

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital sekarang ini, internet telah menjadi kebutuhan dasar bagi orang dewasa dan anak-anak. Di Indonesia, pengguna internet terus bertambah setiap tahunnya. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menunjukkan terdapat 143,26 juta pengguna Internet atau mencapai 54,68% dari total penduduk Indonesia. APJII juga memisahkan pengguna Internet berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, tingkat ekonomi, dan wilayah (APJII, 2017).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2017, presentase tertinggi penggunaan internet pada kelompok umur 19-34 tahun sebesar 49,52%. Pada kelompok umur 19-34 tahun, kelompok umur 35-54 tahun sebesar 29,55%, kelompok umur antara 13-18 tahun berjumlah 16,66%, dan kelompok umur di atas 54 tahun sebesar 4,24% (APJII, 2017).

Internet selain memberi banyak dampak positif, juga memiliki dampak negatif. Salah satunya adalah kecenderungan bermain game online. Banyak penelitian menunjukkan bahwa remaja lebih rentan terhadap gangguan bermain *game online* (*Internet gaming disorder*). Di Amerika Serikat sebanyak 90% anak muda bermain *game* (*offline* maupun *online*), 88% berusia 8-18 tahun dan 15% diantara anak muda tersebut terindikasi IGD (*Internet gaming disorder*) (Liasna, 2017).

Penelitian di beberapa negara Asia menunjukkan bahwa lebih dari 10% pengguna internet menggunakan *game online*. Di Cina, 10% dari 30 juta pemain *game online* terindikasi sebagai IGD (*Internet gaming disorder*) (Young, 2017). Kemudian seiring dengan berjalannya waktu akses internet di Indonesia menjadi semakin baik, dan peningkatan pengguna *game online* membuat jumlah pelajar Indonesia yang mengalami gangguan *game online* (*Internet gaming disorder*) menjadi 10,15% (Jap et al., 2013).

Survey pada 1011 pemain game yang dilakukan oleh DailySocial (2017) dengan tema *Gaming Gears & Gadgets*, ingin mengetahui berapa banyak jam yang dihabiskan oleh para gamers dalam seminggu untuk bermain *game*. Hasil yang didapatkan adalah sebanyak 35,31% dari 1011 responden menghabiskan waktu 1 hingga 4 jam dalam seminggu. Pada urutan kedua ada 4-16 jam sebanyak 24,43%, di urutan ketiga dan keempat dinamakan *hardcore gamers* karena menghabiskan 16-48 jam dan > 48 jam dalam seminggu sebesar 20% (Hardiningsih, 2020).

Kecenderungan dalam menggunakan internet dan kecenderungan bermain *game online*, merupakan sesuatu hal yang berbeda topiknya. Jika kecenderungan akan internet, seseorang biasanya berlayar pada situs-situs jejaring sosial, web, dan blog. Sedangkan jika kecenderungan *game online*, hanya membuka dan memainkan situs-situs *game* yang bersifat *online* (Hardiningsih, 2020)

Young (2017) menerbitkan buku manual mengenai *Internet Addiction Test* (IAT) yang di dalamnya terdapat aspek-aspek kecanduan seseorang

untuk *online* berdasarkan referensi dari DSM-IV. Para peneliti pun sepakat bahwa gangguan internet merupakan sindrom yang sangat mirip dengan *compulsive control disorder*, yakni dimana di dalamnya terdapat *Gambling Addiction*, *Internet Addiction Disorder*, dan *Internet Gaming Disorder* dengan beberapa aspek yaitu, *salience*, *excessive use*, *neglect work*, *anticipation*, *lack of control* dan *neglect of social life*.

Menurut *American Psychiatric Association* (APA), (2013), dalam buku *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) mengatakan bahwa gangguan *game online* (*Internet Gaming Disorder*) merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan *game*, sering kali dengan pemain lain, yang mengarah pada gangguan atau distress yang signifikan secara klinis, sebagaimana ditunjukkan 5 dari 9 gejala dalam periode waktu 12 bulan seperti kecanduan, kelelahan, sakit fisik, kurang tidur, lupa makan, kurangnya sosialisasi, kurang manajemen waktu dan malas belajar/bekerja.

Bermain *game online* dapat menyita banyak waktu. Penggemar *game online* mengabaikan waktu untuk aktivitas lain seperti makan, istirahat, bekerja, atau belajar. Di Korea sejumlah 2,4 % untuk usia sekolah dan 10,2% untuk remaja usia 12–25 tahun, China sejumlah 13,7% sedangkan Amerika sejumlah 1,5% sampai 8,2% yang mengalami kecanduan atau adiksi (Jap,dkk., 2013).

Hardiningsih (2020) menggolongkan aktivitas-aktivitas internet antara lain, *email*, *fun activities*, dan *information utility*. Aktivitas kesenangan yaitu

aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: *online* untuk bersenang-senang, klip video atau audio, mendengarkan atau mengunduh musik, bermain *game online*, atau chatting. *Fun activities* membawa *game online* menjadi aplikasi kelima yang banyak digunakan setelah *email*, *internet messenger*, situs jejaring sosial, dan *search engine*.

Menurut Spekman, dkk. (2013), gangguan *game online* mengacu pada individu yang bermain *game* untuk waktu yang lama. Dunia ilmiah masih memperdebatkan definisi dan batasan gangguan *game online*. Menurut pemaparan WHO (2018), gangguan *game online* sudah dikatakan sebagai gangguan mental, gangguan ini dinamai sebagai *gaming disorder*. *Gaming disorder* ini telah dimasukkan dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Pola dari perilaku tersebut dapat dilihat dari intensitas yang dapat menghasilkan distress yang ditandai dengan kecanduan, kelelahan, sakit fisik, lupa makan maupun kurang tidur. (Razzaque & Minhas, 2018).

Siregar (2013) melakukan penelitian pada mahasiswa laki-laki Fakultas Kedokteran USU lalu hasil yang didapatkan adalah 14,3% mahasiswa laki-laki mengalami kecanduan bermain *game online*. penelitian lain yang dilakukan di Surakarta oleh Putri (2012) mendapatkan hasil 17 dari 35 orang remaja dikatakan kecanduan bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2018) melihat tingkatan kecanduan remaja pada *game online*, didapatkan hasil bahwa responden yang memiliki tingkat kecanduan berat sebanyak 42 responden (54,5%) dan tingkat kecanduan ringan sebanyak 35 responden (45,5%).

Penelitian selanjutnya adalah Liasna (2017) yang melihat bagaimana gambaran *adiksi online game* pada remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan lalu mendapatkan hasil demografis yaitu 17 remaja dinyatakan *adiksi online game* dengan seluruhnya remaja laki-laki (100%) berusia 19 tahun (29,4%) dengan uang saku > Rp 500.000/bulan (41,2%). Secara keseluruhan remaja yang bermain *game online* terbanyak tinggal bersama kedua orang tua (77,7%), usia pertama bermain *game online* paling banyak > 10 tahun (64,7%) dan terakhir layanan warnet yang sering digunakan adalah paket 5 jam (38,4%).

Beberapa kejadian serius dialami oleh anak – anak usia remaja. Lima anak harus dirawat di Rumah Sakit di Jember karena mendapat diagnosa *gaming disorder* pada tahun 2019. Kelima anak ini menunjukkan aktifitas yang tidak terkontrol dalam bermain *game* sehingga mengabaikan kegiatan sehari – harinya. Anak menjadi lupa makan dan belajar. Dilaporkan pula bahwa anak yang mengalami *gaming disorder* tersebut cenderung lebih emosional dibandingkan sebelumnya (Purba, 2019). Rumah Sakit Jiwa Cisarua pada tahun 2019 juga melaporkan bahwa setiap sebulannya, pihak rumah sakit menangani 11 – 12 anak usia remaja dengan masalah kecanduan *game* (Maulana, 2019). Mereka rata – rata mengalami insomnia, depresi, kesepian, sulit dalam konsentrasi dan melakukan tindakan agresifitas yang tinggi, seperti marah yang tidak terkendali bahkan adakalanya menggunakan senjata tajam.

Dilihat dari masalah di atas, tampaknya remaja lebih cenderung untuk memanjakan diri dengan *game online*, sehingga peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian ini. Dalam kehidupan sehari-hari, seringkali kita menemukan bahwa orang-orang yang sibuk bermain *game online* mengabaikan lingkungan sekitar dan hanya fokus pada layar ponsel. Tidak jarang kita melihat pemain dalam *game* duduk sendirian di headphone sehingga mereka bisa berkonsentrasi tanpa ada yang mengganggunya.

Salah satu remaja yang bermain *game online* mengatakan bahwa *game online* tersebut membuat mereka lupa waktu belajar. Remaja tersebut mengatakan memainkan *game online* selama >5 jam/ hari bersama teman-temannya di tongkrongannya sehingga mereka merasa tongkrongan tidak asik lagi karena mereka sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing. Salah satu remaja mengatakan setiap hari teman-temannya selalu memainkan *game online* bersama selama berjam-jam sehingga mengabaikan temannya yang tidak memainkan *game online*. Menurut salah satu pegawai indihome mengatakan Desa Pulogading Khususnya Dusun Pulolampes merupakan pengguna wifi tertinggi (30%) Di Kabupaten Brebes, hal ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi banyaknya remaja Di Dusun Pulolampes yang bermain *game online*. Selain menggunakan wifi remaja juga banyak menggunakan kuota internet karena akses jaringan internetnya bagus dan banyak pedagang kuota internet Di Dusun Pulolampes. Setelah dilakukan studi pendahuluan dari 20 responden, peneliti mendapatkan hasil 10% (Ringan), 25% (sedang) dan 65% (Berat) remaja mengalami kecenderungan *game online* seperti menggunakan

game online setiap hari, remaja merasa tertekan jika tidak memainkan *game online* dan mengabaikan orang disekelilingnya ketika bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “*Gambaran Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada remaja di Dusun Pulolampes Desa Pulogading Kabupaten Brebes*’.

B. Rumusan Masalah

Jika dilihat dalam kehidupan sehari-hari sering kita menjumpai banyak remaja yang sedang asyik bermain *game online* akan mengabaikan sekelilingnya dan hanya berfokus pada layar ponselnya selama berjam-jam, khususnya remaja di Dusun Pulolampes. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang *Gambaran Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada remaja di Dusun Pulolampes Desa Pulogading Kabupaten Brebes?*

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada remaja di Dusun Pulolampes Desa Pulogading Kabupaten Brebes.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik Remaja di Dusun Pulolampes.
- b. Mendeskripsikan kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada remaja di Dusun Pulolampes.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi IPTEK

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi perkembangan teknologi yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan ilmu keperawatan terkait kecenderungan *internet gaming disorder*.

b. Bagi Institusi (Fakultas ilmu kesehatan)

Bagi dunia pendidikan keperawatan khususnya prodi Keperawatan S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto untuk pengembangan dan teori keperawatan terkait dengan masalah-masalah kecenderungan *internet gaming disorder*.

c. Bagi Peneliti

Mengetahui gambaran kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja, dan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan profesi keperawatan di masa mendatang tentang kecenderungan *internet gaming disorder*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan hasil penelitian yang didapatkan secara langsung serta mendapatkan informasi tentang gambaran kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja di Dusun Pulolampes Desa Pulogading Kabupaten Brebes.

b. Bagi Institusi

Bisa dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang kecenderungan *internet gaming disorder*.

c. Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan

Dapat dijadikan penelitian lebih lanjut sebagai dasar untuk lebih menetapkan dalam pemberian informasi dan pengetahuan.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada orang tua agar lebih memperhatikan perilaku anak untuk membatasi mereka bermain *game online*.

e. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong remaja menjadi kecenderungan *internet gaming disorder*, sehingga faktor-faktor tersebut dapat dijadikan gambaran agar dapat melakukan kegiatan yang lebih positif supaya nantinya tidak akan merugikan diri sendiri maupun orang lain.