

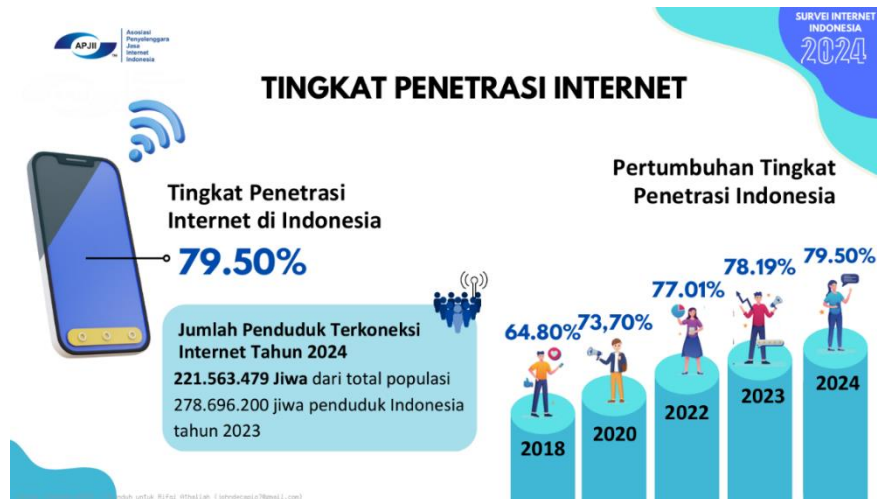
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

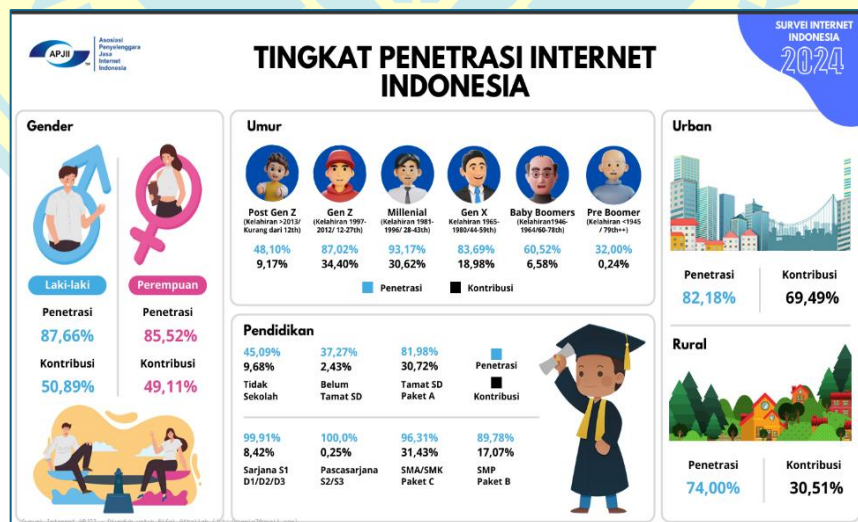
Remaja merupakan fase yang menandai masa menuju kedewasaan. Periode ini sejak lama telah menjadi objek kajian karena dianggap sebagai masa yang cukup kompleks secara emosional (Laoli dan Siahaan, 2023). Remaja memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan individu dewasa. Ciri-ciri yang dimaksud mencakup sifat aktif, unik, rasa ingin tahu yang tinggi, semangat eksplorasi, energi yang melimpah, imajinasi yang kaya, kecenderungan mudah mengalami frustrasi, serta kurangnya pertimbangan matang dalam pengambilan keputusan (Pasaribu, 2022). Perkembangan remaja berpotensi menimbulkan konflik, baik internal dalam diri remaja maupun dalam hubungannya dengan orang lain. Konflik tersebut muncul sebagai respons terhadap tuntutan penyesuaian diri remaja terhadap berbagai perubahan yang sedang mereka alami (Yunalia & Suharto, 2020). Masa remaja merupakan tahap perkembangan yang memiliki potensi signifikan, baik dari aspek kognitif, emosional, maupun fisik. (Hamdanah & Surawan, 2022).

Aktif dalam melakukan berbagai kegiatan yang dibuat untuk menghibur diri sendiri, seperti bermain *game*, menonton film, televisi, musik, dan membaca buku. Semua ini bisa diakses dengan menggunakan satu gadget saja, seperti *smartphone*, *laptop*, atau komputer, dan tidak harus berganti-ganti gadget. Hal ini memudahkan bagi remaja untuk mendapatkan hiburan. Membaca pun tidak membeli buku secara fisik, bisa melalui *gadget smartphone*, tinggal mengunduhnya atau *streaming*. Akan tetapi, hal ini bergantung pada internet yang digunakan untuk mengakses konten, dengan pengguna internet.



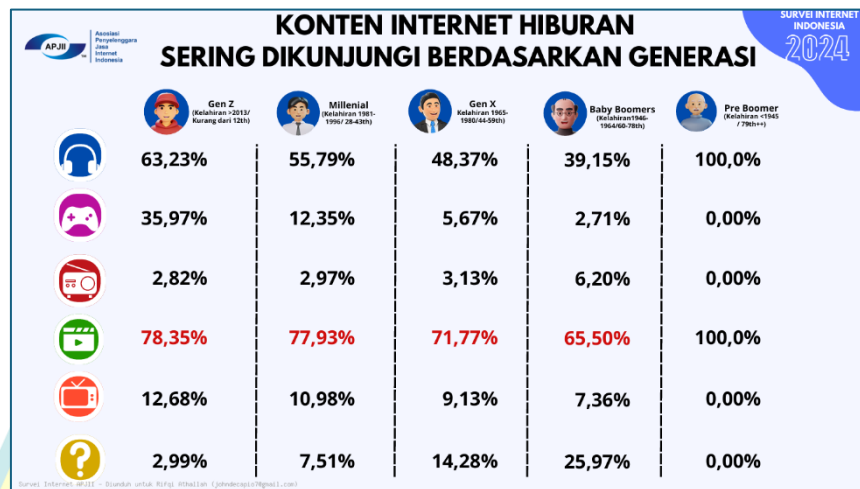
Gambar 1. 1 Tingkat Penetrasi Internet Di Indonesia (APJII, 2024).

Berdasarkan data “Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024” yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi sebesar 278.696.200 jiwa pada tahun 2023. Data ini menunjukkan adanya tren peningkatan rata-rata sebesar 14,7% dalam kurun waktu tujuh tahun, yakni dari 64,80% pada tahun 2018 menjadi 79,50% pada tahun dua ribu dua puluh empat.



Gambar 1. 2 Tingkat Penetrasi Internet Di Indonesia Berdasarkan Umur, Gender Pendidikan, Urban dan Rural (APJII, 2024).

Data di atas menunjukkan yang berusia dua belas sampai dua puluh tujuh tahun, memberikan kontribusi terbesar yaitu 87,02%.



Gambar 1. 3 Konten Internet Hiburan Yang Sering Dikunjung Berdasarkan Generasi (APJII, 2024)

Data di atas menunjukkan bahwa konten hiburan yang paling sering diakses oleh Generasi Z adalah video online (78,35%), diikuti oleh musik (63,23%) dan game online (35,97%). Menurut Darwis et al (2020) sebuah *video game* yang dimainkan membutuhkan jaringan internet terus menerus.

Menurut Ani et al (2023) *game online* menjadi hal yang populer, terutama dalam kalangan remaja dimana salah satu aktivitas hiburan, relaksasi, dan pereda stress *game online* merupakan bagian teknologi berkembang yang membuat *game online* sangat dinikmati yaitu desain *visual* yang estetik. *Design* yang secara bagus merupakan fitur *game online* yang paling diminati, *design* yang secara bagus membuat pemain bisa mengakses *game online*.

Berdasarkan laporan data berasal dari *website statista* yang berjudul *share of online gamers in Indonesia 2022* dilakukan survey pada april 14 sampai 30 hasil dari survey tersebut ditemukan dari 10,543 responden yang bermain *game online*, responden sebanyak 3,014 berumur 16-24 tahun bermain *game online* ini dikarenakan mudahnya akses untuk bermain *game online*, faktor utama dalam banyaknya individu bermain *game online* yaitu aksesibilitas, perangkat teknologi seperti *smartphone* dan *laptop* yang mudah digunakan dan dalam bagian *hardware* dan paket *data* internet semakin bisa terjangkau untuk dibeli.

Game online terbagi dalam aspek dua hal yaitu *game online* yang dibutuhkan untuk membayar sehingga bisa bermain *game online* tersebut bernama *pay to play* contohnya seperti *minecraft*, *hell drivers 2*, *battlefield* dan lain-lain.

Menurut Alha (2020) dimana individu bisa bermain secara gratis dan pembuat *game* mendapatkan suatu pendapatan dari para pemain *game* melalui pembelian dalam *game* tersebut berupa *in game item* seperti *skin*, senjata, karakter, dan lain sebagainya yang bisa dipakai oleh pemain *game online* dan ini dibeli secara sukarela. Untuk pembelian tersebut bisa digunakan dua cara yaitu bermain *game online* yang dimainkan demi mendapatkan mata uang *game online*, atau bisa melakukan *top up* dengan menggunakan mata uang yang berlaku semakin besar nominal nya semakin banyak *in game item* yang bisa dibeli dan ini merupakan cara alternatif.

Melakukan *top up game online* sangatlah mudah dikarenakan banyaknya *website*, aplikasi untuk melakukan sekaligus ada promosi dari sosial media yang melakukan jasa *top up game online* sehingga mudah sekali melakukan hal tersebut. dengan berbagai macam pembayaran bisa dari *cash*, *m-banking*, dan lain-lain sebagainya menurut Ansari (2019) sosial media dan kemudahan pembayaran keduanya terkait dengan teman online dan juga akun bank memfasilitasi *top up* dan *matchmaking* berbagai macam seperti pembelian lebih mudah di *game* yang bertipe *online*

Studi pendahuluan di Sekolah Menengah Atas Labschool Cibubur, dengan melakukan wawancara singkat dengan guru bimbingan konseling ibu tyas beliau mengemukakan bahwa memang siswa dari kelas X bermain *game online* yang bertipe gratis atau *free to play* akan tetapi tidak diketahui spesifik berapa banyak yang melakukan *top up game online* itu tersendiri, dilanjutkan lagi dengan siswa *labschool cibubur* mengisi kuesioner melalui *gform*, yang mengisi dari 88 responden siswa yang mengisi ditemukan sebanyak 66 siswa dari 88 siswa melakukan *top up game online* dengan bukti *invoice* yaitu Rp 100.000 dan yang paling besar yaitu Rp 2.010.000 dalam sekali melakukan *top up game online* bervariasi, *roblox*, *free fire*, *valorant*, lain-lainnya pembayaran *top up game online* dilakukan berbagai macam melalui *go pay*, *dana*, *ovo*, *supermarket* seperti *alfamart*, *website khusus top up* seperti *uni pin* dan masih banyak lain sebagainya,

melakukan pembayaran sudah melakukan ada sekali dan ada yang sampai berkali-kali setelah mengisi survei atau setelah waktu jam kosong kebanyakan siswa kembali lagi bermain *game online*.

Remaja mudah dipengaruhi yaitu yang melakukan hal tertentu yaitu tergantung pengendalian diri remaja itu tersendiri, pengendalian diri merupakan hal yang mencegah terjadinya terpengaruhnya suatu individu sehingga terjaga dalam melakukan aksi yang awalnya tidak ingin dilakukan untuk mencegahnya terjadinya sebab dan akibat yang tidak diinginkan.

Menurut Hamdanah dan Surawan (2022) pengendalian diri merupakan kemampuan individu untuk mengelola, mengarahkan, membentuk, serta menyesuaikan perilaku dan respons pribadi, termasuk dalam mengontrol dorongan internal maupun pengaruh eksternal yang memengaruhi dirinya. Pengendalian diri akan mempengaruhi individu dalam perilaku, kognitif dan keputusan tersendiri semakin kuat atau lemahnya pengendalian diri akan mempengaruhi hal tersebut ke arah yang tidak diinginkan oleh individu.

Pengendalian diri merupakan bagian dari ilmu psikologi dan pengendalian diri tersebut merupakan pencegahan sehingga terjadinya menimbulkan perilaku tertentu dan keputusan dalam melakukan sesuatu secara impuls. Menurut Kumalasari dan Soesilo (2019) pengendalian diri merupakan kapasitas yang dimiliki individu untuk merespons berbagai situasi lingkungan secara adaptif, serta berperan sebagai mekanisme pengatur dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu tindakan.

Menurut Ani et al (2023) Dimana dengan pengendalian diri yang kuat maka secara sadar berpikir secara rasional jika ingin membeli sesuatu dengan barang yang diinginkan sesuai dengan rencana awal individu tersebut. Hal ini didukung oleh teori Baumeister (2004) yang menjelaskan dimana seseorang mempunyai pengendalian diri kuat maka memiliki penyesuaian baik, nilai yang lebih baik dan kesuksesan secara *interpersonal*.

Pengendalian diri akan memiliki efek yang sangat penyesuaian yang lebih baik, berkurangnya perilaku yang negatif bisa merusak diri sendiri dalam jasmani dan rohani, relasi antar individu yang lebih baik dan response secara emosional yang optimal akan membuahkan efek yang positif, sementara pengendalian diri yang

rendah akan memiliki resiko dampak permasalahan yang sangat signifikan dalam jangkauan yang luas secara personal dan interpersonal. Teori ini juga dikembangkan untuk memprediksi tingginya pengendalian diri maka akan terjadi dampak positif sementara rendahnya pengendalian diri maka akan menghasilkan dampak yang negatif.

Menurut Baumeister (2004) menyatakan bahwa semakin banyaknya pengendalian diri semakin baik dan tidak ada nya dampak yang negatif pengendalian diri memiliki dampak yang buruk Sebenarnya, pengendalian diri dapat dikonseptualisasikan lebih baik sebagai pengaturan diri kemampuan untuk mengatur diri sendiri secara strategis sebagai respons terhadap tujuan, prioritas, dan tuntutan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, *top up game online* menjadi objek yang dapat diteliti merupakan salah satu manifestasi dari rendahnya pengendalian diri, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif, khususnya pada kalangan remaja. Maka peneliti tertarik meneliti fenomena tersebut yang berjudul “Pengendalian Diri Remaja pada *Top Up Game Online*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi terkait pengendalian diri remaja dalam melakukan *top up game online*, yaitu:

1. Remaja cenderung mudah terpengaruh oleh pembayaran yang mudah untuk melakukan *top up game online*, seperti melalui aplikasi, sosial media, atau promosi dan ajakan teman.
2. Lemahnya pengendalian diri pada remaja dapat menyebabkan perilaku impulsif, termasuk dalam pembelian *in-game* item dengan nominal yang tidak terkontrol.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan pengendalian diri remaja yang melakukan *top up game online*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana tingkat pengendalian diri pada remaja yang melakukan *top up game online*?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, di antaranya sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

a. Peneliti

Peneliti diharapkan mampu untuk menambah wawasan bagi peneliti terkait dengan subjek pengendalian diri dan juga *top up game online*.

b. Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan menjadi salah satu dasar untuk melaksanakan penelitian selanjutnya harapan dalam penelitian ini, dalam bidang kajian tentang pengendalian diri, *top up game online* atau bidang kajian yang relevan.

c. Akademi

Penelitian diharapkan dapat menambahkan wawasan dalam bidang akademi psikologi terkait mahasiswa dalam menerapkan teori ke dalam penelitian praktis

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Untuk peneliti memperluas wawasan dan pemahaman mengenai konsep pengendalian diri dalam kaitannya dengan perilaku *top up game online* pada remaja.
- b. Bagi Remaja Dapat memberikan informasi baru mengenai dampak *top up game online* dari pengendalian diri
- c. Bagi Perguruan Tinggi memperkaya kepustakaan akademik serta menjadi sumber informasi yang relevan terkait kajian pengendalian diri dan perilakunya dalam konteks *top up game online*.

Intelligentia - Dignitas