

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Remaja juga merupakan masa kehidupan untuk menentukan jati diri. Menurut WHO rentang usia anak remaja yaitu 12 - 24 tahun. Remaja memiliki perubahan - perubahan yang terjadi yaitu perubahan fisik ditandai dengan perubahan penampilan fisik dan fungsi fisiologis, terutama terkait dengan kelenjar seksual. Perubahan secara psikologis, remaja merupakan masa dimana individu mengalami perubahan dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan moral di antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa.

Jumlah penduduk remaja di Indonesia sebesar 65,82 juta dengan jumlah penduduk remaja terbanyak diusia 16-24 tahun dengan jumlah 60,44% Jumlah penduduk remaja usia 10 - 19 tahun di Jawa Tengah menurut kelompok umur dan jenis kelamin tahun 2022 sebesar 5.541.553 jiwa. Jumlah penduduk remaja usia 10 - 19 tahun di Kabupaten Klaten menurut kelompok umur dan jenis kelamin tahun 2022 sebesar 185.3210 jiwa (Statistik, 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain game online ada 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang menyebabkan remaja kecanduan bermain game on,ine diantaranya keinginan yang kuat dari diri sendiri, ketidakmampuan mengatur prioritas, rasa bosan yang dirasakan remaja, kurangnya *self control*. Faktor eksternal yang mempengaruhi remaja kecanduan game online yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, harapan orang tua yang terlalu melambung terhadap remaja.

Remaja dengan kecanduan *gadget* maupun internet dengan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunanya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang menggangukannya. Kecanduan *gadget* dan internet tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Berdasarkan survei meta analisis kecanduan internet tertinggi terjadi di Timur Tengah (10.9%), kemudian Amerika Utara (8,0%) dan Asia (7,1%). Pada remaja Asia khususnya di China tingkat kecanduan internet yaitu 2,2-9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Filifina 4,9-21,1%, dan Hong Kong 3,0- 16,4% (Lau, 2017). Di Indonesia sendiri penggunaan gadget didominasi oleh remaja. Badan Pusat Statistik (BPS) bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat

angka pertumbuhan pengguna internet remaja di Indonesia pada tahun 2021-2022 mencapai 99,16% (Ani Sutriningsih, 2022). Saputra (2016) menyebutkan di Indonesia kecanduan internet pada remaja sebesar 42,4%. Pada keseluruhan remaja yang menggunakan internet, 70% diantaranya mengakses internet untuk hal-hal negatif seperti cybercrime, cyberporn, dan *Game Online* lebih dari 3 jam perhari.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosisasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2022-2021, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta jiwa. Angka ini meningkat dari tahun sebelumnya, yaitu tahun 2021-2022 yang tercatat mencapai 210,03 juta jiwa, jumlah tersebut meningkat 2,67% (Kompas.com, 2019). *Game Online* banyak diminati dari berbagai kalangan usia. Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *Game Online personal computer* dan 65% diantara mereka adalah pemain *Game Online personal computer* yang menetap (Rahmawati, 2022). Sedangkan di Indonesia peminat *Game Online* terbanyak terjadi pada remaja, dengan data-data remaja laki-laki sebanyak 64,45%, remaja perempuan 47,48% usia 12-22 Tahun yang bermain *Game Online* (Kusumadewi, 2022).

Game Online banyak diminati dari berbagai kalangan usia. Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *Game Online personal computer* dan 65% diantara mereka adalah pemain *Game Online personal computer* yang menetap (Rahmawati, 2022). Sedangkan berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga didunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia memainkan video game per tahun 2022. Peminat *Game Online* terbanyak terjadi pada remaja, dengan data-data remaja laki-laki sebanyak 64,45%, remaja perempuan 47,48% usia 12-22 tahun yang bermain *Game Online* (Kusumadewi, 2022). Badan Pusat Statistik mengemukakan bahwa di Jawa Tengah pengguna internet yang memainkan game online sebanyak 47,74 pada tahun 2019 dengan mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang hanya 38,51%.

Di dalam game, pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi kecenderungan cara berperilaku pemain. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Sehingga permainan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku maladaptif (Merry Fitria Apriyanti, 2018). Bermain game dengan penggunaan waktu yang terlalu berlebihan dapat berdampak pada Kesehatan seperti gangguan penglihatan dan gangguan pada pola tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari *Game Online* yaitu pikiran menjadi terus menerus

memikirkan permainan yang sedang di mainkan, perilaku maladaptif, dan gangguan interaksi sosial (Merry Fitria Apriyanti, 2018).

Dampak dari remaja yang bermain game online diantaranya terjadinya masalah sosial dimana remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online atau hanya diam dirumah daripada berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, terdapat masalah komunikasi yang mana remaja akan kesulitan berkomunikasi secara real life, mengikis empati, gangguan motorik, dan gangguan kesehatan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku maladaptif seperti faktor biologis yang disebabkan keturunan seperti adanya kecacatan secara fisik sehingga membuat diri individu menutup diri, depresi, faktor psikologis disebabkan karena ketidakmampuan dalam menstabilkan emosi sehingga membuat diri individu merasa dirinya tidak berharga terhadap orang lain, maupun faktor sosial dan budaya yang mempengaruhi perilaku maladaptif.

Pada dasarnya setiap tindakan penyimpangan yang dilakukan seorang remaja adalah pesan yang mereka sampaikan kepada lingkungannya. Dengan kata lain, setiap perilaku aneh yang dilakukan adalah dalam rangka merespon lingkungannya bahwa pada diri mereka ada kesenjangan dalam kebutuhannya. Umumnya, permasalahan yang dialami oleh kalangan remaja adalah berupa perilaku maladaptif yaitu penyimpangan dari normalitas sosial yang selalu berpengaruh buruk pada kesejahteraan individu dan kelompok sosial. Perilaku maladaptif ini sering menimbulkan konflik, pertengkaran, tindak kekerasan dan perilaku antisosial lainnya terhadap orang-orang disekelilingnya. Perilaku maladaptif yang dimaksudkan disini adalah perilaku-perilaku yang timbul diakibatkan intensitas memainkan game online yang sangat lama bahkan sampai ketahap kecanduan. Misalnya, cenderung kurang tertarik pada kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online, penurunan prestasi akademik, relasi sosial dan kesehatan (Novrialdy, 2019). Selain itu, remaja menjadi malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan game online saja (Mertika, 2020).

Studi pendahuluan yang dilakukan di Desa Krajan pada tanggal 29 Mei 2023, dari 10 remaja yang diwawancarai didapat data 7 remaja berperilaku maladaptif. Berdasarkan fenomena yang ada penulis tertarik untuk melakukan studi penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Maladaptif Remaja di Desa Krajan”.

B. Rumusan masalah

Intensitas bermain game online pada remaja mengakibatkan terjadinya masalah seperti hilang focus, kurangnya empati, kecanduan, gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah, gangguan kesehatan.

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas pertanyaan penelitiannya adakah hubungan intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku maladaptif remaja di Desa Krajan?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Menjelaskan hubungan intensitas bermain *Game Online* dengan perilaku maladaptif pada remaja di Desa Krajan.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin dan Pendidikan terakhir.
- b. Mengidentifikasi intensitas bermain *Game Online* pada remaja di Desa Krajan.
- c. Mengidentifikasi perilaku maladaptif pada remaja di Desa Krajan.
- d. Menganalisis hubungan intensitas bermain *Game Online* dengan perilaku maladaptif pada remaja di Desa Krajan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah informasi tentang pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku maladaptif pada remaja di Desa Krajan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Remaja

Penelitian ini digunakan dalam mengembangkan kegiatan remaja yang positif, sehingga terhindar dari bahaya pengaruh perilaku maladaptif.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan pada orang tua sehingga mampu meningkatkan peran dalam membatasi intensitas remaja dalam bermain *game online*, sehingga tercipta perilaku yang adaptif.

c. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan mampu mengembangkan kegiatan yang disukai remaja dan kegiatan yang positif, sehingga remaja dapat mengurangi intensitas bermain *Game Online* agar lebih fokus dalam belajar.

d. Bagi Tenaga Kesehatan

Tenaga Kesehatan diharapkan mampu berkontribusi dalam sosialisasi mengenai hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku maladaptif yang mana kegiatan sosialisasi ini diharapkan mampu menyadarkan remaja-remaja yang sering bermain game online supaya tidak sering bermain game hingga kecanduan.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan proposal ini sebagai acuan atau referensi dalam pembuatan skripsi selanjutnya dengan tema atau judul yang sama.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Lusi Asmiati, Ika Ari Pratiwi, Much Aryad Fardhani dengan judul “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Remaja”.

Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan terhadap 4 responden.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan cross sectional, teknik sampling penelitian ini adalah cluster random sampling .

2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Merita Ayu Lestari dengan judul penelitian “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja”.

Teknik sampling pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 35 responden Sebagian besar memiliki tingkat kecanduan *Game Online* sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan Sebagian besar responden memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%). Nilai $p = 0.04 < 0.05$ yang berarti H_1 diterima. Kesimpulannya dalam penelitian ini yaitu ada hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah cluster random sampling.

3. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Stepanuston Pelawi, Stimson Hutagalung, Rolyana Fitriana dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Psikologi Remaja”.

Metode penelitian ini adalah kualitatif dan deskriptif dengan cara analisi dan wawancara serta observasi pada beberapa siswa SMP Advent Barusjulu, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh dari *Game Online* sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan remaja remaja karena *Game Online* mempengaruhi kesehatan, psikologis, akademik, sosial dan keuangan remaja remaja.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan cross sectional, teknik pengambilan sampel dengan cluster random sampling