

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi adalah wabah penyakit yang terjadi di suatu wilayah geografis yang luas atau menyebar dalam skala global. Menurut WHO (2020), pandemi tidak ada kaitannya dengan tingkat keparahan penyakit, jumlah korban atau jumlah penularan, tetapi penyebarannya secara geografis. Pandemi adalah wabah yang telah menyebar ke berbagai negara atau benua, biasanya menyerang banyak orang.

Verizon (2020) menyatakan persentase pengguna *game online* selama pandemi *virus corona* yang mengakibatkan *Covid-19* mengalami peningkatan yang signifikan. Verizon mencatat pengguna video *game* semakin tinggi 75% selama jam sibuk. Verizon mengungkapkan peningkatan terjadi lantaran ratusan juta orang diimbau untuk tetap berada di dalam rumah guna mencegah penyebaran *Covid-19*. Sehingga, banyak orang memilih bermain *game* untuk mengisi waktu luangnya selama di rumah.

Game online adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat keras (hardware), misalnya Mobile Smartphone (Android), Playstation (PS), XBOX, dan Komputer (PC). *Game online* terbagi atas beberapa jenis/genre yaitu, real time strategy (RTS), first person shooter (FPS), role playing *games* (RPG), dan masih banyak jenis lainnya (Pritandio, 2017).

Dikutip dari web resmi WHO (2018), kecanduan *game* didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan *online* maupun *offline* (*game* digital atau video *game*) dengan beberapa tanda, sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*;
 - 2) Lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya;
- yang menarik, dilakukan sedemikian rupa sehingga melupakan hal-hal lain.

Kecanduan game online tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan, memungkinkan individu untuk bermain game online terlepas dari waktu untuk mendapatkan kepuasan. Tantangan dalam game ini adalah salah satu godaan bagi pemain untuk melupakan waktu dan bermain game online, apalagi bermain melawan grup lain dalam satu grup. Ketika seseorang mencapai dalam strata ini, maka orang tadi mengalami kecanduan. Kebanyakan yang menjadi kecanduan *game online* merupakan remaja, di mana pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya merupakan *game online*.

Banyak pemicu yang ditimbulkan dari kecanduan permainan online, salah satunya sebab gamer tidak hendak sempat dapat menuntaskan game hingga tuntas. Tidak hanya itu, sebab sifat dasar manusia yang senantiasa mau jadi pemenang serta bangga terus menjadi mahir hendak suatu tercantum suatu game. Dalam permainan online apabila point meningkat, hingga objek yang hendak dimainkan hendak terus menjadi hebat, serta mayoritas orang bahagia sehingga jadi pecandu.

Jumlah pemain *game* di Indonesia adalah yang terbanyak di Asia Tenggara, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2016 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa. Pada tahun 2017 pengguna internet mengalami peningkatan yaitu mencapai angka 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,7% yang bermain *game* menggunakan *smartphone*, *personal computer* dan *laptop*. Melansir *Tech Crunch*, plat distribusi permainan Steam mencatat rekor

pengguna permainan dengan lebih dari 20 juta pengguna pada 16 Maret 2020. Dengan perkiraan 6,1% pemain *game* mengalami kecanduan, -maka dapat diperkirakan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta pemain *game* yang mungkin kecanduan. Jumlah pengguna internet ini akan terus meningkat dari tahun ketahun dan semakin mudahnya koneksi internet untuk kedepannya. di negeri ini, yang mengakses *game online*.

Berdasarkan penelitian Dr. Siste (2018) menyimpulkan bahwa 14% remaja berstatus pelajar SMP dan SMA di ibu kota mengalami kecanduan internet. Indonesia menduduki posisi tertinggi kecanduan *game online* disusul dengan Korea Selatan dengan prevalansi adiksi gamenya 12%.

Dikutip menurut laman cirebonraya.com Akim Garis (2021) menyatakan bahwa sepanjang 2020 RSJ Jabar mencatat responden berobat ke Klinik Kesehatan Jiwa Anak dan remaja total terdapat 104 responden, yang mengalami kasus kejiwaan terdampak kecanduan games.

Dalam penelitian Febriandari, Dona dkk. (2016) memberitahukan secara umum responden bermain *game online* sudah lebih dari 24 bulan yaitu berjumlah 37 orang responden (74%). Hal ini mengakibatkan remaja lebih banyak mengenal tentang dunia, cara bermain *game online* dan dapat berisiko mengalami kecanduan *game online*. Dari hasil penelitian menunjukkan remaja yang mengalami kecanduan *game online* dengan tingkat kecanduan ringan menurut Setadji (2016) disebabkan responden merasa bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, pelepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus di prioritaskan dan sanggup mengontrol dirinya sendiri.

Seseorang terus bermain *game* meski terdapat konsekuensi negatif yang jelas terlihat. Tercantum pula di dalam website tersebut, kecanduan permainan apabila pola sikap tersebut sangat kokoh serta berakibat baik terhadap individu, keluarga, sosial,

pembelajaran, pekerjaan, ataupun zona berarti yang lain, serta nampak jelas selama setidaknya 12 bulan. Serta dimasukkannya kecanduan *game* ke dalam ICD-11 akan meningkatkan perhatian profesional kesehatan terhadap risiko gangguan kesehatan atas pola perilaku tersebut, sehingga perlu pengembangan tindakan pencegahan dan pengobatan yang relevan.

Pada saat melakukan survey di desa Cibodas RT 01, penulis menemukan fenomena bahwa ketua RT tersebut mengatakan ada seorang anak remaja yang rela mencuri uang orang tuanya hanya untuk top up di game kesukaannya, dan dia juga nampak tidak bersosialisasi dengan teman sebayanya, dia hanya mengurung diri di rumahnya sambil bermain game, didapatkan juga beberapa remaja yang tidak memiliki motivasi untuk belajar, alasan memilih RT01 dengan RT lainnya karna jumlah populasinya lebih banyak dari RT yang lain yaitu berjumlah 24 orang.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian keperawatan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dituangkan dalam karya tulis ilmiah dengan judul “Gambaran Pengetahuan Remaja Terhadap Kecanduan *Game Online* Di Masa Pandemi Covid - 19 Di Cibodas RT 01 RW 04 Tahun 2021” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang dapat di identifikasi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Gambaran Pengetahuan Remaja Terhadap Kecanduan *Game Online* Di Masa Pandemi Covid - 19 Di Cibodas RT 01 RW 04 Tahun 2021 “

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui gambaran pengetahuan pada remaja dalam mencegah kecanduan game online di masa pandemi Covid-19 di desa Cibodas RT 01 RW 04 Tahun 2021

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan pengalaman peneliti untuk meningkatkan pengetahuan kesadaran tentang bahayanya kecanduan *game online*

1.4.2 Bagi Desa Cibodas RT 01 RW 04

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang bahayanya kecanduan *game online* dan menghindari hal – hal yang dapat menyebabkan kecanduan *game online*

1.4.3. Bagi Institusi Universitas Bhakti Kencana Bandung

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan wawasan dan menambah prestasi akademik

1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai bahan untuk penelitian dan bisa menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.