

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah remaja pada bahasa latin dikenal sebagai “*adolescence*” yang berarti tumbuh dimana usia remaja mempunyai masa yang tidak berbeda dengan periode-periode dikehidupan masa dahulu dan masa sekarang, anak dikatakan dewasa jika mampu mengadakan reproduksi (Hurlock, 2017). Remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa ketika menginjak usia 10 hingga 20 tahun (Eko Perianto, 2021). Tahap perkembangan remaja terdapat dalam tiga tahapan, yang pertama remaja awal yaitu dalam usia 10-12 tahun, tugas perkembangan remaja awal yang dimana masih takjub dengan perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dengan menerima kondisi fisik dan menggunakan tubuhnya secara lebih efektif. Kedua, remaja madya dari usia 13-15 tahun, tugas perkembangannya hanya membutuhkan teman yang menyukai mereka. Ketiga, remaja akhir pada usia 16-20 tahun, akan mengemukakan banyak faktor yang masing-masing perlu mendapatkan tinjauan tersendiri, tugas perkembangan remaja akhir ini mencapai kemandirian untuk mempersiapkan pemisah dari orang tua, persiapan untuk karir dan ego mencari peluang untuk terikat dengan orang lain dalam mendapatkan pengalaman yang baru (Sarwono, 2016).

Hasil survei Badan Pusat Statistik (BPS) terdapat data penduduk di Indonesia tahun 2023 pada usia anak 6-12 tahun berjumlah 21.509.100 jiwa, usia remaja 12-24 tahun berjumlah 32.332.400 jiwa, dan pada usia dewasa 20-44 tahun berjumlah 43.417.200 jiwa. Di kabupaten Sumedang sesuai dengan tempat peneliti data penduduk usia anak 6-12 tahun 175,5 jiwa, usia remaja 12-24 tahun berjumlah 220,1 jiwa, dan pada usia dewasa 20-44 tahun berjumlah 435,5 jiwa (Badan Pusat Statistik, 2023).

Era globalisasi pada saat ini, sikap individual pada remaja cenderung mengalami berbagai perubahan dalam dirinya, baik secara fisik maupun

psikologis. Sikap remaja ini memiliki peranan sosial dalam keluarga, lingkungan sekolah dan juga masyarakat. Remaja ini masuk kedalam masa instabilitas yaitu lebih cenderung mencoba hal-hal yang baru. Seiring dengan berkembangnya zaman akan banyak bersentuhan dengan kecanggihan teknologi yang memudahkan remaja untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan (Anggraini et al., 2022). Salah satu perkembangan teknologi yang telah dikenal adalah teknologi internet, yang telah menjadi sebuah kebutuhan banyak orang terutama pada remaja (Meutia et al., 2019). Keberadaan internet menjadikan remaja seperti menemukan dan mendapatkan suatu media yang dapat memenuhi segala kebutuhannya, mulai dari kebutuhan untuk pertemanan melalui media sosial, mengakses berbagai informasi, baik yang positif maupun negatif, pemenuhan kebutuhan hiburan, sampai kepada munculnya berbagai aktivitas yang dapat menghasilkan pendapatan (Hakim et al., 2017). Dampak negatif dari penggunaan internet pada remaja yaitu menghasilkan berbagai perilaku termasuk kemalasan, kurang sopan santun, mudah marah dan kurangnya interaksi sosial secara langsung karena terlalu asik bermain internet didalam rumah dibanding melakukan aktivitas diluar rumah (Siregar et al., 2013).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023 telah mencapai 78,19% atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Usia kurang dari 12 tahun 48,10% dan usia 12-27 tahun tertinggi 87,02%. Bila dilihat dari kategori gender di Indonesia, hasil survei menunjukkan kenaikan tingkat penetrasi internet untuk laki-laki pada tahun 2022-2023 sebesar 79,32% dari total populasi laki-laki. Sementara itu, tingkat populasi internet untuk perempuan sebesar 77,3% dari total populasi perempuan di Indonesia. Kedua gender tersebut beralasan menggunakan internet untuk bermain *game online* yang merupakan puncak dari perkembangan internet (APJII, 2023).

Game online adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan Ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet yang

memungkinkan penggunanya dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut diwaktu yang sama melalui video *games*, *computer*, dan *handphone* (Eryzal Novrialdy, 2019). Sebelum berkembangnya *game online*, remaja bermain *game* secara *offline* seperti bermain monopoli dan beraktivitas bermain tanpa penggunaan *handphone*, sehingga remaja lebih banyak berinteraksi sosial (Siregar et al., 2013).

Menurut Griffiths & Meredith, 2010 dalam Nirwanda & Ediaty (2016) menjelaskan bahwa usia remaja dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan *game online* daripada orang dewasa. Remaja menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *game online* daripada orang dewasa. Hal ini dikarenakan remaja memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab lebih rendah daripada orang dewasa, serta remaja memiliki jadwal kegiatan mingguan yang lebih fleksibel daripada orang dewasa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Pew Research Center*, tentang *game online* 97% (usia 12-17 tahun) dari para remaja bermain *game online* (99% merupakan remaja pria). *High frequency gamers* adalah *gamers* yang bermain lebih dari 4 jam sehari atau lebih dari 28 jam perminggu, dalam hal ini menunjukkan juga hasil pemain *game online* remaja laki-laki 93,2% dewasa laki-laki 79,6%, remaja perempuan 6,8% dan dewasa perempuan 20,4%, ini membuktikan bahwa *game online* didominasi oleh remaja, terutama remaja laki-laki (Anjayani et al., 2020).

Dampak positif dari aktivitas bermain *game online* pada remaja yaitu menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif. Selain itu, siswa juga dapat menjadikan *game online* sebagai sarana atau wadah untuk meluapkan emosi. Dampak negatif dari aktivitas bermain *game online* pada remaja, diantaranya dapat menyebabkan remaja menjadi malas belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar, remaja akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online* sampai lupa waktu, uang jajan atau uang bayar sekolah akan digunakan untuk bermain *game online* dan menipu orang tuanya, pola makan terganggu, emosional remaja terganggu karena efek bermain *game online*, dan remaja melalaikan waktu beribadah (Masya & Candra, 2016).

Berdasarkan penelitian Suryanto (2015) diketahui bahwa rata-rata remaja pemain *game online* dengan jumlah 12 remaja mempengaruhi prestasi belajar sebanyak 40%. Artinya, remaja masih belum memaksimalkan prestasi belajarnya di sekolah. Ketika di larang orang tua dalam bermain *game* memberikan jawaban jarang dengan jumlah 12 remaja sebanyak 40%. Hal ini dapat diindikasikan bahwa larangan orang tua dalam bermain *game* jarang diterima oleh remaja pemain *game online*, dan sebanyak 20% dengan alasan yang lain.

Didukung penelitian Nasution (2022) dengan hasil wawancara dan observasi kepada 2 siswa remaja yaitu AF dan EA, mereka mengatakan bahwa dampak dari kumpul bersama teman sebaya nya dapat membuat lupa waktu ketika sedang bermain *game online*, mereka kumpul bersama hingga larut malam dibarengi dengan merokok, minuman kopi berujung mereka malas untuk pulang kerumahnya, setelah itu merasa diri mereka bersikap apatis yang mana mereka terkadang melontarkan bahasa yang kasar pada saat bermain *game online*.

Terdapat beberapa *game online* yang paling populer dimainkan saat ini seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* (Eryzal Novrialdy, 2019). Berdasarkan hasil survey, *Mobile Legend* dan *PUBG* meraih kategori *game online* yang paling banyak dimainkan oleh pemain *game online* di Indonesia. Kedua *game online* yang paling populer ini merupakan jenis *endless game* yaitu *game online* yang secara terus menerus menyediakan misi-misi yang berbeda dan berkelanjutan secara terus menerus dari suatu tahap ke tahap berikutnya setelah pemain menyelesaikan satu misi sehingga *game online* ini tidak memiliki akhir (*endless*) (Burhan, 2022).

Game online dengan jenis *endless game* membuat pemain berpotensi bermain *game online* tanpa henti, sehingga tanpa sadar sebagian pemain mengabaikan aktivitas kehidupan lainnya dan dapat menyebabkan adiksi (Adhyaksa, 2023). Di sisi lain, waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* memiliki hubungan positif dengan *game addiction*. Artinya remaja yang

menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *game* memiliki risiko lebih tinggi mengalami *game addiction* (Wang et al., 2014).

Kepopuleran *game online* telah membuat sebagian besar orang menjadi kecanduan dan ketergantungan sehingga dapat memberikan efek negatif yang sangat berbahaya. Permainan *game online* memiliki cerita dan tantangan yang akan terasa sulit untuk tiap tingkatan levelnya sehingga menarik para pemain untuk terus memainkannya, selain itu juga para pemain *game online* akan merasa terlibat langsung secara nyata dalam permainan. Hal seperti inilah yang menjadikan para pemain *game online* mampu duduk berlama-lama sehingga dapat memicu kecanduan bermain *game online* atau bisa disebut dengan *game addiction* (Ridwan Syahrani, 2015).

Game addiction adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet yang berkembang melalui *game online* yang sering dikunjungi dan sangat digemari sehingga dapat menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi (Trisnani dan Wardani, 2018). Dampak negatif dari *game addiction* merupakan kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial dan kesehatan (Anggraini et al., 2022). Menurut Calvert dalam (Putra, 2022) mengatakan bahwa frekuensi individu yang mengakses *game online* dalam jangka waktu lebih dari 4 jam per hari maka hal tersebut dikatakan *game addiction* atau kecanduan bermain *game online*.

Game addiction memiliki tujuh kriteria yaitu, *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*. *Salience* didefinisikan sebagai bermain *game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku. *Tolerance* merupakan sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya. *Mood modification* merupakan pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penanganan diri atau relaksasi terkait pelarian diri. *Withdrawal* adalah perasaan yang tidak menyenangkan atau

dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online* Lemmens, Valkenburg, & Peter dalam (Fiscarina et al., 2020).

Di Indonesia terdapat 54,1% remaja usia 15-18 tahun yang mengalami *game addiction* yaitu 77,5% remaja laki-laki dan 22,5% remaja perempuan yang menggunakan waktu untuk bermain *game online*, dengan rentang waktu 2-10 jam per minggu, bahkan ada juga yang menghabiskan waktu hingga 39 jam dalam seminggu, namun rata-rata remaja yang mengalami *game addiction* menghabiskan waktu 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *game online*. Prevalensi kejadian *game addiction* para remaja Indonesia terus meningkat sehingga Indonesia menjadi urutan ke 6 di dunia dengan persentase 112,6% pada tahun 2017, kondisi ini dapat menimbulkan dampak bagi pemain (Gurusinga, 2019).

Di Indonesia, 10 anak di Banyumas di diagnosis mengalami gangguan mental akibat *game addiction* dan harus mendapat terapi di RSUD Banyumas (Aziz, 2018). Di dukung dari hasil survei Rumah Sakit (RS) Jiwa Provinsi Jawa Barat mencatat, dari kurun waktu Januari hingga Oktober tahun 2019 terdapat 81 pasien dengan kasus *game addiction*. Menurut Kepala Instalasi Kesehatan Jiwa dan Remaja RS Jiwa Provinsi Jawa Barat mengatakan tiap pekan ia menerima 2-3 pasien dari rentang usia 7-18 dengan masalah *game addiction* (Ramdhani, 2019). Pada web Kompas di bulan November 2019, RSJ Jawa Barat menangani 19 pasien yang mengalami *game addiction*. Kebanyakan usia mereka sekitar 15-17 tahun, bahkan ada satu pasien berusia 3,5 tahun. Hal ini menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi jumlah remaja yang mengalami *game addiction* di Jawa Barat khususnya wilayah Bandung.

Faktor yang mempengaruhi *game addiction* terdapat enam faktor, yakni *sensation seeking* (pencari sensasi), *self control* (kontrol diri), *neuroticism* (neurotisisme), *aggression* (agresi), *state anxiety* dan *trait anxiety* (Mehroof & Griffiths, 2010 dalam Adhyaksa, 2023). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siyez (2014), mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi paling kuat dalam mengarahkan kepada *game addiction* adalah *sensation seeking*. *Sensation seeking* mempunyai peranan dalam aktivitas

bermain *game online*. Aspek tersebut diantaranya aspek mencari pengalaman (*experience seeking*), diikuti dengan kerentanan menghadapi kebosanan (*boredom susceptibility*), lagi dengan jenis kelamin, mencari petualangan dan sensasi (*thrill and adventure seeking*) dan ketidakmampuan dalam menghambat dorongan (*disinhibition*).

Menurut Zuckerman, 2007 dalam Hidayat (2020) *sensation seeking* atau pencari sensasi adalah kebutuhan yang dirasakan melalui perasaan, pengalaman dan keragaman yang kompleks, serta keinginan untuk mengambil resiko fisik, sosial dan keuangan demi pengalaman untuk aktivitas yang sedang dilakukannya terutama seseorang yang mengalami *game addiction*. Faktor yang menimbulkan terjadinya *sensation seeking* diantaranya faktor usia, jenis kelamin *socio-demographic* atau lingkungan pembelajaran sosial, dan faktor biologi yang mempengaruhi gen terlihat dari faktor genetik kondisi biologis individu pada saat mencari sensasi.

Di dukung penelitian Ramdhani (2020) dengan judul “Hubungan *Sensation Seeking* dengan Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa Pemain *Game PUBG*” terdapat relevan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online*, artinya semakin tinggi *sensation seeking* maka kecanduan *game online* semakin tinggi. Pada penelitian yang dilakukan (Fauzan et al., 2023) dengan judul “Pengaruh *Sensation Seeking* terhadap *Internet Gaming Disorder* pada *Gamers* Usia 16-24 Tahun” *Sensation seeking* berkorelasi secara positif dengan kecanduan *game online*. Hal ini disebabkan karena bermain *game* pada individu dengan *sensation seeking* akan memberikan mekanisme koping bagi individu untuk mengatasi kebosanan mereka serta karena *game online* memberikan stimulus dan penghargaan psikologis beserta fisiologis untuk *sensation seekers*.

Hasil studi pendahuluan pada tanggal 20 Februari 2024 di SMK Paasundan Jatinangor dilakukan wawancara dengan seluruh angkatan sebanyak 30 remaja. Didapatkan 28 remaja bermain *game online*. Sebanyak 10 remaja bermain *game online* dikelas saat sedang pembelajaran langsung. 17 remaja mengatakan alasan bermain *game* hanya untuk sarana hiburan dan

menghilangkan rasa bosan. Sebanyak 9 remaja mengatakan bermain *game online* selama 6-10 jam perhari. Jenis *game* yang sering di mainkan oleh siswa diantaranya, 12 remaja bermain *game online Mobile Legends*, 10 remaja memainkan *game online Free Fire*, 4 orang bermain *game online PUBG* dan 2 remaja memainkan *game online Valorant*. Sebanyak 28 remaja yang bermain *game online* rata-rata mengatakan bahwa keuntungan bermain *game online* adalah menambah teman *online*. 17 remaja mengatakan bahwa kerugian bermain *game online* lebih banyak diantaranya *ranking* kelas menurun, tugas sekolah tidak dikerjakan, 11 remaja mengatakan kerugian bermain *game online* menjadikan kualitas tidur menurun, mudah mengantuk pada saat pembelajaran sehingga sulit berkonsentrasi, dan lupa makan. Dari 28 remaja yang bermain *game online* tersebut, mengatakan bahwa orang tua tidak tahu bermain *game online* karena mereka memainkan *game* secara bersamaan dengan teman disekolah maupun teman di luar sekolah. Sebanyak 22 remaja mereka sering bermain *game* menggunakan *handphone* dan 6 remaja bermain *game* kadang ke warnet menggunakan PC/Laptop masing-masing yang tersambung internet.

Sebanyak 24 remaja mengatakan bermain *game online* adalah kegiatan positif karena mengurangi rasa bosan. Sebanyak 20 remaja mengatakan mempunyai relasi yang luas karena dengan bermain *game online* dapat berkomunikasi dan bergabung dengan siapapun tanpa rasa canggung. Ada 28 remaja mengatakan jika tidak bermain *game online* merasa dirinya cupu atau culun. Sebanyak 24 remaja mengatakan sering mengunggah kemenangan bermain *game online* lewat sosial media. Jumlah 20 remaja mengatakan jika menang dalam permainannya akan terus bermain hingga merasa puas. Sebanyak 15 remaja mengatakan jika kalah sering diejek oleh teman-temannya. Ada 10 remaja mengatakan lebih suka memilih teman yang jago untuk membantu kemenangan *game online*. Ada 17 remaja gengsi jika tidak membeli kebutuhan *game online* nya seperti *skin* pada *event* tertentu untuk *mengupgrade skill* nya supaya merasa keren.

Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang “Hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Apakah ada hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor?”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi *sensation seeking* pada remaja di SMK Pasundan Jatinangor
2. Mengidentifikasi *game addiction* pada remaja di SMK Pasundan Jatinangor
3. Menganalisa hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan informasi tentang *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, kepada :

- a) Bagi SMK Pasundan Jatinangor

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan mengenai *sensation seeking* dan *game addiction* pada remaja SMK Pasundan Jatinangor.

b) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang bisa dikembangkan dengan variabel yang berbeda mengenai *sensation seeking* dan *game addiction*.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup Ilmu Keperawatan Jiwa, khususnya menggambarkan kondisi *sensation seeking* dan *game addiction* pada remaja pemain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidak hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa upaya mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria tertentu (Sugiyono, 2017). Populasi kelas 10 dan kelas 11 berjumlah 425 remaja di SMK Pasundan Jatinangor. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner *Sensation Seeking Scale form V* dan *Game Addiction Scale for Adolescent*.