

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Survei yang dilakukan oleh *Unity Technology* dan *Super Data* yang dirilis pada tahun 2017 mengenai perkembangan *mobile game* sepanjang tahun 2016 menunjukkan bahwa pendapatan dari *mobile game* meningkat dan sebagian besar didapat dari Android (Super Data, 2017). *Unity Technology* dan *Super Data* mencantumkan bahwa Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan pada penggunaan *mobile game* dan merupakan pasar *mobile game* yang paling potensial dalam hal periklanan dibandingkan negara lain seperti Amerika, Meksiko, dan India. Pertumbuhan *mobile game* yang begitu pesat di Indonesia membuat para *developer game* lebih terpacu untuk memasakan produk mereka di Indonesia. Meningkatnya pertumbuhan *mobile game* di Indonesia menyebabkan permasalahan seperti kecanduan *mobile game*. Kecanduan *mobile game* merupakan salah satu dampak negatif dari bermain *mobile game* (Chen, 2015). Hasil penelitian tersebut diperkuat dengan penelitian Chen, dkk (2018) yang mengatakan bahwa pengguna *mobile game* pada umumnya gagal ketika mencoba untuk mengurangi penggunaan *mobile game* mereka.

Kasus mengenai kecanduan *mobile game* telah diteliti pada beberapa penelitian salah satunya oleh Dinata (2017) yaitu mengenai kecanduan *mobile game Clash of Clan online* yang berpengaruh terhadap perilaku sosial. Pada penelitian ini partisipan mengatakan bahwa mereka merasa terikat dengan *game* dan gagal setiap kali mencoba menghentikan penggunaan *game* tersebut. Keterikatan partisipan dengan *game* membuat partisipan jarang bergaul dengan teman dan kerabat mereka. Kasus lainnya yang telah diteliti mengenai kecanduan *mobile game* adalah pada penelitian Pratama (2017) mengenai kecanduan *mobile online game* dengan prestasi akademik. Hasilnya, partisipan yang kecanduan *mobile online game* mengalami penurunan prestasi akademik. Partisipan dari kedua penelitian adalah mahasiswa yang memiliki rentang usia 18-23 , dimana rentang usia tersebut berada pada tahapan remaja menuju dewasa awal (Santrock, 2014). Berdasarkan hasil kedua penelitian diatas, bermain *mobile game* membawa

dampak negatif bagi individu tidak hanya mengalami masalah sosial tetapi mengalami penurunan prestasi akademik.

Griffith, Davies, dan Chappel (dalam Lemmes, dkk, 2009) mengatakan bahwa remaja lebih sering bermain *game* dibandingkan orang dewasa. Oleh sebab itu, remaja lebih memungkinkan untuk menjadi seorang pecandu *mobile game* dibandingkan orang dewasa. Pengguna *mobile game* memiliki kecenderungan besar menjadi seorang pecandu meskipun tidak semua, terutama dikalangan remaja karena menurut Griffith dan Wood (dalam Lemmes, dkk, 2009) remaja lebih mungkin menjadi seorang pecandu *game* dibandingkan orang dewasa, khususnya *mobile game* pada remaja milenial atau remaja yang lahir pada tahun 1982-2004 (Howe dan Strauss, dalam Pyöriä, Pasi; Ojala, Satu; Saari, Tiina; Järvinen, Katri-Mari, 2017) .

Kecanduan berasal dari konsep *medical model* yang menekankan pada ketergantungan secara psikologis atau fisik pada substansi fisik (Chen, 2015). Kecanduan atau adiksi non-kimia yang melibatkan interaksi manusia-mesin dikenal dengan sebutan kecanduan teknologi (Griffith,1996). Kecanduan yang dinyatakan oleh Young (1996) memiliki kesamaan dengan judi patologis dalam hal kriteria. Kecanduan pada umumnya disebabkan karena adanya aktifitas yang dianggap menyenangkan dan menarik dilakukan secara terus-menerus hingga menjadi sebuah kebiasaan.

Menurut Sussman, Harper, Stahl, dan Weigle (2018) alasan mengapa remaja lebih rentan mengalami kecanduan *game* dibandingkan orang dewasa dijelaskan dalam *the dual processing model* yaitu karena adanya ketidakseimbangan atau disfungsi antara *go and stop networks* dimana *go networks* merupakan *reactive system* (sistem yang berperan untuk memediasi langsung hasil dari suatu perilaku) dan *stop networks* merupakan *reflective system* (sistem yang menyediakan kontrol penghambat berdasarkan proyeksi jangka panjang). *Area go network* meliputi *mesocortical dopamine pathway, amygdala*, dan sebagainya, dimana area tersebut berpengaruh terhadap respon emosional, kontrol kognitif dan motivasi.

Adanya pelepasan dopamin pada proses *go network* menyebabkan stimulasi yang nantinya akan menimbulkan kecanduan (*game*, obat-obatan, judi,

dan sebagainya), hal ini terjadi karena dopamin menyebabkan perasaan senang seperti dalam bermain *game* ketika memenangkan sesuatu maka akan timbul perasaan senang dan puas ketika hal tersebut terjadi otak memproduksi dopamin sehingga terjadi perasaan senang dan puas. Area *stop networks* diasosiasikan dengan kontrol impuls, atensi, memori dan afektif. *Stop network* berperan penting pada kemampuan untuk menahan impuls secara sadar. Apabila dihubungkan dengan kecanduan *game*, kecanduan *game* merupakan penggunaan berlebihan *game*, dimana pengguna lebih tidak dapat mengontrol penggunaan *game* atau impulsif (Lemmess, dkk, 2009). Disfungsi pada otak terjadi karena adanya 2 kekuatan yang saling bersaing sehingga terjadi ketidakseimbangan pada otak yang umumnya terjadi pada remaja, sehingga remaja lebih rentan terhadap kecanduan jika dibandingkan dengan orang dewasa.

Penelitian yang dilakukan Chen (2015) mengatakan bahwa remaja yang kecanduan *game* memiliki masalah dengan aktivitas sehari-hari mereka yang diakibatkan dari kebosanan karena banyaknya waktu luang. Hal ini memperkuat hasil penelitian Hamilton (1983) yang menemukan bahwa remaja rentan terhadap kebosanan karena kurangnya atensi atau perhatian dan minat. Di sisi lain, *game* yang interaktif atau *game* yang dimainkan oleh lebih dari satu orang bisa menarik perhatian remaja sehingga terhindar dari kebosanan. Kebosanan atau *boredom* merupakan pengalaman dimana individu merasa tidak terikat dengan dunia dan terjebak dalam keadaan yang tidak menyenangkan atau ketidakpuasan yang selalu berulang-ulang (Fahlman, Lynn, Flora, dan Eastwood, 2011).

Penelitian tentang boredom sudah pernah dilakukan pada konteks yang spesifik yaitu *leisure boredom*. Penelitian yang dilakukan oleh Chen (2015) menemukan bahwa *leisure boredom* memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan *mobile game*. *Leisure boredom* merupakan kebosanan yang terjadi karena banyaknya waktu luang yang dimiliki dan sedikit aktifitas yang dapat dilakukan (Chen, 2015). Di sisi lain, ternyata remaja mengalami kebosanan secara umum (Hamilton, 1983), bukan sekadar *leisure boredom*. Dengan demikian, penelitian mengenai *boredom* secara umum dalam kaitannya dengan kecanduan *mobile game* dirasa penting untuk dilakukan.

Penelitian mengenai *boredom* telah cukup banyak diteliti, salah satunya adalah penelitian *boredom* pada *setting* budaya, yaitu perbedaan *boredom* pada partisipan Cina dan negara barat. Hasilnya diketahui bahwa partisipan Cina lebih sedikit mengalami kebosanan dibandingkan partisipan negara barat (Wang dkk , 2000). Akan tetapi, penelitian lain menemukan bahwa masyarakat negara timur (Lebanon, Hongkong dan Cina) lebih rentan mengalami kebosanan dibandingkan negara barat (Australia dan Amerika) (Sundberg, Latkin, Farmer, dan Saoud, 1991). Pada penelitian internasional yang dilakukan MTV yang dilakukan antara bulan September 2014 dan Januari 2015, menunjukkan bahwa Indonesia (53%) termasuk dalam kategori negara dengan tingkat kebosanan yang rendah di Asia dibandingkan dengan Malaysia (83%) dan Singapore (78%) yang termasuk dalam kategori tinggi (VIMN, 2015).

Game atau permainan dalam Islam diperbolehkan, selama permainan tersebut bukan permainan *laghwun* yaitu permainan yang menyibukkan seseorang sehingga melupakan kepentingan dirinya sendiri, tidak boleh dilakukan atau dimainkan. Permainan dimainkan oleh individu untuk menghindari bosan (Hamilton, 1983). Bosan dalam Islam sama seperti individu yang kurang bersyukur karena individu yang bosan merasa lingkungan yang monoton, dan tidak berarti (Fahlman, Lynn, Flora, dan Eastwood, 2011). Dengan kata lain, individu kurang bersyukur dengan kehidupan yang dijalannya saat ini. Menurut hasil penelitian Chen (2015) *leisure boredom* atau kebosanan karena waktu luang memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan *game*. Kecanduan *game* sama seperti kecanduan judi (Chen, 2015). Menurut Islam judi diharamkan karena tidak memiliki manfaat sehingga kecanduan *game* juga diharamkan karena tidak memiliki manfaat dan menyebabkan kerugian. Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُحَرِّمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ
الْمُعْتَدِينَ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu mengharamkan apa yang baik yang telah dihalalkan Allah kepadamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas." (QS. Al-Ma'idah (5): 87)

Apabila dikaitkan dengan penggunaan *game*, Allah SWT tidak menyukai hal yang berlebihan seperti individu yang kecanduan *game*, karena kecanduan *game* merupakan penggunaan *game* yang berlebihan. Oleh karena itu, penggunaan *game* yang berlebihan atau kecanduan *game* itu tidak baik dan tidak bermanfaat. *Game* pada dasarnya tidak memiliki hukum karena hukum ditetapkan pada orang yang baligh dan berakal, sedangkan orang yang bermain *game* memiliki hukum. Hukum bermain *game* yaitu diperbolehkan apabila penggunaan *game* tersebut memiliki manfaat seperti menghilangkan kebosanan atau stres. Apabila bermain *game* merugikan bagi individu seperti melupakan waktu shalat, dan membuat kecanduan maka hukum bermain *game* menjadi haram. Apabila membahas mengenai kebosanan, seperti yang telah dijabarkan sebelumnya bahwa kebosanan memiliki dampak yang positif dan negatif. Namun, hasil penelitian-penelitian sebelumnya menemukan bahwa *boredom* memiliki lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positifnya seperti kecanduan (Chen, 2015).

Berdasarkan pemaparan diatas, diketahui bahwa remaja yang mengalami kecanduan *mobile game* bisa disebabkan karena *boredom*. Namun, belum ada penelitian yang meneliti mengenai *boredom* secara umum dengan kecanduan *mobile game* pada remaja, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti apakah terdapat hubungan signifikan antara *boredom* dengan kecanduan *mobile game* pada remaja serta tinjauannya menurut Islam.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *boredom* dengan kecanduan *mobile game* pada remaja serta tinjauannya menurut Islam?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan signifikan antara *boredom* dengan kecanduan *mobile game* pada remaja serta tinjauannya menurut Islam.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi kajian Psikologi Klinis yang berkaitan dengan kecanduan *mobile game*, serta penelitian selanjutnya mengenai kecanduan *mobile game* dan *boredom*
- Dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya terkait kecanduan *mobile game* dan *boredom*.
- Memberikan informasi bagi pembaca laporan penelitian ini mengenai hubungan *boredom* dengan remaja yang telah mengalami kecanduan *game*.

1.4.2. Manfaat Praktis

- Bagi remaja agar dapat lebih mengenal mengenai kebosanan dan kecanduan *mobile game*, sehingga mencegah remaja tersebut dari kecanduan *mobile game* serta dapat menemukan aktivitas yang menyenangkan ketika mengalami kebosanan.
- Bagi orang tua yang memiliki anak remaja, penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan, sehingga orang tua dapat mengawasi anak remaja mereka agar terhindar dari kecanduan *mobile game*.

1.5. Kerangka Berpikir

