pangsa *game online* yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan pernah bermain *game online*. Di Indonesia sendiri penggemar *game online* terbitan sebuah merk saja sudah mencapai enam juta orang dan remaja menduduki kelompok usia terbesar pada pemain *game online*. Dari data-data yang diperoleh di atas (40%), dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap *game online* cukup besar. Bahkan banyak diantara mereka yang mengalami kecanduan.²

Kebiasaan bermain tersebut telah membawa pada masalah dalam kehidupan nyata dan membentuk perilaku yang merugikan diri sendiri dan mengakibatkan terjadinya kecanduan. Beberapa penelitian tahun 2002 menyebutkan sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*; sebanyak 25,3%

remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil.²

Diantara 50% pasien dewasa dengan kecanduan internet, Bernadi mengamati bahwa 14% memiliki diagnosis kurangnya perhatian dan gangguan hiperaktif, 15% gangguan kecemasan umum, gangguan kecemasan sosial 15%, dan 7% *dysthymia*³. Delapan puluh persen *gamer online* mengorbankan setidaknya satu unsur atau seluruh unsur kehidupan mereka, kebiasaan antara lain seperti tidur, kerja, pendidikan, dan bersosialisasi dengan teman-teman, keluarga, dan mitra, hanya untuk bermain *game online*, menghabiskan waktunya sendiri di balik komputer. Semakin muda pemain, semakin lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*,³ serta dapat pula mendatangkan kecemasan, gejala depresi, kerusakan hubungan interpersonal, konflik keluarga, kekerasan pemuda atau kejahatan, harga diri lebih rendah, dan kepuasan yang lebih rendah dengan kehidupan sehari-hari.⁴

Kecanduan dapat berpengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental yang diakibatkan penggunaan *game* berlebihan antara lain menurunnya kondisi indera penglihatan dan berat badan yang menurun serta menghasilkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi, juga relasi yang kurang dewasa dengan sebayanya.² Ketika tidak dapat memainkan *game* akan merasakan gelisah, cemas, atau depresi ketika mereka tidak bermain sama sekali. Mereka sama sekali tidak dapat berkonsentrasi dengan baik dan yang ada dalam pikirannya adalah cara kembali lagi bermain *game online*, dalam hal ini adanya penarikan secara psikologis dari

game. Perasaan yang ingin selalu bermain *game online* dan mereka berhenti berfikir untuk hal yang rasional dan bertindak untuk keluar dalam kehidupan disekitarnya. Dan mereka selalu berfikir cara untuk cepat kembali bermain dan akan marah serta mengeluarkan kata-kata kasar pada setiap orang supaya mereka dapat kembali.⁵

Ada empat atraksi utama *game online*. Pertama, desain asli permainan berupa latar lagu, *frame*, latar belakang cerita, dan kompleksitas elemen *game*. Kedua, peran yang didapat dalam bermain menimbulkan kepuasan dari membangun karakter dalam tingkat, mengumpulkan sumber daya *online*, mengalami petualangan, menerima imbalan. Ketiga, interaksi sosial *online* dapat membentuk hubungan virtual, mendapatkan teman, kekasih, bisnis, dan melakukan jenis aktivitas *online* lainnya. Keempat, kebutuhan psikologis dan motivasi: *game online* menyediakan pemain untuk kebutuhan memuaskan dan motivasi dalam kehidupan nyata; dalam dunia *game online*, pemain bisa mendapatkan orang-orang yang mereka cari dalam kehidupan nyata, sebagian besar dalam cara yang lebih mudah memotivasi mereka untuk terus bermain *game*.³ Berkaitan dengan faktor internal, Vedder seorang ahli komputer *gaming addiction* menyatakan bahwa dalam banyak aspek, video games pada jaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan. Permainan didesain untuk membuat pemainnya tetap menatap layar lebih lama lagi (*stickiness factor*). Para pembuat *game* berlomba-lomba menciptakan suatu *game* yang membuat ketagihan penggunaannya sehingga menjamin kenyamanan pemain *game* tersebut.²

Bagi pecandu *game online* penting adanya dukungan dari orang-orang yang terdekat dan membuat hubungan yang sangat erat, sangat berbahaya apabila sudah menikah dan memiliki kehidupan yang nyata. Biasanya hubungan bisa putus karena kecanduan *game online*, remaja bisa dikeluarkan dari sekolah atau universitas, dan yang menikah bisa bercerai, semuanya akan hancur berantakan dan apabila itu semua karena kurangnya komunikasi, komunikasi yang paling mengerti hanya teman sesama pemain *game online* yang dapat membuat nyaman karena saling mengerti.⁵ Para pemain biasanya orang yang tertutup dan memiliki masalah dalam kehidupan sosial atau kehidupan nyata yang menyebabkan pemain terjun pada permainan *game online* yang membuatnya nyaman.⁵

Permasalahan kebiasaan bermain *game online* disebabkan karena kontrol diri yang kurang terhadap tingkah laku individu, salah satu cara mengatasi kecanduan *game online* yaitu dengan pendisiplinan waktu mengurangi kecanduan *game online* pada tahap dirasa yakin benar tidak akan mengganggu waktu untuk hal yang lain. Hal ini berhubungan dengan perilaku yang harus diubah agar kecanduan *game online* dapat diatasi.²

Penelitian yang dilakukan Gunandi banyak nilai positif dari *game online* bila penggunaanya tahu bagaimana mengatur dan memanfaatkannya. *Game online* menjawab kebutuhan akan penerimaan sosial. Dalam interaksi sosial di dunia maya terdapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial untuk mengungkapkan diri, berkomunikasi, memahami orang lain, dan menumbuhkan perasaan ingin membantu orang lain. Banyak faktor yang menyebabkan remaja

sekarang lebih cenderung memilih kegiatan *refreshing* bermain *game online* dibandingkan dengan berolahraga.⁴

Pertama, waktu yang sempit disela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis *refreshing* yang cepat, mudah dan murah. Kedua, *game online* tidak tergantung pada kehadiran sejumlah teman, berbeda dengan *refreshing* olahraga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu.⁷ Karena adanya efek negatif dan positif akibat bermain *game online*, dan belum ada penelitian di Bandung, khususnya di Warnet Queen daerah Sarijadi Bandung. peneliti tertarik untuk mengetahui gambaran tipe kepribadian remaja yang kecanduan bermain *game online* di Warnet Queen, karena tempat ini banyak dikunjungi oleh penggemar *game online* dan merupakan salah satu tempat favorit di Bandung. Di Warnet Queen Bandung banyak pemain yang mengalami kecanduan dan bahkan setiap harinya tidak pernah kosong dari pengunjung, maka dari itu peneliti ingin meneliti tempat tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran tipe kepribadian remaja yang kecanduan bermain *game online* di Warnet Queen ?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk melihat gambaran tipe kepribadian remaja yang kecanduan bermain *game online* di Warnet Queen

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan pengetahuan di bidang kesehatan jiwa.
2. Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat mengatasi remaja yang kecanduan bermain *game online*.

