

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia terjadi begitu pesat, dimana internet tidak digunakan untuk *browsing* saja, tetapi kehadiran internet kini bisa dimanfaatkan sebagai tempat bermain game secara bersamaan (*Multiplayer*) yakni *game online*. (Fikri, 2015)

*Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. *Game Online* kini dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Salah satu *game* yang sering dimainkan adalah *Mobile Legends*. (Widiartanto, 2018)

*Mobile legends* adalah game yang dikembangkan dan diliris oleh *Moonton developer*, game ini dimainkan sebanyak 10 pemain yang terbagi menjadi 2 tim, dimana tujuan utama game ini adalah untuk menghancurkan markas lawan (Hotagaul, 2018).

Bermain *mobile legends* sebenarnya memiliki cukup banyak manfaat bagi para user-nya. Diantara manfaat tersebut adalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan berpikir kritis. Namun, jika dimainkan secara terus-menerus dan berlebihan akan berdampak buruk khususnya pada psikologis. Di beberapa kasus, anak menjadi lebih agresif, cepat marah, dan lebih emosional saat kecanduan bermain *game*. (WP, 2018)

Kecanduan bermain *game online* pada kalangan anak dan remaja di Indonesia termasuk fenomena baru, dan belum dianggap sebagai masalah serius. Namun jumlahnya semakin meningkat dan dampaknya terhadap kondisi fisik dan psikologis mereka tidak bisa diremehkan, Prevalensi kecanduan *game online* di Tanah Air lebih tinggi dari sejumlah negara maju di Asia.(okenews.com, 2019)

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menemukan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada

tahun 2017 ialah sebesar 143,26 juta dari total populasi penduduk Indonesia. Ditemukan bahwa masyarakat Indonesia memanfaatkan internet dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya bermain *game*.(APJII, 2017)

Ada banyak faktor penyebab kecanduan *game* online, Di antaranya Selalu berkembang dan tidak ada habisnya, Pemain bisa leluasa untuk berinteraksi satu sama lain, Kompetisi yang beragam dengan hadiah yang menjanjikan, Tantangan dan *skill* yang selalu bertambah, Emosi yang beragam dan Memberikan “dunia lain” yang sesuai dengan keinginan.(Hadijah, 2018)

Dampak seseorang yang mengalami kecanduan terhadap *game online* adalah orang tersebut mengalami keluhan secara fisik, mengalami perubahan struktur fungsi otak dan berperilaku impulsif. (Rokom, 2018) Perilaku impulsif merupakan bagian dari *sensation seeking*. Dimana impulsivitas merupakan tindakan cepat yang tidak direncanakan yang mengarah pada perilaku tanpa berpikir tanpa berpikirdan kecenderungan untuk bertindak tanpa rencana dan impulsivitas sendiri memiliki empat dimensi dimana salah satunya *sensation seeking*. (Whiteside and Lynam, 2001)

Menurut (Roberti, 2004) seorang individu yang melakukan *sensation seeking* sering bertujuan untuk mendapatkan kegairahan dan meningkatkan rangsangan yang optimal dan akan cenderung mencari stimulus baru dan luar biasa, dan mungkin saja berbahaya bagi orang lain karena akan menimbulkan kecemasan dan perasaan yang tidak menyenangkan.

Menurut penelitian di Padang (Ramdhani and Rinaldi, 2019) Ada hubungan positif signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online*, ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *sensation seeking* maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*. begitu juga sebaliknya bila semakin rendah *sensation seeking* maka akan semakin rendah kecanduan *game online*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hu, Zhen, Yu, Zhang dan Zhang (Hu *et al.*, 2017) ditemukan adanya hubungan positif antara *sensation seeking* dengan *game online*. Remaja dengan *sensation seeking* yang tinggi memiliki hubungan

dengan *game online*, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap kecanduan *game online*.

Berdasarkan paparan tersebut penelitian ini bertujuan melakukan pengambilan data di Universitas Islam Sumatera Utara karena player *mobile legend* dikalangan mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara pada fakultas Kedokteran cukup tinggi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diajukan rumusan masalah “Untuk mengetahui adanya hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan *mobile legend* pada mahasiswa”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *Sensation Seeking* dengan kecanduan *Game Online* pada pemain *Mobile Legend*

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1.1 Untuk mengetahui karakteristik responden berdasarkan usia & jenis kelamin
- 1.2 Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas islam sumatera utara
- 1.3 Untuk mengetahui tingkat *sensation seeking* pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas islam sumatera utara

## **1.4 Manfaat Penelitian**

- 1) Dari segi perkembangan ilmu, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada pemain *mobile legend*
- 2) Dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang dampak bermain *game online*.
- 3) Menjadi referensi untuk penelitian dalam bidang yang sama.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Sensation Seeking**

Definisi *sensation seeking* menurut Zuckerman sebagaimana dikutip dalam (Roberti, 2004) adalah sebuah sifat yang ditandai oleh kebutuhan berbagai macam sensasi dan pengalaman-pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks, serta kesediaan untuk mengambil risiko, baik secara fisik, sosial, hukum, maupun finansial.

Zuckerman (2007) memberi definisi *sensation seeking* sebagai “*seeking of variety, novel, complex and intense sensations and experiences*”. Istilah *variety* (perubahan) merujuk pada adanya kebutuhan akan perubahan. Istilah *novel* (melakukan hal yang baru) merefleksikan adanya ketidaksukaan individu terhadap kejadian-kejadian atau pengalaman yang telah dialami sebelumnya. Istilah *novel* juga merujuk pada kesukaan dalam diri individu tersebut terhadap hal-hal yang tidak dapat diprediksi (*unpredictable*). Sedangkan istilah *complex* (kompleksitas) merujuk pada jumlah atau banyaknya elemen-elemen pada suatu kegiatan dan rangkaian-rangkaian dari masing-masing elemen tersebut. Dengan demikian, *sensation seeking* merupakan sebuah kepribadian yang menerangkan tentang suatu kebutuhan akan perubahan (*variety*), kebutuhan untuk melakukan hal yang baru (*novel*), pengalaman dan sensasi yang bersifat kompleks. (Basudewa and Nawangsih, 2018)

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *sensation seeking* merupakan suatu bentuk kepribadian individu yang cenderung untuk melakukan aktifitas yang mendebarkan dan menarik, demi mencari risiko dan demi menghindar dari kejenuhan atau kebosanan. Hal ini ditandai dari perilaku yang lebih termotivasi untuk terlibat dalam perilaku yang berbahaya, pekerjaan yang memiliki risiko berbahaya yang tinggi.

### **2.1.1 Dimensi Sensation Seeking**

Menurut Zuckerman (1971) sebagaimana dikutip (Hermiyanty, Wandira Ayu Bertin, 2017) *sensation seeking* meliputi empat dimensi yakni sebagai berikut. :

#### **1. Pencarian Gairah dan Petualangan (*Thrill and Adventure Seeking*)**

Keinginan untuk terlibat dalam aktivitas yang memberikan sensasi dan pengalaman yang tidak biasa. Sebagian besar kegiatan ini dianggap berisiko, menghalangi individu yang tidak menyukai kegiatan yang dianggap berisiko terlibat di dalamnya

#### **2. Pencarian Pengalaman Baru (*Experience Seeking*)**

Tindakan mencari sensasi dan pengalaman baru melalui pikiran, indera dan melalui gaya hidup yang secara umum tidak biasa.

#### **3. Perilaku Tanpa Ikatan (*Disinhibition*)**

Mencari sensasi melalui orang lain, gaya hidup hedonis, variasi seksual, minum alkohol untuk kehilangan batasan normal. Itu merupakan bentuk kuno dalam mencari sensasi, dan mencari penerimaan sosial.

#### **4. Mudah Merasa Bosan (*Boredom Susceptibility*)**

Bosan dengan segala jenis kondisi yang monoton dan merasa gelisah ketika melakukan aktifitas yang terbatas pada kondisi yang monoton, tidak suka pada orang yang tidak menarik meski orang tersebut dapat diandalkan.

### **2.1.2 Faktor yang mendorong melakukan *Sensation Seeking***

Sebagaimana dikutip dalam (Rais, 2019) Terdapat dua faktor yang mempengaruhi individu untuk terstimulus dan memiliki *sensation seeking* yakni :

## 1. Heriditer

Faktor herediter merupakan faktor utama yang diprediksi sebagai penyebab munculnya sikap *sensation seeking* dalam diri individu. Beberapa penelitian yang telah dilakukan Zuckerman mengindikasikan adanya faktor genetik yang sangat mempengaruhi susunan gen dan kondisi biologis individu sehingga memiliki kecenderungan untuk mencari sensasi dalam hidupnya. Keberadaan MAO (monoamine oxidase), kode kelas genetik dopamine 4 (DRD4), kadar hormon seksual dan kadar tingginya neurotransmitter norepinephrine maupun dopamine di menjadi kondisi biologis yang menyebabkan individu memiliki sensasi yang tinggi. Kondisi biologis ini tentu disebabkan oleh susunan genetika yang diturunkan oleh generasi sebelumnya (Zuckerman, 1991).

## 2. Faktor Lingkungan

Hasil pembelajaran sosial (*social learning*) merupakan faktor yang juga mempengaruhi dan mengajarkan individu untuk menyukai sensasi dan perilaku mencari sensasi tertentu. Faktor lingkungan dan pembelajaran sosial, hal tersebut kemudian diprediksi sebagai 40% kemungkinan seseorang untuk merangsang dalam memiliki *sensation seeking* dan kebutuhan pencarian sensasi lainnya. Observasi dan imitasi pada orangtua, teman, dan orang lain, memungkinkan seseorang untuk mempelajari perilaku yang cenderung mencari sensasi, baik secara tinggi maupun rendah (Zuckerman, 1991).

## 2.2 Kecanduan *game*

Kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.(Fitri, 2018). Sebuah studi menunjukkan bahwa

kecanduan game online lebih sering terjadi pada usia remaja. (Novrialdy, 2019) . Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun.

Batasan waktu lebih dari dua jam dalam sehari diambil berdasarkan pendapat Waluyo (2004) yang menyatakan bahwa seseorang yang suka bermain game online dikategorikan kecanduan bila bermain game lebih dari 2 jam dalam sehari. (Pande and Marhen, 2015)

### **2.2.1 Faktor faktor Kecanduan *game online***

Ada beberapa faktor penyebab kecanduan *game online* menurut (Masya and Candra, 2016) diantaranya :

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang agar pemain semakin penasaran dan ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah
3. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*
4. Kurangnya pengendalian diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan

### **2.2.2 Aspek Kecanduan *game online***

Bedasarkan *Asian journal of Health and Informaion Sciens*(Rahmat, 2014) menyebutkan sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online* diantaranya :

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus seperti bermain *game online*

- b. *Withdrawal* (penarikan diri). Merupakan upaya untuk menarik diri. Seseorang yang kecanduangame *online* merasa tidak mampu untuk menarik diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*
- c. *Tolerance* (toleransi). Sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, mereka kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang.

## 2.3 Game

*Game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. secara istilah pengertian *game* adalah permainan yang dirancang pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *offline* maupun *online*. (Silvianita, 2019)

### 2.3.1 Jenis Game

Menurut (Silvianita, 2019) Berdasarkan *genre*-nya, pada dasarnya *video game* dibagi menjadi, antara lain:

#### A. *Arcade games*

Permainan yang memerlukan refleks, akurasi, serta waktu yang tepat untuk menyelesaikan tantangan. Contoh game adalah *Spy Hunter*, *Legend of Kage*, *Road Rash*, dan lainnya.

#### B. *Fighting*

Permainan jenis ini merupakan pertarungan yang memerlukan keahlian dalam mengenali kelebihan lawan dan menghafal jurus-jurus. Contoh game adalah *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *King of Fighter*, dan lainnya.



### *C. Racing*

Permainan Jenis ini membutuhkan keterampilan mengemudi dalam dunia *game*, untuk memenangkan sebuah kompetisi balapan. Contoh game adalah *Need for Speed, Juiced*, dan lainnya.

### *D. Sports*

Permainan Jenis ini membutuhkan keterampilan pemain dalam menguasai peraturan olahraga. Contoh game adalah Sepak Bola, basket, dan lainnya.

### *E. Role Playing Game*

Permainan ini membutuhkan pemain sebagai tokoh utama untuk memecahkan suatu masalah. Contoh game adalah *Star Ocean, Ultima*, dan lainnya.

### *F. Adventure*

Permainan ini menuntut pemain untuk melakukan petualangan sembari menyelesaikan misi atau melewati rintangan atau masalah. Contoh game adalah *Dragons Lair, Monkey Island*, dan lainnya.

### *G. Strategy*

Permainan ini pemain membutuhkan sebuah strategi yang dapat membantu untuk memecahkan masalah. Contoh game adalah *Warcraft, Master of Orion*, dan lainnya.

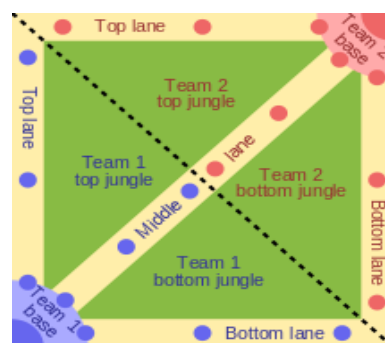
### *H. Multiplayer Online Battle Arena*

*Game* strategi dimana pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan struktur utama tim lawan dengan bantuan unit-unit yang dikendalikan oleh komputer. Contoh gamenya, *Dota 2, Mobile Legends, Arena Of Valor*, dll .

## 2.4 Mobile Legends

*Mobile legends* adalah permainan yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton developer*. Permainan ini dapat dimainkan di *platform mobile* seperti Android dan iOS. Permainan ini terdapat 2 tim dimana masing-masing team terdiri dari 5 orang. Permainan diawali dengan setiap pemainnya memilih 1 *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* yang tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan *hero* yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua *hero* dapat langsung dimainkan. (Espada, 2018)

Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan base lawan. Terdapat 3 lane utama dalam map, yaitu *middle*, *top*, dan *bottom lane*. Masing-masing lane dijaga oleh Turret yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Setiap lane juga memiliki bangunan ‘barrack’ yang jika dihancurkan akan membuat creep/minion lawan menjadi semakin kuat. Apabila semua ‘barrack’ hancur, maka tim lawan akan memiliki *super minion* yang jauh lebih kuat dibanding *minion* biasa. Di luar jalur lane setiap tim, juga terdapat jungle yang berisi *jungle* creep yang akan memberikan satu warna *buff* pada unit yang mengalahkan creep tersebut. Permainan berakhir ketika base salah satu tim hancur. (Espada, 2018)



(Gambar 2.1 Minimap pada Mobile Legend)

### 2.4.1 Pengaruh Positif Bermain Mobile Legend

Menurut (Dwi, 2018) beberapa pengaruh positif bermain *mobile legend*, diantaranya:

- a. Belajar *teamwork* dan tidak egois

Dalam *game* yang berbasis tim, kemenangan bakal ditentukan oleh kerjasama antar anggota tim. *Game* tidak akan bisa dimenangkan dengan menjadi jagoan sendirian. Pada *game* ini kita dituntut bekerjasama dengan orang lain demi melancarkan serangan efektif ke *base* musuh. Kekompakan menjadi modal utama, jangan egois sendirian karena merasa jago karena dapat merugikan tim.

**b. Menguji Kesabaran**

*Game* ini juga menuntut kita untuk bersabar, saat anggota tim kita terlalu berisik sehingga mengganggu konsentrasi permainan, pemain dan anggota tim lainnya menjadi marah.

**c. Melatih Kejelian dan Kewaspadaan**

*Game* ini melatih kita untuk mengambil keputusan yang cepat dan tepat saat peluang datang, pemain harus jeli *hero* atau tower mana yang harus diserang terlebih dahulu.

**d. Tidak Menyerah**

Ketika tim pemain sedang posisi kalah, kemungkinan menang kecil sekali, namun kita tidak menyerah. Sedikit demi sedikit pemain bisa membalikkan keadaan sehingga menjadi kemenangan.

**2.4.2 Pengaruh negatif bermain Mobile Legend**

**a) Malas**

Setelah kecanduan bermain *game*, hal yang sering telat makan, sering telat tidur dan mengganggu aktifitas, hal ini akan membuat daya tahan tubuh menjadi menurun, jika seseorang tersebut jarang olahraga dan jarang merawat diri, tentu saja hal tersebut dapat menurunkan kesehatan. Kecanduan *game* juga membuat seseorang menjadi malas, karena waktu-waktu dihabiskan untuk bermain *game*.

**b) Kurang Tidur**

Tidur menjadi tidak normal dan tidak teratur, padahal manusia dewasa membutuhkan waktu tidur kurang lebih 7-8 jam per hari. Jika

kurang dari waktu tersebut, peluang munculnya penyakit akan lebih rentan menyerang tubuh seseorang.

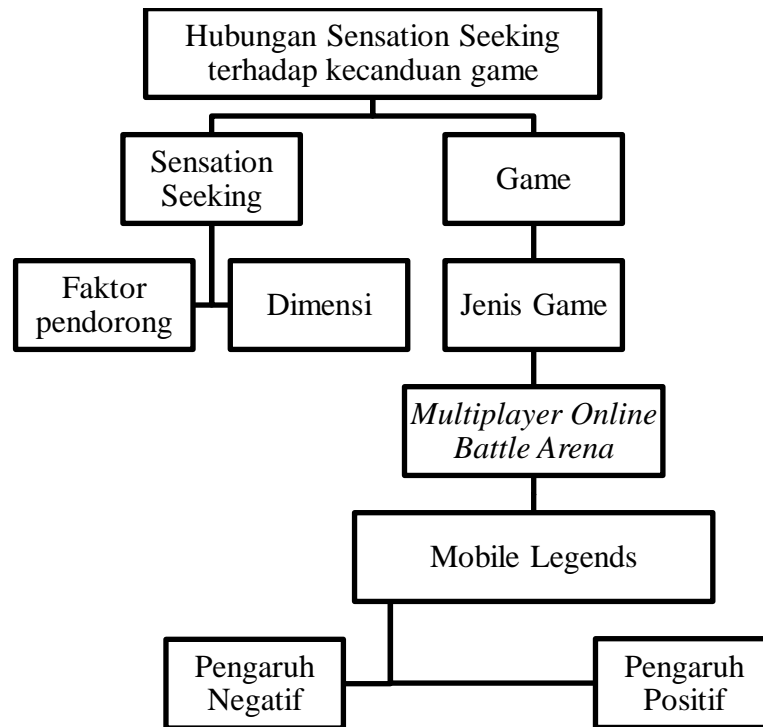
**c) Merusak Indera Penglihatan/Mata**

Bermain *game* secara berlebihan maka mata akan rusak, dikarenakan terlalu lama menatap *monitor* atau layar.(Azis, 2014)

**2.4.3 Hubungan Sensation Seeking terhadap kecanduan game**

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sumomulyo (2019) tentang “Hubungan antara Sensation Seeking dan Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa” yang mendapat hasil bahwa sensation seeking merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya kecanduan *game online*. Penelitian ini menunjukkan ada hubungan yang positif antara sensation seeking dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa (Sumomulyo, 2019). Pendapat ini juga diperkuat oleh Billieux et al (2015), yaitu orang yang mengalami kecanduan *game online* akan identik dengan pencarian sensasi yang tinggi untuk mencari hal-hal baru, dimana hal-hal baru tersebut akan diperoleh berdasarkan faktor sensation seeking yang ada pada dalam diri seseorang tersebut.

## 2.5 Kerangka Teori



## 2.6 Hipotesis

- 1) Terdapat hubungan antara *sensation seeking* terhadap kecanduan *mobile legend* pada mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.

## 2.7 Kerangka Konsep

Variabel Bebas

Variabel Terikat

