

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi berkembang semakin pesat dan memberikan banyak manfaat bagi manusia, adapun teknologi yang memberikan manfaat sebagai hiburan yaitu *game online*. Di sisi lain, bahwa terapat dua dampak dalam teknologi yaitu dampak positif dan dampak negatif bagi setiap individu, apabila tidak dipergunakan secara tepat. Bahkan banyak anak-anak sekolah yang membawa gadget ke sekolahnya hanya untuk bermain game online. Tujuan bermain game diperuntukan untuk bersenang-senang dan sebagai penghilang kejenuhan dari padatnya jadwal sekolah serta tugas yang diberikan oleh guru. Karena, dengan bermain game online dapat memberikan rasa senang, serta dapat menghilangkan stress bagi siswa (Amran et al., 2020).

Menurut BPNBPS sudah menghitung banyaknya warga Indonesia pada tahun 2010-2035 dengan jumlah 268 juta orang, kemudian pada 2017 terdapat 50% atau 143 juta orang memakai internet, dengan kondisi yang akan terus meningkat. Tahun 2018 total surveynya dengan jumlah 171,17 juta setara dengan 64,8% sudah terkoneksi internet (Konsumen et al., 2018).

Penggunaan teknologi di kalangan anak remaja meningkat terus-menerus melalui media televisi, internet, komputer, gadget, dan game berbagai macam. Pengguna permainan online tidak hanya dari golongan remaja namun mayoritas penggunanya merupakan anak-anak (Mona fitri, 2020). Remaja adalah penduduk yang memiliki usia mulai 10 sampai 14

tahun buat remaja muda serta dengan usia 10 sampai 19 tahun merupakan remaja akhir (Ananda Oktavianti, Sanhg Ayu Made Adyani, 2021).

Pada tahun 2018, sebanyak 78% menggemari game online dengan rata-rata umur 12 sampai 17 tahun. Pada tahun 2017 Di Amerika sebesar 72% pria lebih menggemari permainan online dibandingkan wanita sebesar 49%. Kegiatan permainan online bisa melatih ketelitian, menaikkan keahlian berpikir, serta bisa menjadi media untuk meningkatkan kesenangan. Tetapi, permainan online dapat juga menimbulkan seseorang mengalami kecanduan (Tias et al., 2021). Jika secara nasional di Indonesia pengguna permainan online mulai tahun 2016 kurang lebih 6,5 juta pengguna game online/ video permainan naik jadi 500 ribu pengguna permainan online. jumlah ini diperkirakan akan terus bertambah (Susanti et al., 2018).

Bermain game memberikan dampak negatif antara lain game mengakibatkan penurunan konsentrasi belajar dirumah ataupun disekolah, tidak bisa mengendalikan kecerdasan emosi, tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game terus-menerus. Game cenderung menyebabkan kecanduan bagi yang memainkannya dikarenakan game dibuat dengan fitur yang menarik, didalamnya terdapat foto serta animasi hal ini menyebabkan ketertarikan untuk terus bermain (Wiguna et al., 2020). Dengan hal ini banyak pemain rental permainan online kebanyakan dari SMA. Anak-anak yang berseragam sekolah sering penuh warung internet saat belum ataupun sesudah kembali sekolah. Banyak juga anak sma yang suka dalam game online, apalagi suka menggunakan uang sakunya hanya untuk bermain sarana game yang terdapat pada permainan tersebut (Misnawati, 2016).

APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menyatakan bahwa fitur terbanyak dalam permainan online yaitu fitur mobile spartphone sekitar 67,8% atau sebanyak 89,9 juta. Informasi pengguna permainan online yang terbaru dikeluarkan oleh Newzoo (Global Game Market Report) pada tahun 2018, membuktikan jika 2,3 milyar merupakan pengguna permainan online, setelah itu pada kawasan asia pasifik berjumlah 50% atau 1,2

miliar dari populasi total pengguna permainan online dunia, serta di Indonesia pengguna permainan online menggapai 82 juta jiwa, terlebih lagi Indonesia merupakan peringkat ke 17 di dunia pada saat ini dengan pemasukan lewat permainan online (Mais et al., 2020).

Organisasi Kesehatan Dunia atau World Health Organizations (WHO) resmi memutuskan Kecanduan permainan ataupun game disorder ke dalam model terkini International Statistical Classification of Diseases (ICD) sebagai penyakit gangguan mental buat pertama kalinya. ICD ialah daftar klasifikasi kedokteran yang dikeluarkan WHO berisi catatan penyakit berikut indikasi, ciri, serta penyebabnya. ICD sebagai standar internasional buat pelaporan penyakit dan keadaan kesehatan serta dipergunakan oleh semua praktisi kesehatan pada global (Tiwa et al., 2019). Game online cenderung membuat kecanduan bagi pemainnya sehingga dapat melupakan aktivitas sehari-sehari seperti belajar, makan, tidur, serta berhubungan dengan dunia luar. Seorang yang kecanduan permainan online terus menerus sehingga menjadi semakin sedikit memanfaatkan waktu guna berinteraksi serta berhubungan dengan orang lain yang ada di lingkungannya (Lebho et al., 2020).

Permainan online tidak hanya memberi hiburan kepada pemainnya namun juga memberi tantangan yang menarik untuk dituntaskan sehingga pemain permainan online bermain tanpa menghiraukan waktu demi meraih kepuasan tersendiri (Febriandari et al., 2016). Gadget dapat memenuhi kebutuhan pokok masyarakat dan memudahkan kehidupan sehari-hari, kita membutuhkan perangkat komunikasi yang dapat digunakan dimana saja, siapa saja, dan siapa saja. Ini memudahkan pemain permainan online untuk bermain di sekolah atau di tempat kerja hanya sebagai pengisi keluangan waktu (Pratama et al., 2020). Remaja sekarang bisa di bilang dengan generasi millennials, remaja banyak sekali mengalami perubahan, yang berasal dari psikis juga dari fisik dalam peran sosialnya pada keluarga ataupun secara individual, masyarakat dan sekolah (Novrialdy, 2019).

Saat ini terdapat banyak sekali pilihan permainan online yang bisa dimainkan dengan gadget, PC, atau laptop contohnya semacam Arena of Valor (AoV), Mobile Legend (ML), Fortnite, Clash of Clans (CoC), Player Unknown' s Battle Ground (PUBG), serta Dota 2 ialah salah satu kegiatan permainan yang sangat luas terlepas dari jenis kelamin, budaya, serta umur (Novrialdy, 2019). Kecanduan permainan online sudah termasuk kedalam gangguan mental yang bisa pengaruhi otak dalam mengatur emosi baik secara perilaku maupun berkata kasar, sehingga mereka gampang marah serta susah untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Tiara Setia Hastuti, Duma L.Tobing, 2020). Ketika sedang bermain, pemain game online tidak sadar jika emosinya terbawa dengan permainan yang dia mainkan, membuat pemain cenderung mudah tersinggung, marah tiba-tiba, hal ini yang membuat emosi tidak terkontrol (Misnawati, 2016).

Dalam perspektif sosiologi, orang yang kecanduan permainan online, condong untuk menjadi egosentris serta hanya mementingkan dirinya sendiri, banyak pelajar yang senang membolos. Akibatnya, membuat anak/remaja menjadi kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. Hubungan dengan teman, dan keluarga menjadi kurang dekat. Jika kita melihat seseorang yang kecanduan permainan online, orang tersebut hanya menghabiskan banyak waktu untuk kesenangan yang tengah dimainkan sehingga tidak begitu menghiraukan hal- hal yang lain (Suplig, 2017).

Kemudahan dalam mengakses permainan online melalui sarana menarik dan juga pengaruh berasal dari lingkungan bakal membentuk remaja khususnya siswa- siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) terus menjadi tertarik bermain permainan online. Game online mampu membikin pecandunya menjadi cuek, gampang emosi, tidak peduli kepada lingkungan di sekitarnya contohnya keluarga, dan sahabat (Misnawati, 2016).

Peneliti melakukan survey di SMAN 1 BANTARBOLANG di hari Rabu tanggal 20 April 2022 saat dilakukan pengkajian melalui penyebaran kuesioner kepada 10 remaja dan didapatkan hasil, data 6 dari 10 responden yang mengalami kecanduan berat bermain game online, sedangkan 2 responden

mengaku tetap bermain game online tetapi tidak terlalu sering, sedangkan 2 sisanya mengaku tidak bermain game online.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai “Hubungan kecanduan game online dengan tingkat emosional pada remaja di SMAN 1 BANTARBOLANG.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan kecanduan game online dengan tingkat emosional pada Remaja?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Menganalisis hubungan kecanduan game online dengan tingkat emosional pada remaja SMAN 1 BANTARBOLANG

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi gambaran tingkat emosional pada remaja di SMAN 1 BANTARBOLANG
- b. Menganalisis hubungan kecanduan bermain game online dengan tingkat emosional pada remaja di SMAN 1 BAANTARBOLANG
- c. Mengidentifikasi gambaran tingkat kecanduan bermain game online pada remaja di SMAN 1 BANTARBOLANG

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak kecanduan game online pada remaja. Secara teoritis, dapat memperbanyak penjelasan serta pengetahuan tentang pengaruh kecanduan game online pada remaja, hasil dari penelitian ini dapat memperbanyak pengetahuan mengenai teori tentang pendidikan remaja secara individual serta social.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini berguna bagi peneliti sebagai kesempatan untuk mengaplikasikan teori yang telah peneliti peroleh selama perkuliahan pada prodi keperawatan.

b. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang factor-faktor yang membuat remaja menjadi kecanduan bermain game online, dan dampak-dampak yang muncul pada pecandu game online, sehingga factor-faktor dan dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar dapat melakukan kegiatan yang lebih positif lagi agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan peran orang tua dapat membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain gadget.

d. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat agar lebih memperhatikan perilaku anak untuk membatasi mereka bermain game online, tetapi diharapkan untuk lebih memilih permainan-permainan tradisional dan mengurangi penggunaan gadget.

e. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh siswa dan kegiatan yang positif, sehingga siswa bisa teralihkan dari bermain game online dan lebih fokus belajar