

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

World Health Organization menyatakan bahwa remaja merupakan individu yang berusia 10-19 tahun. Menurut UU perlindungan anak remaja menjadi kelompok penduduk yang cukup besar, hamper 20% dari jumlah penduduk di indonesia.

Ketika fase remaja akan menjalani berbagai perubahan dari biologis dan psikologis dirinya, sebagai dirinya maupun peran sosial di keluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada zaman milenial sekarang akan menjumpai banyaknya teknologi yang mempermudah bermacam informasi yang dihaapkannya (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Adapun kemajuan teknologi di zaman sekarang memang luar biasa. Orang dewasa, remaja hingga anak-anak juga ikut menikmati kemajuan teknologi tersebut.

Jenis barang teknologi yang marak dipakai pada massa sekarang ialah kegiatan yang mendatangkan kebahagiaan dan memberikan hiburan (fun activities) salah satunya adalah game online. Indonesia di dunia mempunyai urutan 17 untuk total pemakai untuk mobile games (Kurniawan and Ningsih 2021). Riset dari we are social mengatakan sebagian besar atau 83,6% pemakai internet berumur 16-64 tahun di dunia bermain game online memakai gawai. Sementara 68,1% memakai smartphone untuk bermain game.

Efek baik dari online games adalah dapat melatih kerja sama anak, fokus, kemampuan berbahasa inggris, kelincahan, berpikir kreatif, kegembiraan, kesabaran dan pengurangan stres. Sementara efek tidak baik dari online games adalah adiksi pada sikap buruk yaitu berbicara sambil bermain game dan sikap buruk saat bermain game yaitu memukul meja, mengambil milik yang lain dan malas melakukan aktivitas selain game online. (Mertika and Mariana 2020).

Games addiction adalah problem yang mempunyai perhatian khusus dari penduduk luas dan remaja adalah golongan paling banyak mengalami problem pada permainan game online (Novrialdy et al., 2019). Hasil penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa hampir 6% remaja mengalami games addiction dalam kategori berat dan lebih dari 22% pada kategori sedang. Remaja yang mengalami kecenderungan games addiction dalam kategori berat dan sedang hampir 30%, angka ini cukup tinggi sehingga perlu diperhatikan (Rangkuti et al., 2021).

Riset yang berasal dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pemakai internet di Indonesia mengalami kenaikan sebesar 10,12% pada 2018 dan jumlah pengguna berjumlah 17,17 penduduk per 264,16 juta penduduk indonesia. Secara tota. Separuh dari jumlah tersebut 80% berumur dari 15-29 tahun. Dimana jenis layanan yang digunakan adalah Ponsel (96%), Smartphone (94%), Ponsel Non-Smartphone (21%), laptop, komputer desktop (66%), tabel (23%), konsol game(16%), hingga VR(5,1%). Dari berbagai jenis layanan tersebut perangkat smartphone berjumlah 160,9 juta atau 67,8%, dan Indonesia merupakan

neraga dengan jumlah pemain games paling banyak yang berjumlah 221,2 juta pada perangkat mobile dan pada perangkat computer sebanyak 121 juta (Kosasih et al. 2022).

Remaja dinilai lebih rentan mengalami adiksi game online dari pada orang dewasa, dikarenakan pada usia remaja sering dikaitkan dengan stereotype atau masa-masa bermasalah. Games addiction dapat merusak hubungan dalam kehidupan nyata, tidur, pekerjaan, pendidikan, dan sosialisasi. Saat terobsesi terhadap game dapat menyebabkan kemunduran hubungan dalam kehidupan nyata, kurang perhatian, agresif, sikap bermusuhan, stress, prestasi akademik menurun, merasa tidak bahagia dan sendirian. Oleh karena itu diperlukan suatu intervensi tambahan yang dapat mendukung keberlangsungan dari terapi yang diberikan dan mencegah kekambuhan. (Novrialdy, Nirwana, and Ahmad 2019)

Salah satu intervensi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah games addiction adalah dengan Craving behavior intervention (CBI) yang menjadi salah satu terapi yang efektif untuk menangani dan mengontrol rasa keinginan atau menurunkan hasrat bermain game online (Deng et al., 2017). Salah satu intervensi yang dapat mendukung proses penanganan kecanduan game online dari terapi CBI adalah Ingame atau Integrated games. Ingame merupakan aplikasi yang berisi permainan edukasi, video animasi, latihan keterampilan yang dibutuhkan oleh remaja seperti keterampilan microsoft word, microsoft excel, canva, fimo, dan photoshop.

Tujuan dari pemberian ingame yaitu untuk mengurangi rasa keinginan untuk bermain game. Dalam aplikasi ini dapat memantau remaja melalui sebuah progress untuk melakukan kegiatan yang disesuaikan dengan minat penggunanya. Dengan adanya ingame ini diharapkan dapat lebih memaksimalkan proses penanganan kecanduan game online pada remaja.

Adapun Subjek penelitian kami adalah remaja Ikatan Pemuda Bunter yang berlokasi di Desa Sukadana, Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan secara *luring*, permasalahan umum pada remaja di Desa Sukadana adalah *games addiction*. *Games addiction* merupakan salah satu gangguan kesehatan mental.

Dari 31 remaja di Desa Sukadana yang kami wawancarai, terdapat 24 remaja dengan rata-rata menghabiskan waktu 5 jam dalam satu hari untuk bermain *game online*. Orang tua dari remaja tersebut sering kali mengeluh bahwa anak-anak mereka seringkali meninggalkan sekolah daring, sering begadang dan tidak mau membantu pekerjaan orang tua ketika bermain *game online*. Saat ditanya, masyarakat tidak mengetahui tentang *games addiction*.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa perlunya pengendalian *games addiction* terhadap kualitas kesehatan mental remaja yang mengalami *games addiction*. Hal ini yang menjadi dasar penulis melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Craving Behavior Intervention Ingame Terhadap Games addiction pada Remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh *Craving Behavior Intervention Ingame* Terhadap *Games Addiction* pada Remaja di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Pengaruh *Craving Behavior Intervention Ingame* Terhadap *games addiction* Remaja Dengan *Games addiction* di Desa Sukadana.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi *games addiction* sebelum diberikan *craving behavior intervention ingame*. Pada remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang Jawa Barat.
- b. Mengidentifikasi *games addiction* setelah diberikan *craving behavior intervention ingame*. Pada remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang, Jawa barat.
- c. Mengetahui Pengaruh *Craving Behavior Intervention Integrate Games* Terhadap *games* remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi tentang pengaruh *craving behavior intervention ingame* terhadap *games addiction* yang dapat dijadikan data dasar teori untuk penelitian.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat dijadikan bahan *literature* sehingga dapat meningkatkan pengetahuan untuk mahasiswa maupun dosen tentang ilmu keperawatan jiwa dalam mengatasi *games addiction* pada remaja.

b. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi bidang keperawatan jiwa dalam mengembangkan SOP dan sebagai acuan dalam memilih metode asuhan keperawatan yang tepat dalam upaya meningkatkan pelayanan kepada pasien dengan masalah *games addiction*.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini memfokuskan pada upaya menurunkan *games addiction* remaja ikatan pemuda bunter di desa sukadana yang mengalami kecanduan *game online* dengan melakukan pemberian terapi *craving behavior intervention* dan *integrated games*. Penelitian ini mempunyai ruang lingkup pada ranah keperawatan jiwa dan komunitas. Jenis penelitian menggunakan *Pra Eksperimental* dengan desain penelitian menggunakan *One Group Pre Test-Post Test*, dan teknik sampel yang digunakan adalah *Purposive Random Sampling*. Penelitian ini dimulai pada bulan Maret 2022 yang berlokasi di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.