BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke dewasa. Pada masa ini terjadi perkembangan dari aspek fisik, psikis dan psikososial (Sofia & Adiyanti, 2013). Masa ini dimulai dari usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun (King, 2012). Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun sedangkan menurut WHO (World Health Organization, 2014) rentang usia remaja adalah 10-19 tahun dengan karakteristiknya yang menonjol yaitu labil.

Karakterikstik yang menonjol pada masa remaja adalah mereka yang sedang berada pada periode ketidakstabilan yang cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru serta mudah di pengaruhi oleh faktor eksternal seperti teman sebaya dan lingkungan (Jordan & Andersen, 2016). Pengaruh yang di timbulkan teman sebaya dan lingkungan ini bisa berdampak positif dan juga negatif. Pengaruh positifnya identitas dirinya lebih terbentuk, lebih bisa untuk mengatasi stress dengan mudah berkat dukungan teman sebayanya, lebih mudah mendapatkan informasi, mengevaluasi serta memperbaiki pemahaman mereka saat meraka bertemu dengan pemikiran orang lain. Pengaruh negatifnya adalah mereka terlibat dalam perkelahian, tawuran, penggunanaan obat-obatan serta seks bebas (Laursen dalam Gunarsa, 2004). Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah

(Hurlock, 2010), yang memungkinkan mereka untuk mencoba hal baru yang dapat berisiko menjadi perilaku bermasalah. Salah satu aktivitas berisiko yang dapat menimbulkan masalah pada remaja adalah bermain *game online* yang biasa dimainkan sendiri ataupun berkelompok.

Menurut Young (2011: 41) *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003 dalam Misnawati, 2016:4), *Game online* atau yang lebih tepatnya disebut sebagai sebuah tekhnologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan yaitu sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Pada masa revolusi industri 4.0 saat ini *game online* merupakan salah satu produk perkembangan tekhnologi yang kini banyak di gemari oleh remaja. Kemajuan teknologi ini membawa banyak manfaat namun jika penggunaannya tidak tepat guna maka kemajuan teknologi ini juga akan membawa dampak negatif yang membahayakan bagi penggunanya.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011). *Game online* mempunyai

perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2007). *Game online* adalah sebuah wujud dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia sehingga banyak di gemari oleh remaja.

Kegemaran Remaja bermain *game online* ternyata dapat menghadirkan permasalahan yaitu adiksi *game online*. Permasalahan adiksi *game online* harus dipandang sebagai masalah yang timbul dari ketidakmampuan menyikapi perkembangan teknologi. Anggarani (2015), menyatakan bahwa adiksi *game online* sebagai psikopatologi budaya modern. Pendapat ini dapat dibenarkan karena memang *game online* merupakan produk dari budaya modern yang semestinya dimanfaatkan untuk hiburan sewajarnya tetapi malah dimainkan secara berlebihan serta digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah Adiksi *game online* (Hussain & Griffiths, 2009).

Adiksi adalah tingkat adiksi atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat (KBBI). Menurut Badudu dan Zain dalam (Arif Satria Putra Pratama, 2017) Adiksi atau addiction merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu. Adiksi merupakan perilaku yang

kompulsif, adanya ketergantungan, kurangnya kontrol dan akan menjadi dampak negatif bagi penggunanya yang tidak tepat guna (Griffths, 2008).

Dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang adiksi *game online* antara lain acuh tak acuh bahkan melupakan kegiatannya, memunculkan rasa tak tenang saat tidak bermain game (Jannah et al., 2015), kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012). Hal ini tentu akan mengganggu dan berpengaruh terhadap tumbuh dan kembang remaja.

Adiksi game online ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut (Weinstein, 2010). Kriteria adiksi game di antaranya adalah *salience* (Arti), *tolerance* (Toleransi), *mood modification* (Perubahan suasana hati), *relapse* (Pengulangan), *withdrawal* (Penarikan), *conflict* (Konflik) dan *problems* (Masalah). Ketujuh kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain game yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami adiksi game (Lemmens, 2009).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan kepada 20 anak di MTsN 4 Cianjur pada tanggal 24 aspek April 2021 di dapatkan hasil 17 responden teridentifikasi adiksi ringan dan 3 responden teridentifikasi tidak adiksi. Dari hasil wawancara di dapatkan hasil bahwa sebagian dari mereka sering berbohong kepada orangtuanya tentang keuangan, malas mengerjakan tugas

sekolah dan mereka mengatakan akan lebih memprioritaskan *game* dari pada perintah orangtuanya ketika sedang bermain game.

Berdasarkan uraian diatas dan terbatasnya penelitian tentang tingkat adiksi pada remaja dengan adiksi *game online* maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Gambaran Tingkat Adiksi pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online* di MTsN 4 Cianjur Tahun 2021.

B. Identifikasi / Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut "Gambaran Tingkat Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online* di MTsN 4 Cianjur Tahun 2021?"

C. Tujuan (Umum dan Khusus)

1. Tujuan Umum

   Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi Gambaran Tingkat Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online* Di MTsN 4 Cianjur Tahun 2021.

2. Tujuan Khusus

   a. Diketahuinya gambaran karakteristik responden yang terdiri dari usia, jenis kelamin, durasi dalam bermain *game online* dan jenis *game* yang dimainkan.

b. Diketahuinya Gambaran Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online.*

D. Manfaat (Bagi peneliti, institusi pendidikan dan tempat penelitian)

1. Manfaat Bagi Peneliti

   Diharapkan seluruh tahapan, rangkaian dan hasil setiap kegiatan penelitian yang dilaksanakan peneliti dapat memperluas pengetahuan, wawasan serta memberikan pengalaman berharga untuk melatih kemampuan penulis 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 tentang Adiksi *game online* pada Remaja yang akan dilakukan oleh pihak institusi yang terkait khususnya dalam bidang Ilmu Keperawatan Anak.

3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian

   Diharapkan hasil dari penelitian dapat memberikan gambaran keadaan remaja di MTsN 4 Cianjur dan hasil tersebut dapat menjadi masukan bagi para pendidik untuk bekerjasama dengan orang tua dalam upaya pembinaan kesehatan khususnya pada anak usia sekolah di MTsN 4 Cianjur terutama dalam menanggulangi dan mencegah adiksi dari

bermain *game online* dan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk dasar penanganan secara preventif.