

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dizaman sekarang ini setiap individu memiliki keinginan serta kebutuhan jasmani seperti sandang, pangan, papan. Selain kebutuhan jasmani setiap individu juga membutuhkan kebutuhan lainnya yang harus dipenuhi yakni kebutuhan rohani seperti kebutuhan akan rasa aman, rasa nyaman, rasa senang, rasa akan dihargai oleh individu lain, kebutuhan akan kebebasan, kebutuhan kasih sayang, serta kebutuhan lainnya yang hanya dapat dirasakan oleh individu itu sendiri. Dalam menggapai kebutuhan tersebut tidaklah mudah bagi seseorang, sedikit banyak akan terdapat kegagalan yang dihadapi dalam proses memperolehnya. Hal ini akan dapat menimbulkan sebuah problem dalam kehidupan individu yang dapat memicu *stress* dan juga depresi.

Depresi merupakan sebuah keadaan dimana seorang individu merasakan kesedihan, serta frustrasi ketika mengalami suatu perubahan, kehilangan, ketidakberhasilan, dan menjadi *patologis* ketika tidak dapat untuk beradaptasi.¹ Menurut Atkinson, depresi ialah sebuah gangguan mood yang ditandai dengan kurangnya harapan, ketidakhadiran yang berlebihan sehingga individu tidak dapat membuat keputusan untuk memulai suatu aktivitas, sehingga menghilangkan konsentrasi.²

¹ Indriono Hadi, dkk. "Gangguan Depresi Mayor: Mini Review". *Health Information Jurnal Penelitian*. Vol, 9 No 1. (2017). Hlm 35.

² Nur Lailil M. "Hubungan Konsep Diri Dengan Depresi Pada Santri Yang Menjadi Pengurus Pondok Pesantren". Skripsi Fakultas Psikologi .Universitas Islam Negeri Malang. 2012. Hlm 9.

Dalam buku Kesehatan Mental 3 yang ditulis Yustinus Semium, OFM dipaparkan keadaan dimana suasana hati yang ditandai dengan perasaan sedih (patah hati) dan frustrasi disebut depresi. Depresi sering dikaitkan dengan kelambanan untuk gerak, merasa tidak berharga, perasaan bersalah, dan ketakutan akan masalah. Depresi dapat bervariasi dari depresi ringan hingga depresi berat.³

Depresi sendiri banyak terjadi disekitar lingkungan kehidupan setiap individu, banyak sekali penyebab timbulnya depresi sebagai contoh mahasiswa merupakan salah satu yang bisa dengan mudah mengalami depresi yang disebabkan oleh berbagai alasan mulai dari masalah perkuliahan, percintaan, pertemanan, organisasi ataupun masalah kehidupan lainnya. Sifat ambisius darah muda, rasa sedih, murung bisa terjadi kapan saja sehingga mudah membuat perasaan bergejolak.

Gadget menjadi salah satu pilihan dalam mengatasi rasa sedih dan bimbang yang sedang dialami, perlu untuk diketahui *Gadget* adalah perangkat elektronik yang khusus diciptakan di era modern sekarang ini dengan tujuan untuk mempermudah dan mempermudah dalam kehidupan masyarakat khususnya dalam kegiatan komunikasi. *Gadget* membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat di berbagai bidang. Hal ini terlihat dari pengaruh gadget terhadap gaya hidup masyarakat baik dari segi pemikiran maupun perilaku. Menjadi teknisi yang baik dapat membawa keuntungan pribadi, beberapa di antaranya dapat membantu pekerjaan, di lingkungan kantor yang sering menggunakan teknologi untuk pengembangan yang lebih maju.

³ Yustinus Semium, OFM. *Kesehatan Mental 3*. Yogyakarta : Kanisius, 2006. Hlm 265

Dalam hal berkomunikasi *gadget* menawarkan bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara *online* sehingga dapat mendekatkan kita dengan orang-orang yang sedang berada jauh dengan kita, *gadget* juga menjadi jendela dalam kehidupan manusia untuk dapat melihat dunia secara luas meskipun belum pernah disinggahi secara nyata. Maka dari itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi kehidupan orang dewasa saja melainkan juga anak-anak bahkan di era saat ini memberikan *gadget* kepada anak seakan melepaskan tanggung jawab orangtua terhadap anaknya.

Gadget sebagai salah satu media rekreasi memiliki berbagai fitur-fitur unik salah satunya *game online* menurut Akbar mengatakan bahwa *game online* adalah jenis permainan utilitas yang menggunakan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai perantara. Biasanya, bermain *game online* ditawarkan sebagai fitur tambahan dari layanan perusahaan internet. *Game online* juga dapat digunakan sebagai bentuk karya sebuah *developer game*⁴. Keberadaan *game online* menarik minat yang cukup besar dari berbagai kalangan salah satunya mahasiswa, daya ikat dari *game online* sendiri memungkinkan pemainnya menjadi pribadi yang berbeda dengan dirinya di kehidupan dunia nyata. Terlebih lagi dalam *game online* yang ada saat ini pemain dapat membuat kelompok pertemanan yang bisa dipilih dengan mudah. Pemain *game online* pun dapat berselancar dengan bebas untuk berekspresi didalam *game online* tanpa harus mengikuti aturan-aturan yang ada di kehidupan dunia nyata.

Game online yang juga dapat digunakan secara beramai-ramai membuat para pengguna atau pemainnya menjadi cukup candu dan bisa memainkannya

⁴ Sri Wahyuni Adiningtyas. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online". Jurnal KOPASTA, 4 (1) (2017). Hlm 32

dalam jangka waktu yang cukup lama sehingga intensitas bermain *game* pun dirasa dapat meningkat. *Game online* pun memberikan jiwa kompetitif bagi para pemainnya, hal ini disebabkan adanya tingkatan-tingkatan tertentu dalam sebuah *game online*, yang bisa menimbulkan persaingan serta mampu menimbulkan keinginan-keinginan yang menantang serta tidak terduga pada diri pemainnya.

Berdasarkan apa yang dialami peneliti dimana semenjak pandemi atau wabah *covid-19* yang terjadi pada awal tahun 2020 lalu, membuat dunia harus merombak ulang berbagai sistem kehidupan mulai dari pekerjaan sampai dunia pendidikan harus menerapkan sistem pembelajaran secara daring atau *online*. Dalam hal ini *gadget* memiliki peranan yang cukup penting dalam upaya mencari serta memberikan akses dalam berkomunikasi untuk dapat melangsungkan proses pembelajaran agar dapat terus berjalan. Sehingga intensitas penggunaan *gadget* pun dirasa akan meningkat dari pada masa sebelum terjadi *pandemi*. Mulai dari komputer, laptop, *smart tv* ataupun *smartphone* dapat digunakan dalam waktu yang bersamaan. Di dukung dengan adanya penerapan sistem dirumah saja membuat *gadget* seakan menjadi sahabat karib bagi individu saat ini. Sistem dirumah saja yang berlangsung cukup lama menjadikan *gadget* juga sebagai salah satu media rekreasi, dimana memang pada dasarnya hal itu merupakan salah satu yang ditawarkan oleh *gadget*. Dari berbagai fitur-fitur hiburan yang ditawarkan *gadget*, *game online* menjadi salah satu yang cukup diminati oleh berbagai kalangan, dalam *game online* mudah bagi seorang individu untuk mendapatkan berbagai hal baru seperti teman baru,

pengalaman baru serta berbagai hal lainnya bahkan dengan bermain *game online* seseorang dapat memperoleh penghasilan yang cukup menjanjikan.

Berdasarkan penelitian Dewi Wahyuningsih (2019) dengan judul “Hubungan durasi bermain *game online* dan tingkat stres pada siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya” menunjukkan hasil responden terbanyak berjenis kelamin laki-laki yang bermain *game online* (70%) dengan durasi bermain *games online* 1-3 jam/hari. Sehingga dapat disimpulkan, terdapat hubungan antara durasi bermain online game dengan tingkat depresi pada siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya.

Kediri menjadi salah satu kota pendidikan di Jawa Timur, dikutip dari TribunJatim.com (Selasa, 27 Juli 2021) “Kepercayaan Diri Baru Kediri Sebagai Kota Pendidikan, Ini Kata Para Ilmuwan dan Cendekiawan” dengan melihat pada perkembangan pendidikan di Kediri, banyak dari Ilmuwan, budayawan hingga ulama’ mereka semua sepakat jika Kediri dijadikan kota pendidikan atau kota pelajar, hal ini dibuktikan dengan adanya jenjang pendidikan mulai usia dini hingga mahasiswa selain itu terdapat banyak pondok pesantren yang terkenal hingga ke mancanegara. Namun meski demikian berdasarkan informasi Radar Jawa Timur Kota Kediri tingkat depresi yang dialami mahasiswa di Kediri terbilang cukup tinggi hal ini dibuktikan dengan adanya dua kasus gantung diri yang dilakukan mahasiswa dalam kurun waktu 1 tahun terakhir.

Seperti diketahui mahasiswa merupakan jenjang tertinggi dalam proses akademisi. Mahasiswa ialah sebutan terhadap seseorang yang sedang menempuh pendidikan disebuah perguruan tinggi. Ibul mengatakan

“mahasiswa merupakan jenjang setelah siswa dalam hal ini berarti, problem yang dihadapi mahasiswa pasti jauh lebih besar dari masa sekolah”. Ia juga berpendapat meskipun kondisi kampus yang selalu berkembang mahasiswa IAIN Kediri masih kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

Meski dikatakan sebagai kota pendidikan di Kediri juga sering diselenggarakan turnamen game *online*, sebagaimana yang dialami peneliti dalam grup IAIN Kediri E-Sport yang telah mengikuti 4 kali turnamen *game online* dalam 5 bulan terakhir. Kevin selaku *leader* IAIN Kediri E-sport menjelaskan “Memang awal mula terbentuknya komunitas ini hanya coba-coba namun IAIN Kediri E-sport sangat digemari mahasiswa *gamers* IAIN Kediri, yang awalnya para mahasiswa hanya untuk mengisi waktu kosong dengan bermain *game online* kini mereka juga bisa berlatih bersama timnya untuk mengikuti turnamen turnamen yang diadakan khususnya di IAIN Kediri”

Berdasarkan adanya fenomena tersebut akan dicari tahu apakah terdapat hubungan antara depresi dengan intensitas bermain *game online* yang terjadi pada mahasiswa.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Berapa intensitas bermain *game online* pada mahasiswa komunitas IAIN Kediri *E-Sport* ?
2. Berapa tingkat depresi pada mahasiswa komunitas IAIN Kediri *E-Sport*?
3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan depresi pada mahasiswa komunitas *E-Sport* IAIN Kediri?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui berapa tingkat bermain *game online* pada mahasiswa komunitas IAIN Kediri *E-Sport*.
2. Untuk mengetahui berapa tingkat depresi pada mahasiswa komunitas IAIN Kediri *E-Sport*.
3. Untuk mengetahui apa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan depresi *game online* pada mahasiswa komunitas *E-Sport* IAIN Kediri.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah gambaran tentang bagaimana hubungan intensitas bermain *game online* terhadap depresi pada mahasiswa di Kediri. Selain itu dari penelitian ini dapat diketahui apakah intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi depresi pada mahasiswa di Kediri dan sebaliknya, bagaimana depresi dapat mempengaruhi intensitas bermain *game online* pada mahasiswa di Kediri. Sehingga dapat menjadi manfaat bagi para pembaca, serta diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau sarana bagi para pembaca dalam menggali informasi terkait hubungan depresi dengan intensitas bermain *game online*, serta dapat berpengaruh bagi kehidupan untuk menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menjadi wadah untuk menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan depresi pada mahasiswa melalui metode kuantitatif.

b. Bagi Komunitas IAIN Kediri *E-sport*

Sebagai subjek dalam penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan depresi, sehingga dapat mengontrol tingkat emosi saat bermain *game online*.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan depresi, serta dapat menjadi sarana dalam menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang didapat dari metodologi penelitian kuantitatif dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

E. HIPOTESIS

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang mengandung sebuah konsep yang masih tetap serta harus diuji kebenarannya kembali. Hipotesis dapat dinyatakan benar atau salah, oleh karena itu diperlukan sebuah penelitian yang nyata untuk membuktikan hasil tersebut.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka diajukan jawaban sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha. Terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap depresi.

Ho. Tidak terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap depresi

F. ASUMSI PENELITIAN

Asumsi atau anggapan yang mendasari adalah sesuatu yang diyakini oleh peneliti untuk dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian, asumsi ini dirasa perlu dirumuskan secara jelas sebelum masuk ke tahap pengumpulan data. Menurut Suharsimi Arikunto, pembentukan asumsi penting dilakukan untuk tujuan seperti ada dasar pijakan cukup kuat untuk sebuah masalah yang diteliti, untuk dapat menguatkan variable yang menjadi titik perhatian dalam penelitian, untuk merumuskan dan menentukan hipotesis. Adapun asumsi yang dirumuskan peneliti ialah sebagai berikut:

Game Online akan dapat mempengaruhi berbagai tindakan individu dalam menjalani kehidupan. Hal ini disebabkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan depresi. Akan tetapi *game online* juga termasuk salah satu media rekreasi seseorang untuk lepas dari kepenatan hingga depresi.

G. PENEGASAN ISTILAH

Setiap istilah pasti memiliki pemaknaan ataupun pengertian masing-masing, setiap individu pun juga memiliki pemaknaan sebagaimana pandangan dan apa

yang diketahui. Guna mengantisipasi perbedaan makna atau pengertian istilah yang terdapat pada penelitian ini penulis perlu memberi pengertian yang terdapat dalam judul. Adapun istilah-istilah yang dimaksud ialah:

1. Depresi: Depresi merupakan sebuah gangguan dalam hati seseorang yang dapat mengakibatkan kekacuan dalam pengambilan keputusan dan sikap, depresi dapat terjadi oleh berbagai hal seperti problematika kehidupan yang belum menemukan jalan keluar, keputusasaan, sifat ambisius yang gagal, rasa sedih, murung yang dengan mudah membuat perasaan bergejolak.
2. Intensitas: Intensitas merupakan jumlah atau ukuran yang dilakukan secara konsisten, intensitas disini tergantung pada seberapa lama seseorang bermain game online. Dan berpacu pada durasi waktu bermain.
3. *Game Online*: *Game online* merupakan media rekreasi yang terdapat pada *gadget*, *game online* dapat diaplikasikan sendiri maupun berkelompok dengan menggunakan jaringan internet. Didalam *game online* terdapat *tier* atau *rank* yang memacu jiwa kompetitif bagi pemainnya.

H. TELAAH PUSTAKA

1. Dewi Wahyuningsih (2019) “Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dan Tingkat Stres pada Siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya”. Hasil Penelitian: Responden terbanyak berjenis kelamin laki-laki yang bermain *game online* (70%), berusia 13 tahun (42,5%), durasi bermain

game online 1-3 jam/hari (56,7%). Nilai signifikasi (p) dengan Spearman adalah 0,000. Kesimpulan, terdapat hubungan durasi bermain *game online* pada siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Pesamaan dan Perbedaan: Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Dwi Wahyuningsih terletak pada pengambilan penelitian menggunakan metode kuantitatif kuisioner dan juga sama-sama membahas *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Dwi Wahyuningsih terletak pada responden dimana dalam penelitian ini mengambil responden mahasiswa sedangkan dalam penelitian Dwi Wahyuningsih mengambil responden siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya

2. Mic Michelle Octaviani (2020) “Hubungan intensitas penggunaan Instagram dengan gejala depresi pada mahasiswa kedokteran praklinis”. Hasil Penelitian: Hasil uji *Chi-square* diperoleh $p = 0,035$ menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan Instagram dengan gejala depresi.

Persamaan dan Perbedaan: Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Michelle Octavian adalah sama-sama membahas intensitas dan juga depresi serta mengambil responden dari mahasiswa. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian Michelle Octavian adalah objek yang diteliti, dimana penelitian dari Michelle Octavian membahas tentang intensitas dari penggunaan instagram

sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang intensitas dari penggunaan bermain game online.

3. Asma Abidah Al Aziz (2020) “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa” Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat depresi dan intensitas penggunaan media sosial dalam kategori sedang. Koefisien korelasi yang diperoleh 0,147 dengan probabilitas 0,02 ($p < 0,05$) dan koefisien determinan sebesar (R^2) 2,2%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan media sosial dan tingkat depresi. Semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial maka semakin tinggi tingkat depresi pada mahasiswa.

Pesamaan dan Perbedaan: Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Asma Abidah Al Aziz terletak pada variable yang diteliti dimana intensitas dan depresi pada mahasiswa. Sedangkan perbedaan terletak pada pembahasan intensitas dimana pada penelitian ini membahas di intensitas bermain *game online* sedangkan pada penelitian Asma Abidah Al Aziz membahas intensitas penggunaan media sosial.