

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman serba teknologi ini banyak menggunakan internet dikalangan masyarakat dari usia muda hingga usia tua. Penggunaan *smartphone* ini sudah menjadi kebutuhan di setiap orang, baik untuk berbelanja, sosial media, bisnis *online*, pembayaran *online* hingga untuk *game online*. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Keberadaan internet saat ini menjadi salah satu teknologi yang dibutuhkan terutama dalam bidang pendidikan, kesehatan maupun ilmu pengetahuan. Berkembangnya teknologi semakin meningkat dan semakin banyak type *smartphone* yang muncul. *Smartphone* dianggap mampu memenuhi semua kebutuhan masyarakat serta banyak digunakan untuk sebagai hiburan, misalnya bermain *game online*. Sebagai *game online* sangat berpengaruh pada pemikiran manusia (Indah Dhamayanthie., 2020).

Berdasarkan dari (Tempo.com, 2020) hasil survei pengguna internet tahun 2020 di Indonesia mencapai 196,7% atau setara 266,9 juta pengguna. Jumlah kenaikan pengguna internet mencapai 8,9% atau setara 25,5 juta pengguna. Pengguna internet di Pulau Jawa berkontribusi terbesar kenaikannya mencapai 56,4% yang sebelumnya 55,7%. Karena pembangunan infrastruktur internet di Jawa berkembang sehingga penggunaannya juga bertumbuh. Pengguna terbesar kedua di Pulau Sumatra mencapai 22,1%. Yang menarik di survei tahun ini, data penetrasi internet di Ibukota Provinsi. Beberapa Ibukota Provinsi memiliki penetrasi internet lebih tinggi dibandingkan penetrasi provinsi bahkan nasional yang rerata 73,7%. Misalnya, DKI Jakarta 85% Bandung 82,5% dan Surabaya 83% Bahkan Serang di Banten jumlah penetrasi tembus 100%.

Game online sering dimainkan kebanyakan pada kalangan remaja atau mahasiswa. Bermain *game online* biasanya memiliki motivasi belajar yang rendah seperti malas belajar, tidak fokus ketika dosen menjelaskan serta tidak siap dalam mengikuti perkuliahan. Mahasiswa umumnya merupakan kelompok usia remaja yang rata-rata berusia 18 sampai 25 tahun. Tahap ini merupakan tahap masa remaja akhir sampai masa dewasa awal. Pada usia mahasiswa ini adalah sikap permantapan

pendirian hidup. Bahkan mahasiswa tentunya harus mempersiapkan dirinya diberbagai bidang. Salah satunya dari segi sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan yang dapat bersaing di era digital saat ini (Yusuf 2012 dalam Gilbert Luis *et al.*, 2020).

Game merupakan aplikasi yang menjadi media hiburan di *smartphone*. Bermain *game online* merupakan kegiatan sangat menyenangkan tanpa mempertimbangkan yang akan terjadi dari kegiatan tersebut. Bermain *game online* membuat rasa penasaran dan kepuasan pada diri sehingga membuat semakin tertarik pada *game online*. *Game online* yang banyak diminati untuk saat ini seperti : *Mobile Legend, Free Fire, PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)* dan lain-lain. Jika terus-menerus bermain *game online* akan menyebabkan kecanduan dan lebih parahnya lagi bisa menyebabkan *gaming disorder* (Rani *et al.*, 2019)

Berdasarkan dari (Tempo.com, 2020) Peningkatan *smartphone* yang canggih hal ini menjadi peluang dalam perindustrian *game*. Perilaku penggunaan internet terutama efek pandemi COVID 19 *smartphone* menjadi hal terpenting dikehidupan sehari-hari. Mayoritas konten media oline yang diakses pengguna adalah konten pendidikan dan laman sekolah, karena kegiatan pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi. Selain itu juga, untuk mengisi waktu luang jika tidak ada pembelajaran sekolah biasanya mereka akan sering membuka konten hiburan seperti media sosial (*instagram, facebook, twitter* dan lain-lain), *video online, musik online* bahkan *game online*. Pada masa pandemi inilah bermain *game online* kemungkinan akan meningkat. Jika bermain *game online* terlalu lama akan menyebabkan kecanduan, bahkan paling parah kemungkinan akan terjadi *internet gaming disorder (IGD)*.

WHO (*World health Organization*), 2018) menyatakan bahwa *Internet Gaming Disorder* adalah Pola perilaku bermain *game* yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap permainan, peningkatan prioritas yang diberikan untuk *game* di atas minat lain dan kegiatan sehari-hari, dan kelanjutan bermain *game* dengan mengesampingkan konsekuensi negatifnya. Pengguna *game online* kebanyakan yang memainkan adalah laki-laki.

Indonesia merupakan negara dengan jumlah kasus kejadian *internet gaming disorder* terbanyak di Asia Tenggara. Di Indonesia yang mengalami *gaming disorder* diperkirakan 2,7 juta orang. Ada gejala seseorang yang mengalami *gaming*

disorder yaitu tidak dapat mengendalikan keinginan untuk bermain game, lebih memprioritaskan bermain game daripada melakukan aktivitas lainnya dan ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat (Jaya, 2018).

Menurut APA (*American Psychiatric Association*) *internet gaming disorder* diklasifikasikan dengan gangguan mental dan perilaku. Dalam WHO mengumumkan bahwa *internet gaming disorder* didefinisikan dalam revisi ke-11 *International Classification of Diseases* (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan *game online* maupun *video game* yang ditandai dengan gangguan kontrol *game*, meningkatnya prioritas pada bermain *game online* daripada melakukan aktivitas lainnya atau bermain *game* lebih diutamakan daripada minat (Januawar *et.al*, 2020).

Resiko yang ditimbulkan dalam bermain *game online* berlebihan, *World Health Organization* (WHO), 2018 menyatakan bahwa perilaku ini menyebabkan kecanduan bermain *game online* yang masuk dalam daftar penyakit mental yang disebut *gaming disorder* yang sudah dilaporkan kedalam daftar *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11) (Jaya, 2018; Nurazmi, Elita, Dewi, 2018). *Diagnosis gaming disorder* mulai digunakan diberbagai negara untuk menentukan apakah seorang pemain *game online* termasuk dalam pecandu atau bukan pecandu.

Menurut (Lin *et al.*, 2021) yaitu penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan kualitas tidur yang buruk karena saat bermain *game* tersebut suasana hati gembira yang bisa mengurangi rasa kantuk kemudian menunda waktu tidur, bahkan bisa menyebabkan gangguan mental. Jika sudah mengalami *gaming disorder* bisa mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi aktivitas belajar dan waktu bersosialisasi dengan masyarakat serta akan mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*.

Dalam penggunaan internet harus bijaksana. Penggunaan teknologi yang disalahgunakan akan membuat kulalitas pendidikan menurun. Faktanya perkembangan *game online* membuat seseorang menjadi candu yang menurunkan minat belajar mahasiswa yang mengakibatkan prestasi menjadi turun. Hal ini bisa dilihat nilai pembelajaran tidak sesuai dengan standart yang berlaku. Namun sangat disayangkan, jika sebagian mahasiswa terpengaruh dengan *game online*. (Gilbert Luis *et al.*, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin meneliti tentang “Gambaran Kejadian *Internet Gaming Disorder* pada Mahasiswa Prodi D-III Keperawatan STIKES Muhammadiyah Klaten”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana gambaran kejadian *internet gaming disorder* pada mahasiswa prodi D-III Keperawatan STIKES Muhammadiyah Klaten?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan gambaran kejadian *internet gaming disorder* pada mahasiswa prodi D-III Keperawatan STIKES Muhammadiyah Klaten

2. Tujuan Khusus

Adapun beberapa tujuan khusus dari penelitian ini,, sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan karakteristik mahasiswa prodi D-III Keperawatan dalam penggunaan *game online*
- b. Mengidentifikasi kejadian *internet gaming disorder* pada mahasiswa prodi D-III Keperawatan STIKES Muhammadiyah Klaten

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Untuk menambah wawasan keilmuan tentang gangguan yang disebabkan dari penggunaan *game online*

2. Manfaat praktis

a. Bidang penelitian

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk pengembangan peneliti lainnya

b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada mahasiswa, dosen dan tenaga kesehatan mengenai gambaran kejadian *internet gaming disorder* khususnya pada mahasiswa D III Keperawatan.

c. Bidang pendidikan

Penelitian ini dapat sebagai bahan masukan untuk pemerintah, psikiater, psikolog dan orang-orang yang terkait dengan pelaksanaan *internet gaming disorder*

d. Bidang masyarakat

penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi penting bagi masyarakat dan pembaca tentang *internet gaming disorder*.

E. Keaslian Penelitian

Untuk melengkapi penelitian ini, penulis menggunakan kajian dari penelitian sebelumnya berkaitan dengan masalah dampak penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa STIKES Muhammadiyah Klaten yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Januwar Lukita *et.al.*, (2020) mengenai Korelasi *Internet Gaming Disorder* Terhadap Kualitas Tidur pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran UKRIDA Tahun Ajaran 2018/2019. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui korelasi *internet gaming disorder* terhadap kualitas tidur mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Krida Wacana. *purposive sampling* pada 88 orang responden yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2015, 2016, 2017, dan 2018 di Fakultas Kedokteran UKRIDA. Kuesioner *Internet Gaming Disorder Short-Scale Form (IGD9S-SF)* digunakan untuk menentukan kejadian internet gaming disorder dan kuesioner *Pittsburgh's Sleep Quality Index (PSQI)* digunakan untuk menilai kualitas tidur responden. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 24. Sebanyak 87% responden memiliki kualitas tidur yang buruk, dan dari responden yang memiliki kualitas tidur buruk didapatkan sebanyak 9,1% mengalami *internet gaming disorder*. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada teknik sampling dan variabel dependent.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hamidi A.R (2020) mengenai Hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan perilaku sehat pada mahasiswa universitas teknologi sumbawa. Tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *internet gaming disorder* dan perilaku sehat pada mahasiswa universitas teknologi sumbawa. Hipotesis penelitian diuji dengan melakukan pengambilan data menggunakan skala *internet gaming disorder*

yang disusun berdasarkan ciri yang tercantum dalam *american pschiatric association's diagnostic and statical manual of mental disorder (DSM-V)* dengan 97 responden. Uji korelasinya bernilai negatif dengan nilai -0,519 dimana nilai sig (p hitung) = 0.000 atau $p < 0.05$ yang berarti bahwa hubungan yang terjadi anatar kedua variabel adalah signifikan kearah negatif. Dinamikanya semakin tinggi perilaku *internet gaming disorder* maka semakin rendah perilaku sehat dan begitu pula sebaliknya.

Perbedaan penelitian ini terletak pada teknik sampling, variabel dependent dan analisa data.

Penelitian saat ini akan membahas tentang Gambaran Kejadian *Internet Gaming Disorder* pada Kalangan Mahasiswa STIKES Muhammadiyah Klaten, yang akan melihat bagaimana seberapa kejadian *internet gaming disorder* pada kalangan mahasiswa STIKES Muhammadiyah Klaten. Dimana pada penelitian ini menjadi sasarannya adalah mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan *random sumpling*. *Game online* akhir-akhir ini sering digemari dan pemainnya bukan hanya dari anak-anak bahkan hingga orang dewasa yang membuat ketergantungan. Saat sudah terbiasa bermain *game online* setiap harinya, seseorang biasanya tidak bisa menolah dirinya dengan baik.