

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa modern ditandai dengan perkembangan pesat di bidang ilmu pengetahuan, politik, dan teknologi (Wikipedia, 2019). Zaman modern dengan masa perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi serta identik dengan “era digital”. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dalam cara menerima dan menggunakan sistem yang ada, dan salah satu hasil dari kemajuan pada bidang ini adalah internet. Tentu saja dengan adanya internet, semua bentuk informasi dapat diterima dengan mudahnya, sehingga menuntut para pengguna untuk lebih teliti dalam menerima segala bentuk informasi yang hendak dikonsumsi.

Pada tahun 2018, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan ada 171,17 juta jiwa dari populasi penduduk Indonesia saat itu yaitu 264,16 juta orang adalah pengguna internet aktif atau sekitar 64,8% jika diprosentasekan. Sedangkan untuk kontribusi pengguna internet dalam Pulau Jawa berada di peringkat pertama dengan 55,7% dan Jawa Timur berada pada peringkat ketiga dengan jumlah 13,5% di Pulau Jawa.

Alasan para pengguna internet atau biasa disebut dengan “warga net” ini mengonsumsi internet selain dapat menerima informasi secara cepat dan mudah, mereka juga menggunakan internet sebagai pengisi waktu luang. Contohnya yaitu akses terhadap layanan publik, penggunaan sosial media, hingga mencari hiburan seperti menonton video/film hingga bermain *game online*. Maraknya *game online* di Indonesia hingga tahun 2019 ini dari 142 juta pengguna akses internet, data Biro

Humas Kominfo menunjukkan sekitar 30 juta anak milenial aktif bermain game setiap harinya mencapai 30 juta jiwa pemain dan diduga sebagai pengguna *game online* tertinggi (Setu, 2019).

Game online adalah permainan bersifat dalam dunia maya dan biasanya dimainkan di laptop atau komputer serta menggunakan internet sehingga pengguna dari berbagai tempatpun dapat bermain permainan dan waktu yang sama meski berbeda tempat (Poetoe dalam Merici, 2012). *Game online* memiliki banyak peminat saat ini karena seseorang tidak perlu bermain permainannya sendirian karena sudah dikembangkan menjadi permainan *multiplayer*, yaitu memungkinkan pemain untuk bermain dengan banyak orang dan dapat dari berbagai lokasi. Sehingga para pemain tidak perlu jauh-jauh bertemu untuk bermain bersama. *Game online* ini juga mengalami kemajuan yang cukup pesat seiring perkembangan teknologi, dapat dilihat dari kemunculan permainan *online* aplikasi *handphone* cerdas (*smartphone*) antara lain *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *Clash of Clan*.

Dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018, usia pengguna internet paling tinggi berada pada umur 15-19 tahun dan yang paling sering dikunjungi/digunakan kedua setelah menonton film ialah bermain *game*. Artinya, di Indonesia khususnya wilayah Jawa Timur banyak digunakan untuk bermain *game online* oleh remaja.

Fenomena *game online* bisa dikatakan menjadi sebuah bahaya bagi remaja. Banyak alasan para remaja untuk berlama-lama duduk menatap komputer, laptop, serta *smartphone* mereka, karena lebih menyukai menjalani kehidupan nyata mereka pada dunia maya yang sudah dibangunnya. Menandakan para remaja

saat ini tidak dapat terlepas hingga kecanduan pada pengaruh perkembangan teknologi saat ini dan salah satunya adalah *game online*. Tentu saja *game online* memiliki dampak bagi para pemainnya. Adapun beberapa dampak dari *game online* mulai dari positif seperti mengasah otak, lebih cepat merespon, lebih kreatif, hingga memiliki dampak negatif seperti lebih senang menghabiskan waktu luang di rumah untuk bermain, mencuri waktu belajar untuk bermain, sampai sering terganggu emosionalnya akibat permainan tersebut dan juga banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* mengakibatkan remaja kurang adanya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-harinya.

Game online yang sudah sampai menyebabkan kecanduan bagi penggunaannya ini tentu tidak dapat dianggap remeh. menurut Lemmens (2009) terdapat tujuh indikasi dari seseorang yang kecanduan *game online*, antara lain : Saliency (Arti penting), Tolerance (Toleransi), Mood modification (Modifikasi suasana hati), Withdrawal (Penarikan), Relapse (Kambuh), Conflict (Konflik), Problems (Masalah). Dalam jurnal penelitiannya menyebutkan bahwa seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* apabila orang tersebut termasuk ke dalam empat dari tujuh komponen yang telah disebutkan. Menurut Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* jika bermain lebih dari 4 jam per hari dan bermain 4-5 kali per minggu.

Ada beberapa kasus di tahun 2019 ini, contohnya pada kasus lima anak di Jember jalani perawatan jiwa akibat kecanduan *game online*, mereka seakan-akan ingin menjadi tokoh dalam *game*, hingga sering melakukan kekerasan dan mudah marah terhadap orang sekitarnya. Lalu ada juga contoh kasus di Kota Malang, remaja usia 16 tahun rela mengacak-acak rumah tetangga dan mencuri ponsel untuk

bermain karena sudah kecanduan *game online*. Juga terdapat jurnal penelitian oleh Anhar (2016) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang” menyimpulkan untuk tingkat kecanduan *game online* pada remaja di wilayah ini termasuk kategori tinggi dengan prosentase 43,3% atau sebanyak 26 subjek dengan sesuai indikasi kecanduan *game online* yaitu ketidakmampuan menarik diri dari *game online* (*Withdrawal*), ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain game online, ketidakmampuan mengatur pemakaian waktu untuk bermain game online dan ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Desember 2019 di salah satu warung internet yang menyediakan pelayanan game online, penjaga *game centre* tersebut menyebutkan jumlah kunjungan di *game centre* ini dalam sebulan terdapat 5.011 untuk total kunjungan member dan 2.293 untuk jumlah non-member. Sedangkan untuk jumlah pelanggan dalam sehari, pada tanggal 11 Desember 2019 terdapat 172 untuk pengunjung member dan 93 orang pengunjung non-member. Penjaga *game centre* tersebut menyebutkan pelanggan yang paling banyak berkunjung adalah para pekerja dan siswa. Untuk rentang usianya yaitu sekitar 15-30 tahun dan waktu yang paling ramai kunjungannya adalah ketika jam 10 pagi hingga jam 2 siang. Biasanya para siswa juga akan datang meskipun pada jam pelajarannya dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran di kelasnya. Ketika peneliti menanyakan pada salah satu pelanggan yang merupakan anak SMK dan berumur 19 tahun dengan inisial SW.R. Responden mengatakan menyukai bermain game online dan menghabiskan waktu luangnya, biasanya untuk

hari-hari aktif sekolah akan menghabiskan waktu 2-4 jam, tetapi ketika hari libur bisa bermain game online mulai dari jam 9 malam hingga 5 pagi. Untuk hubungan interpersonal dengan orang tuanya SW.R menjelaskan tidak ada masalah karena sudah izin terlebih dahulu untuk bermain *game online* di *game centre*. Hanya sesekali sering dimarahi oleh orang tuanya karena terlalu sering keluar rumah untuk bermain *game online* dengan teman-temannya. SW.R juga mengaku sering memainkannya di rumah hingga tidur larut malam yang menyebabkan mengantuk saat di kelasnya.

Adanya beberapa permasalahan diatas menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana kecanduan bermain game online pada remaja. Adapun judul penelitian ini adalah “Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang”

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang?

1.3 Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kecanduan game online pada remaja wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai kecanduan *game online* pada remaja sehingga dapat menguatkan pentingnya gangguan kecanduan ini untuk menjadi gangguan tersendiri melihat sudah banyak kasus serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai kecanduan *game online* pada remaja.

2. Bagi Praktisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tambahan dan bahan atau referensi bahan kajian di masa mendatang untuk para praktisi dalam pengembangan wawasan khususnya tentang keperawatan komunitas pada gambaran kecanduan *game online* pada remaja.

3. Bagi Pengembangan Metodologi Keperawatan

Setelah penelitian ini selesai diharapkan hasil yang diperoleh dapat memberi manfaat dalam pengembangan asuhan keperawatan, riset, pemberian intervensi dan tindakan keperawatan terutama pada bidang gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang.