

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa usia sekolah merupakan salah satu masa pertumbuhan dan perkembangan dimana masa ini dapat dilalui setiap anak menjelang masa remaja. Rentang umur anak usia sekolah adalah dari usia 6 tahun sampai 12 tahun (Wong, 2008, WHO, Depkes). Anak usia sekolah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan suka meniru apa yang dilihat dan divisualisasikan (Wong, 2008).

Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas tentang apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Hal ini berkaitan dengan kewajiban terhadap diri sendiri dan alam lingkungan (Mustari, 2011:103). Rasa ingin tahu yang tinggi tersebut sangat mempengaruhi pola perilaku dan pola pikir anak, anak dapat mencari informasi sendiri di era globalisasi seperti sekarang ini. Informasi yang didapat bisa langsung dari orang lain yang lebih tahu ataupun media informasi seperti internet dan televisi (Vera mardhani dan Poppy Fitriyani, dalam Jurnal Keperawatan vol. 8 no. 1, 2016).

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sangat pesat. Perkembangan teknologi saat ini tidak hanya terjadi di bidang ilmu pengetahuan saja yang banyak diciptakan nya alat-alat canggih yang dipergunakan untuk mempermudah hal-hal dalam kehidupan manusia. Namun perkembangan teknologi saat ini pun mulai memasuki dunia permainan anak-

anak seperti, Game Online, Play Station, Game Handphone, Remote Control dan permainan digital yang dapat diakses lainnya (Syaodih & Agustin, 2013: 3).

Pada awal tahun 2019, jumlah pengguna aktif internet di Indonesia diketahui sebanyak 150 juta jiwa atau sekitar 56% dari total jumlah penduduk Indonesia. Sekitar 142,8 juta pengguna internet merupakan pengguna internet ponsel aktif. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan di internet, mulai dari mencari ilmu pengetahuan hingga hiburan dapat dicari di internet. Tetapi sebagian besar pengguna internet Indonesia (98%) menggunakan internet untuk menonton video online. Tidak hanya video online, sekitar 50% dari pengguna internet Indonesia juga mengaku sering mengakses konten televisi melalui internet. Dan 46% pengguna internet sangat gemar bermain game online di internet, bahkan 36% pengguna internet juga senang menonton streaming orang lain yang sedang bermain game online. Bahkan juga fakultas hukum terbaik di Jakarta yaitu mahasiswa UPH juga gemar dalam bermain game online (Digital Agency, 2019).

Pada akhir Oktober 2019, harian Kompas memberitakan bahwa sebanyak 8 anak usia 7-15 tahun dirawat di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang, Jawa Tengah, karena terindikasi kecanduan game online. Sementara berita lain yang dirilis Cendananews.com pada tanggal 18 Oktober 2019 mengatakan bahwa Panti Rehabilitasi Mental Yayasan Al Fajar Berseri di Bekasi sudah memulangkan satu dari 3 anak yang telah 4 bulan dirawat karena kecanduan game. Rumah Sakit Jiwa Daerah dr. Arif Zainudin, Solo juga mencatat peningkatan pasien anak sekolah yang ditangani karena kecanduan game online. Dari kasus kecanduan game yang didata oleh Dinas

Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Keluarga Provinsi Jawa Barat, tercatat 81 siswa kecanduan game dari bulan Januari s.d. Oktober 2019 (Kompas, 2019).

Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Jawa Barat mencatat peningkatan jumlah pasien kecanduan video game yang mereka tangani. Selama bulan November 2019 saja, RSJ Jawa Barat menangani 19 pasien kecanduan video game. Padahal dari Januari hingga Oktober 2019, ada 81 pasien kecanduan video game yang mereka tangani. Selama rentang waktu itu, rata-rata kurang dari 10 pasien yang ditangani setiap bulannya. "Yang ditangani remaja berusia 15-17 tahun, ada juga satu pasien yang berumur 3,5 tahun," kata Kepala Instalasi Kesehatan Jiwa dan Remaja Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat Lina Budianti (Kompas.com, 2019).

Dalam International Classification of Diseases (ICD-11), WHO menetapkan kecanduan game sebagai salah satu gangguan kesehatan jiwa, yaitu gaming disorder. Gangguan ini dicirikan dengan gangguan kontrol atas gim, memprioritaskan bermain gim di atas aktivitas harian lainnya, dan tetap terus bermain atau semakin banyak bermain meskipun merasakan dampak negatif (WHO, 2018).

Melansir halaman resmi Kementerian Kesehatan Indonesia, game online tidak hanya disebut bisa menyebabkan adiksi tetapi juga bisa menyebabkan keluhan fisik, serta perubahan struktur dan fungsi otak. Salah satu masalah kesehatan utama yang ditemukan pada anak-anak dan remaja yang terlalu banyak bermain video game online adalah kecanduan. Terlalu banyak bermain

game online juga bisa meningkatkan risiko masalah kesehatan pada organ mata, terutama penurunan penglihatan (Kompas.com, 2019).

Pengaruh game online juga dapat menimbulkan perilaku agresif dengan kategori tinggi atau rendah. Contohnya seperti meluapkan amarah dengan cara berteriak, memukul benda yang ada di sekitarnya, melakukan serangan fisik kepada temannya, menghina dan berkata kotor. Meskipun data-data disajikan tampak dengan angka yang cukup rendah dalam hitungan statistik. Tetapi keberadaan kondisi tersebut merupakan hal yang membuktikan adanya pengaruh negatif dari online game. Bahkan semakin tinggi intensitas bermain game, maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang ditimbulkan pada pemainnya (Zulmedia, 2011: 63-65,91).

Pada studi literatur kali ini peneliti menggunakan jurnal utama yang dijadikan rujukan untuk studi literatur yaitu Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 2, Nomor 3, Agustus 2017. Alasan peneliti menjadikan jurnal tersebut rujukan karna dari sisi tema jurnal itu sendiri sudah mencakup tema yang peneliti ambil, dan dari hasil penelitian jurnal tersebut bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif. Karena koefisien korelasi nilainya positif, maka kecanduan bermain game online berunsur kekerasan berhubungan positif dan signifikan terhadap perilaku agresif. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online berunsur kekerasan maka perilaku agresif juga meningkat pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Pada Agresifitas Anak Usia Sekolah”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Studi literatur review ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil penelitian pengaruh kecanduan bermain game online pada agresifitas anak usia sekolah.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Bagi Pengembangan Ilmu keperawatan

Menambah pengembangan teori dan ilmu pengetahuan khususnya ilmu keperawatan anak mengenal bagaimana pengaruh kecanduan bermain game online pada agresifitas anak usia sekolah.

1.4.1.2 Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi salah satu proses pembelajaran dalam menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama menempuh program Pendidikan, melalui proses penelitian terkait data dan informasi ilmiah yang kemudian diteliti dan disusun menjadi sebuah tugas akhir.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai bahan bacaan di perpustakaan dan sebagai masukan untuk memperkaya pemahaman dan menambah informasi tentang pengaruh bermain game online pada agresifitas anak usia sekolah.

1.4.2.2 Bagi Perawat dan tenaga Kesehatan

Studi literatur ini dapat dijadikan referensi bagi perawat dan tenaga kesehatan lainnya dalam menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang keperawatan anak.

1.4.2.3 Bagi Penulis

Studi literatur ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi penulis dan para peneliti selanjutnya terkait pengaruh bermain game online pada agresifitas anak usia sekolah.