

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Menurut Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyatakan, masa remaja berlangsung dalam rentang umur 10 hingga 24 tahun dan belum menikah yang mana pada masa ini terjadi perubahan perkembangan seperti fisik, psikis, dan psikososial. *World Health Organization* (WHO) 2022, menyatakan bahwa kelompok usia remaja di dunia berjumlah 1,2 milyar atau 18% dari jumlah penduduk di dunia. Selain itu dalam UU perlindungan anak, menyatakan bahwa remaja menjadi kelompok yang cukup besar yaitu hampir 20% dari jumlah penduduk di Indonesia.

Saat ini remaja mengalami berbagai perubahan dalam dirinya, baik secara fisik maupun psikologis, secara individu atau dalam peran sosialnya. Saat ini remaja tumbuh dan berkembang di era milenial yang mana banyak bersentuhan dengan kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang remaja butuhkan. Remaja yang berada pada masa *instabilitas*, cenderung lebih mudah mencoba hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016 (dalam Novrialdy, 2019). Adapun salah satu cirinya yaitu kemudahan dan kemampuan yang cepat dalam memahami hal-hal baru, oleh karena itu remaja saat ini dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy,

game online menggunakan gawai. Sementara 68,1% menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*.

Akhir-akhir ini *game online* mengalami perkembangan yang sangat pesat, mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Selain itu tipe permainan yang bervariasi seperti permainan perang, petualangan, tantangan dan *game online* jenis lainnya yang membuat menarik para penggunanya. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Bermain *game online* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan sistem motorik, seperti melatih keterampilan strategi bermain dan bahasa asing. Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah dampak negatif (Hussain & Griffiths, 2017). Adapun dampak negatif yang ditimbulkan seperti masalah psikologis, gangguan penglihatan dan menimbulkan perilaku kecanduan yang biasa disebut dengan *game addiction* (Rahma, 2018).

Game addiction atau kecanduan *game online* merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas dan remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online* (Novrialdy et al., 2019). Hasil penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa hampir 6% remaja mengalami *game addiction* dalam kategori berat dan lebih dari 22% pada kategori sedang. Remaja yang mengalami kecenderungan *game addiction*

dalam kategori berat dan sedang hampir 30%, angka ini cukup tinggi sehingga perlu diperhatikan (Rangkuti et al., 2021).

American Psychiatric Association tahun 2013, menjelaskan bahwa *game 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 (Fadjri, 2015).

Menurut Warih dan Linaldi (2022), menjelaskan gejala kecanduan *game online* meliputi bermain *game* hampir setiap hari dalam jangka waktu lama, tidak bisa beristirahat atau menjadi *irritable* (gampang marah) jika sedang tidak bermain *game*, mengorbankan hubungan sosial demi bermain *game*, hilang ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan *game* sebagai tempat pelarian, dan terus bermain *game* tanpa memperdulikan konsekuensinya. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein AM, 2010 : 268-276). Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan digolongkan kedalam beberapa aspek seperti : *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* semakin meningkat), *mood modificayion* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar

Nirwana & Ahmad 2019). Adapun kemajuan teknologi di zaman sekarang memang luar biasa. Orang dewasa, remaja hingga anak-anak juga ikut menikmati kemajuan teknologi tersebut. Namun remaja dianggap lebih beresiko terhadap dampak yang ditimbulkan dari pada orang dewasa, dikarenakan masa remaja sering dikaitkan dengan *stereotype* atau masa-masa bermasalah (Hurlock, 2010).

Salah satu perkembangan teknologi yang semakin pesat adalah penggunaan internet yang saat ini sangat mudah untuk diakses. Pada tahun 2020 Hootsuite & *We are social* menyatakan pengguna internet di dunia mencapai 4,5 miliar. Hal ini diperkirakan lebih dari 60% penduduk di dunia telah menggunakan internet (Kemp, 2020). Sedangkan di Indonesia sendiri penggunaan internet mengalami peningkatan yang begitu pesat dari setiap tahun ke tahunnya, dan saat ini mencapai 175,4 juta pengguna pada tahun 2020 (Kemp, 2020). Oleh karena itu Badan Pusat Statistika menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia sekitar 65% dengan penggunaan internet paling banyak untuk bermain *game* di berbagai macam perangkat, mulai PC, konsol, VR, hingga *platform media streaming*.

Oleh karena itu salah satu produk perkembangan teknologi dengan internet yang banyak digunakan saat ini ialah kegiatan yang mendatangkan kebahagiaan dan memberikan hiburan (*fun activities*) salah satunya adalah *game online*. Indonesia menduduki rank global ke 17 dengan jumlah pemain *game mobile* (seluler) terbanyak (Pratama, 2020). Berdasarkan laporan *We Are Social* mencatat mayoritas 83,6% pengguna internet berusia 16-64 tahun di dunia yang bermain

dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan) dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan).

Dari penjelasan di atas yang saat ini banyak dialami remaja adalah meningkatnya rasa ingin lebih lama untuk memainkan atau sudah terobsesi pada *game* (*Tolerance*) untuk mempertahankan level yang sudah tercapai dalam bermain *game online* sehingga melupakan kepentingan lain dan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* saja.

Adapun hasil studi pendahuluan pada 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 *game addiction*. *Game addiction* merupakan salah satu gangguan kesehatan mental, maka bidang kegiatan yang akan dilakukan adalah bidang kesehatan khususnya pada Keperawatan Jiwa.

Dari hasil studi pendahuluan pada 24 remaja di Desa Sukadana rata-rata menghabiskan waktu 5 jam dalam satu hari untuk bermain *game online*. Selain itu Ikatan Pemuda Bunter ini didominasi oleh laki-laki dengan rata-rata usia 16-17 tahun. Adapun untuk jenis *game online* yang dimainkan adalah *Mobile Legends* menggunakan *smartphone* yang mereka miliki, dan para remaja sering kali berkumpul di salah satu tempat untuk melakukan Mabar (main bareng) hingga berjam-jam bahkan bisa sampai larut malam jika di akhir pekan, hal tersebut memunculkan keresahan dari para orang tua dan sering kali mengeluh bahwa anak-anak mereka sering meninggalkan sekolah daring, sering begadang dan tidak mau

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi gambaran karakteristik Ikatan Pemuda Bunter di Desa Sukadana, Kecamatan Cimanggung, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat berdasarkan usia, jenis kelamin, dan pendidikan.
- b. Mengidentifikasi gambaran pola bermain *game online* pada Ikatan Pemuda Bunter di Desa Sukadana, Kecamatan Cimanggung, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat
- c. Mengidentifikasi gambaran tingkat dan aspek-aspek *game addiction* pada Ikatan Pemuda Bunter di Desa Sukadana, Kecamatan Cimanggung, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi terkait gambaran karakteristik *games addiction* sehingga dapat menjadi sumber informasi untuk penelitian selanjutnya.

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 *game addiction* pada remaja.

membantu pekerjaan orang tua ketika bermain *game online*. Hal tersebut menjadi salah satu bukti dari dampak negatif yang ditimbulkan dari *game addiction* yang mana saat ditanya, orang tua maupun pada remaja tidak mengetahui tentang *game addiction* maupun dampak yang ditimbulkannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Gambaran Karakteristik *Game Addiction* Pada Ikatan Pemuda Bunter yang berlokasi di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Karakteristik *Games Addiction* pada Ikatan Pemuda Bunter di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Gambaran Karakteristik *Games Addiction* pada Ikatan Pemuda Bunter di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang.

b. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang bagaimana gambaran karakteristik *game addiction* yang dapat dijumpai pada pasien dengan masalah kecanduan *game online*.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai data dasar bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini memfokuskan untuk menggambarkan karakteristik *game addiction* pada Ikatan Pemuda Bunter di Desa Sukadana. Adapun Jenis penelitian ini merupakan Deskriptif Kuantitatif dengan metode Survei. Pada penelitian ini Teknik Sampel yang digunakan adalah *Total Sampling*. Dengan instrument penelitian menggunakan kuesioner *Game Addiction Scale (GAS)*. Penelitian ini dimulai pada bulan Maret hingga bulan Juni 2023 yang berlokasi di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

remaja merupakan individu yang mengalami peralihan dari ketergantungan menjadi lebih mandiri (Sarwono, 2013). Adapun respon yang terjadi dalam setiap tahap perkembangan akan berubah dari waktu ke waktu karena kedewasaan, lingkungan, reaksi dari orang sekitarnya atau arahan orang tua (Dianada, 2019).

2.1.2 Tahapan Remaja

Menurut BKKBN 2019, menyatakan bahwa masa remaja mengalami begitu banyak pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun mental. Hingga dapat dikelompokkan dalam 3 tahapan remaja yaitu :

a. Remaja awal (usia 10-13 tahun)

Pada tahap ini seseorang tumbuh lebih cepat dan mengalami awal pubertas yang ditandai dengan munculnya rambut ketiak dan kemaluan, keputihan, menstruasi atau mimpi basah, pertumbuhan payudara maupun testis.

Selain itu remaja pada tahap ini yaitu : emosional yang tidak stabil, cenderung mempunyai banyak masalah, merupakan masa kritis, mulai tertarik dengan lawan jenis, munculnya rasa kurang percaya diri, dan suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal dan suka menyendiri.