

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual Samuel (2010).

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Game online dengan menggunakan jaringan internet tersebut. Setiap anak tidak terlepas dari kegiatan bermain, bentuk permainannya pun bermacam-macam mulai dari yang tradisional yang sifatnya turun temurun. Saat ini sudah banyak jutaan anak dan remaja masuk ke dalam kehidupan dunia maya di internet.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia atau world health organizations (WHO) menetapkan Kecanduan game atau game disorder ke dalam versi terbaru International Statistical Classification of Diseases (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama

kalinya. Terdapat tiga alasan seseorang memainkan permainan berbasis Internet (online gaming), antara lain bertujuan untuk bersenang-senang, menghilangkan stres, dan mengisi waktu luang (Kemenkes, 2018).

Jumlah pemain game online di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, setiap tahun jumlah pemain game naik sekitar 33% dari tahun 2010. Pada tahun 2011 pengguna game online mencapai 6,5 juta orang, dari semula berjumlah 6 juta pengguna pada tahun 2010 (Giandi, Mustikasari, Suprapto, 2012:7).

Prevalensi kecanduan game dengan mengambil sampel di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta. Menemukan data bahwa ada 45,3% dari 3.264 sikap orang tua tentang game online pada anak sekolah yang bermain game online selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti (Jap, Tiatri, Jaya dan Suteja, 2013).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian sikap orangtua didapatkan hasil sebanyak 28 orang (55%) menunjukkan sikap positif, dan sebagian kecil 23 orang (45%) menunjukkan sikap negatif, Maka gambaran penelitian ini sebagian besar dari responden sikap orangtua tentang game online pada anak usia (6-10 tahun) Jatinanggor 2017.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 08 Maret 2020 di Andir Wetan dengan cara wawancara terhadap 30 orang tua "mengatakan bahwa mereka kurang menyikapi tentang bahaya game

online” dan 10 orang tua “mengatakan bahwa mereka tahu tentang bahaya game online” Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung. Menurut Berkowitz dalam Saifuddin Azwar (2013:5) menyatakan bahwa “sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak, maupun perasaan tidak mendukung atau memihak, pada objek tersebut”.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik meneliti tentang “Gambaran Sikap Orang Tua Tentang Game Online Pada Anak usia SD (6-10 tahun) di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.

1.2Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini ”Gambaran Sikap Orang Tua Tentang Game Online Pada anak usia SD (6-12 tahun) di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.

1.3Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Gambaran Sikap Orang

Tua Tentang Game Online Pada Anak Usia (6-12 Tahun) di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi sikap orang tua tentang game online berdasarkan aspek kognitif di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung..
- b. Untuk mengidentifikasi sikap orang tua tentang game online berdasarkan aspek afektif di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung. .
- c. Untuk mengidentifikasi sikap orang tua tentang game online berdasarkan aspek konatif di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan informasi terhadap perkembangan dunia ilmu keperawatan khususnya ilmu keperawatan anak tentang bahaya game online.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Akademi Keperawatan Bhakti Kencana

Diharapkan penelitian ini dapat menambah bahan bacaan tentang bahaya game online dan sebagai literature untuk peneliti selanjutnya.

2) Bagi Kampung Bojongkas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat, serta menambah wawasan dan sikap orang tua di Andir Wetan.

3) Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi data dasar untuk penelitian selanjutnya tentang faktor-faktor yang berhubungan dengan bahaya game online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Sikap

2.1.1 Definisi Sikap

Sikap merupakan evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak pada objek tersebut Berkowiz dalam Azwar, 2013.

Seorang individu sangat erat hubunganya dengan sikapnya masing-