

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan hampir semua menggunakan jaringan *internet*. Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya *internet*, yang menyebabkan *internet* menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang.

Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) pada tahun 2018, menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2018 mencapai 171,17 juta. Kontribusi penggunaan per wilayah masih didominasi dari Jawa 55% dengan posisi provinsi Jawa Barat dengan kontribusi penggunaan *internet* tertinggi 16,6%. Berdasarkan hasil survey APJII (2018) juga mencatat penetrasi tertinggi datang dari umur 15-19 tahun sebesar 91%. Pengguna *internet* di Indonesia sendiri 80% diantaranya terdiri dari remaja 15-19 tahun, sedangkan di seluruh dunia didominasi oleh kalangan remaja usia 12-17 tahun dan remaja menuju dewasa berusia 18-29 tahun yang memiliki presentase 93%. (Dalam jurnal Astrid Kurnia Sherlyanita, 2016 dengan judul Pengaruh Dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet Serta Media Sosial Pada Siswa SMPN 52 Surabaya)

WHO (*World Health Organization*) 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun dan menurut Kemenkes RI, 2014 rentang usia remaja adalah 10-24 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif, dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja. Remaja sebagai makhluk yang hidup berkelompok diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai remaja yang dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

Remaja memulai interaksi sosial yang lebih luas dan mulai memiliki kelompok sosial selain keluarga. Menurut Sambu Sagantoro 2011, Kegagalan dan berinteraksi sosial dapat menyebabkan remaja bertingkah laku di luar kewajaran seperti minum-minuman keras atau terjerumus dalam perkara kriminal. Remaja yang diabaikan atau ditolak oleh kelompok sosialnya akan merasa kecewa dan dapat membuat remaja sesekali bertingkah laku di luar kewajaran seorang remaja pada umumnya, baik yang bersifat *withdrawal* maupun agresif.

Interaksi sosial adalah bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan remaja tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Cara berinteraksi pun dapat dilakukan melalui berbagai produk teknologi yang canggih, salah satunya melalui dunia maya yaitu

*Internet*. Dalam *internet* terdapat berbagai macam pilihan program yang dapat dijadikan cara untuk berinteraksi dengan orang lain. Salah satu program yang paling diminati oleh kalangan remaja saat ini adalah media *game online*. (Ardianasari, Lusi 2013)

*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. *Game* dengan fasilitas *online* via *Internet* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*, *playstation*) karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. (Ardianasari, Lusi 2013)

Studi terkait *game* di Indonesia menyebutkan *gamer mobile* di tanah air mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hasil studi juga menunjukkan, masyarakat mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain *game* (25%). Hal tersebut dikarenakan distribusi *game* yang kini tak hanya tersedia pada konsol saja, melainkan merambat ke *smartphone* atau *tablet*. Dengan begitu, berbagai *game* bisa dengan mudah diakses dan dimainkan oleh para *gamers* bahkan menjadi aktivitas yang rutin dilakukan oleh masyarakat. (Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) tahun 2018)

Adiksi *game online* adalah pola perilaku bermain baik *online* atau *offline* dengan tanda tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*, serta lebih memprioritaskan bermain *game* dibanding dengan aktivitas lainnya. (WHO, 2018)

Masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami penurunan prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan yang penting. (Ardianasari, Lusi 2013)

Tujuh dari 12 responden yang diwawancarai oleh peneliti di *games centre* mengaku susah berkonsentrasi, dan gelisah jika tidak dapat mengakses *internet* untuk bermain *games* dalam sehari karena pikiran mereka selalu pada bagaimana untuk melanjutkan *games* tersebut. Adapun yang menyebutkan bahwa mereka lebih memilih bermain *game online* dibanding menjalin relasi sosial.

Hasil penelitian tentang hubungan adiksi *games online* dengan keterampilan sosial remaja (Septianti, Adelia 2017) dengan hasil kriteria *relapse* sebesar 30,47%, kriteria *drawl* sebanyak 17,64%, *conflict* dengan nilai 46,37%, *problem* sebesar 17,47%, dan *intolerance* sebesar 12,74% yang dimana *conflict* sebagai nilai terbesar yaitu pertengkaran yang terjadi antar pemain, karena perilaku yang terjadi antar pemain, karena perilaku yang berlebihan saat bermain, mendominasi dalam memengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja. Maka remaja dapat makin tenggelam dalam dunia *games*, menarik diri dari lingkungan sosialnya, terus menerus berpikir tentang *games* bahkan terobsesi karenanya. Hal tersebut mengungkapkan adanya fenomena menyimpang sosial bagi remaja. Fenomena adiksi *game online* ini memberi dampak yang buruk bagi

kesehatan fisik, psikis juga keterampilan sosial remaja, 7 adanya gangguan pencernaan, penglihatan, dan daya tahan tubuh yang menurun akibat remaja yang terus menerus berhadapan dengan komputer sepanjang hari. Selain itu keterampilan sosial remaja juga akan terganggu karena waktu bersosial dengan lingkungan mereka berkurang.

Penelitian menunjukkan beberapa subjek yang mengalami kecanduan *game online* dengan bermain *game online*  $\pm$  6 jam dalam sehari tanpa henti dan subjek juga menjelaskan jika dalam keadaan bermain *game* tidak boleh ada yang mengganggunya, sehingga subjek cenderung diam dan tidak mau tahu dengan kondisi sekitar. Subjek sering berkomunikasi dengan teman temannya melalui *game online* daripada harus ketemu langsung. (Awiya Rahma, 2018)

Sama halnya dengan hasil survei yang dilakukan peneliti yaitu, sepuluh orang pemain *game* MMORPG di salah satu warnet di kota Palembang. Kesepuluh subjek dapat menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game* lebih dari 4 jam dalam sehari bahkan bisa lebih dari 12 jam. Dua dari subjek mengatakan merasa tidak tenang seperti ada sesuatu yang mengganjal dari dalam diri mereka ketika ada keinginan untuk bermain *game* namun tidak terpenuhi. Hal ini bahkan dapat membuat mereka marah pada orang yang melarang mereka. Empat dari sepuluh subjek merasa senang ketika bermain *game* yang mereka sukai dan merasa dapat lebih menjadi diri sendiri ketimbang di dunia nyata. Terakhir, semua subjek mengatakan bahwa mereka pernah berkonflik dengan orang di sekitarnya

hanya karena mereka terlalu lama bermain *game*. Penggunaan *game* secara berlebihan dapat memunculkan perilaku-perilaku yang tidak diinginkan dan berdampak negatif bagi penggunanya. Perilaku bermain *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan efek perilaku, dimana pemainnya akan meniru perilaku sesuai dengan *game* yang mereka mainkan. Hal ini bisa membuat *pemain game* menjadi keras kepala, asosial, dan agresif dalam pergaulannya. Selain itu dampak negatif yang dapat ditimbulkan seperti kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan sekitar, melupakan kehidupan sebenarnya, lupa waktu, dan bahkan dapat mempengaruhi pola pikir (Syahran 2015). Seperti halnya wawancara pada subjek B yang mengatakan bahwa terkadang ia sering bolos jika ada *event* penting di dalam *game* yang ia mainkan karena ia merasa memiliki jabatan penting di *guild game online* yang ia mainkan dan tidak mungkin meninggalkan anggotanya. (Dwi Pamungkas, Pandu 2018)

Dalam penelitian tentang gambaran tingkat adiksi dan penyesuaian sosial pada remaja dengan *internet gaming disorder* di Kecamatan Bogor Barat tahun 2018 menunjukkan remaja dengan tingkat adiksi yang berat sebanyak (87%), dan remaja dengan tingkat adiksi yang ringan sebanyak (13%). Sedangkan gambaran penyesuaian sosial pada remaja dengan *internet gaming disorder* di Kecamatan Bogor Barat menunjukkan remaja dengan kemampuan penyesuaian sosial yang kurang sebanyak (89%), dan remaja dengan kemampuan penyesuaian sosial yang baik (5%). (Purnama Amtas, Muhammad 2018)

Data Badan Pusat Statistik tahun 2019 dalam katalognya yang berjudul Kota Bogor Dalam Angka 2020 menunjukkan jumlah penduduk di Kota Bogor pada tahun 2019 sebanyak 1.112.081 jiwa. BPS Kota Bogor mencatat jumlah kelompok usia pada usia 10-19 tahun (remaja) pada tahun 2018 sebanyak 181.141 jiwa. BPS Kota Bogor pada tahun 2019 murid siswa/siswi SMA di Kota Bogor sebanyak 19.729 jiwa.

Peneliti mengambil SMA Rimba Madya yang berlokasi di Kota Bogor yang memiliki populasi siswa/siswi yang berjumlah 568 jiwa. Berdasarkan hasil yang dilakukan pada saat studi pendahuluan pada siswa/siswi SMA Rimba Madya Kota Bogor pada hari senin, 16 maret 2020, ditemukan 8 dari 10 siswa tersebut yang menggunakan sekaligus aktif bermain *Game online* dan mengatakan sering mengalami kesulitan ketika akan memulai berinteraksi dengan orang lain.

Dengan berbagai uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Gambaran interaksi sosial dan tingkat adiksi pada remaja dengan *game online* di SMA Rimba Madya Kota Bogor”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang maka penyusun membuat rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana gambaran interaksi sosial dan tingkat adiksi pada remaja dengan *game online*?”

### **C. Tujuan Penulisan**

#### 1. Tujuan umum

Mengetahui gambaran interaksi sosial dan tingkat adiksi pada remaja dengan *game online*.

#### 2. Tujuan khusus

- a. Diketuainya gambaran karakteristik responden tentang adiksi *game online* berdasarkan usia, jenis kelamin, frekuensi mengakses *game online* dalam sehari, tempat mengakses *game online*, biaya mengakses *game online*.
- b. Diketuainya gambaran interaksi sosial pada remaja dengan *game online*
- c. Diketuainya gambaran tingkat adiksi pada remaja dengan *game online*

### **D. Manfaat Penulisan**

#### 1. Manfaat bagi penyusun

Diharapkan seluruh tahapan, rangkaian dan hasil setiap kegiatan penelitian yang dilaksanakan peneliti dan memperluaskan pengetahuan, wawasan serta memberikan pengalaman berharga untuk melatih kemampuan penulis dalam melaksanakan penelitian secara ilmiah.

#### 2. Manfaat bagi institusi pendidikan

Diharapkan hasil penelitian yang akan datang dapat bermanfaat sebagai bahan masukan, acuan dan rujukan dalam



pengembangan ilmu keperawatam, serta berguna sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang akan dilakukan oleh pihak institusi yang terkait khususnya dalam Ilmu Keperawatan Jiwa.

### 3. Manfaat bagi tempat penelitian

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian dapat memberikan gambaran keadaan remaja di tempat penelitian dan hasil tersebut dapat memberikan gambaran intervensi apa yang dapat diberikan kepada para remaja yang ada di tempat penelitian.