BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman kini telah sampai ditahap era globalisasi dimana salah satu ciri-cirinya terletak pada teknologi yang semakin meningkat. Semua informasi yang didapatkan menjadi mudah merupakan bentuk bukti dari teknologi yang semakin meningkat dan sangat berbeda dengan dulu, ini membuat generasi yang terlahir pada tahun 1990an sampai dengan sekarang dikenal dengan generasi millennial karena adanya peningkatan besar penggunaan media, komunikasi, dan teknologi digital. Teknologi sendiri merupakan metode ilmiah untuk memenuhi dari tujuan praktek atau ilmu pengetahuan terapan, selain itu teknologi memiliki arti fasilitas untuk mempersiapkan apapun yang dibutuhkan untuk kesinambungan hidup manusia menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Dikalangan remaja internet sangat diminati sebagai metode mempermudah dalam mencari informasi bahkan sebagai metode menghibur diri sehingga berdasarkan data Wearesocial dan Hootsuite tentang perspektif digital dunia, data tahun 2020 ini mengatakan bahwa diseluruh dunia pengguna internet sudah sampai pada angka 4,5 milyar orang. Jumlah ini menggambarkan bahwa sudah 60% penduduk dunia telah menggunakan internet, dan perbedaan ini sudah melebihi 2% hanya dalam kurung setahun. Jika terus naik seperti ini setiap tahunnya di prediksikan pengguna internet di seluruh dunia akan mencapai 80% pada tahun 2030 atau 10 tahun yang akan datang.

Menurut data Hootsuite (2020) pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta pengguna pada Januari 2020 dan 77% diantaranya adalah usia sekitaran 13-40 tahun. Hal ini menjadi perhatian dikarenakan terdapat peningkatan 17% dari tahun

kemarin.Kemudian Indonesia diprediksi akan jadi Negara pengadopsi *smartphone* terbesar ketiga dikancah global dengan estimasi jumlah pengguna 150 juta pengguna pada tahun 2023, dan 410 juta pada tahun 2025 nanti, (sumber Tech in Asia, dan Databoks)

Internet itu sendiri sudah menjadi prioritas dari pada remaja karena memiliki manfaat memberikan hiburan kepada mereka, salah satu hiburan tersebut adalah mengakses *Game online* atau permainan yang didapatkan atau digunakan hanya melalui teknologi internet. *Game online* ini sangat diminati oleh para remaja karena terdapat tantangan yang begitu menarik sehingga seseorang bisa saja menghabiskan waktu tanpa disadari olehnya, hal ini lah yang biasa disebut dengan kecanduan *Game online*, Diringkas dari Noviana dewi. 2016. *Bahaya kecanduan internet terhadap karakter mahasiswa*,Jurnal Psikologi. Vol.43.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kecanduan merupakan ketagihan, kegemaran atau sudah sangat terikat.Sehingga dahulu kecanduan biasa diartikan dengan ketagihan alcohol atau obat-obatan, namun semakin hari kata kecanduan sudah sering digunakan dalam beberapa kegiatan yang diselalu digunakan dalam konteks positif maupun negatif, contohnya kecanduan olahraga sampai dengan kecanduan *Game online*.

Kecanduan *Game online*memiliki dampak negatif bagi siapa saja, apalagi kini mayoritas pengguna akun *Game online* adalah para remaja 13-27 tahun maka dari itu kecanduan *Game online* hanya dapat memberikan dampak yang tidak baik bagi remaja itu sendiri. Dampak negatif salah satunya adalah kekerasan pada masyarakat karena anak-anak akan bertingkah seperti apa yang sering dimainkan dan dilihat seperti peperangan dalam *Game online.* Selain dari itu diakibatkan kecanduan *Game online*ini remaja akan malas belajar dan membaca karena perhatian dan kefokusannya telah diambil alih oleh *Game online*, diringkas dari Defryansyah Amin. 2019. *Hubungan*

antara pengendalian diri,harga diri,pada pemain Game online. Jurnal Psikogenesis. Vol.7.

Banyak alasan sehingga seorang remaja bisa kecanduan *Game online,* seperti penyesuian diri terhadap lingkungan, emosional, keyakinan, masa lalu, dan masa sekarang, semua itu sesuai dengan penelitian dari Pandu dwi pamungkas (2018) bahwa setiap pribadi yang menghadapi atau merasakan kecanduan *Game online* kemungkinan orang memiliki konsep diri rendah.

Konsep diri menurut Hurlock (dalam Ghufron & Risnawita, 2016) merupakan rekaan seseorang tentang diri sendiri yang menggambarkan gabungan dari keyakinan fisik, psikologi, sosial, emosional aspiratif dan prestasi yang mereka capai. Konsep diri dimulai dengan pengalaman serta cara berinteraksi dengan orang lain, secara bertahap dan di tandai dengan kemampuan menguasai lingkungan. Konsep diri dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti tingkat perkembangan, pengalaman sukses atau gagal, usia dan keadaan trauma (Karaeng,2015).

Maka kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari berdasarkan observasi pada beberapa literature adalah konsep diri merupakan pandagan terhadap individu pada dirinya sendiri sehingga apapun kebiasaan atau aktifitas akan mempengaruhi konsep diri karena ini merupakan cara diri untuk berinteraksi ataupun mengekspresikan diri individu.

Maka pengaruh yang dapat diperoleh dari *Game online*ini bisa mempengaruhi dari perubahan konsep diri remaja, dikarenakan kecanduan akan*Game online* tidak memiliki dampak positif akibatnya remaja akan melupakan banyak hal yang begitu penting seperti beribadah, belajar bahkan dengan kesehatannya sendiri.

Memperhatikan tentang angka yang telah mencapai 59% pengguna internet menggunakan *Game online* (Hootsuite, 2020) beserta dampak terhadap konsep diri remaja yang sangat marak di

Indonesia, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana kecanduan *Game online* yang dilakukan mempunyai korelasi terhadap interaksi atau identitas remaja?. Adapun judul penelitian ini adalah "Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perubahan Konsep Diri Pada Remaja"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas, dapat peneliti ambil masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi yang semakin canggih, menyebabkan *Game online* semakin diminati di Indonesia
2. Hootsuite dalam We Are Social 2020 menyebutkan bahwa pengguna internet sudah mencapai 175,4 juta pengguna pada Januari 2020. Maka diperkirakan akan terus meningkat hingga 17% pertahunnya.
3. Pengguna *Game online*akan mempengaruhi kehidupan masyarakat, baik dari pelajar hingga mahasiswa. Sehingga pada akhirnya banyak yang menjadi kecanduan terhadap *Game online*ini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah pada penelitian ini adalah "apakah ada pengaruh kecanduan *Game online* terhadap perubahan konsep diri pada remaja?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecanduan *Game online*terhadap perubahan konsep diri pada remaja.

1.4.2 Tujuan Khusus

1.) Teridentifikasi pengaruh kecanduan *Game online* pada remaja
2.) Teridentifikasi perubahan konsep diri pada remaja.
3.) Teranalisis pengaruh kecanduan *Game online*terhadap perubahan konsep diri pada remaja.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Bagi peneliti

   Dengan penelitian ini peneliti memperoleh keahlian yang nyata dalam melakukan penelitian dan dapat mengimplementasikan segala ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah
2. Bagi peneliti lain

   Sebagai sumber dasar atau referensi bagi peneliti lain untuk melanjutkan mengenai kasus kecanduan *Game online* pada remaja.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi masyarakat

   Bagi masyarakat khususnya para remaja diharapkan dapat menjadi bahan untuk menambah wawasan bagi masyarakat mengenai kasus kecanduan *Game online* pada remaja

2. Bagi Institusi Pendidikan

   Bagi Siswa/i SMA hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa/i sehingga lebih memperhatikan diri dan menjauhi kecanduan *Game online.*