

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada era saat ini Ponsel merupakan salah satu kebutuhan dasar yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Diperkirakan sekitar 4,5 miliar orang menggunakan ponsel di seluruh dunia dan tidak mengherankan jika sebagian besar dari jumlah ini terdiri dari pemuda dan anak. Telepon sendiri merupakan bagian integral dari kelangsungan hidup dan beberapa bahkan telah pergi sejauh mengatakan bahwa mereka lebih baik pergi tanpa makanan selama sehari daripada tanpa ponsel mereka. (Davazdahemami, Hammer, & Soror, 2016)

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. Pulau Jawa sendiri berada di peringkat pertama dengan 55,7% dan Jawa Timur berada pada peringkat ketiga dengan jumlah 13,5% di Pulau Jawa.

Data biro Humas Kominfo menunjukkan bahwa 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). Kebanyakan dari para pengguna internet mengonsumsi internet selain untuk mencari informasi secara cepat dan mudah, mereka juga menggunakan internet

sebagai pengisi waktu luang, atau saat bersantai, dan bersenang senang. Salah satu contohnya yaitu penggunaan sosial media untuk menonton video/film, bercakap cakap hingga bermain *game online*. (Setu, 2019)

Hardinsyah dan Supariasa (2016) mengungkapkan anak usia sekolah adalah anak yang berumur 6-12 Tahun. Di usia ini, anak lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009). Anak beresiko terjadi kecanduan *game online*. WHO mengatakan bahwa orang tua seringkali tidak menyadari bahwa waktu berlebih yang dihabiskan anak-anak untuk bermain game dapat membawa dampak negatif terhadap masa depan mereka. Kecanduan game online dapat berdampak buruk dalam waktu dekat maupun jangka panjang. Anak yang kecanduan akan mengalami gangguan tidur, kurang nafsu makan, mengisolasi diri dan lupa waktu. Efek jangka panjang jika anak mengalami kecanduan menyebabkan tingkat kesehatan anak turun akibat kurang tidur dan makan, yang juga bisa menjadikan anak lebih emosional dan tidak bisa konsentrasi terhadap akademiknya. Fenomena kecanduan game online juga berpengaruh pada psikologis anak, hasil penelitian Profesor Psikologi Gentile, menyatakan bahwa anak dapat mengalami depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan prestasi akademik akan menurun. Terlalu lama bermain video game juga menjadikan dua kali lebih tinggi tingkat risiko anak terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif, ketika bermain bersama teman-teman di sekolah (Adhani, 2018).

Suryanto (2015) dalam jurnalnya mengatakan bermain *game online* juga memiliki dampak yang positif. Dampak positifnya adalah pemain *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. Para pemain *game* juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Permainan *game* juga mampu membuat anak atau remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan prolog *game*. Beberapa tipe *game* seperti *game action* strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu (Fauziah, 2013).

Sehingga berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang gambaran kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku anak usia sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran perilaku dan faktor penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami secara mendalam perilaku anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online beserta penyebabnya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan bukti berbasis praktis (*evidence based practice*), tentang kecanduan game online yang dialami anak usia sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan mengenai kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

2. Orang Tua subjek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi atau referensi bagi orang tua untuk menghindari dampak buruk dari *game online*.

3. Bagi Subjek

Hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan gambaran bagaimana pengaruh dari *game online* dan kerugian yang diperoleh bila mengalami kecanduan