

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Badan kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan remaja sebagai mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Remaja merasa bukan kanak-kanak lagi, akan tetapi belum mampu memegang tugas sebagai orang dewasa. Pada masa ini, individu banyak mengalami tantangan dalam proses perkembangan, baik dari dalam diri maupun dari luar terutama dari lingkungan sosial. Batasan umur seorang remaja dimulai dari usia tiga belas sampai dengan dua puluh satu tahun. Berdasarkan sifat atau ciri perkembangannya, masa (rentang waktu) remaja ada tiga tahap, yaitu: masa awal remaja (10-12 tahun), masa remaja tengah (13-15 tahun), dan masa remaja akhir (16-19 tahun). Definisi ini kemudian disatukan dalam terminology kaum muda (*young people*) yang mencakup usia 10-24 tahun (Kusmiran, 2016). Remaja di harapkan dapat mengantisipasi akibat-akibat yang menimbulkan perilaku yang menyimpang, jika terarah akan menjadi pribadi yang baik dan jika tidak maka akan sebaliknya.

Pada saat memasuki masa remaja, banyak remaja yang tugas perkembangannya tidak sesuai seperti di era globalisasi saat ini. Ini disebabkan karena banyak faktor, salah satunya karena adanya faktor kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat melekat dikalangan masyarakat terutama dikalangan remaja. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, ada berbagai dampak dalam berbagai

aspek kehidupan manusia. Dalam bidang sosial budaya salah satu perubahan yang terjadi adalah permainan tradisional yang sudah digantikan dengan permainan modern (Kurniawan, 2017). Saat ini anak-anak yang bermain bersama teman-teman di lapangan atau di taman sudah beralih menggunakan peralatan modern seperti komputer dan handphone. Permainan yang dimainkan di komputer atau HP ini ada yang bersifat offline atau tidak menggunakan internet maupun online yaitu permainan yang memerlukan jaringan internet untuk memainkannya (Kurniawan, 2017).

Seperti banyak hal, bermain game juga dapat memberikan pengaruh baik dan juga pengaruh buruk. Dampak positif dari bermain game menurut laporan (Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, 2018) antara lain adalah meningkatkan kemampuan koordinasi antara otak, tangan dan mata sekaligus melatih kemampuan dan kecepatan masing-masing organ ini, meningkatkan kemampuan Bahasa dan membaca, serta dapat digunakan untuk membantu perkembangan anak autis. (Tridhonanto, 2011) juga menyebut meningkatnya keterampilan strategi dan kemampuan bahasa asing sebagai dampak positif bermain game. Tentu saja dampak positif akan didapat jika game yang dimainkan sewajarnya. Namun di sisi lain ada juga dampak negatif yang dapat terjadi pada mereka misalnya tidak lagi mempunyai skala prioritas, menjadi malas belajar, lupa akan waktu, boros, mengabaikan keadaan sekitar, kecanduan (*addict*) dan perilaku negatif lainnya (Ariantoro, 2016).

Menurut laporan [Digital 2020: Global Digital Overview](#) yang dirilis oleh data reportal, hampir 60 % populasi dunia telah menggunakan internet. Sekitar 80% pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain game setiap bulannya.

Jadi, jumlah gamer di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar (69 %) dari pengguna internet mengaku mereka bermain game di mobile atau handphone, sementara 41 % bermain game di laptop atau desktop dan 25 % bermain game di konsol. (Ellavie .I.A, 2020, <https://hybrid.co.id>, diperoleh tanggal 10 April 2021). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi *Covid-19* adalah bermain game online sebesar 16,5 persen (Dani .M, 2020, <http://www.inews.id>, diperoleh tanggal 10 April 2021).

Menurut Morahan-Martin & Schumacher (dalam Charlton & Danforth, 2010) *Internet gaming disorder* merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang secara berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis. *Internet gaming* kemudian dianggap bisa menyebabkan adiksi oleh pemerintah Cina dan dibuat beberapa model penanganan. Beberapa penelitian menunjukkan kondisi ini banyak ditemui di dalam kasus-kasus kesehatan terutama di negara-negara Asia dan beberapa negara bagian Amerika (American Psychiatric Association, 2013).

Menurut (Anggarani, 2015) Pemanfaatan teknologi internet pada *internet gaming* menunjukkan bahwa internet merupakan fenomena yang memengaruhi dunia dengan memberikan manfaat dan sekaligus dampak negatif bagi penggunanya. Beberapa dekade terakhir ini, istilah *internet addiction* sudah diterima sebagai salah satu jenis gangguan klinis yang membutuhkan penanganan. Menurut (Anggarani, 2015) menjelaskan bahwa *internet addiction* merujuk pada penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dan merugikan. *Gamer* atau seorang

yang memainkan game terdorong untuk bermain game karena menginginkan pengakuan akan kemampuannya, dorongan ini bisa membuat seseorang tidak dapat mengontrol dirinya sendiri sehingga ia akan terus bermain sampai lupa waktu. Menurut (Masyita, 2016) dari hasil penelitiannya didapat bahwa salah satu faktor yang menyebabkan *internet gaming disorder* adalah ketidakmampuan dalam mengontrol diri. Kontrol diri sendiri merupakan kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri dalam artian kemampuan seseorang untuk menekan atau merintangai impuls-impuls atau tingkah laku impuls. Kontrol diri ini menyangkut seberapa kuat seseorang memegang nilai dan kepercayaan untuk dijadikan acuan ketika bertindak atau mengambil suatu keputusan (J.P Chaplin, 2014).

Para ahli berpendapat kontrol diri bisa digunakan sebagai metode intervensi dan juga preventif yang dapat mereduksi efek negatifnya stresor di sekitar. Menurut (Ghufron, M.N & Risnawita, 2010) ada beberapa aspek dalam kontrol diri: Behavioral control, Cognitif control, Decission control. Kemampuan seseorang dalam mengontrol dirinya menurut (Ramadhani et al., 2019) dipengaruhi oleh 3 aspek: melanggar kebiasaan berkaitan dengan perilaku diluar kebiasaan dan kurang mampu mematuhi norma sekitarnya, menahan godaan berkaitan tentang bagaima sikap dalam melakukan tugasnya, disiplin diri berkaitan dengan bagaimana kemampuan untuk mengontrol dirinya. Menurut (Saragih, 2020) Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan negatif signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan Internet Addiction Disorder.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul gambaran kontrol diri pada remaja dengan *internet gaming disorder*

di SMAN 7 Kota Bogor. Alasan dilakukannya penelitian di tempat tersebut karena tempat tersebut belum pernah menjadi tempat penelitian mengenai kontrol diri pada remaja dengan *internet gaming disorder*. Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan melalui akun media sosial SMAN 7 Kota Bogor bahwa SMAN 7 Kota Bogor pernah menyelenggarakan lomba *game online*, peneliti juga melakukan studi pendahuluan dengan membagikan kuesioner *internet gaming disorder* melalui *gogle form* terhadap 10 siswa di SMAN 7 Kota Bogor dan didapatkan hasil 6/10 siswa di SMAN 7 Kota Bogor cenderung mengalami *internet gaming disorder*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut “Bagaimana gambaran kontrol diri pada remaja dengan *internet gaming disorder* di SMAN 7 Kota Bogor?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui gambaran kontrol diri remaja dengan *internet gaming disorder* di SMAN 7 Kota Bogor.

2. Tujuan Khusus

- a. Diperoleh gambaran karakteristik remaja dengan *internet gaming disorder* terdiri dari : jenis kelamin, riwayat bermain game, durasi dalam bermain game, tempat bermain game, biaya dalam bermain game, media dalam bermain gamedan tujuan bermain game.

- b. Diperoleh gambaran kontrol diri remaja dengan *internet gaming disorder* di SMAN 7 Kota Bogor.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

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

2. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai bahan masukan, acuan dan rujukan dalam pengembangan ilmu keperawatan, serta berguna sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang akan dilakukan oleh pihak institusi yang terkait khususnya dalam bidang Keperawatan Jiwa.

3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian

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