

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di kalangan anak muda pastinya tidak akan asing lagi dengan namanya *game online*. *Game online* atau permainan berbasis daring adalah permainan yang memiliki berbagai jenis tipe dengan memanfaatkan jaringan internet (Gofar, 2023). *Game online* menjadi tempat bermain nomor 1 dikalangan pria maupun wanita. Perkembangan dari *game online* sangat pesat hingga membuat perubahan besar di seluruh dunia. Perkembangan tersebut mulai dari menjadi tempat kumpul para pemuda, perkembangan jenis *game online* sebagai sarana bisnis, dan jenjang profesional *sport* atau kita sebut sebagai *E-sport*.

Perkembangan teknologi informasi dapat menciptakan dan mengembangkan ruang gerak masyarakat secara global, sehingga tanpa kita sadari manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (Irawan & Siska, 2021). Menurut pernyataan diatas dapat menjadi bukti bahwa manusia sedang menghadapi perubahan pola kehidupan. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berkembangnya ilmu teknologi dan informasi dalam era modern ini. Kreativitas manusia pun juga semakin berkembang sangat pesat hingga mendorong temuan-temuan baru dalam teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Terdapat banyak manfaat dari teknologi internet salah satunya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan yang menggunakan koneksi internet dikenal sebagai *game online*.

Game online adalah permainan yang terkoneksi dengan jaringan internet. *Game online* yang paling sering dimainkan oleh gamers di seluruh dunia adalah *massively multiplayer online game* (MMOG) (Zaelani et al., 2019). MMOG terbagi lagi dalam beberapa jenis permainan, antara lain *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG), *massively multiplayer online real time strategy* (MMORTS), dan lain-lain. Ada juga jenis lain seperti *multiplayer online battle arena* (MOBA) dan *first person shooter* (FPS) yang mana jenis *game online* tersebut sangat sering dimainkan oleh golongan muda di seluruh penjuru nusantara kita ini.

Permainan berbasis *game online* pada akhir-akhir ini mulai marak dan banyak digemari oleh masyarakat mulai dari kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa (Kibtyah et al., 2023). Bermain *game online* memiliki tujuan untuk mencari para pemenang atau juara selain itu juga untuk mencari teman ataupun silaturahmi bagi pecinta *game online*. Bermain *game online* bermula ketika sedang bersama dengan banyak teman yang mengajak teman lainnya untuk bermain *game online* bersama di sekolah, tempat nongkrong, warnet, dan dimana saja. Dengan demikian dapat menyebabkan para pemain *game online* menjadi tertarik atau kecanduan untuk selalu menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda-beda. Hingga menyebabkan kecanduan pada tingkatan tertentu.

Gejala kecanduan *online game* meliputi bermain *game* hampir setiap hari dalam waktu yang lama, mengorbankan hubungan sosial demi bermain *game*, tidak bisa beristirahat atau menjadi *irritable* jika tidak sedang bermain *game*, keasyikan dengan bermain *game*, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan *game online* sebagai tempat pelarian, dan terus bermain *game* tanpa memperdulikan konsekuensinya (Putra, 2022). Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak mereka juga salah satu penyebab seorang anak jatuh kedalam hal negatif seperti bermain *game online* (Hapsery et al., 2023). Hal tersebut memicu adanya kebutuhan pokok yang harus selalu dilakukan para pecinta *game online* dalam beraktivitas sehari-hari.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2018) menjelaskan bahwa terdapat korelasi yang sangat tinggi terhadap remaja di kalangan mahasiswa yang kecanduan bermain *game online* dan depresi. Dalam penelitian skripsi tersebut menjelaskan bahwa mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* yang semakin tinggi maka semakin tinggi pula tingkat depresi yang dialaminya. Remaja dianggap sebagai golongan yang rawan dan mudah terpengaruh dengan adanya perkembangan *game online*, sehingga secara berangsur lebih cepat mengalami perubahan menjadi seorang pecandu dibandingkan dengan orang dewasa (Kibtyah et al., 2023). Periode remaja ini merupakan periode dimana lebih mudah untuk mencoba kepada hal-hal yang baru untuk memperoleh kesenangan. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan cenderung akan memiliki minat yang kurang untuk mengikuti kegiatan lain, merasa resah

ketika tidak memainkan *game online*, prestasi akademik akan menurun, juga akan menyebabkan gangguan kesehatan. Remaja yang membuang waktunya untuk terus menerus untuk bermain game akan mengalami gangguan kesehatan jiwa seperti *distres emotional* yang lebih tinggi, kecemasan, depresi, dan perilaku antisosial.

Depresi merupakan suatu gangguan mood yang ditandai dengan hilangnya energi dan minat, perasaan bersalah, kesulitan berkonsentrasi, hilangnya nafsu makan dan pikiran tentang kematian dan bunuh diri, dimana perubahan tersebut hampir selalu menyebabkan gangguan fungsi interpersonal, sosial dan pekerjaan. Depresi memiliki berbagai macam tingkatan dan memiliki kriteria gejala tersendiri sehingga dapat dikatakan seseorang mengalami depresi (Departement Kesehatan, 1993 : 45). Gejala utama depresi adalah Afek depresi atau perasaan rendah diri yang amat sangat, sehingga dirinya merasa tidak berharga, kehilangan kegembiraan, kehilangan minat, dan berkurangnya energi dalam melakukan sesuatu serta menurunnya aktivitas. Seseorang yang mengalami depresi juga akan mengalami gejala penyerta lainnya yang timbul karena gejala utama yang terjadi .Gejala penyerta lainnya yang dapat terjadi apabila seseorang mengalami depresi adalah kurangnya konsentrasi dan perhatiannya, hilangnya harga diri dan kepercayaan diri, gagasan tentang rasa bersalah dan tidak berguna, pandangan masa depan yang suram dan pesimistis, gagasan atau perbuatan membahayakan diri atau bunuh diri, tidur tidak teratur, dan nafsu makan berkurang. Setidaknya seseorang dapat dikatakan mengalami depresi ringan tanpa penyakit tambahan ketika telah mengalami minimal 2 gejala utama dan penyerta depresi serta telah mengalaminya selama minimal 2 minggu (Departement Kesehatan, 1993 : 46).

Survei Kesehatan Jiwa Remaja Nasional (I-NAMHS) yang dilansir dari detik.com oleh Zulfikar (2024) telah dilakukan pada remaja di Indonesia yang hasilnya, lebih dari 17 juta remaja di Indonesia memiliki masalah dengan kesehatan mental. Hal tersebut merupakan masalah serius yang dihadapi remaja pada saat ini. Mengingat proporsi penduduk di Indonesia 20% adalah dari para remaja maka penyakit gangguan mental seperti depresi dapat menjadi masalah serius dalam proses berkembangnya penerus bangsa. Bahkan hanya 2,6 % saja remaja yang mengakses layanan penanganan gangguan mental.

Penulisan skripsi ini dilakukan untuk mengetahui apakah seseorang yang kecanduan bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap penyakit gangguan depresif yaitu depresi pada mahasiswa yang sedang menempu pendidikan Diploma hingga Sarjana 1 di Surabaya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan variabel yang tidak dapat diukur menggunakan teori yang kuat, maka penelitian skripsi ini akan menggunakan metode analisis *Structural Equation Model Partial Least Square* (SEM-PLS) untuk melakukan pemodelan terhadap kasus yang diungkap. *Structural Equation Modeling* (SEM) adalah suatu teknik yang memungkinkan untuk menguji secara simultan hubungan dependen antara variabel terukur (*measured variable*) dan variabel laten (*latent constructs*) serta hubungan antar variabel laten (Anuraga & Otok, 2013). Metode analisis SEM dapat digunakan untuk menjelaskan dan mengkonfirmasi teori yang sedang diungkap. Dalam menjelaskan pengaruh suatu konstruk variabel yang tidak dapat diukur dengan teori tertentu, SEM dapat menggunakan salah satu metode analisisnya yaitu SEM-PLS. *Structural Equation Modeling-Partial Least Square* (SEM-PLS) adalah teknik dalam *Structural Equation Modelling* yang didasarkan pendekatan iteratif yang memaksimalkan varian yang dijelaskan dari setiap variabel endogen. Metode SEM-PLS yang memiliki beberapa kelebihan antara lain dapat digunakan untuk ukuran sampel yang relatif kecil dan tidak perlunya asumsi distribusi normal multivariat yang harus dipenuhi seperti pada SEM berbasis kovarian. SEM-PLS juga dapat melakukan perhitungan dengan lebih jelas dalam menjelaskan pengaruh konstruk variabel yang belum memiliki teori yang kuat.

1.2 Rumusan Masalah

Pokok masalah dalam penelitian ini adalah memodelkan faktor-faktor yang mempengaruhi penyakit gangguan jiwa yaitu depresi terhadap para mahasiswa di Surabaya yang sedang kecanduan *game online*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah menganalisa model dari faktor-faktor aktivitas di *game online* yaitu pengaruh pencapaian, sosial, dan aktivitas yang mempengaruhi penyakit gangguan jiwa yaitu depresi

terhadap para mahasiswa di Surabaya yang sedang kecanduan *game online* dengan metode SEM-PLS.

1.4 Manfaat Program

Manfaat dari penulisan skripsi ini ada 2 yaitu:

1. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penyakit gangguan jiwa yaitu depresi terhadap para mahasiswa di Surabaya yang sedang kecanduan *game online* dengan metode SEM-PLS.
2. Memberikan kesimpulan penelitian terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penyakit gangguan jiwa yaitu depresi dalam pengambilan keputusan kebijakan tentang *game online* yang akan datang.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini ada 2 yang mana dijelaskan sebagai berikut :

1. Responden berasal dari mahasiswa yang sedang menempu pendidikan Diploma hingga Sarjana di Surabaya. Dimana responden yang diambil berasal dari universitas yang bergabung ke dalam organisasi E-Sport Campus Organization Surabaya (ESCO) dengan rentang umur 18 tahun hingga 24 tahun sesuai dengan rata-rata umur mahasiswa yang berjenjang strata 1 dilansir dari Kemendikbud (2020).
2. Responden yang masuk ke dalam sampel harus memenuhi kriteria bahwa telah mengalami kecanduan bermain *game online* dengan waktu bermain selama sehari mencapai total 2 jam atau lebih.