

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pengguna *internet* di dunia telah mencapai 4,5 milyar, pada angka tersebut menunjukkan bahwa 60% atau lebih dari separuh populasi bumi telah menggunakan *internet* (Kemp, 2019). *Survey* yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa *Internet* Indonesia (APJII), didapatkan bahwa pengguna *internet* di Indonesia telah mencapai 171,17 juta jiwa dari populasi penduduk Indonesia sebesar 264,16 juta jiwa dan 10,12% mengalami pertumbuhan penggunaan dalam setiap tahunnya, dari hasil *survey* rentan umur pengguna *internet* paling banyak ialah remaja yang berumur 15-17 tahun dengan hasil 91% pengguna dengan rata-rata tingkat pendidikan SMA serta sebanyak 17,1% bermain *game online* (Arif, 2018).

Game online ialah suatu permainan yang dimainkan melalui perangkat *computer* atau pun *mobile gadget* seperti *smartphone* misalnya, dan terhubung melalui jaringan internet (Arif, 2018). Republik Indonesia Rudiantra mengatakan (2019) mengatakan bahwa sebanyak 43 juta populasi di Indonesia bermain *game online* di tahun 2017, yang bermain *game online* sebanyak 47,7 juta pemain, sehingga Indonesia menduduki peringkat ke-16 pemain *game online* aktif, usia remaja yang bermain *game online* mencapai 36% (Sari, 2019). Pada zaman teknologi seperti sekarang, banyak remaja lebih menghabiskan waktu luangnya dengan memainkan *game online* daripada berinteraksi dengan teman secara langsung. Bermain *game online* muncul karena keinginan remaja untuk sekedar melakukan hal-hal di waktu luang dan juga bersifat rekreasional, namun *game* dapat dijadikan sebagai suatu budaya (Adams, 2013). *Game online* sendiri tidak hanya menampilkan visualisasi yang nyata akan tetapi juga dapat berinteraksi antara remaja yang bermain *game online* (Fariz, 2017).

Remaja adalah masa transisi, dimana belum bisa disebut dewasa tetapi sudah bukan anak-anak lagi (Stuart & Keliat, 2016). Perkembangan identitas diri remaja

adalah suatu hal yang penting agar remaja mengenal siapa dirinya, jika remaja kehilangan identitas diri maka remaja bingung dalam menentukan serta menilai dirinya dalam bersikap. Oleh karena itu remaja mudah terpengaruh dengan lingkungan, apalagi remaja yang merasa terbebani dengan masalah-masalah yang dialami misal tuntutan akademik atau tanggung jawab sosial (Yanti *et al.*, 2019). Kondisi tersebut akan membentuk remaja mudah mengalami goncangan emosional *negative* sehingga menimbulkan pola pikir yang mengganggu. Ketika menghadapi tugas yang sulit, ketidakyakinan dalam kemampuan akademik dan rendahnya kemampuan remaja untuk mempertahankan suatu relasi dengan orang lain, sehingga remaja tidak memiliki benteng yang kokoh untuk menghindari dari perilaku bermain *game online* dan akan menimbulkan adiksi (Ulfa & Risdayati, 2017).

Remaja yang mengalami kecanduan atau adiksi *game online* akan berdampak pada gangguan kesehatan secara fisik dan struktur fungsi otak, jika dilihat melalui *magnetic resonance imaging* (MRI) terdapat perubahan pada bagian otak *pre-frontal cortex*. Dimana gangguan tersebut dapat membuat suatu ketergantungan atau kecanduan, kehilangan kemampuan fungsi otak pada remaja (Rokom, 2018). Selain itu dari hasil penelitian Sidabutar *et al.*, (2019) juga dapat merusak kesehatan mata karena melihat sesuatu layar yang terlalu lama dan terpapar radiasi dari layar *handphone*. Bukan hanya itu, remaja yang bermain *game online* juga dapat mengganggu prestasi akademik dari seorang remaja yang mengalami kecanduan *game online*, dimana waktu luangnya dipakai untuk hal produktif tetapi digantikan dengan *game online* karena itu daya konsentrasinya menurun untuk menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru (Novrialdy, 2019).

Penelitian Yanti *et al.*, (2019) paling banyak remaja yang kecanduan *game online* ialah 63,32% dengan rata-rata bermain 1 sampai 2 jam serta frekuensi bermain 4-5 kali dalam sehari. Menurut penelitian Widiarto (2018) bahwa remaja di Yogyakarta paling banyak kecanduan *game online* sebanyak 43%, dengan frekuensi 3 kali dalam sehari dan lama bermain lebih dari 4 jam. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratama (2020) bahwa remaja di Yogyakarta yang mengalami adiksi *game online* sebanyak 50%. Dengan rata-rata usia 15-18 tahun dan lama bermain dalam 1 hari yaitu lebih dari 3 jam serta kegiatan dunia nyata terabaikan,

pola makan terganggu, mencuri untuk membeli *point* dalam *game*, dan tidak patuh terhadap orang tua.

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 22 Maret 2022 di SMA N 1 Kasihan Bantul, dilakukan secara wawancara baik kepada kepala sekolah, wali murid dan siswa. Menurut Bapak Kepala Sekolah fasilitas *wi-fi* dan waktu luang yang disediakan untuk siswa bertujuan untuk bentuk program literasi sehingga diharapkan siswa menambah wawasan tentang ilmu pengetahuan. Tetapi kenyataannya siswa dan siswi memanfaatkan waktu luangnya itu untuk bermain *game online*. Apalagi, OSIS sebagai suatu organisasi siswa di SMAN 1 Kasihan Bantul, menyelenggarakan *event tournament game online*. Bukan suatu permainan edukasi misalnya membuat sesuatu yang bermanfaat melalui ilmu teknologi atau IT. Kemudian hasil dari wawancara kepada wali siswa mengatakan siswa dan siswi yang meluangkan waktu untuk bermain *game online* mengalami penurunan prestasi akademik serta tidak konsentrasi dalam proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Wawancara yang dilakukan pada 8 siswa, sebanyak 75% siswa dan siswi mengatakan sering bermain *game online* 2 sampai 3 kali dalam sehari dengan waktu 2-5jam sekali bermain. Hal ini menyebabkan mereka susah konsentrasi, penglihatan terganggu, dan jarang membantu orangtua. Ada pun jenis *game online* yang siswa siswi bermain diantaranya, *Mobile Legend bang bang*, *player unknow battle ground* (PUBG), dan *clash of clans* (COC). Hasil ini cukup untuk dilakukan penelitian tentang gambaran adiksi *game online* di SMA N 1 Kasihan Bantul.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui gambaran tingkat adiksi *game online* pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Merupakan pertanyaan yang jelas terhadap hal-hal tertentu, dimana hal ini yang dijadikan sebagai perhatian dan menjadi titik fokus untuk diteliti lebih lanjut. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Gambaran Tingkat Adiksi *Game Online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul?”

C. Tujuan Penelitian

Merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hasil atau bagaimana sesuatu akan diperoleh setelah penelitian selesai dilakukan. Tujuan dari penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu tujuan umum dan tujuan khusus:

1. Tujuan Umum

Diketahui gambaran tingkat adiksi *game online* pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul.

2. Tujuan khusus

- a. Diketahui karakteristik pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul
- b. Diketahui jenis *game online* yang dimainkan di SMAN 1 Kasihan Bantul
- c. Diketahui frekuensi bermain *game online* di SMAN 1 Kasihan Bantul
- d. Diketahui waktu bermain *game online* di SMAN 1 Kasihan Bantul

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian adalah untuk menyelidiki keadaan, alasan, dan konsekuensi terhadap suatu keadaan khusus. Manfaat penelitian pada penelitian ini ada 3 yaitu:

1. Siswa-Siswi

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa-siswi untuk mengetahui dampak *negative* dan dampak *positive* terkait adiksi *game online* serta diharapkan remaja dapat mengurangi waktu bermain *game online* agar tidak terjadi adiksi.

2. Bagi perawat di Prodi keperawatan

Memberikan kontribusi pengetahuan terkait dampak dari adiksi *game online* pada remaja, sehingga perawat dapat memberikan promosi kesehatan tentang bahaya kecanduan *game online* pada remaja.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dari hasil penelitian ini diharapkan nanti, bisa menjadi *reference* untuk peneliti agar dapat melakukan pengembangan penelitian adiksi *game online* dengan metode dan jumlah sampel yang berbeda.