

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Remaja secara harfiah berarti tumbuh menjadi dewasa, artinya terdapat pematangan pada remaja baik dari segi fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Oktavia, 2021). Masa remaja adalah masa peralihan dimana perubahan secara fisik dan psikologis dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan psikologis yang terjadi pada remaja meliputi intelektual, kehidupan emosi, dan kehidupan sosial. Perubahan fisik mencakup organ seksual yaitu alat-alat reproduksi sudah mencapai kematangan dan mulai berfungsi dengan baik (Talika, 2016).

Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja adalah penduduk yang memiliki rentang usia dari 10-19 tahun, di dalam Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan Keluarga Berencana (BKKBN) dalam Adjie (2013) remaja memiliki rentang usia dari 10-24 tahun dan belum menikah. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya pada masa remaja (Novrialdy, 2019).

Masa remaja merupakan masa yang penting dalam kehidupan seseorang. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak menjadi dewasa. Pada masa remaja sering kali muncul dorongan untuk mengetahui dan mencoba hal-hal baru dalam usahanya untuk mencari jati diri dan mencapai kematangan pribadi sesuai tugas perkembangannya. Rasa keingintahuan yang besar dan ketertarikan yang tinggi serta terjadi berbagai perubahan baik dari segi fisik maupun psikis akhirnya menyebabkan banyak masalah yang timbul pada kehidupan remaja. Pada akhirnya banyak masalah yang terjadi pada remaja, baik dari segi kesehatan, pendidikan, dan lain sebagainya. (Akbar, 2020). Masa remaja juga lekat dengan makna periode bermasalah yang memungkinkan mereka untuk mencoba hal baru yang dapat berisiko menjadi perilaku bermasalah. Salah satu aktivitas berisiko yang dapat menimbulkan masalah pada remaja adalah bermain *game online* yang biasa dimainkan sendiri ataupun secara berkelompok (Mulya, AP Kuntjara, 2017).

Karakteristik yang menonjol pada masa remaja adalah mereka yang sedang berada pada periode ketidakstabilan yang cenderung lebih mudah terjerumus terhadap

percobaan hal-hal baru terutama dari permainan *game online* serta mudah dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti teman sebaya dan lingkungan. Pengaruh yang ditimbulkan teman sebaya dan lingkungan ini bisa berdampak positif dan juga negatif. Pengaruh positifnya identitas dirinya lebih terbentuk, lebih bisa untuk mengatasi stress dengan mudah berkat dukungan teman sebayanya dan permainan *game online* yang dimainkannya, lebih mudah mendapatkan informasi, mengevaluasi serta memperbaiki pemahaman mereka saat mereka bertemu dengan pemikiran orang lain. Pengaruh negatifnya adalah mereka terlibat tindakan kriminal, menimbulkan sifat malas, dapat menurunkan kesehatan dan, dapat menimbulkan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena terlalu fokus bermain *game online* (Soetjningsih, 2016).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai bermain *game*. Berbagai permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online*. Seiring dengan perkembangan, bermunculan berbagai *game* yang menarik para anak sekolah ataupun remaja sehingga berdampak terhadap aktivitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka. (Akbar, 2020)

Banyak faktor yang menyebabkan remaja sekarang lebih cenderung memilih kegiatan refreshing bermain *game online* dibandingkan dengan remaja dahulu yang lebih menyukai olahraga. Pertama, waktu yang sempit di sela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis refreshing yang cepat, mudah dan murah. Kedua, *game online* tidak tergantung pada kehadiran sejumlah teman, tidak seperti refreshing olahraga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu, karena bisa dilakukan satu orang saja yaitu diri sendiri. (Talika, 2019)

*Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara

lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif. (Riska & Budiyo, 2021)

Permainan berbasis *online* ini sudah tersebar dan banyak dikenal masyarakat terutama dikalangan pelajar/remaja. Banyak orang yang mengira bahwa permainan online hanya dapat dimainkan dengan komputer, tetapi nyatanya permainan ini tidak hanya dapat dimainkan dengan komputer. Permainan berbasis *online* bisa dimainkan dengan *playstation (PS)*, *gembot*, *konsol game* (alat khusus untuk bermain game), dan telepon genggam atau *gadget*. Permainan berbasis *online* baik dimanfaatkan sebagai alternatif pemain untuk refreshing. Permainan ini juga ampuh untuk menghilangkan rasa jenuh karena kegiatan sehari-hari yang cukup membosankan seperti belajar, bekerja, dan lain-lain. Terkadang pemain bermain permainan ini sekadar mengisi waktu luang (Novrialdy, 2019).

Bermain *game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (*addict*), kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga remaja dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali. Remaja yang kecanduan game online dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata-rata pecandu game online bisa menghabiskan waktu  $\pm$  20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 5 jam. Remaja yang mengalami kecanduan tersebut, akan merasa terhukum jika tidak melakukan hal yang menjadi keinginannya, hal itu dikarenakan remaja kurang bisa mengontrol dirinya (Gebrina., 2018).

Penelitian yang dilakukan Novrialdy, 2019 mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online*. Berdasarkan survei *Entertainment Software Association (ESA)* menemukan bahwa setiap orang memiliki

minimal satu *smartphone* yang bisa akses *game online*. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa 32% dari pemain *game* berusia remaja dibawah 18 tahun, dan sekitar 10% dari remaja tersebut aktif bermain *game online* rata-rata tiga kali dalam sehari dengan lama bermain sekitar 1 jam atau lebih 3 jam. Peningkatan ini juga terjadi di Amerika. Angka kecanduan *game online* sebanyak 81% terjadi pada remaja yang berusia 15- 17 tahun dan mulai kecanduan *game online*. Hal ini berdampak pula pada angka kecanduan *game online* di Indonesia yang semakin meningkat (Erik & Syenshie, 2020).

Data terbaru yang dirilis oleh *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2018)*, menyebutkan bahwa daftar pengguna aktif internet di Indonesia sudah mencapai 24% atau sekitar 10,7 juta orang dari total populasi penduduk Indonesia. Dari data pengguna internet tersebut, diperkirakan pengguna *game online* aktif Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Jumlah pengguna internet atau pengguna *game* di Indonesia berdasarkan jenis kelamin sebesar 51,43% laki-laki, dan 48,57% perempuan. Data tersebut adalah pengguna aktif yaitu orang yang hampir setiap hari bermain *game online* tanpa mengenal waktu (Erik & Syenshie, 2020).

Berdasarkan dari studi pendahuluan pada tanggal 07 maret 2022 yang dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara pada 10 remaja di Dusun Keringan Kidul yang mempunyai *smartphone* atau HP dan terdapat aplikasi *game online* di dalamnya dengan penggunaan *game online* lebih dari 3 jam per harinya ditemukan data 60% atau 6 remaja, kemudian 30% atau 3 remaja menggunakan *game online* kurang dari 3 jam, dan 10% atau 1 remaja lainnya mengatakan tidak bermain *game online* karena tidak suka menggunakan *game*. Mayoritas remaja menggunakan jenis *game online* seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *Free Fire*. Peneliti sebagai seorang perawat meneliti mengenai dampak penggunaan *game online* pada remaja ini karena ingin mengetahui dampak yang diakibatkan dari penggunaan *game online* dan memberikan edukasi mengenai dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*. Latar belakang diatas menunjukkan bahwa dampak *game online* yang dimainkan secara berlebihan dapat membuat resiko yang negatif dan dapat membahayakan bagi kesehatan remaja hal tersebut dapat berdampak pada berbagai hal termasuk kesehatan, sekolah, hubungan dengan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian terkait dengan gambaran dampak penggunaan *game online* pada remaja di Dusun Keringan Kidul.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana gambaran dampak penggunaan *game online* pada remaja di Dusun Keringan Kidul”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran dampak penggunaan *game online* pada remaja di Dusun Keringan Kidul.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan karakteristik responden di Dusun Keringan Kidul, meliputi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan durasi lama penggunaan *game online*.
- b. Mendeskripsikan dampak penggunaan *game online* di Dusun Keringan Kidul.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan dampak penggunaan *game online* terhadap remaja.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pembelajaran dan menambah pengetahuan bagi remaja di Dusun Keringan Kidul dalam menggunakan *game online* yang berlebihan dan pengaruhnya terhadap kesehatan remaja.

#### b. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada mahasiswa, dosen, dan tenaga kesehatan mengenai dampak penggunaan *game online* terhadap remaja khususnya pada mahasiswa keperawatan.

c. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi juga sebagai sumber referensi tambahan mengenai dampak penggunaan *game online* pada remaja.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai data untuk mengembangkan penelitian tentang dampak penggunaan *game online* pada remaja.

### E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Judul (Penelitian, Tahun)	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Gambaran Faktor Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja (Dihya Faaizu Al Dien Mubarak, dkk, 2021)	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif observasional dengan rancangan penelitian cross septional dan pengambilan data menggunakan tehnik non probability sampling dengan jenis accidental sampling.	Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 18-24 tahun (82,5%), memiliki uang saku < Rp 1.000.000 perbulan (70,1%), memiliki dukungan sosial rendah untuk bermain <i>game online</i> (57,7%), memiliki akses informasi rendah (56,7%), memiliki otonomi pribadi rendah (57,7%), memiliki situasi yang tidak mendukung untuk bermain <i>game online</i> (59,8%), dan memiliki niat bermain <i>game online</i> rendah (57,7%).	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yakni : teknik yang digunakan dengan menggunakan total sampling dan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner.
2.	Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik (Fauzi, 2019)	Metode penilitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peniliti yaitu melalui wawancara. Peneliti mengambil sampel dari siswa yang masih sekolah SMP dan SMK.	Hasil penelitian pada topik disimpulkan bahwa pengaruh <i>game online</i> PUBG terhadap prestasi belajar siswa menyatakan bahwa salah satu permainan berbasis <i>online</i> ini sangat digemari siswa.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yakni : teknik yang digunakan dengan menggunakan total sampling dan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner, menggunakan satu variabel .
3.	Dampak <i>Game Online</i> Mobile Legends terhadap Perilaku	Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data yang	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak <i>game online</i> mobile legends sangat berpengaruh terhadap	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yakni : penelitian akan di lakukan di dusun

No.	Judul (Penelitian, Tahun)	Metode	Hasil	Perbedaan
	Remaja. (Riska Cahaya Snindya Putri, Budiyono, Wawan Kokotiasa. 1 Januari 2021).	dikumpulkan pada penelitian ini berbentuk kata-kata, gambar, bukan berupa angka-angka. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif. Waktu penelitian yang dilakukan yaitu selama empat bulan, mulai dari bulan Maret hingga Juli 2020.	perilaku remaja yang memainkannya dan lingkungan di sekitarnya.	keringan kidul dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dan hanya satu variabel.
4.	Dampak dari kecanduan <i>game online</i> di kalangan remaja usia 15–18 tahun di kelurahan Kayuombun. (Muhammad Darwis, Khairul Amri, Hardy Raymond. Tahun 2020).	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan instrumen untuk mengumpulkan data. peneliti memilih metode observasi partisipasi dan metode wawancara bertahap untuk mendapatkan data dari responden dan informasi dari informan secara mendalam.	Hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini adalah Gangguan tidur terjadi stimulasi berlebihan yang terjadi pada otak ketika anak bermain <i>game online</i> dalam jangka waktu yang panjang. Gangguan tidur yang biasa terjadi pada anak yang kecanduan <i>game online</i> antara lain insomnia, narcolepsy, sleep apnea, nocturnal myoclonus, dan parasomnia.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yakni : metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode total sampling dan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner.
5	The impact of <i>online gaming addiction</i> on mental health among hum students. Kamal, N. S. Z., & Wok, S (2020).	Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan prosedur network sampling yang digunakan sebagai teknik pengambilan sampel untuk pemilihan data dan kuesioner survei online sebagai instrument penelitian. Sebanyak 210 responden berpartisipasi dalam penelitian ini	Tingkat kecanduan game online dan kesehatan mental di antara siswa IIUM ditemukan sangat rendah. Hubungan antara kecanduan game online dan komponen kesehatan mental, yaitu depresi, kecemasan, dan kesepian, ditemukan signifikan dan positif. Berdasarkan teori kognitif sosial yang diuji, semua hipotesis yang dikembangkan diterima.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yakni : penelitian akan dilakukan di dusun keringan kidul dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dan hanya satu variabel.