

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Era zaman Modern sekarang ini, perkembangan teknologi semakin canggih. Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah, karena sekarang sudah ada teknologi smartphone yang di dalamnya terdapat aplikasi game online yang muda sekali untuk di download dan dimainkan (Effendi,2014; Ramadhan,2013). Salah satu permainan yang di gandrungi oleh semua kalangan saat ini yaitu Game Online, dengan hal tersebut (Burhan dkk 2005) mengemukakan bahwa Game Online merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Game Online pada dasarnya ditunjukkan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreasing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari, namun pada kenyataannya permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. (dikutip pada jurnal Drajat 2017). Game Online juga menimbulkan efek yang tidak baik untuk kesehatan, bahkan bermain game yang berlebihan juga dapat menyebabkan kematian karena dari beberapa kasus ditemukan orang meninggal di karenakan terlalu lama duduk didepan komputer setelah bermain game dalam jangka waktu yang berlebihan (Ramadhani, 2013).

Menurut *World health Organization* (WHO atau Organisasi Kesehatan Dunia) (2018) menyatakan bahwa kecanduan *game online* dikategorikan sebagai golongan penyakit mental yang disebut *gaming disorder* yang sudah tercatat dalam daftar draft beta 11 *International Classification of Diseases* (ICD). Para ahli pun menyetujui hal tersebut, karena *game online* akan menjadi bahaya apabila sudah termasuk ke tahap kecanduan. IGD (Internet Gaming Disorder) di berbagai negara menunjukkan prevalensi yang berbeda antar negara. Di Jerman prevalensi IGD remaja usia 13-18 tahun pada tahun 2015 sekitar 1,16%. Studi prevalensi IGD pada tahun 2015 di tujuh negara Eropa menunjukkan angka 1,6% pada remaja usia 14-17 tahun. Studi lainnya menunjukkan prevalensi 0,6% di Norwegia (2011), prevalensi 2,0% pada remaja China (2014), prevalensi 1,3% pada pemain games di Belanda (2012), prevalensi 1,5% pada remaja usia 13-16 tahun di Belanda (2011), dan prevalensi 1,8% pada remaja di Australia (2013).

Berdasarkan penelitian *American Medical Associations* (AMA) dikutip di (Anita dkk, 2018) tentang *Emotional and Behavioral Effects of Video Games and Internet Overuse* bahwa terjadi pelepasan zat yang menimbulkan perasaan senang dan nyaman ketika bermain *game online*. Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan *game online* adalah (10.15%), sebagai perbandingan di Korea 2.4% pada anak usia sekolah dan 10.2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan (Jap et al, dalam kutipan Dony 2018). di Indonesia, fenomena bermain game sudah banyak melibatkan remaja. Online game mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Pengguna online game di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai data 6 juta orang (Henry, 2009). Jumlah yang fantastis untuk ukuran industry yang baru muncul di Indonesia. Kecanduan game online hampir sama dengan kecanduan narkoba, dimana orang yang sudah kecanduan bisa menghalalkan segala cara untuk memenuhi keinginannya tersebut. Beberapa kasus yang disebabkan oleh kecanduan game online, diantaranya: Bulan Juli 2012, di Surakarta ditemukan 7 kasus kriminal pencurian yang dilakukan oleh anak-anak akibat kecanduan game online. (Primartantyo, 2012)

Penemuan kasus beberapa tahun terakhir juga membawa fakta bahwa fenomena kecanduan game online telah mengarah pada tindak kriminalitas, seperti pencurian dan *bullying*. Kasus *bullying* SD Perwari yang terjadi di kota Bukittinggi Oktober (2014) lalu, menurut P2TP2A Bukit tinggi salah satunya juga disebabkan oleh anak-anak tersebut terinspirasi dari games yang mereka mainkan dalam membully temannya. dari masalah tersebut, salah satu upaya untuk mengurangi angka kejadian dari dampak penggunaan game online pada remaja adalah dengan memberikan edukasi tentang dampak negatif game online pada remaja. Sedangkan Ketergantungan game online yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya (Andersen 2004).

Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Para pemain game online juga dapat menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game, hal ini dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi kesehatan atau dapat menyebabkan kesehatan menurun. Hal-hal

negatif yang bisa muncul akibat bermain game berlebihan yaitu kepala pusing, gangguan penglihatan, gangguan pola tidur dan obesitas (karena kurang gerak) (Sholeh, 2012, Syahran, 2015). Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game. Game online memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. Game online akan membuat para pemain jadi kecanduan. Karena para gamers mampu duduk berlama-lama demi game online dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain game online tersebut. Walaupun terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif ataupun negative (Antonius Felix Tjia, 2008).

Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian akan tercermin dari sikap dan tingkah laku (Anderson, 2004). Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kecenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak ke arah kehidupan yang sangat kompetitif. (Anderson, 2004) Juga memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai.

Perkembangan industri game yang sangat pesat akhir-akhir ini disambut baik oleh beberapa *developer* lokal di Indonesia. Mereka melihat kemajuan ini sebagai sebuah peluang bisnis yang mempunyai prospek baik. Banyaknya peminat game online juga memberikan angin segar pada bisnis warnet yang sempat mengalami kelesuan. Bahkan sekarang banyak bermunculan warnet-warnet yang dikhususkan untuk bermain game online atau lebih dikenal dengan istilah game net atau game centre. tidak hanya di bidang game itu sendiri, tetapi sudah merambah ke bidang lain. Mulai dari pembuatan game (game developer), penerbitan game (game publishing), sampai industri aksesoris. Faktanya memang perkembangan game ini mampu menyerap tenaga kerja yang tidak sedikit. Bahkan perkembangan industri game itu sendiri bisa dibilang lebih melejit dibanding bisnis hiburan lainnya. ini merupakan dampak dari efek Positif, sedangkan efek negatifnya Seperti kita tahu bahwa suatu yang memberikan kesenangan mempunyai kecenderungan untuk mencapai dan mencarinya kembali

atau bersifat adiktif. Dengan kata lain game yang juga memberikan efek kesenangan bagi para penggemar game, ini juga mempunyai potensi menyebabkan gamer menjadi kecanduan. Seperti halnya rokok ataupun psikotropika, kecanduan bermain game ini mempunyai dampak yang bisa dibidang negatif. Mereka yang kecanduan bermain game selalu terdorong untuk bermain dan bermain lagi. Mereka bahkan rela mengorbankan berbagai hal seperti waktu dan uang yang tidak sedikit. Berada di depan komputer berjam-jam, tidak mengenal waktu, siang ataupun malam.

Fenomena game online yang sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia dapat menjadi sebuah bahaya bagi para remaja khususnya Pelajar maupun Mahasiswa. Pelajar maupun Mahasiswa yang umumnya bertempat tinggal di daerah perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan game ini. Ditambah lagi Pelajar atau mahasiswa ini kebanyakan adalah urbanis-urbanis dengan gejalak muda dan jauh dari pengawasan keluarga. Memang remaja maupun mahasiswa yang telah masuk masa remaja akhir ini lebih mendapat kebebasan dalam menentukan sebagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja banyak alasan yang mendasari mengapa para remaja mau berlama-lama duduk didepan komputer, lebih menyukai menjalani kehidupan dalam dunia nyata maya mereka dari pada dunia nyatanya sendiri. Karena banyaknya waktu yang tersita untuk bermain game mengakibatkan mahasiswa kurang berinteraksi dengan kehidupan sosialnya di kehidupan sehari-hari. (dikutip dari Jurnal Agung 2016).

Remaja yang menjadi subyek penelitian ini merupakan remaja berusia 11 tahun sampai 24 tahun yang memainkan game online. Remaja (*adolescence*) yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa. Permasalahan perubahan remaja tidak semata-mata sebagai masalah peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa, tetapi merupakan periode pertumbuhan yang panjang dan penuh dengan konflik yang dapat mempengaruhi kehidupan masa depannya, periode remaja ini merupakan masa kritis yang sangat di pengaruhi oleh perubahan budaya yang sedang terjadi di sekitarnya (Desmita 2005).

Berdasarkan masalah di atas Pengambilan lokasi Penelitian ini mengambil di Daerah Jakarta Barat tepatnya di SMPN 105 Kembangan - Jakarta Barat. Pengambilan lokasi penelitian ini didasarkan pada ada beberapa tempat game-net yang ada di daerah Jakarta Barat dan juga dekat dengan beberapa Sekolah. Di wilayah tersebut, kehidupan dunia gamer sangat mudah ditemui sehingga sudah menjadi sesuatu yang tidak asing lagi. Kehidupan gamers di wilayah tersebut juga

sudah berlangsung selama beberapa tahun ini. dari masalah tersebut edukasi yang akan di berikan kepada remaja dengan cara menjelaskan dampak positif bermain game yaitu menambahkan teman membuat pola pikir semakin cepat, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, mengurangi stress dan melatih kesabaran. sedangkan dampak negatif bermain game online yaitu kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar dan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. berdasarkan latar belakang diatas, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti, sehingga peneliti mengambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, Pengaruh Edukasi Game Online terhadap tingkat pengetahuan Game Online pada Remaja di SMPN 105 Kembangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa Perkembangan ilmu dan teknologi seiring dengan perkembangan jaman yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan, penggunaan internet tidak lagi selalu dihubungkan dengan hal pekerjaan akan tetapi lebih kearah bermain *game online*. kecanduan game mempunyai kecenderungan merusak, selain dampak segi kesehatan, juga menimbulkan efek pada kehidupan sosial pecandunya, sehingga Pertumbuhan perubahan remaja buka semata-mata peralihan dari anak-anak dan dewasa tetapi masa ini merupakan masa pencarian jati diri .

Dengan melihat latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumus kan masalah sebagai berikut:

1. Apakah faktor-faktor pendorong Remaja menjadi kecanduan bermain *game online*?
2. Bagaimana memberikan edukasi *game online* pada remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui Pengaruh edukasi game online terhadap tingkat penggunaan game online pada anak remaja.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui Karakteristik Responden meliputi Jenis kelamin, usia, derasi/frekuensi. terhadap tingkat penggunaan game online pada anak remaja.

- b. Untuk mengetahui hubungan usia, jenis kelamin dengan game online pada remaja

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Institusi

Di harapkan hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan kepustakaan untuk memperkaya pustaka yang sudah ada, sehingga dapat di manfaatkan oleh peserta didik berikutnya dalam proses pendidikan di profesi kesehatan.

1.4.2 Bagi Mahasiswa

Di harapkan hasil penelitian ini membuat mahasiswa dapat mengetahui tentang edukasi game pada remaja agar dapat membantu remaja untuk mengetahui dampak dari game online, sehingga dapat mengantisipasi secara dini.