

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keperawatan komunitas selaras dengan praktik keperawatan kesehatan masyarakat atau publik *health nursing* yang bertujuan untuk mempertahankan kesehatan populasi dengan berpusat pada promosi kesehatan dan pemeliharaan kesehatan individu, keluarga, kelompok (agregat) dan masyarakat. Salah satu sasaran kelompok atau agregat yaitu, agregat anak remaja, Ferry & Makhfudli dalam buku Kristina (2021).

Menurut WHO (2022), remaja merupakan fase antara masa kanak-kanak dan dewasa dalam rentang usia antara 10 hingga 19 tahun. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah, sedangkan menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 25/2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun (Kusumaryani & Antarwati, 2020). Menurut Fagan (2006) dalam Anggraini (2012), usia remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek fisik, kognitif, emosi, sosial dan pencapaian. Sebagian remaja mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa jadi mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial sehingga menimbulkan permasalahan bagi remaja. Beberapa permasalahan remaja yang muncul biasanya banyak berhubungan dengan karakteristik yang ada pada diri remaja, salah satunya adalah permasalahan sosial.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang sangat dinamis dan menyangkut hubungan diantara individu dan individu, antara kelompok dan kelompok manusia. Penyesuaian diri yang baik yaitu kemampuan dimana seseorang mampu untuk hidup dan bergaul dengan wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Remaja dikatakan sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial yaitu remaja yang sangat sulit untuk bergaul, lebih sedikit teman dan rendah diri. Dampak psikologis yang dialami remaja seperti perasaan yang tertekan dan tidak nyaman (Setyarto Nugroho, 2020).

Penelitian Sunaryo (2011) dalam Yolanda (2021), remaja sebagai makhluk sosial yang hidup berkelompok diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai remaja yang dapat berkomunikasi dan menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan perkembangannya. Masa remaja merupakan masa yang sulit dan rentan dalam tugas perkembangan. Sesuai dengan perkembangannya remaja dituntut untuk dapat

menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih majemuk. Proses hubungan tersebut berupa interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut O'Keffe et, al (2011) dalam R. Saputra et al., (2021), bahwa remaja sangat memerlukan interaksi sosial karena interaksi sosial akan mempengaruhi perkembangan remaja dalam kehidupan sosialnya, semakin bagus interaksi sosial yang dimiliki remaja maka perkembangan sosial mereka akan lebih bagus dibandingkan yang memiliki interaksi sosial buruk.

Hasil penelitian Waty (2017), interaksi sosial berpengaruh pada perkembangan moral remaja sebesar 13,1 %. Interaksi sosial memegang peran penting dalam perkembangan moral. Tanpa interaksi dengan orang lain remaja tidak akan mengetahui perilaku yang disetujui secara sosial, maupun memiliki sumber motivasi yang mendorongnya untuk tidak berbuat sesuka hati. Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, supaya bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Zhafira (2018), menyebutkan remaja era millennial ini memiliki sikap sosial yang mengacu pada kurangnya dorongan untuk terlibat interaksi. Dibuktikan bahwa tingkat interaksi sosial pada remaja lebih dari setengahnya berada pada kategori sedang sebesar (69,1%) dan kurang dari setengahnya sebesar (24,7%) berada pada 3 kategori tinggi dan sebagian kecil sebesar (6,2%) berada pada kategori rendah. Peneliti menyimpulkan bahwa lebih dari setengah responden mempunyai interaksi sosial pada kategori rendah, ini menunjukkan bahwa kebanyakan remaja saat ini di tengah-tengah berbagai macam kemajuan teknologi yang ada mereka lebih banyak memanfaatkan teknologi tersebut sehingga interaksi sosialnya berkurang.

Menurut Twenge et al., (2019), berdasarkan sampel nasional remaja AS, mereka menghabiskan waktu satu jam lebih sedikit berinteraksi secara langsung (tatap muka) atau bersosialisasi dengan teman seiring dengan peningkatan penggunaan teknologi. Kurangnya intensitas interaksi sosial remaja dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya game online. Menurut Utami & Nurhayati (2019), remaja dapat mengakses internet dalam kisaran waktu 6 jam perhari atau lebih dari 6 jam perhari. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan terdapat hubungan kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja.

Game online merupakan salah satu jenis game elektronik yang dimainkan secara online menggunakan jaringan internet. Game online sangat populer karena dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Game online saat ini bersifat adiktif, lebih suka dimainkan tanpa memperhatikan waktu atau aktivitas lain dan perilaku seperti itu dapat berpengaruh pada psikologi anak (Adiningtiyas, 2017). Siswa yang kecanduan sudah memprioritaskan game tersebut tanpa memikirkan hal-hal yang seharusnya dikerjakan (Sahara & Nasution, 2021).

Pengguna internet di Indonesia sebanyak 171,17 juta jiwa dari jumlah populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa dan pengguna internet tertinggi usia 15-19 tahun sebanyak 91%. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93,9% terhubung ke internet melalui *smartphone*, tablet ataupun komputer dan 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game online (APJII, 2018). Data kelompok umur penggunaan internet pada tahun 2019 umur <15 tahun sebesar 31.23%, 15-24 tahun 83.58%, 25-64 tahun 46.83%, dan kelompok umur 65+ tahun 5.32% sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal 2022 (Statistik, 2019).

Sugaya et al., (2019), dalam penelitian yang sudah dikemukakan bahwa remaja dengan kecanduan game online memiliki masalah psikososial seperti masalah pada interaksi sosial, masalah dengan teman sebaya konflik dengan keluarga dan memiliki sikap anti sosial. Menurut Fauziah (2013), apabila tidak bisa mengontrol diri, game online bisa menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan remaja diantaranya sulit berkonsentrasi dan susah bersosialisasi. Dampak sosial yang dapat terjadi akibat game online yaitu, membuat remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hubungan dengan teman menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh dan berkurang. Pergaulan hanya bermain game saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ini merupakan salah satu masalah yang perlu diatasi oleh seorang perawat komunitas.

Sebagai perawat komunitas sangat penting untuk memberikan asuhan keperawatan kepada agregat remaja, karena banyak permasalahan yang terjadi pada agregat remaja salah satunya, kecanduan game online dan interaksi sosial. Untuk mengatasi permasalahan pada agregat tersebut dibutuhkan peran perawat sebagai *care giver, educator, role mode dan research* (Oktavianti, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada sebuah sekolah SMA yang dilakukan pada awal bulan Mei 2023 ditemukan bahwa beberapa siswa dan siswi memiliki *smartphone* dan memiliki akun untuk mengakses game online. Mereka mempunyai kesibukan tersendiri dengan bermain game. Komunikasi yang dilakukan oleh siswa dan siswi yang bermain game online adalah komunikasi secara tidak langsung dibandingkan dengan teman-teman yang ada dilingkungan sekitarnya. Mereka cukup melakukan interaksi secara langsung dan ada beberapa dari remaja yang dijauhi oleh temannya, karena melakukan aktivitas bermain game saat di sekolah. Berdasarkan kondisi tersebut peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Kartika X-1, Jakarta Selatan?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Untuk mengetahui Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Kartika X-1, Jakarta Selatan

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi distribusi frekuensi jenis kelamin, usia dan kelas
2. Mengidentifikasi distribusi frekuensi kecanduan game online pada remaja SMA Kartika X-1, Jakarta Selatan
3. Mengidentifikasi distribusi frekuensi interaksi sosial pada remaja SMA Kartika X-1, Jakarta Selatan
4. Mengidentifikasi Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja SMA Kartika X-1, Jakarta Selatan

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan baru bagi penulis khususnya yang berkaitan dengan kecanduan game online dan interaksi sosial pada remaja.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam memberikan informasi terkait bahaya menggunakan *smartphone* dan bermain game online secara berlebihan.

2. Bagi remaja

Penelitian ini diharapkan sebagai masukan dan perbaikan kualitas dan kuantitas hidup remaja terkait kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja.

1.4.3 Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial pada lingkup yang lebih besar tidak hanya pada sekolah menengah atas (SMA). Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambah variabel penelitian yang lain.