

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Adiksi *game online* merupakan salah satu perilaku patologis dalam spektrum adiksi perilaku (Grant *et al.*, 2010, hlm. 234) yang pertama kali diidentifikasi pada remaja Amerika di akhir tahun 80-an (Griffiths *et al.*, 2012, hlm. 309). Akan tetapi, *World Health Organization* (WHO) baru meresmikan hal ini sebagai gangguan (*gaming disorder*) pada 18 September 2018 dengan definisi gangguan kontrol diri dalam bermain *game* internet, yang ditandai dengan meningkatnya prioritas bermain *game* melebihi aktivitas lainnya, seperti bekerja, belajar bahkan bersosialisasi, dan tetap berlanjut meski hal itu menyebabkan konsekuensi negatif bagi dirinya (*World Health Organization*, 2018).

Konsekuensi negatif yang muncul karena absennya kontrol diri, tidak terlepas dari mekanisme neurobiologi di otak yang membentuk perilaku adiksi. Literatur menyebutkan perilaku adiksi *game online* serupa dengan perilaku judi patologis (Ko *et al.*, 2009, hlm. 740. Bühler & Mann, 2015, hlm. 292), dimana regio otak yang disebut sistem limbik berperan dalam mekanisme ini. Ketika individu pertama kali bermain *game*, amigdala akan menilai peristiwa yang dialaminya sebagai kesan yang menyenangkan atau tidak menyenangkan (*reward/punishment*). Jika kesan yang diberikan menyenangkan, akan terjadi peningkatan kadar dopamin di *ventral tegmental area* (VTA) sebagai respon. Hal ini akan diinterpretasikan VTA sebagai sinyal, yang selanjutnya akan diteruskan ke *nucleus acumbens* (NAc) untuk dinilai dan diukur “*goodness of reward*”nya berdasarkan ukuran dopamin yang dilepaskan. Kemudian, NAc akan melepaskan glutamat untuk menginstruksi *prefrontal cortex* (PFC) agar mengingat situasi yang menyenangkan ini sebagai pengalaman berkesan. Sinyal glutamat yang berlebih di PCF akan menstimulus NAc mencetuskan perilaku adiksi, meliputi *saliency, tolerance, mood modifications, conflicts, withdrawal, relapse, dan problems*. Pola perilaku ini akan menyebabkan konsekuensi negatif pada aspek kesehatan maupun sosialnya.

Konsekuensi negatif dalam aspek kesehatan bisa berupa gangguan sistem sensomotorik, seperti *carpel tunnel syndrome* (CTS) (Ko et.al., 2009, hlm. 740), *low back pain* (LBP) (Hellström et al., 2015, hlm. 266; Kuss et al, 2013, hlm. 960), dan *videogame induced seizures* (VGS) (Chuang, 2006, hlm. 452 ; Yang et al., 2014, hlm. 52; Dong et al., 2017, hlm. 405) . Pada disorganisasi pola tidur, individu cenderung tidak dapat beristirahat karena pikirannya terus dipenuhi ide bermain *game online* (*salience*) sehingga pada beberapa kasus ada yang meninggal saat bermain *game online* karena kelelahan (Usman, 2018, hlm. 24; Hawi et al, 2018, hlm. 2). Disorganisasi pola makan juga banyak dialami oleh pencandu *game online*, terutama terkait gangguan lambung dan makan berlebih (*bunge-eating disorder*) (Tetik et al., 2018, hlm. 484). Kondisi depresi juga banyak ditemukan pada kasus adiksi *game online* sebagai komorbid atau akibat (Kim et al., 2017, hlm. 569; Burleigh et al., 2017, hlm. 3; Hellström et al., 2015, hlm. 266). Disisi lain, adiksi *game online* juga mengakibatkan konsekuensi negatif pada aspek sosial, seperti disharmoni keluarga, pekerjaan dan akademik (Männikkö et al., 2017, hlm 402).

Sampai tulisan ini dibuat, besarnya konsekuensi negatif tidak berbanding lurus dengan data prevalensi adiksi *game online* yang ada jika berkaca pada penelitian di kawasan Asia Tenggara. Namun penelitian lain seperti di Norwegia mengemukakan 1,4% dari 3389 responden mengalami adiksi *game online* yang berkorelasi dengan usia yang lebih muda (16-40) dan jenis kelamin laki-laki (Wittek et al., 2016, hlm. 675). Sementara itu, 1 dari 6 remaja di Hongkong mengalami adiksi *game online* dan memiliki korelasi yang tinggi pada jenis kelamin laki-laki (Wong & Lam, 2016, hlm. 6). Sedangkan di Indonesia, morbiditas adiksi *game online* tidak memiliki gambaran karena rendahnya penelitian terkait sebagai sumber data. Akan tetapi, sejumlah media massa di Indonesia banyak memuat berita kriminal yang dilakukan remaja terkait adiksi *game online* dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini bukan suatu yang tidak mungkin jika melihat ada 19,6 Juta penduduk Indonesia adalah pegiat *game online* yang didominasi oleh kelompok usia remaja (Haus, 2013, hlm. 10). Penelitian lain di Thailand juga menyatakan populasi yang rentan mengalami adiksi *game online* adalah kelompok usia remaja (Apisitwasana et al., 2017, hlm. 8).

Tingginya korelasi antara kelompok usia remaja dengan adiksi *game online* dalam banyak penelitian sebelumnya, menjadikan usia remaja sebagai salah satu faktor resiko adiksi *game online* (Şaşmaz et al., 2014, hlm. 18). Selain usia, ada faktor-faktor lain yang turut mempengaruhi individu mengalami adiksi *game online* ( Jung et al., 2015, hlm. 709), yaitu : jenis kelamin, depresi, perilaku impulsif, kecemasan sosial, IQ, dan ADHD.

Dominasi gangguan psikis pada faktor-faktor resiko adiksi *game online*, membuat penulis menggunakan model kepribadian *big five* sebagai variabel bebas untuk menguraikan fenomena adiksi *game online*. Hal ini karena kepribadian *big five* memiliki dimensi-dimensi sifat (*trait*) meliputi *openness to experience*, *conscientiousness*, *extroversion*, *agreeableness*, dan *neuroticism*. Dalam penelitian sebelumnya, *neuroticism* yang tinggi dan *conscientiousness* yang rendah berkorelasi tinggi dengan faktor-faktor resiko psikis adiksi *game online* (Mehroof & Griffith, 2010, hlm. 315; Andreassen et al., 2013, hlm. 91 ; Kayis et al., 2016, hlm. 36). Hal ini karena dimensi kepribadian *big five* memuat subdimensi faktor resiko psikis adiksi *game online*, misalnya *neuroticism* yang bersubdimensi diantaranya *anxiety*, *impulsiveness*, dan *depression*.

Pada kenyataannya, antara faktor resiko adiksi *game online* dan dimensi kepribadian *big five* seringkali tumpang tindih, contohnya perilaku impulsif. Banyak pemain *game online* yang sebelumnya memiliki kecenderungan impulsif dalam bertindak ketika bermain *game online* tampak seperti adiksi. Hal ini akan menyebabkan bias dalam hasil penelitian. Oleh karena itu, penulis akan melakukan kontrol dengan uji skrining pada faktor resiko depresi, perilaku impulsif dan kecemasan sosial sehingga hasil yang didapatkan relatif murni faktor kepribadian. Di sisi lain, kelompok remaja yang didominasi usia sekolah merupakan kelompok beresiko tinggi untuk mengalami adiksi *game online*, khususnya jenis *game massively multiplayer online role play game* (MMORPG) (Tavropoulos et al., 2015) versi telpon seluler (*mobile*) (Griffiths et al., 2012, hlm. 402). Sementara itu, hasil wawancara dengan ketua perhimpunan guru bimbingan dan konseling se-Kota Tangerang, tempat dimana penelitian akan dilakukan,

dikatakan bahwa sekolah SMP Negeri 16 Tangerang memiliki empat kasus gangguan fisik terkait adiksi *game online* dalam kurun waktu lima tahun terakhir.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan dimensi kepribadian *big five* dengan adiksi *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Sporadisnya kasus adiksi *game online* remaja beberapa tahun terakhir di Indonesia, dan fakta bahwa individu dengan intensitas bermain dan jenis *game online* yang sama memiliki respon berbeda dalam terbentuknya adiksi membuat peneliti tertarik untuk mengetahui apakah ada hubungan dimensi kepribadian *big five* dengan adiksi *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang.

## **I.3 Tujuan Penelitian**

### **I.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan dimensi kepribadian *big five* dengan adiksi *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang.

### **I.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui distribusi frekuensi data demografi (jenis kelamin, urutan anak, jumlah saudara yang tinggal serumah, anggota keluarga yang butuh perhatian khusus, pekerjaan orangtua, pendidikan orangtua, dan status ibu pekerja, dan uang saku) dan distribusi frekuensi terkait bermain *game online* (alasan bermain *game online*, jenis *game online*, waktu tersering main *game online*, durasi bermain hari/minggu, durasi bermain jam/hari, anggota keluarga main *game online*, sumber kuota internet) pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang.
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi dimensi kepribadian *big five* (*openness to experience, conscientiousness, extroversion, agreeableness, dan neuroticism*) siswa pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang.
- c. Untuk mengetahui distribusi frekuensi adiksi *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang.

- d. Untuk mengetahui hubungan dimensi kepribadian (*openness to experience, conscientiousness, extroversion, agreeableness, dan neuroticism*) dengan adiksi *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang.
- e. Untuk mengetahui dimensi kepribadian apa yang paling mempengaruhi adiksi *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang.

## **I.4 Manfaat Penelitian**

### **I.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi dan bahan rujukan mengenai hubungan dimensi kepribadian *big five* dengan adiksi *game online* pada anak usia sekolah.

### **I.4.2 Manfaat Praktis**

#### **I.4.2.1 Bagi Pemain *Game***

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran kepada pemain *game online* tentang dampak bermain *game online* secara berlebihan sehingga pemain mampu melakukan pencegahan dini agar tidak mengalami adiksi *game online*.

#### **I.4.2.2 Bagi Pihak Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pihak sekolah, khususnya SMP Negeri 16 Tangerang mengenai faktor penyebab adiksi *game online* pada anak usia sekolah. Sehingga institusi terkait dan para pendidik dapat melakukan langkah preventif terhadap adiksi *game online*.

#### **I.4.2.3 Bagi Fakultas Kedokteran**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah studi kepustakaan di bidang ilmu kedokteran jiwa, dan Fakultas Kedokteran UPN "Veteran" Jakarta mengenai hubungan dimensi kepribadian *big five* dengan adiksi *game online* pada anak usia sekolah.

#### **I.4.2.4 Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan, menumbuhkan minat dalam penulisan ilmiah, serta menjawab rasa ingin tahu penulis mengenai adiksi *game online*. Sehingga hal ini diharapkan menjadi inisiasi awal bagi penulis dalam penelitian-penelitian berikutnya.