

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia menggunakan teknologi karena memiliki akal. Dengan akalnya manusia ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik, lebih aman, dan sebagainya. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akalnya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya (Ngafifi, 2014). Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Pada era globalisasi saat ini, penguasaan teknologi menjadi prestise dan indikator kemajuan suatu negara. Negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi tinggi (*high technology*), sedangkan negara-negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal (*failed country*) (Ngafifi, 2014).

Teknologi yang berkembang dengan pesat, meliputi berbagai bidang kehidupan manusia. Masa sekarang nampaknya sulit memisahkan kehidupan manusia dengan teknologi, bahkan sudah merupakan kebutuhan manusia. Awal perkembangan teknologi yang sebelumnya merupakan bagian dari ilmu atau bergantung dari ilmu, sekarang ilmu dapat pula bergantung dari teknologi. Contohnya dengan berkembang pesatnya teknologi komputer dan satelit

ruang angkasa, maka diperoleh pengetahuan baru dari hasil kerja kedua produk teknologi tersebut. Kemajuan teknologi merupakan bagian dari konsekuensi modernitas dan upaya eksistensi manusia di muka bumi. Oleh karena itu, dampak negatif yang timbul sebagai akibat dari kemajuan teknologi menjadi kewajiban bersama umat manusia untuk mengatasinya. Dengan adanya *consciousness* (kesadaran) bersama maka kita yakin bahwa generasi mendatang akan lebih smart dan bermartabat (Ngafifi, 2014)

Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam game yang menarik para anak sekolah/siswa sehingga berdampak terhadap aktifitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar dan tingkat emosi anak (Setiawan, 2018). *Game* adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *game* adalah sesuatu yang memiliki “akhir dan cara mencapainya.” Pada era sekarang ini telah muncul suatu permainan yang biasa disebut dengan *game mobile* untuk pengembangan diri. Oleh karena itu, aplikasi *game* akan memberikan dampak baik bagi para penggunanya. Seiring perkembangan jaman yang terus meningkat, model permainan ini menjadi kian pesat pula. Namun akhir-akhir ini *game* berdampak negatif kepada pemainnya seperti lupa waktu keasikan bermain sendiri sehingga mengabaikan keadaan sekitarnya yang berakibat luas terhadap pergaulan, pekerjaan dan prestasi, kesehatan (Setiawan, 2018).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addiction disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*

(berlebihan bermain game). Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain secara daring, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya (Intan Maharani & Hadi Nurcahyono, 2019).

World Health Organization (WHO) menerbitkan dokumen *International Classification of Diseases 11* (ICD-11) pada 18 Juni 2018. Dokumen ini digunakan oleh para tenaga kesehatan untuk mengkategorisasi berbagai penyakit dan kondisi kesehatan, salahsatunya kecanduan game online (6C51 *Gaming disorder*) (Oknalia, 2020). Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, diperkirakan pemain game online di Indonesia berkisar 20,6 juta orang. APJII (2018) juga menunjukkan penduduk berusia 15-19 tahun (91%) mendominasi pengguna internet di Indonesia. Persentase anak usia 7-17 tahun yang mengakses internet di Sumatera Barat sebagai hiburan sebesar 49,12% untuk yang Perempuan dan 57,66% untuk Laki-laki (APJI, 2018) (BD et al., 2020). Prevalensi kecanduan game dengan mengambil sampel di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta pada tahun 2012. Menemukan bahwa ada 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain game online selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti (Hairil Akbar, 2019). Berdasarkan hasil penelitian WHO (2010), didapatkan bahwa 1 dari 5 anak yang berusia kurang dari 16 tahun mengalami masalah emosional. Anak usia 4 -15 tahun yang

mengalami masalah mental emosional sebanyak 104 dari 1000 anak. Angka kejadian tersebut makin tinggi pada kelompok usia di atas 15 tahun, yaitu 140 dari 1000 anak. Berdasarkan riset kesehatan dasar (Riskesdas) pada tahun 2018, prevalensi masalah mental dan emosional pada orang Indonesia dengan usia di atas 15 tahun adalah 9.8% (Pakali et al., 2022)

Bermain *game online* dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya. Pada anak usia sekolah dasar termasuk usia yang masih rentan dengan hal-hal yang negatif, karena anak usia sekolah dasar belum mampu membedakan dan memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Emosi dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang bisa ditunjukkan oleh suatu individu terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh individu tersebut. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang kritis. Perkembangan emosi anak selalu sejalan dengan setiap tahapan dalam perkembangannya terutama pada anak usia sekolah dasar yang sedang dalam tahap perkembangan yang sangat kompleks menyesuaikan dengan pengalaman dan peristiwa apa saja yang sudah dia alami. Mental yang dimiliki anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan emosinya (Paremeswara & Lestari, 2021).

Penanganan ketergantungan game online dengan bantuan dari berbagai pihak terutama pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan ditimbulkan, mengatur waktu belajar dan bermain anak, memasukkan materi tentang game online dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam

memilih game yang edukatif serta Menjalin komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua (Alam et al., 2022).

Dari hasil study pendahuluan yang telah saya lakukan di SMA SURYA BUANA yang terletak pada alamat Jl. Candi VI D No.2, Karangbesuki, Kec. Sukun, Kota Malang pada anak remaja tingkat SMA kelas 10-12 didapatkan data bahwa siswa SMP lebih cenderung bermain game online dengan HP dengan alasan lebih mudah dibawa kemana-mana dan lebih mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja, sedangkan pada siswa SMA lebih cenderung bermain game online di PC dengan alasan *visual game* yang lebih realistis dan lebih terlihat lebih elegan dan dewasa Ketika dimainkan. Maka dari itu berbedanya platform yang menjadi arena untuk memainkan game online menimbulkan dampak yang lumayan berbeda, seperti jika pada siswa SMP beberapa siswa mengalami penurunan fokus ketika kegiatan belajar mengajar, susah untuk mendapatkan nilai yang memuaskan, tidak merespon kegiatan apapun kecuali bermain game online yang disukainya, sedangkan pada siswa SMA seperti mengantuk pada jam pelajaran, membolos sekolah, lebih mementingkan keperluan game dari pada pendidikannya selama sekolah. Dari fenomena yang terjadi diatas peneliti ingin meneliti tentang perubahan perilaku anak yang mengalami kecanduan game online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi perumusan masalah dari penelitian ini adalah “bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan perubahan emosional anak usia remaja?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Meneliti adanya apakah hubungan kecanduan *game online* dengan perubahan emosional pada anak usia remaja?.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi karakteristik responden
2. Mengidentifikasi kecanduan *game online* pada remaja
3. Mengidentifikasi perubahan emosional pada remaja
4. Menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan perubahan emosional pada anak usia remaja

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan kajian pengetahuan terkait dengan kecanduan game online dengan perubahan emosional serta juga diharapkan agar remaja tidak kehilangan kontrol dalam memainkan game online.

1.4.2. Manfaat Praktik

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan berbagai manfaat bagi beberapa pihak yang ada, antara lain yaitu :

- a. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pedoman pembuatan kebijakan untuk meningkatkan pelayanan kesehatan terutama bagi pelayanan kesehatan jiwa di Indonesia.

- b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pedoman pembuatan kebijakan

untuk meningkatkan pelayanan kesehatan terutama bagi pelayanan kesehatan jiwa di Indonesia.

c. Bagi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi bagi staf pengajar keperawatan di dalam mempersiapkan mahasiswa keperawatan untuk lebih memahami remaja yang kecanduan game agar dapat lebih mengontrol emosi dan perubahan perilaku.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mampu mengetahui bagaimana mengidentifikasi perubahan emosional anak usia remaja yang mengalami kecanduan game online pada anak usia remaja.

1.5 Keaslian Penelitian

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan penelitian ini antara lain :

- a. Penelitian yang berjudul “Analisis Perubahan Perilaku Akibat Game Online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemenuhan kebutuhan mahasiswa dari bermain game online dan untuk mengetahui penyimpangan perilaku yang diakibatkan oleh penggunaan game online, serta mengetahui upaya untuk menanggulangi dampak negatif game online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Perbedaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah target penelitian saya adalah anak usia remaja antara usia 13-17 tahun yaitu pada tahap SMP-SMA dan penelitian saya menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis deskriptif serta variable dalam

penelitian saya berbeda yaitu perubahan emosional yang dialami anak usia remaja yang mengalami kecanduan game online (A. Kurniawan et al., 2019).

- b. Penelitian yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamiga S Balongan” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain Game Online (Variabel X) terhadap perilaku remaja (Variabel Y). Perbedaan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu pada penelitian saya akan berfokus kepada perubahan emosional yang dialami remaja (Dhamayanthie, 2020).
- c. Penelitian yang berjudul “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak” kepribadian pada anak berusia 11-13 pada jenjang Sekolah Dasar di Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Kecanduan game online merupakan memainkan game online dengan secara berlebihan sehingga menjadikan game online sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan. Perbedaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah target penelitian saya adalah anak usia remaja antara usia 13-17 tahun yaitu pada tahap SMP-SMA dan penelitian saya menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis deskriptif serta variable dalam penelitian saya berbeda yaitu perubahan emosional yang dialami anak usia remaja yang mengalami kecanduan game online (Ulya et al., 2021).