

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan mengalami kesulitan dalam bertukar informasi. Kini teknologi informasi berkembang cepat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi pun memiliki banyak peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama pada bidang hiburan.

Kehidupan masyarakat saat ini tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi informasi yang ada. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi informasi. Saat ini dunia sudah terasa semakin sempit karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia. Kita dapat melihat apa saja yang terjadi di seluruh belahan dunia, meskipun berada di Indonesia. Kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan manusia. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi informasi terhadap nilai - nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (*modernisasi*).

Kemajuan teknologi informasi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP), bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Dengan adanya internet kita bisa mengakses berbagai macam berita dan juga informasi secara cepat. Melalui internet seseorang bisa mencari informasi lewat *world wide web (www)* seperti melihat perkembangan jurnal-jurnal ilmiah dunia, membaca berita dalam maupun luar negeri, bisa juga bercengkerama lewat *mailing list*, dan berkirim surat elektronik (*e-mail*). Tidak hanya itu, saja internet juga menawarkan banyak sekali hiburan seperti *chatting*, *download* lagu atau film serta bermain *game online*. Dari sini dapat terlihat bahwa internet banyak memberikan fasilitas hiburan dan kemudahan untuk mengetahui apa saja.

Salah satu produk teknologi dari internet yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari di kalangan remaja saat ini adalah *game online*. Adams & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya Internet). Disamping permainan tersebut disuguhkan secara interaktif, atraktif dan menantang, *game* dengan fasilitas *online* via internet juga menawarkan fasilitas yang lebih dibandingkan dengan *game* biasanya (*video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. Selain itu, *game online* mempunyai daya tarik tersendiri di mata pecinta *game online*, karena tampilan monitor dengan gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata. Contoh *game online* yang saat ini digandrungi

yaitu *Counter strike*, *Ragnarok*, *Dotha*, *Pokker* dan *Point Blank* dan lain sebagainya.

Kalangan remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan pernah bermain *game online* (Pew Internet and American Life Project, 2003). Menurut Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo,2010), di Indonesia setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan *game online*, atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain *game online* dan remaja menduduki kelompok usia terbesar pada pemain *game online* yaitu 40% (DetikInet,2010). Dari data-data yang diperoleh di atas, dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap *game online* cukup besar. Kota Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang juga memiliki banyak peminat *game online* terutama pada pelajar SD hingga SMA. Kepala Bagian Operasi Satpol PP Kota Bandung, Kurnaedi, menjelaskan, pernah melakukan operasi pada pelajar yang sedang bermain *game online* di warnet (warung internet), tercatat hampir 200 pelajar yang terkena razia, diantaranya adalah warnet yang terletak di Kota Bandung Utara. Kota Bandung bagian utara adalah wilayah yang memiliki jumlah warnet terbanyak di Kota Bandung, banyaknya warnet yang didirikan di wilayah Bandung Utara disebabkan karena tingginya peminat *game online* di wilayah tersebut (Indogamers,2010)

Kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat membawa suatu masalah dalam kehidupan nyata, dapat dikatakan sebagai suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi

aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan (Yee,2002). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nicholas Yee pada tahun 2002 mengenai kecanduan *game online* jenis *roleplaying* (MMORPG), kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus-menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan.

Menurut Dr. Kimberly Young dalam *Center for Internet Addiction Recovery* (2009) ada delapan kriteria yang menunjukkan bahwa seseorang mengalami kecanduan *game online* yaitu, kriteria yang pertama adalah bermain *game online* dalam waktu yang lama (lebih dari 4 jam) dan merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain *game online* berikutnya). Kriteria yang ke dua, merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan. Kriteria yang ke tiga, secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil. Kriteria yang ke empat, merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*. Kriteria yang ke lima, terancam bahaya atau telah kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain *game online*. Kriteria yang ke enam, terancam bahaya atau telah kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain *game online*. Kriteria yang ketujuh, berbohong pada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan dengan *game online*. Kriteria yang ke delapan, bermain *game online* sebagai suatu cara untuk

melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misalnya, perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi). Bila remaja yang bermain *game online* memenuhi minimal empat dari delapan kriteria yang tertulis, maka remaja tersebut termasuk pecandu *game online*.

Kecanduan *game online* pada remaja dapat membawa suatu masalah pada kehidupannya sehari-hari. Masalah dalam kehidupan sehari-hari tersebut dapat dibagi menjadi masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi (Yee, 2002). Masalah akademis terlihat dalam penelitian Griffiths, Davies & Chappell pada tahun 2003 (Griffiths, 2009) yang menunjukkan bahwa remaja usia 12 sampai 19 tahun lebih cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain *game online*. Pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental yang diakibatkan penggunaan *game* berlebihan antara lain menurunnya kondisi indra penglihatan dan berat badan yang menurun serta menghasilkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi, juga relasi dengan sesama yang tidak dewasa (Matsushita & Matsushita, 1997 dalam Chen & Chang, 2008).

Di Indonesia khususnya di Kota Jakarta dan sekitarnya fenomena kecanduan *game online* belakangan marak terjadi. Kondisi yang diberitakan di sejumlah media masa juga tak kalah mengkhawatirkan, seperti remaja yang nekat mencuri uang di sebuah warung kelontong di Kota Tangerang Selatan untuk bermain *game online* (kabar6.com, 2011). Selain itu di Kota Samarinda, remaja berusia 14 tahun karena kecanduan *game online*, putus sekolah dan harus berurusan dengan Polisi karena tidak mampu membayar tarif bermain

(Sapos.co.id, 2011). Diberitakan pula remaja usia 14 tahun asal Depok yang tidak pulang ke rumah karena kecanduan *game online* (kompas.com,2011). Lalu Di Kota Bandung sendiri, Wakil Wali Kota Bandung mengatakan bahwa ia banyak mendapat keluhan dari orang tua yang anaknya lebih suka bermain *game online* di warnet ketimbang belajar di rumah (jabartribunnews.com,2012). Lalu yang paling ekstrim adalah kematian seorang pemuda di kawasan Cipinang, Jakarta Timur karena bermain *game online* semalaman suntuk (detik.com, 2011).

Remaja yang memutuskan untuk bermain *game online* semestinya mengetahui dan menyadari dampak positif dan juga negatif jika bermain *game online* secara berlebihan. Waktu yang lama dalam mengakses *game online* di warnet membuat semua kegiatan yang penting ditinggalkan, sehingga semuanya akan berdampak buruk terhadap prestasi akademik anak di sekolah ataupun dampak negatif lainnya. Oleh karena itu, sebaiknya remaja pecandu *game online* dapat mengurangi bermain *game online* untuk menanggulangi dampak negatif yang ada.

Untuk dapat mengurangi bermain *game online* pada remaja pecandu *game online*, dibutuhkan suatu niat di dalam diri remaja tersebut. Menurut Icek Ajzen (2005), niat untuk menampilkan suatu perilaku disebut *intention*. Niat juga merupakan prediktor utama dan paling dekat dengan perilaku yang akan ditampilkan. Remaja pecandu *game online* yang memiliki niat yang tinggi untuk mengurangi bermain *game online* akan lebih mudah untuk dapat mengurangi bermain *game online*, dibandingkan dengan remaja yang memiliki niat rendah untuk dapat mengurangi bermain *game online*.

Terdapat tiga determinan yang dapat menjadi faktor penentu suatu niat (*intention*), yaitu evaluasi remaja pecandu *game online* terhadap konsekuensi mengurangi perilaku bermain *game online* (*attitude toward the behavior*).

Selain evaluasi remaja pecandu *game online* mengenai konsekuensi mengurangi perilaku bermain *game online*, niat seorang remaja pecandu *game online* untuk dapat mengurangi bermain *game online*, juga ditentukan oleh persepsi remaja tersebut mengenai tuntutan atau dukungan orang-orang terdekat seperti keluarga, dan teman untuk mengharuskan atau tidak mengharuskan dalam mengurangi bermain *game online*, serta kesediaan remaja pecandu *game online* tersebut untuk mematuhi orang-orang tersebut (*subjective norms*).

Hal terakhir yang menjadi faktor penentu niat remaja pecandu *game online* untuk dapat mengurangi perilaku bermain *game online* adalah persepsi remaja pecandu *game online* mengenai kemampuan mereka untuk dapat mengurangi bermain *game online*, mudah atau sulitnya dapat mengurangi perilaku bermain *game online* (*perceived behavioral control*).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu penjaga warung internet di Kota Bandung Utara, pecandu *game online* dapat menghabiskan waktunya hampir tujuh jam per hari hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting seperti makan, minum, atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam para remaja SMP dan SMA terlihat sedang bermain *game online*. Para siswa yang menjadi pecandu *game online* menjadi lupa waktu. Mereka membayar sewa untuk bermain *game online* rata-rata sebesar lima belas hingga dua puluh ribu rupiah per harinya.

Selain itu, peneliti pun melakukan wawancara kepada 10 orang remaja pecandu *game online*. Diperoleh hasil bahwa 40% remaja pecandu *game online* memiliki niat (*intention*) untuk mengurangi bermain *game online*. Sebanyak 60% lainnya pernah mengurangi bermain *game online*, namun gagal, sehingga saat ini mereka lebih memilih untuk tetap bermain *game online* sepuasnya.

Didapatkan pula hasil sebanyak 40% remaja pecandu *game online* menyatakan bahwa dengan mengurangi perilaku bermain *game online*, mereka akan lebih mampu fokus untuk belajar di rumah maupun di sekolah, sehingga mereka pun dapat lulus UAN ataupun naik kelas, dan tidak akan boros menggunakan uang jajannya. Oleh karena itu, mereka berusaha untuk mengurangi perilaku bermain *game online* dengan mengurangi pergi ke warung internet dan juga mengatur jadwal bermain dan belajar agar dapat membatasi bermain *game online*, walaupun itu sulit untuk dilakukan. Sebanyak 60% lainnya mengatakan bahwa dengan mengurangi perilaku bermain *game online*, mereka akan tetap mendapat nilai buruk di sekolah, karena sudah banyak materi yang tertinggal sebelumnya. Selain itu, dengan bermain *game online* pun mereka mendapat suatu kesenangan dan kepuasan karena merupakan hal yang seru, serta mendapat teman yang banyak di dunia maya.

Selain itu, diketahui bahwa niat remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *online* juga ditentukan oleh adanya tuntutan orang terdekat mereka. Dimana, sebanyak 20% remaja pecandu *game online*, mempersepsi bahwa kesediaan mereka untuk mengurangi perilaku bermain *game online* berasal dari tuntutan orang-orang terdekat mereka, seperti orang tuadan teman. Dengan

adanya tuntutan tersebut remaja pecandu *game online* menghayati pentingnya mengurangi bermain *game online* untuk kehidupan dan masa depan mereka. Sedangkan 80% remaja pecandu *game online* mempersepsi kesediaan mereka untuk mengurangi bermain *game online* semata-mata dari keinginan mereka sendiri untuk mengurangi dampak buruk dari kecanduan *game online*. Bukan berasal dari tuntutan orang-orang terdekat. Terkadang mereka merasa kurang terpacu untuk mengurangi bermain *game online* karena tidak ada tuntutan untuk mengurangi bermain *game online* dari orang lain, dan juga merasakurang diperhatikan orang lain saat mereka mengalami kecanduan terhadap *game online*.

Dalam upayanya untuk mengurangi perilaku bermain *game online* sebanyak 25% remaja pecandu *game online* meyakini adanya faktor pendukung berupa motivasi dalam diri untuk mengurangi perilaku bermain *game online* agar dapat memperbaiki masalah akademis mereka dan juga ajakan dari teman untuk mengurangi bermain *game online*. Hal ini menimbulkan persepsi bahwa mereka mampu untuk mengurangi perilaku bermain *game online*. Selain terdapat faktor pendukung, terdapat juga faktor penghambat bagi remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *game online*, yaitu rasa pesimis untuk mengurangi perilaku bermain *game online* karena sudah terbiasa bermain sejak lama, seringkali menimbulkan pusing-pusing apabila ditahan untuk tidak bermain *game online*, dan tidak mau kehilangan teman di dunia maya, sehingga sebanyak 75% remaja pecandu *game online* memiliki persepsi bahwa mengurangi perilaku bermain *game online* adalah hal yang sulit untuk dilakukan.

Dengan memiliki *attitude toward the behavior*, *subjective norms* dan *perceived behavioral control* yang positif untuk mengurangi perilaku bermain *game online*, remaja pecandu *game online* diharapkan akan memperkuat *intention*-nya untuk lebih berusaha lagi mengurangi perilaku bermain *game online*-nya tersebut. Dari hasil wawancara di atas, diketahui bahwa terdapat kondisi yang menunjukkan adanya masing-masing determinan *intention* pada remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara, namun determinan tersebut bervariasi kekuatannya dalam membentuk *intention*. Dengan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar kontribusi determinan-determinan *intention* terhadap *intention* untuk mengurangi bermain *game online* pada remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas dan ingin diteliti adalah seberapa besar kontribusi determinan-determinan *intention* terhadap *intention* untuk mengurangi bermain *game online* pada remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara.

## **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *attitude toward behavior*, *subjective norms*, *perceived behavioral control*, dan *intention*

untuk mengurangi bermain *game online* pada remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkangambaran mengenai besarnya kontribusi *attitude toward behavior*, *subjective norms* dan *perceived behavioral control* terhadap *intention* untuk mengurangi bermain *game online* pada remaja pecandu *game online* di Kota Bandung Utara.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

- Menambah informasi dalam bidang ilmu psikologi sosial mengenai gambaran *intention* untuk mengurangi bermain *game online* dan determinan-determinannya dari teori *planned behaviour*.
- Memberikan wawasan teoritis bagi peneliti lain dan pembaca mengenai kontribusi *determinan-determinan intention* terhadap *intention* untuk mengurangi bermain *game online*.

### **1.4.2 Kegunaan praktis**

- Memberikan informasi pada remaja pecandu *game online* mengenai gambaran determinan mana yang paling berkontribusi pada *intention* untuk mengurangi bermain *game online*. Sehingga remaja tersebut mendapat masukan untuk dapat memfokuskan diri pada determinan

yang paling berkontribusi bagi dirinya, sebagai langkah dalam mengurangi *intention* dalam bermain *game online*.

- Memberikan informasi kepada komunitas *game online* yang ada di kota Bandung Utara mengenai dampak-dampak bermain *game online* secara berlebihan dan juga mengenai gambaran determinan-determinan *intention* terhadap *intention* untuk mengurangi bermain *game online*. Sehingga dari informasi yang diperoleh, para anggota komunitas tersebut mendapat masukan mengenai determinan yang paling berkontribusi bagi dirinya untuk dapat meningkatkan *intention*-nya dalam mengurangi bermain *game online*.

### 1.5 Kerangka Pemikiran

*Game Online* merupakan sebuah ajang permainan yang memungkinkan dimainkan oleh seseorang atau mungkin juga dua orang, bahkan dimainkan secara berkelompok, baik dari sebuah tempat tertentu atau mungkin juga dari masing-masing tempat yang berbeda. *Game* yang dimainkan tersebut berada dalam sebuah jaringan internet.

*Game online* pun merupakan salah satu permainan yang banyak diminati oleh sebagian besar remaja Indonesia saat ini. Bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas internet di rumahnya dan tidak dapat bermain *game online*, mereka dapat mengakses *game online* tersebut di warung internet (warnet) banyak diantaranya buka selama 24 jam (*non stop*). Kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk mengakses *game online* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu.

Sifat permainan yang interaktif, atraktif, menantang, dan ekonomis serta kemudahan dalam mengakses permainan tersebut menjadikan banyak remaja yang kemudian menjadi kecanduan.

Menurut Dr. Kimberly Young dalam *Center for Internet Addiction Recovery* (2009) ada delapan kriteria yang menunjukkan bahwa seseorang mengalami kecanduan *game online* yaitu, kriteria yang pertama adalah bermain *game online* dalam waktu yang lama (lebih dari 4 jam) dan merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain *game online* berikutnya). Kriteria yang ke dua, yaitu merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan. Kriteria yang ke tiga, yaitu secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil. Kriteria yang ke empat yaitu merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*. Kriteria yang ke lima, yaitu terancam bahaya atau telah kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain *game online*. Kriteria yang ke enam, yaitu terancam bahaya atau telah kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain *game online*. Kriteria yang ketujuh yaitu, berbohong pada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan dengan *game online*. Kriteria yang ke delapan, yaitu bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misalnya,

perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi). Bila remaja yang bermain *game online* memenuhi minimal empat dari delapan kriteria yang tertulis, maka remaja tersebut termasuk pecandu *game online*.

Jika remaja telah mengalami ketergantungan atau kecanduan terhadap *game online* maka akan menimbulkan masalah-masalah dalam kehidupannya, di antara lain adalah masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Remaja seharusnya memiliki pemikiran yang logis terhadap konsekuensi-konsekuensi atas semua hal yang dilakukannya, termasuk konsekuensi dari bermain *game online* secara berlebihan yang menimbulkan sejumlah masalah dalam hidupnya. Oleh karena itu, remaja pecandu *game online* diharapkan dapat mengurangi bermain *game online* untuk bisa menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

Untuk dapat mengurangi intensitas bermain *game online* pada remaja pecandu *game online* dibutuhkan suatu niat dalam diri yang kuat. Menurut Icek Ajzen (2005) individu berperilaku berdasarkan akal sehat dan selalu mempertimbangkan dampak dari perilaku tersebut, dan determinan yang paling penting dari dilakukan atau tidak dilakukannya suatu perilaku adalah *intention* yaitu niat untuk mengerahkan usaha dalam melakukan atau tidak melakukan perilaku tersebut. *Intention* ditentukan oleh tiga determinan dasar, yaitu *attitude toward the behavior*, *subjective norms*, dan *perceived behavioral control*. Ketiga determinan tersebut terbentuk dari sejumlah *beliefs* yang berbeda-beda yang dimiliki oleh seorang remaja pecandu *game online* diantaranya adalah *behavioral belief*, *normative belief* dan *control belief*.

Ada banyak variabel yang memengaruhi *beliefs* yang dimiliki remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *game online* yang disebut dengan *background factors*. *Background factors* dibagi menjadi dua kategori, yaitu personal dan informasi. Dalam suatu penelitian diperlukan teori yang dapat mengarahkan dalam pemilihan *background factors* untuk suatu perilaku, hal tersebut akan menjadikannya lebih mudah untuk menentukan *background factors* mana yang akan digunakan.

Latar belakang personal individu terdiri atas *personality trait*. *Personality trait* pada remaja pecandu *game online* dapat memengaruhi *behavioral beliefs*, *normative belief* dan *control beliefs* terhadap perilaku bermain *game online*. Tipe kepribadian yang digunakan adalah tipe kepribadian dari *big five personality*, yang terdiri dari lima faktor yaitu *Neuroticism*, *Extraversion*, *Openness*, *Agreeableness*, dan *Conscientiousness*. Secara bersamaan, kelima dimensi ini membentuk *personality traits* (Goldberg, 1981).

*Personality traits* merupakan kecenderungan (predisposisi) untuk merespon sesuatu dengan cara yang sama pada berbagai stimulus yang berbeda. Trait pun bersifat konsisten dan menentukan atau menyebabkan suatu perilaku tertentu (Gordon Allport, 1961). *Personality trait* setiap remaja pecandu *game online* berbeda-beda, sehingga mereka pun memiliki kecenderungan untuk merespon pentingnya mengurangi bermain *game online* dengan cara yang berbeda, dan juga adanya perbedaan dalam intensinya untuk menampilkan perilaku mengurangi bermain *game online*.

Latar belakang informasi individu terdiri dari pengetahuan dan pemaparan media. Latar belakang informasi tersebut dapat memengaruhi *behavioral beliefs*, *normative belief* dan *control beliefs* terhadap perilaku bermain *game online* pada remaja pecandu *game online*. Misalnya, remaja pecandu *game online* yang memiliki informasi mengenai pentingnya mengurangi bermain *game online* karena bermain *game online* secara berlebihan akan membawa masalah pada kehidupan sehari-hari, yaitu masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan, dan masalah relasi, serta informasi mengenai cara mengatasi kecanduan *game online*. Remaja tersebut akan memiliki *behavioral beliefs*, *normative belief* dan *control beliefs* yang cenderung positif terhadap perilaku mengurangi bermain *game online*.

Dari informasi yang didapat, remaja tersebut cenderung memiliki keyakinan bahwa dengan mengurangi bermain *game online* akan membawa dampak positif bagi dirinya, seperti dapat menyelesaikan masalah akademisnya karena lebih dapat fokus belajar tanpa terganggu dengan *game online* secara terus menerus. Dengan adanya dampak positif tersebut, ia pun akan cenderung memiliki keyakinan bahwa orang tua dan juga temannya pun akan menyetujui perilaku mengurangi bermain *game online*, dan ia akan bersedia apabila orang tua dan juga temannya memberi tuntutan untuk dapat mengurangi bermain *game online*. Selain itu remaja tersebut juga akan cenderung memiliki keyakinan bahwa informasi mengenai cara mengatasi kecanduan bermain *game online* menjadi suatu faktor pendukung dalam usahanya untuk mengurangi bermain *game online*.

*Background factors* (latar belakang) remaja pecandu *game online* dapat memengaruhi *intention* dan perilaku, tetapi pengaruh ini dihubungkan melalui *beliefs* dan *attitudes* yang spesifik terkait dengan perilaku yang akan diukur. Latar belakang personal dan informasional yang mendukung terbentuknya *behavioral beliefs*, *normative beliefs* dan *control beliefs* yang positif akan membuat remaja pecandu *game online* memiliki *intention* yang kuat untuk mengurangi bermain *game online*. Sedangkan latar belakang personal dan informasional yang tidak mendukung terbentuknya *behavioral beliefs*, *normative beliefs* dan *control beliefs* yang positif akan membuat remaja pecandu *game online* memiliki *intention* yang lemah untuk mengurangi bermain *game online*. *Behavioral beliefs*, *normative beliefs* dan *control beliefs* yang dimiliki oleh remaja pecandu *game online* mengenai *game online* akan membentuk tiga determinan yang menentukan *intention* remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *game online*.

Determinan pertama yang menentukan *intention* adalah *attitude toward behavior*, yaitu penilaian individu mengenai baik atau buruknya menampilkan tingkah laku tertentu. *Attitude toward behavior* ditentukan oleh *behavioral belief* yang merupakan keyakinan individu terhadap konsekuensi dari menampilkan perilaku tertentu. *Attitude toward behavior* merupakan evaluasi remaja pecandu *game online* terhadap hasil dari mengurangi bermain *game online*. Remaja pecandu *game online* yang memiliki *behavioral belief* yang positif terhadap perilaku mengurangi bermain *game online* akan memiliki *attitude toward behavior* yang juga positif untuk mengurangi bermain *game online*. Remaja tersebut memiliki keyakinan bahwa dengan mengurangi bermain *game online*

dapat memberi dampak positif bagi dirinya, seperti naik kelas atau lulus UAN, memiliki prestasi yang baik, uang jajan tidak boros, tidak menunggak uang SPP, dan membahagiakan orang tua, maka remaja tersebut pun akan memiliki penilaian yang baik terhadap perilaku mengurangi bermain *game online* karena terkait dengan dampak-dampak positif itu.

Sebaliknya, remaja pecandu *game online* yang memiliki *behavioral belief* yang negatif terhadap perilaku mengurangi bermain *game online* akan memiliki *attitude toward behavior* yang negatif untuk mengurangi bermain *game online*. Remaja tersebut memiliki keyakinan bahwa mengurangi bermain *game online* membawa dampak negatif bagi dirinya seperti tetap sulit mengejar materi pelajaran di sekolah karena sudah tertinggal banyak, merasa pusing apabila tidak bermain *game online*, dan kehilangan teman di dunia maya. Maka remaja tersebut akan memiliki penilaian yang buruk terhadap perilaku mengurangi bermain *game online* karena tidak ada dampak positif dari perilaku itu.

Determinan yang kedua adalah *subjective norms*, yaitu persepsi mengenai ada tidaknya tuntutan dari orang-orang yang signifikan (*important others*) dan kesediaan untuk mematuhi orang-orang tersebut. *Subjective norm* ditentukan oleh *normative belief*, yang merupakan keyakinan individu bahwa individu atau kelompok yang penting baginya akan menuntut atau tidak menuntut penampilan dari suatu perilaku dan kesediaan individu untuk mematuhi orang-orang yang signifikan tersebut.

Remaja pecandu *game online* yang memiliki *normative belief* yang positif dan bersedia mematuhi orang-orang signifikan tersebut akan memiliki *subjective norm*

yang positif. Remaja tersebut memiliki keyakinan bahwa orangtua dan temannya menyetujuinya untuk dapat mengurangi bermain *game online* agar dapat menanggulangi dampak negatif yang ada, maka remaja tersebut pun akan memiliki persepsi bahwa ada tuntutan dari orang-orang yang signifikan untuk mengurangi bermain *game online* dan mereka pun bersedia mematuhi orang-orang signifikan tersebut.

Sebaliknya, remaja pecandu *game online* yang memiliki *normative belief* yang negatif akan memiliki *subjective norm* yang negatif. Remaja tersebut memiliki keyakinan bahwa orangtua dan teman tidak menuntutnya untuk mengurangi bermain *game online*, mereka menilai bahwa perilaku mengurangi bermain *game online* itu tidak penting untuk dilakukan oleh remaja dalam upaya menanggulangi dampak-dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan. Maka remaja pun akan memiliki persepsi bahwa tidak ada tuntutan dari orang-orang yang signifikan dalam mengurangi bermain *game online*.

Determinan ketiga adalah *perceived behavioral control*, yaitu persepsi individu mengenai kemampuan untuk menampilkan suatu perilaku. Determinan ini ditentukan oleh *control beliefs*, yang merupakan keyakinan akan ada atau tidak adanya faktor yang mendukung atau menghambat perilaku tersebut.

Remaja pecandu *game online* yang memiliki keyakinan bahwa tidak terdapat *barrier* yang dapat menghambat mereka untuk mengurangi bermain *game online*, maka mereka akan memiliki *perceived behavioural control* yang positif untuk mengurangi bermain *game online*, misalnya remaja tersebut tidak memiliki cukup uang untuk selalu menyewa warnet saat ingin bermain *game online*, remaja

tersebut juga dapat mengendalikan emosinya untuk tidak bermain *game online* secara berlebihan, dan remaja tersebut pun tidak merasakan efek negatif apapun saat mengurangi bermain *game online*, seperti efek pusing-pusing dan *stress*. Maka remaja pecandu *game online* itu akan memiliki persepsi bahwa ia mampu untuk dapat mengurangi bermain *game online* karena tidak ada hambatan dalam mengurangi bermain *game online*.

Sebaliknya, remaja pecandu *game online* yang memiliki *control beliefs* yang negatif akan memiliki *perceived behavioural control* yang juga negatif untuk mengurangi bermain *game online*. Remaja pecandu tersebut memiliki keyakinan bahwa terlalu banyak *barrier* yang menghambat mereka untuk mengurangi bermain *game online*, seperti banyaknya ajakan teman untuk bermain *game online*, sehingga menimbulkan keinginan yang kuat untuk dapat bermain *game online*, dan juga adanya perasaan jenuh dan pusing saat tidak bermain *game online*, maka mereka akan memiliki persepsi bahwa ia tidak mampu untuk mengurangi bermain *game online* karena terdapat hambatan-hambatan dalam melakukan hal tersebut.

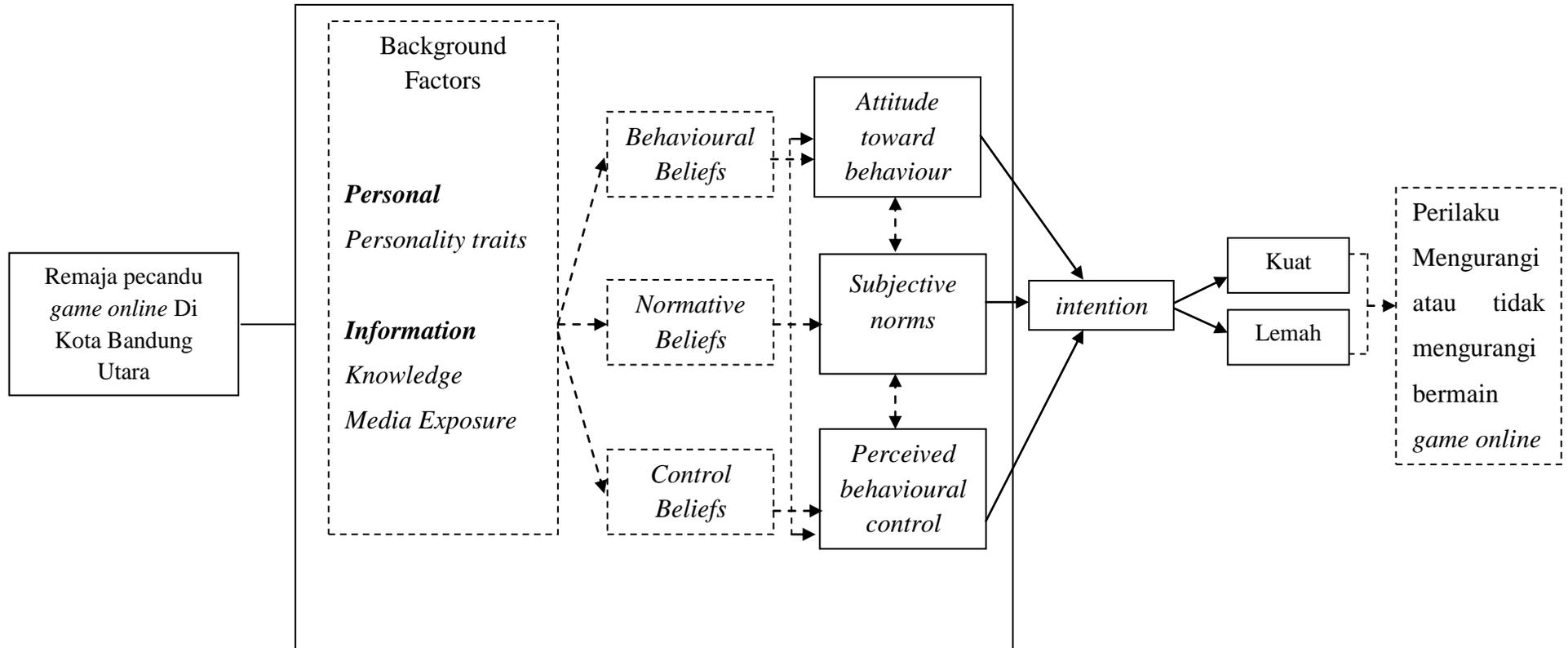
Ketiga determinan di atas akan menentukan kuat atau lemahnya *intention* individu dalam menampilkan suatu perilaku. Apabila *attitude toward behavior*, *subjective norms*, dan *perceived behavioral control* remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *game online* positif, maka *intention* mereka dalam memunculkan perilakunya akan semakin kuat. Sebaliknya, jika *attitude toward behavior*, *subjective norms*, dan *perceived behavioral control* remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *game online* negatif, maka *intention*

remaja pecandu *game online* dalam memunculkan perilakunya akan semakin lemah.

Ketiga determinan tersebut juga dapat sama-sama kuat menentukan *intention*, atau dapat salah satu saja yang kuat dalam menentukan *intention*, tergantung determinan yang paling berkontribusi secara signifikan. Jika *subjective norms* merupakan determinan yang paling berkontribusi secara signifikan dalam menentukan *intention*, maka *subjective norms* akan memberikan kontribusi yang paling besar terhadap *intention* dibandingkan dengan determinan yang lain.

Misalnya, remaja pecandu *game online* yang memiliki *attitude toward behavior* dan *perceived behavioral control* yang negatif. Tetapi *subjective norms* yang dimiliki remaja tersebut positif dan memiliki kontribusi secara signifikan atau kontribusi yang paling besar. Maka, walaupun *attitude toward behavior*, dan *perceived behavioral control* negatif, *intention* untuk menampilkan perilaku tersebut akan kuat karena *subjective norms* memiliki kontribusi yang paling signifikan dalam menentukan *intention* untuk mengurangi bermain *game online*. Contohnya, remaja tersebut menghadapi sejumlah *barrier* atau hambatan, seperti adanya ajakan teman untuk bermain *game online* secara terus menerus, remaja tersebut mempersepsi bahwa mengurangi bermain *game online* itu sulit untuk dilakukan, dan remaja tersebut juga menganggap bahwa bermain *game online* tidak membawa dampak yang positif bagi dirinya. Tetapi ia memiliki persepsi bahwa adanya tuntutan dari orang tua untuk dapat mengurangi bermain *game online*, ia pun menganggap bahwa hal tersebut merupakan hal yang penting

bagi dirinya, dan ia bersedia untuk mematuhi tuntutan tersebut. Sehingga *intention* untuk mengurangi bermain *game online* pada remaja tersebut pun menjadi kuat.



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

## 1.6 Asumsi

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengasumsikan bahwa :

- Remaja pecandu *game online* memiliki derajat *intention* yang berbeda-beda untuk mengurangi bermain *game online*.
- Kekuatan dari ketiga determinan *intention*, yaitu *attitude toward behavior*, *subjective norm* dan *perceived behavioural control* dipengaruhi oleh *background factors*, yaitu *personal*, dan *information* melalui *beliefs*.
- Kuat atau lemahnya *intention* untuk mengurangi bermain *game online* pada remaja pecandu *game online* tergantung pada kontribusi determinan-determinan *intention* yang menentukan *intention* tersebut.
- Ketiga determinan *intention*, yaitu *attitude toward behavior*, *subjective norm* dan *perceived behavioral control* memiliki kontribusi yang berbeda-beda dalam menentukan *intention* untuk mengurangi bermain *game online*

## 1.7 Hipotesis Penelitian

- Terdapat kontribusi dari *attitude toward behavior* terhadap *intention* remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *game online*.
- Terdapat kontribusi dari *subjective norm* terhadap *intention* remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *game online*.

- Terdapat kontribusi dari *perceived behavioral control* terhadap *intention* remaja pecandu *game online* untuk mengurangi bermain *game online*.