

## PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) meningkat seiring berjalannya waktu, terutama dibidang game. Awalnya, game *online* dominan muncul dalam bentuk simulasi perang atau penerbangan yang pertama kali dikembangkan untuk keperluan militer. Namun, seiring berlalunya waktu, game-game tersebut kemudian dijadikan produk komersial setelah dilepaskan dari aspek militer, memberikan inspirasi bagi lahirnya game-game lain yang mengalami pertumbuhan yang cepat (Akbar, 2020).

Perkembangan game yang sebelumnya hanya dapat dimainkan secara *offline* mengalami transformasi yang signifikan. Hadirnya game daring memungkinkan pemain untuk bermain secara *online* tanpa adanya batasan waktu (Fajri, 2012). Saat ini, istilah "*game online*" telah menjadi akrab, khususnya di kalangan generasi muda. Game *online* adalah jenis permainan video yang mengharuskan pemain bekerja sama dengan orang lain sambil bermain dari jarak jauh dengan koneksi internet. Popularitas permainan ini semakin meluas, didukung oleh banyaknya warung internet atau bisa disebut dan pusat permainan atau game *center* yang tersebar luas di Indonesia, menjadi tempat favorit bagi anak muda ((August & Paramita, 2022)

Bermain Game *Online* merupakan bentuk hiburan bagi sebagian besar pemain, dan bahkan dapat menjadi profesi yang menghasilkan penghasilan tinggi bagi beberapa individu yang memiliki keterampilan dalam permainan. Di kehidupan sehari-hari, game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan untuk remaja, tetapi juga sebagai sarana pendidikan, promosi, dan sosialisasi. Sebagai bentuk hiburan, game memiliki berbagai genre seperti permainan *role-playing (RPG)*, permainan platformer, dan permainan *multiplayer online battle arena (MOBA)*, *First Person Shooter (FPS)*, dan lainnya. *FPS* merupakan salah satu jenis game yang sangat diminati, dan salah satunya adalah *Valorant*, yang banyak digemari oleh remaja.

Berdasarkan *Active Player.io*, terdapat peningkatan sebesar 11,31% pada pemain Game *Online Valorant*, terlihat dari 22,1 juta pemain di akhir tahun 2022 menjadi 24,6 juta pemain di pertengahan tahun 2023, dengan 673 ribu pemain harian. Data yang dikumpulkan oleh We Are Social menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ketiga di dunia dalam hal jumlah orang yang bermain game *online*. dengan 94,5% pemakai internet usia 16-64 tahun yang aktif bermain. *CEO Melon Indonesia* menyatakan bahwa pada tahun 2022, Indonesia memiliki 105 juta pemain game, dan diperkirakan akan mengalami peningkatan menjadi 127 juta pada tahun 2025. Dengan demikian data ini menunjukkan bahwa jumlah pemain game *online* dari tahun ke tahun meningkat.

Pertumbuhan pesat dalam industri game *online* juga tercermin di kota Solo, yang dapat diidentifikasi melalui kolaborasi antara produsen kartu grafis dan prosesor grafis Nvidia bersama Poseidon Game Arena Solo, yang terletak di Jalan Depok 1, Manahan, Banjarsari, Solo. *Icafe* ini diakui sebagai yang besar, paling lengkap, serta paling modern di sebagai bagian dari program Nvidia Geforce. Mereka bersama-sama mengesahkan *Icafe*, yang merupakan singkatan dari Gelanggang *e-sport* atau lokasi untuk kegiatan olahraga digital (JUNIARTO, 2021.). Internet Cafe Poseidon berdiri sejak tahun 2017 dan memiliki member dengan jumlah member yang cukup banyak serta Internet Cafe Poseidon ini memberikan fasilitas yang sangat nyaman bagi para penggunanya seperti sebanyak 100 unit PC yang terdiri dari 76 unit reguler PC menggunakan graphic card Nvidia GeForce GTX 1050, VIP room sebanyak 12 unit PC menggunakan graphic card Nvidia GeForce GTX 1060, serta Battle room telah menggunakan graphic card Nvidia GeForce GTX 1070. Saat ini sudah 42 iCafe dengan standardisasi Nvidia, salah satunya adalah iCafe Poseidon yang telah mendapatkan *Gold certified*. Sehingga iCafe Poseidon untuk saat ini dinilai sebagai arena eSport terbaik di Indonesia. Demikian dijelaskan oleh Harry Kartono, selaku *Nvidia Consumer Lead* Indonesia. Sebagai iCafe bertaraf internasional, Poseidon memiliki ruang latihan khusus yang digunakan untuk menginkubasi atlet eSport yang akan berlaga di kejuaraan, baik nasional maupun internasional. Berbeda dengan Game Center lain yang ada di Indonesia, kursi, meja, kursur, serta peralatan lainnya yang digunakan pun memiliki standar khusus gaming.

Peningkatan pemain game *online* di Indonesia merupakan fenomena kompleks yang memiliki dampak yang beragam. Game *online* dapat diibaratkan sebagai koin dengan dua sisi yang berbeda, tergantung pada penggunanya (Gilbert dkk., 2020.).

Salah satu dari banyak masalah yang dihadapi pemain game adalah kecanduan game. Pada tahun 2018, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyertakan kecanduan bermain game dalam revisi laporan International Classification of Diseases edisi 11 (ICD-11). Oleh karena itu, kecanduan game diakui secara resmi sebagai gangguan kesehatan mental. (Wiguna dkk., 2020). ICD-11 menyatakan bahwa kecanduan game didefinisikan sebagai pola perilaku yang ditunjukkan oleh bermain game, baik secara *online* maupun offline, baik digital maupun *online*. Tanda-tanda kecanduan game termasuk ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan untuk bermain game, memberikan prioritas lebih tinggi pada bermain game daripada kegiatan lain, dan terus bermain game meskipun ada dampak negatif. (Wiguna dkk., 2020). Dari pernyataan diatas seharusnya tingkat kecanduan game *online* rendah, namun kenyataan yang terjadi dilapangan tingkat kecanduan game *online* tinggi.

Peluncuran game *online* sering kali ditujukan kepada kelompok remaja dan mahasiswa, karena kelompok ini cenderung memiliki tingkat rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Dengan

munculnya permainan terbaru yang sangat menarik, banyak anak muda menjadi rentan terhadap kecanduan dan mengalami kesulitan untuk melepaskan diri dari permainan tersebut (Putra dkk., 2019). Masa remaja adalah masa antara anak-anak dan dewasa.. Tahap ini sering kali membawa individu ke dalam situasi yang membingungkan, di mana mereka masih mempertahankan sisi kekanak-kanakan, tetapi juga dihadapkan pada tuntutan untuk berperilaku seperti orang dewasa (RULMUZU, 2021). Pada masa transisi ini, remaja sering mengalami masalah, yang disebut sebagai "*problem age*" oleh Hurlock (1978).

Hurlock (1992) mengatakan rentang usia remaja berlangsung antara 13 tahun hingga 21 tahun, sementara Monks (1991) mengatakan bahwa masa remaja dimulai sebagai masa pubertas pada usia 12 tahun dan berakhir sebagai batas awal dewasa pada usia 21 tahun. Mappiare (1982) membagi rentang usia remaja dari sudut pandang teoritis dan psikologis, dengan mengatakan bahwa masa remaja awal berlangsung dari 12 atau 13 tahun hingga 17 atau 18 tahun, dan masa remaja akhir berlangsung dari 12 atau 13 tahun hingga

Kecanduan bermain game di internet tidak hanya menjadi kebiasaan di kalangan remaja di perkotaan, tetapi juga mulai menyebar di antara anak muda di daerah desa. Sebagai contoh, di Desa Sanrego Kabupaten Bone dan Desa Harapan Kabupaten Selayar, Kecanduan game *online* ditunjukkan dalam kebiasaan remaja membawa perangkat genggam ke mana-mana. Kelompok remaja ini, sebagian besar masih berusia sekolah menengah (SMP/SMA), lebih suka menghabiskan waktu bermain game *online*. Keberatan muncul di kalangan orang tua karena anak-anak mereka enggan terlibat dalam kegiatan seperti berkebun atau menggarap sawah. Para guru juga menghadapi tantangan dengan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran *online*. Meski begitu, terdapat fenomena menarik di mana sebagian remaja melihat prospek bisnis dalam dunia game *online*, seperti menjual *chip game* (Hadisaputra dkk., 2022).

Menurut hasil penelitian yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain Game *Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa" pada tahun 2021, disebutkan bahwa setelah dilakukan penelitian pada 40 responden menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktu bermain game *online* selama 1 hingga 2 jam setiap hari. Ada berbagai motivasi yang mendasari keinginan mereka untuk bermain game *online*, seperti kepuasan, kegembiraan, menghindari kebosanan, mengisi waktu luang, hiburan, dan berbagi informasi tentang game *online*. Durasi bermain games dianggap tinggi jika bermain selama lebih dari 5 jam, tergolong sedang antara 3-5 jam, dan rendah antara 1-2 jam. Frekuensi bermain games dianggap tinggi jika individu bermain setiap hari, sedang antara 3-5 kali dalam seminggu, dan rendah antara 2 kali dalam seminggu (Sandya & Ramadhani, 2021).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi remaja dalam bermain game *online* mencakup keasikan, kegembiraan, mengatasi kebosanan, mengisi waktu luang, mencari hiburan, menghindari interaksi sosial langsung, dan berbagi informasi tentang game *online*. Namun, penting untuk diingat bahwa bermain game melalui internet selama lebih dari 5 jam sehari dapat berkontribusi pada gangguan kesehatan mental pada remaja. WHO telah mengakui kecanduan bermain game sebagai gangguan mental dengan memasukkannya ke dalam rencana klasifikasi gangguan mental yang dikeluarkan dalam ICD-11, laporan International Classification of Diseases edisi 11.

Mahasiswa aktif dari Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang menjadi responden penelitian, menemukan bahwa bermain game *online* memengaruhi perilaku sosial mereka. (Bagas & Irianto, 2021.). Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Rudianto dkk., 2020) di dalam penelitian berjudul "Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game *online* pada dewasa awal di Desa Mondoke". Hasilnya menunjukkan hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan game *online*, dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0.437 dan p-nilai sebesar 0.002 ( $p < 0.05$ ) yang menandakan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dan adiksi game *online*.

Studi lain oleh Herlangga (2019) menemukan hubungan positif yang signifikan antara konformitas dengan adiksi bermain game *online*, dengan nilai koefisien korelasi 0,397 dan  $p=0,000$ . Hasil penelitian Nurina Rahma menunjukkan hubungan signifikan antara konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain game *online* pada pengguna usia 18 hingga 24 tahun di kota Samarinda. Semakin tinggi konformitas teman sebaya, semakin intens bermain game *online*.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Kurnada & Iskandar, 2021) menyebutkan bahwa kecanduan game disebabkan oleh ajakan dari teman sebaya dan anggota keluarga, rasa penasaran, juga tidak memiliki pengawasan orang tua saat bermain game *online*. Game *online* memengaruhi perilaku sosial dan adiksi, yang dipengaruhi oleh kontrol diri, konformitas, dan lingkungan sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game *online* dapat berdampak pada perilaku sosial dan adiksi, dan faktor-faktor seperti kontrol diri, konformitas, dan lingkungan sosial memainkan peran penting dalam dinamika ini.

Penelitian ini sangat penting karena terlihat tren yang signifikan dalam kecenderungan remaja untuk kecanduan game *online*. Menurut (Khosiin, 2022), data yang dirilis oleh We are Social, perusahaan konsultan manajemen dari Inggris yang bekerja sama dengan Hootsuite, Sebuah penyedia konten daring Kanada mengatakan bahwa 37% dari 132,7 juta pengguna internet Indonesia bermain game dengan gawai. Pada tahun 2019, angka ini meningkat menjadi

83%. (wearesocial.com). Dengan dampak negatif yang dapat diberikan oleh kecanduan game *online* terhadap remaja, menjadi sangat penting untuk mengambil langkah-langkah yang dapat mencegah terjadinya kecanduan tersebut (Septilia Fajarseli, 2023)

Karena kecanduan game *online* memiliki dampak negatif terhadap kesehatan mental remaja, penting untuk melakukan pengukuran terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan tersebut. Tujuan dari pengukuran ini adalah untuk mengatasi dampak negatif yang mungkin terjadi pada kesehatan mental remaja akibat keterlibatan intensif dalam bermain game *online*.

(Griffiths & Davies, 2005) mendefinisikan kecanduan game *online* sebagai perilaku berlebihan dalam interaksi manusia dan mesin, seperti bermain game *online*. Perilaku ini dapat bersifat pasif, seperti menonton TV, atau aktif, seperti bermain game komputer, dan biasanya meningkatkan kecenderungan adiktif. Menurut Griffiths dan Davies, elemen yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan game *online* meliputi *salience*, di mana bermain game menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupan seseorang, menguasai pikiran, perasaan, dan perilaku. *Mood modification* mencakup pengalaman subjektif seseorang ketika bermain game sebagai cara untuk mengurangi stres, menyebabkan mereka merasa lebih tenang dan nyaman. *Tolerance* mencerminkan proses di mana orang membutuhkan lebih banyak waktu untuk bermain untuk mendapatkan suasana hati yang lebih baik. *Withdrawal symptoms* terkait dengan munculnya perasaan tidak menyenangkan dan dampak fisik saat bermain game tiba-tiba menurun atau dihentikan. *Conflict* melibatkan konflik yang terjadi karena terlalu banyak bermain game, baik dengan orang lain maupun dengan aktivitas sehari-hari lainnya. *Relapse* terkait dengan kecenderungan pemain untuk kembali ke gaya bermain game yang berlebihan setelah mencoba menguranginya. Penelitian oleh (Asri dkk., 2022.) menunjukkan beberapa alasan mengapa siswa menjadi kecanduan game *online*, termasuk keinginan untuk menjadi hebat dalam game, rasa bosan saat belajar dari rumah, ketidakmampuan untuk mengatur prioritas, kurangnya hubungan sosial, dan harapan orang tua yang tinggi. Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009), kecanduan game *online* terjadi ketika seseorang menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus-menerus, yang dapat menyebabkan masalah pada aspek sosial dan emosional serta mengakibatkan ketidakmampuan pemain untuk mengendalikan penggunaan game secara berlebihan. Menurut Yee (2006), kecanduan game *online* merupakan perilaku di mana seseorang terus-menerus ingin bermain game *online* dan menghabiskan banyak waktu, sehingga individu tersebut mungkin tidak mampu mengontrol atau membatasi aktivitas tersebut.

Ghufron (2010), kontrol diri dapat didefinisikan sebagai kemampuan bawaan seseorang untuk mengatur emosi mereka dan memotivasi diri mereka sendiri untuk membuat pilihan yang baik. Selain itu, Ghufron (2010) menguraikan tentang bagaimana kontrol diri dipengaruhi oleh lingkungan sosial seseorang, serta kemampuan mereka untuk mengatur perilaku mereka, mendapatkan perhatian, dan menumbuhkan kecenderungan untuk terlibat dengan asosiasi lingkungan atau teman. Averill (dalam Ghufron, 2010) selanjutnya menggali sifat kontrol diri yang beragam, mengidentifikasi aspek-aspek utamanya sebagai kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Menurut Baumeister dan Boden (1998), konsep kontrol diri dapat dipahami melalui dua faktor kunci. Pertama, pengaruh orang tua terhadap kemampuan kontrol diri anak-anak mereka. Orang tua yang menggunakan gaya pengasuhan yang ketat dan otoriter secara tidak sengaja menghalangi kapasitas anak-anak mereka untuk mengatur diri mereka sendiri dan menavigasi situasi yang menantang dengan sensitivitas. Sangat penting bagi orang tua untuk menanamkan rasa kemerdekaan dan otonomi pada anak-anak mereka sejak usia dini, memungkinkan mereka untuk membuat keputusan sendiri dan menumbuhkan pengendalian diri yang lebih baik. Kedua, konteks budaya di mana seseorang tinggal memainkan peran penting dalam membentuk kontrol diri mereka. Setiap lingkungan memiliki norma-norma budaya uniknya sendiri, yang pasti berdampak pada kemampuan individu untuk melakukan pengendalian diri sebagai anggota masyarakat tertentu.

Konformitas adalah fenomena perilaku sosial yang menunjukkan kecenderungan seseorang untuk menyesuaikan tindakan atau keyakinannya dengan norma dan perilaku kelompok. Dalam kasus ini, konformitas terjadi ketika seseorang berperilaku serupa dengan anggota kelompok lainnya, mengikuti norma, preferensi, dan pandangan yang disepakati bersama. Menurut (Sears dkk., 2009), ada tiga dimensi utama yang mencirikan konformitas. Pertama, ketaatan melibatkan memaksa anggota kelompok untuk mengikuti aturan kelompok, bahkan jika itu bertentangan dengan pendapat mereka sendiri. Kedua, kesepakatan membuat kelompok percaya satu sama lain, menerima pendapat setiap orang, dan melihat kesamaan.. Ketiga, kekompakan mencakup daya tarik umum yang mendorong orang untuk bergabung dan tetap menjadi anggota kelompok, memerlukan adaptasi individu terhadap norma kelompok dan memperhatikan kebutuhan kelompok secara keseluruhan. Akibatnya, konformitas menjadi dinamika yang kuat yang membentuk perilaku sosial dan interaksi kelompok. Sears et al. menyatakan bahwa beberapa faktor penting yang memungkinkan perilaku konformitas adalah sebagai berikut: tidak memiliki informasi, tidak percaya pada informasi, tidak percaya pada diri sendiri, takut terhadap celaan sosial, dan takut terhadap penyimpangan. Konformitas teman

sebaya berarti berperilaku sesuai dengan norma-norma yang dianggap wajar dan diterima oleh kelompok atau masyarakat. Oleh karena itu, tekanan untuk melakukan konformitas berasal dari realitas yang menetapkan bagaimana seseorang seharusnya bertindak (Baron & Byrne, 2005).

Menurut temuan survei awal yang dilakukan oleh peneliti di Internet Cafe Poseidon Surakarta. Dengan Teknik wawancara melibatkan 6 subjek data menunjukkan remaja mengalami kecanduan untuk bermain game *online* di Internet Cafe Poseidon Surakarta.

Dalam penelitian sebelumnya untuk media game *online* yang diteliti menggunakan ponsel dan belum ada peneliti terdahulu yang mengembangkan penelitian yang menguji tingkat kecanduan game *online* dengan media PC (komputer) dengan subjek remaja yang bermain game di Internet Cafe khususnya di Surakarta.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Kecanduan Game Online? ,penelitian ini juga bertujuan untuk mendalami korelasi antara tingkat kontrol diri dan tingkat konformitas pada remaja yang tengah mengalami kecanduan permainan daring, khususnya di lingkungan Internet Cafe Poseidon Solo. Dengan fokus pada aspek kontrol diri, penelitian ini akan menyelidiki sejauh mana kemampuan remaja tersebut dalam mengendalikan diri mereka sendiri dalam konteks penggunaan game *online*. Selain itu, penelitian juga akan mengeksplorasi tingkat konformitas mereka terhadap norma-norma sosial di lingkungan tempat mereka bermain, dengan harapan dapat memahami lebih dalam dinamika perilaku remaja yang terlibat dalam kecanduan game *online* di fasilitas tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game *online* pada kalangan remaja, khususnya di lingkungan Internet Cafe Poseidon Solo.

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi secara teoritis dengan menyediakan wawasan yang mendalam mengenai faktor-faktor yang turut berperan dalam memicu kecanduan game *online* di kalangan remaja akhir yang aktif bermain di internet cafe. Melalui analisis yang teliti terhadap korelasi antara tingkat kontrol diri dan konformitas, penelitian ini bertujuan untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika perilaku remaja dalam konteks penggunaan game *online* di fasilitas tersebut. Selain memberikan manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan intervensi praktis. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara kontrol diri dan tingkat konformitas, diharapkan dapat dirumuskan strategi

intervensi yang efektif untuk mencegah dan mengatasi kecanduan game *online* pada remaja yang sering bermain di internet cafe. Sehingga, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dalam upaya pencegahan dan penanganan masalah kecanduan game *online* di kalangan remaja.

Hipotesis mayor pada penelitian ini adalah terdapat korelasi antara Kontrol diri dan Konformitas terhadap kecanduan bermain game *online* pada remaja di Internet Cafe Poseidon Surakarta. Kemudian hipotesis minor pada penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara kontrol diri terhadap kecanduan game *online* Terdapat hubungan positif antara konformitas terhadap kecanduan game *online*.