

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, terutama di kalangan remaja. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang sangat diminati oleh remaja adalah game online. Saat ini, game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian integral dari gaya hidup sehari-hari. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, lebih dari separuh penduduk Indonesia telah mengakses internet, dengan proporsi terbesar berasal dari kelompok usia remaja dan dewasa muda, yang juga merupakan pengguna aktif layanan digital seperti game online (*BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online*, n.d.)

Intensitas penggunaan game online yang tinggi telah menimbulkan berbagai permasalahan, salah satunya adalah kecanduan. Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization*, 2019) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan yang ditandai dengan kesulitan individu dalam mengontrol dorongan bermain game secara berlebihan, sehingga berdampak negatif terhadap fungsi sosial, prestasi akademik, dan kesehatan mental. Kajian terbaru *A Scoping Review of Impaired Control in the Context of Gaming Disorder* (Kowalik & Delfabbro, 2025) menyoroti aspek kontrol terbatas (*impaired control*) sebagai inti dari *gaming disorder*. Kajian ini menegaskan bahwa individu dengan gangguan ini secara berulang gagal menahan dorongan bermain, sehingga terlibat dalam sesi bermain yang berlebihan walau menyadari konsekuensi negatif termasuk penurunan

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA  
202310300511011  
D3 KEPERAWATAN

prestasi akademik, isolasi sosial, dan konflik keluarga (Kowalik & Delfabbro, 2025).

Kecanduan game online atau *gaming disorder* adalah gangguan yang ditandai oleh kebiasaan bermain game secara berlebihan lebih dari 3 jam per hari sehingga mengganggu fungsi kehidupan sehari-hari. Kondisi ini mencakup ketidakmampuan dalam mengendalikan frekuensi bermain, memberikan prioritas utama pada aktivitas bermain meskipun ada konsekuensi negatif, serta kecenderungan untuk terus bermain dalam jangka panjang. Berdasarkan hasil meta analisis global yang melibatkan lebih dari 640.000 remaja, ditemukan bahwa sekitar 8,6% mengalami gangguan ini dengan angka tertinggi tercatat di kawasan Asia (lebih dari 11%). Data tersebut menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan game online terus meningkat dalam sepuluh tahun terakhir (Satapathy et al., 2025). Remaja laki-laki merupakan kelompok paling rentan mengalami kecanduan game online, yang dipengaruhi oleh faktor perkembangan usia, minat terhadap teknologi, serta tekanan atau pengaruh dari lingkungan sosial dan pertemanan. Sebuah penelitian yang dilakukan di lima SMP di Kota Banda Aceh, ditemukan bahwa sebanyak 20,7% remaja laki-laki mengalami adiksi game online, sedangkan pada remaja perempuan hanya sebesar 7,4% (Sari et al., 2023). Penelitian studi kasus yang mengidentifikasi gejala kecanduan game online pada remaja di Kecamatan Percut Sei Tuan menemukan bahwa sekitar 8,3% remaja mengalami kecanduan game online, terutama mereka yang bermain game online 8 jam per hari dan mayoritas merupakan laki-laki (Putri Anisa, Asmat Burhan, 2024). Perbedaan ini menunjukkan bahwa jenis kelamin merupakan salah satu prediktor penting dalam perilaku adiksi game online. Remaja laki-laki cenderung lebih tertarik pada game online yang mengandung kekerasan dan tantangan tinggi, serta lebih banyak

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA  
202310300511011  
D3 KEPERAWATAN

menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan dengan remaja perempuan.

Durasi bermain yang panjang juga meningkatkan risiko terjadinya kecanduan, terutama bila dilakukan lebih dari lima jam per hari di hari sekolah dan meningkat dua kali lipat saat akhir pekan (Sari et al., 2023).

Kondisi kecanduan game online ini menimbulkan tantangan tersendiri bagi para orang tua. Banyak orang tua merasa kebingungan, frustrasi, bahkan kewalahan dalam menghadapi perubahan perilaku anak mereka yang terindikasi kecanduan game online. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya dirasakan oleh anak, tetapi juga berdampak pada dinamika keluarga, kualitas komunikasi antar anggota keluarga, serta kestabilan emosional orang tua. Sayangnya, tidak semua orang tua memiliki pengetahuan, keterampilan, maupun strategi pengasuhan yang memadai untuk mengatasi situasi tersebut (Diana Fitriani et al., 2022).

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, peran orang tua sangatlah penting dalam upaya penanganan kecanduan game online pada remaja. Orang tua merupakan pihak yang pertama kali terdampak secara emosional dan psikologis, serta memiliki peran sentral dalam mengarahkan, membatasi, dan mengawasi aktivitas bermain game anak (Sari et al., 2021). Namun, kajian yang secara mendalam mengeksplorasi pengalaman orang tua, khususnya dalam menghadapi anak remaja laki-laki yang mengalami kecanduan game online, masih tergolong terbatas. Aspek-aspek seperti dinamika emosional, tekanan psikologis, serta strategi pengasuhan yang diterapkan belum banyak dikaji secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting untuk dilakukan guna menggali dan memahami pengalaman orang tua secara mendalam dalam menghadapi remaja laki-laki yang mengalami kecanduan game online. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam merumuskan pendekatan edukatif dan

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA  
202310300511011  
D3 KEPERAWATAN

preventif berbasis keluarga yang lebih efektif dalam menangani permasalahan kecanduan game online pada remaja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengalaman orang tua dalam menghadapi remaja yang kecanduan game online?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Mengeksplorasi pengalaman orang tua dalam menghadapi remaja yang kecanduan game online

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan memperkaya teori dalam bidang keilmuan, khususnya keperawatan komunitas, psikologi remaja, dan ilmu perilaku. Temuan dalam studi ini dapat menjadi rujukan tambahan bagi pengembangan kajian akademik yang membahas fenomena kecanduan game online di kalangan remaja serta dinamika keluarga dalam menghadapinya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi lahan

Hasil dari penelitian ini sebagai bahan masukan dalam merancang program pembinaan yang lebih tepat sasaran bagi remaja pengguna game online. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendorong terbentuknya kebijakan edukatif yang lebih responsif terhadap pengaruh teknologi digital di lingkungan remaja.

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA  
202310300511011  
D3 KEPERAWATAN

b. Bagi rumah sakit

Pengetahuan yang diperoleh dari penelitian ini dapat digunakan oleh tenaga kesehatan terutama perawat dan tenaga profesional lainnya dalam merancang pendekatan pelayanan yang lebih sesuai terhadap keluarga yang memiliki anak atau remaja dengan kecenderungan adiksi terhadap game online.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat menjadi sarana edukasi bagi orang tua dalam mengidentifikasi gejala kecanduan game online, memahami faktor-faktor penyebabnya, dan mengetahui dampaknya terhadap perkembangan remaja. Orang tua dapat mengambil langkah pendampingan dan pencegahan yang lebih tepat dalam mengelola penggunaan teknologi digital pada anak dan remaja.

d. Bagi Dinas Sosial

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang program intervensi dan pencegahan untuk mengurangi risiko adiksi game online pada remaja. Penelitian ini dapat memperkuat upaya advokasi serta kolaborasi lintas sektor dalam rangka meningkatkan perlindungan serta pemenuhan perkembangan psikososial anak dan remaja.