

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecanduan game online adalah suatu kebiasaan yang sangat kuat dan tidak dapat dihindari dimana orang tersebut kurang mampu mengontrol dirinya dalam melakukan aktivitas tertentu yang disukainya (Masfiah, 2010). Bermain game online merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu pemainnya menghibur diri dan mengurangi rasa lelah saat melakukan aktivitas sehari-hari. Seiring berjalannya waktu, game akan menghadapi perubahan teknologi dan informasi yang terus berkembang dan semakin kompleks (Novrialdy, 2019).

Jumlah masalah yang berkaitan dengan penggunaan internet, termasuk kecanduan *game online* ada 3.035.749.340 pada tahun 2014. Pengguna internet di seluruh dunia meningkat menjadi enam ratus juta dibandingkan dengan pengguna internet yang terdaftar dua tahun sebelumnya yaitu sebesar 2.405.518.376. Sebagian besar pengguna internet berasal dari Asia yaitu total 45,7%. Ini diikuti oleh Eropa dengan 19,2% dan Amerika Latin dengan 10,5%. Indonesia adalah negara keempat dengan jumlah pengguna internet tertinggi di Asia setelah Cina, India, dan Jepang. Dari perkiraan dua juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2000, jumlah ini meningkat menjadi 71.190.000. Pada tahun 2014, ditemukan bahwa 29% pengguna *game online* berusia di bawah 18 tahun, 32% berusia 19-35 tahun, dan 39% berusia lebih dari 35 tahun (Istiqomah, 2020).

Seorang anak laki-laki berusia 17 tahun meninggal dunia setelah terlalu banyak bermain *game online* selama 22 hari berturut-turut di Republik Bashkortostan, Rusia

hari Kamis (9 Maret 2015). Insiden itu bermula ketika seorang remaja Rusia bernama Rustam mengalami patah kaki dan harus tinggal di rumah. Karena bosan, Rustam bermain *game online* tanpa henti kecuali untuk makan dan tidur. Menurut pakar kesehatan, remaja tersebut kecanduan *game online* selama kurang lebih 6,5 jam dalam 22 hari dan tidak berhenti (Hardoko, 2015).

Fenomena kecanduan game online membuat para remaja seringkali terlihat sibuk dan jarang untuk berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Sekelompok remaja berkumpul di satu tempat dan jarang mengobrol karena sibuk dengan game onlinenya masing-masing. Hal ini menimbulkan dampak yang lebih negatif jika dibiarkan, dan dapat mempengaruhi interaksi sosial pada remaja. (Muflih et al., 2017).

Interaksi sosial memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan remaja yaitu terjadi depresi, harga diri rendah, merasa kesepian, terjadi penurunan pada masalah sosialnya. Serta kecanduan game online mengarah pada perilaku bermasalah contohnya gangguan emosional yang dapat mempengaruhi kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya dalam aktivitas fisik dikarenakan kecanduan game online yang berlebihan (Van Den Eijnden et al., 2018).

Faktor yang bisa mempengaruhi interaksi sosial remaja kecanduan game online yaitu meningkatkan stres emosional, suasana hati yang dapat berubah sewaktu-waktu tergantung situasi remaja. Tugas perkembangan yang perlu dipenuhi remaja adalah menjalin hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya, baik laki-laki atau perempuan, guna memenuhi kemandirian emosional dari orang tuanya. Karena interaksi sosial remaja sangat penting selama masa adaptasi dengan lingkungan untuk menjadi pribadi yang lebih baik (Annisa Maulida, 2019).

Upaya dalam mengatasi kecanduan pada remaja terhadap game online dengan interaksi sosial adalah remaja dihadapkan pada lingkungan sosial yang bebas pada masa perkembangan remaja, maka penting bagi remaja pada masa ini untuk memilih pendampingan yang tepat.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja SMK Nasional Malang” tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial remaja, dengan landasan teori yang dapat mendukung pemecahan masalah yang diteliti. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui dan menggali bagaimana anak remaja saat kecanduan game online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah ada hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial remaja SMK Nasional Malang? “

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial remaja SMK Nasional Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi gambaran karakteristik demografi pada remaja di SMK Nasional Malang.

2. Mengidentifikasi gambaran tingkat kecanduan game online pada remaja di SMK Nasional Malang.
3. Mengidentifikasi gambaran tingkat interaksi sosial pada remaja di SMK Nasional Malang.
4. Menganalisis kecanduan game online dengan interaksi sosial remaja di SMK Nasional Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan bagi siswa SMK Nasional Malang dan dapat dijadikan sebagai sumber informasi tentang hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial remaja. Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan keilmuan di bidang kesehatan terutama dalam bidang keperawatan jiwa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan kecanduan *game online*.

1.4.2.2 Bagi Ilmu Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial remaja, sehingga perawat bisa menjalankan perannya sebagai edukator pada remaja supaya lebih baik.

1.4.2.3 Bagi Remaja

Hasil penelitian dapat bermanfaat bagi responden (remaja) dan dapat meningkatkan kesadaran remaja terkait hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial remaja.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja SMK Nasional Malang” belum pernah dilakukan, namun terdapat kesamaan pada beberapa penelitian sebelumnya, sehingga dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Beberapa penelitian yang mirip antara lain :

- a) Penelitian oleh (ANJASARI et al., 2020) dengan judul **“Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja”**. Metode yang digunakan terdiri dari data yang diperoleh dari responden secara langsung dengan menyebarkan kuisisioner. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Populasi dari penelitian ini 150 remaja di wilayah Kota Denpasar. Penyebaran kuisisioner diolah dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas terhadap data yang diperoleh. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online terhadap interaksi sosial pada remaja memiliki hubungan yang signifikan dan berpengaruh terhadap interaksi sosial. Terlihat dari nilai 0,8058964 dimana yang paling kecanduan game online akan mengalami penurunan interaksi sosial.

Persamaan Penelitian ini membahas tentang hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja.

Perbedaan Penelitian ini membahas tentang kecanduan game online pada remaja laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 13 sampai 21 tahun. Sedangkan penelitian saya pada remaja dengan rentang usia 15-16 tahun. Penelitian saya menggunakan teknik random sampling dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Remaja SMK Nasional”.

- b) Penelitian oleh (Sari, 2019) dengan judul “**Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang**”. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan bentuk penelitian korelasional bertujuan untuk melihat hubungan dua variabel atau lebih. Populasi dari penelitian ini 120 responden, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *snowball sampling*, dengan teknik seperti yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu bermain game online berdurasi 30 jam perminggunya dan sudah bermain game online selama 12 bulan. Skala penelitian yang digunakan adalah skala model likert dilihat dari uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial, dengan hubungan negatif yang signifikan antara keduanya.

Persamaan Penelitian ini membahas tentang hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial pada mahasiswa yang bermain game online.

Perbedaan Penelitian ini membahas tentang hubungan antara kecanduan game online menggunakan tehnik *snowball sampling*. Sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan teknik random sampling berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja SMK Nasional Malang”.