

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan masa remaja sebagai masa antara usia 10 dan 19 tahun, yang mencakup transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Ini adalah waktu yang penting untuk meletakkan dasar bagi kesehatan yang baik seumur hidup dan tahap perkembangan manusia yang terpisah.

Karena kepekaan dan kerentanan mereka yang meningkat terhadap tekanan teman sebaya, remaja lebih mungkin mengembangkan kecanduan game daring daripada orang dewasa. Saat Anda remaja, Anda mungkin lebih terbuka untuk mencoba aktivitas baru yang membuat Anda bahagia. Menurut Kibtyah dkk. (2023)

Kecanduan video game dapat menyebabkan masalah psikologis dan sosial jika pemain tidak dapat mengendalikan kebiasaan bermain game mereka (Lemmens, Valkenburg, dan Peter, 2009). DSM-V mendefinisikan gangguan kecanduan game daring sebagai pola permainan kompulsif dan jangka panjang yang menyebabkan berbagai gejala perilaku dan kognitif, termasuk penurunan toleransi, gejala penarikan yang menyerupai gangguan penggunaan zat, dan hilangnya kendali atas game secara bertahap. Mirip dengan mereka yang berjuang melawan penyalahgunaan narkoba, individu yang menderita gangguan kecanduan game daring menghabiskan seluruh waktunya terpaku pada layar, mengabaikan dunia di sekitar mereka. Kecanduan game daring memengaruhi sekitar 77,5%, atau 887.003 remaja laki-laki dan 22,5%, atau 241.989 remaja perempuan di Indonesia yang berusia antara 15 dan 18 tahun. (Gurusinga, 2020)

Kesehatan seseorang, kesejahteraan mental, prestasi akademik, kehidupan sosial, dan rekening bank semuanya dipengaruhi oleh kecanduan video game. Kesehatan remaja dipengaruhi secara negatif oleh permainan berlebihan di internet. Orang muda yang kecanduan video game cenderung memiliki sistem kekebalan tubuh yang terganggu karena mereka tidak cukup berolahraga, kurang

tidur, dan makan terlalu malam. Secara tidak langsung, banyak aktivitas kekerasan dan kriminal yang ditampilkan dalam video game dapat berdampak pada kesehatan mental pemainnya. Menurut Petrides dan Furnham (2000), bermain gim video yang mengandung kekerasan dapat membuat remaja lebih rentan terhadap ledakan emosi dan kata-kata kasar.

Pencapaian akademis yang rendah dapat menjadi gejala kecanduan gim internet (Lee et al., 2007). Mereka menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain gim video daripada mempersiapkan diri menghadapi ujian. Sayangnya, sebagian besar remaja kesulitan untuk fokus di kelas, yang membuat mereka sulit mempelajari hal baru.

Dari sudut pandang masyarakat Sebagian orang menemukan rasa memiliki dan menemukan jati diri dalam bermain gim video daring; mereka membentuk hubungan emosional dengan avatar mereka dan memasuki dunia fantasi tempat mereka dapat membiarkan imajinasi mereka menjadi liar. Hal ini dapat menyebabkan orang terputus dari kenyataan, yang dapat menyebabkan berkurangnya keterlibatan sosial (Marcovitz, 2012). Menurut Williams (2006), Smyth (2007), dan Hussain & Griffiths (2009), bersosialisasi dalam kehidupan nyata telah menurun, meskipun hal itu telah berkembang secara daring. Ketika dipaksa untuk berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata, remaja yang terbiasa dengan kehidupan daring terkadang mengalami kesulitan. Kecanduan gim video di kalangan remaja dikaitkan dengan perilaku antisosial dan keengganan untuk berinteraksi dengan orang lain. Menurut Sandy dan Hidayat (2019).

Menghabiskan uang untuk satu kupon gim daring dapat bertambah dengan cepat, terutama jika Anda memainkan banyak jenis gim yang berbeda. Jika orang tua mereka tidak memberi mereka uang, remaja mungkin menjadi kreatif, seperti mencuri, untuk bermain gim video daring. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Chen et al. (2005), yang menunjukkan bahwa dua bentuk kejahatan gim daring yang paling umum adalah penipuan (20,2% kasus) dan pencurian (73,7%). Kejahatan terkait gim daring lebih sering dilakukan oleh anak di bawah umur, menurut penelitian ini (King & Delfabbro, 2018; Sandy & Hidayat, 2019).

Beberapa jurnal menyatakan bahwa ada beberapa cara untuk mengatasi kecanduan game, termasuk pendekatan konseling psikologis dengan teknik model, bimbingan konseling Islam, teknik konseling diri sendiri, penerapan hipnocaring, perubahan bias kognitif, intervensi kecanduan psikologis, dan CRABI PIDI (konseling kecanduan psikologis dengan gabungan game).

Solusi untuk masalah kecanduan game online remaja adalah upaya pencegahan Craving Behavior Intervention (CBI). CBI adalah program intervensi perilaku yang dirancang untuk meminimalkan keinginan untuk bermain game internet. Program ini didasarkan pada teori kerangka keinginan kondisi batas dan pemenuhan kebutuhan psikologis untuk penggunaan internet. (Zhang et al., 2018). Ingame, juga dikenal sebagai intervensi integrasi, adalah aplikasi yang berisi permainan edukasi, video animasi, dan latihan keterampilan komputer remaja seperti Microsoft Word, Excel, Canva, Fimora, dan Photoshop. Intervensi ini dapat membantu proses penanganan kecanduan game online dari terapi CBI.

Salah satu intervensi CBI yang dipadukan dengan aplikasi permainan terintegrasi (Ingame) adalah CRABI PIDI, intervensi perilaku craver dengan perpaduan Ingame. Aplikasi game terintegrasi adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk menjadi pengingat ketika seseorang sedang memainkan game. Aplikasi ini akan membunyikan alarm ketika waktu bermain sudah habis, seperti yang disepakati oleh CBI.

Remaja tidak mendapat perhatian atau larangan terhadap segala sesuatu yang dikerjakan karena mereka bebas menggunakan gadget dan tidak diawasi oleh orang tua. Salah satu faktor yang menyebabkan remaja mengembangkan perilaku individualis adalah kurangnya aktivitas yang bermanfaat. Remaja di desa ini sangat kecanduan game online, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa mereka menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game, bahkan beberapa dari mereka bermain game setiap hari. Dari 24 remaja yang disurvei, setiap hari rata-rata menghabiskan lima jam untuk bermain *game online*. Orang tua remaja tersebut mengatakan bahwa anak-anak mereka sering begadang, meninggalkan sekolah daring, dan tidak mau membantu pekerjaan orang tua saat bermain game online. Masyarakat di Desa Sukadana membutuhkan pemahaman dan

pemberdayaan khusus untuk mengatasi kecanduan game online pada remaja karena saat ditanya, masyarakat tidak tahu tentang kecanduan game online.

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa ada kebutuhan untuk mengawasi pengaruh permainan tambahan terhadap kesehatan mental remaja yang kecanduan permainan online. Penulis melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Kecanduan Perilaku Intervensi Game Terhadap Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang berdasarkan hal ini. Dari penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa intervensi perilaku keinginan mempengaruhi kecanduan game online. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian ini dengan membuat aplikasi yang mengontrol berapa lama remaja bermain game.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh CRABI PIDI Terhadap kecanduan game online pada Remaja di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh CRABI PIDI Terhadap kecanduan game online pada Remaja di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan game online pada Remaja di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.
2. Mengidentifikasi pengaruh CRABI PIDI Terhadap kecanduan game online pada Remaja di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian lebih lanjut tentang kecanduan gim internet pada remaja dapat menggunakan temuan studi ini sebagai tolok ukur dan perbandingan dengan studi CRABI PIDI lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Perawat

Sebagai solusi potensial untuk masalah kecanduan gim, temuan studi ini dapat memberikan informasi bagi praktik keperawatan kesehatan mental.

2. Peneliti selanjutnya

Studi di masa mendatang dapat menggunakan studi ini sebagai titik awal. Selain itu, karya ini dapat menjadi batu loncatan untuk penelitian di masa mendatang.

1.5 Batasan masalah

Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh craving behaviour intervention terhadap tingkat kecanduan game online. Bagi peserta, penelitian hanya akan melibatkan remaja dengan kecanduan game online, untuk lokasi geografis, penelitian akan dilakukan di satu daerah. Penelitian akan menggunakan metode kuantitatif dengan penyebaran kuisioner sebagai pengumpulan data. Penelitian akan fokus pada persepsi saat ini untuk menghindari informasi yang sudah usang. Penelitian akan mengeksplorasi tema berikut yang terkait dengan pengaruh CRABI PIDI terhadap kecanduan game online.