

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir. Pada definisi umumnya, dalam *term* psikologi, didefinisikan oleh Freeman dan Munandar (1991) bahwa bermain adalah suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik segi fisik, moral, intelektual, sosial dan emosional. Salah satu permainan era *modern* saat ini yaitu *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet.

*Game online* pada dasarnya ditunjukkan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game* tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantaranya yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas. Di Indonesia, fenomena bermain *game* sudah meningkat.

Berdasarkan hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) total pengguna internet Indonesia tahun 2019-2020 mencapai 196,7 juta pengguna internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa internet di Indonesia sudah mencapai 73,7% dari total penduduk Indonesia yang sebesar 266 juta jiwa. Angka tersebut meningkat sebanyak 6,9% atau

setara 25,5 juta pengguna internet dibandingkan pada tahun 2018. Data pengguna internet aktif diperkirakan pemain *game* di Indonesia yang berkisar 50,8 jutaan, atau sekitar 16,5% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif disini adalah mereka yang hampir setiap hari bermain *game* dengan mengakses/*download* permainan melalui internet hal ini mengakibatkan remaja menjadi kecanduan internet dan menyebabkan perilaku remaja tidak terkontrol.

Penelitian terbaru yang dilakukan McMaster University di Ontario, Kanada, mengungkap kecanduan pada internet bisa berarti gangguan mental yang 'terselubung', utamanya bila ini terjadi pada remaja. Penelitian ini mendapatkan fakta bahwa setelah mengamati penggunaan internet pada 254 mahasiswa baru di McMaster University. Untuk evaluasinya, mereka memakai dua metode untuk mengukur tingkat adiksi partisipan, yaitu dengan Internet Addiction Test (IAT) dan metode baru buatan mereka sendiri. Hasilnya, sebagian besar partisipan yang kecanduan internet dilaporkan kesulitan untuk mengendalikan dirinya ketika menggunakan internet dan bermain *game online*.

*World Health Organization* (WHO) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi

menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter & Jervis, 2017). Menurut data dari hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, prevalensi gangguan mental emosional pada remaja berumur lebih dari 15 tahun sebesar 9,8%. Angka ini meningkat dibandingkan tahun 2013 yaitu sebesar 6%. Hal ini disebabkan antara lain oleh kecanduan bermain *game online*.

Perilaku menurut Kast dan Rosenweig (1995) adalah cara bertindak yang menunjukkan tingkah laku seseorang dan merupakan hasil kombinasi antara pengembangan anatomis, fisiologis, dan psikologis. Disebutkan oleh Rakhmat (2001) bahwa terdapat tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Komponen afektif merupakan aspek emosional. Komponen konatif adalah aspek yang volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak. Dikemukakan oleh Samsudin (1987), unsur perilaku terdiri atas perilaku yang tidak nampak seperti pengetahuan (*cognitive*) dan sikap (*affective*), serta perilaku yang nampak seperti keterampilan (*psychomotoric*) dan tindakan nyata (*action*). Pola perilaku setiap orang biasa saja berbeda tetapi proses terjadinya adalah mendasar bagi semua individu, yakni dapat terjadi karena disebabkan, digerakan dan ditunjukkan pada sasaran (Kast dan Rosenweig, 1995)

Amanda (2016) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya dendam apabila kalah,

kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya rasa percaya diri, relasi sosial, finansial, agresif dan fungsi kehidupan lain yang penting. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, akibatnya remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.

Masa remaja berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru yang kemungkinan beresiko menjadi perilaku bermasalah. Amanda (2016) menyatakan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan tersebut.

Menurut hasil penelitian (Masya, 2016), (Surbakti, 2017) dan (Novrialdy, 2019) dampak yang muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan.

**Aspek kesehatan.** Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

**Aspek psikologis.** Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. ciri-ciri remaja yang mengalami

gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) yang menyebutkan 59,41% pemain ketika kalah akan merasa dendam dan hilangnya rasa percaya diri.

**Aspek akademik.** Remaja yang kecanduan *game online* akan menyingkirkan aktivitas penting seperti belajar yang seharusnya menjadi prioritas utama seorang remaja, sehingga menyebabkan masalah pada performa akademik. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. **Aspek sosial.** Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan *avatar*, yang menyebabkan tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun disaat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata.

**Aspek keuangan.** Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum

memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Amanda (2016) menemukan bahwa 58,41% pemain game online menghabiskan uangnya untuk membeli *item* yang ada di fitur *game* nya. Penelitian ini juga menemukan bahwa pemain game akan iri kepada teman mainnya apabila tidak mempunyai item seperti temannya.

Banyak sekali remaja yang kecanduan dalam bermain sampai-sampai lupa akan tanggung jawabnya sebagai manusia ini menyebabkan perilaku dan emosional remaja terganggu bahkan sampai melakukan tindakan kekerasan akibat terlalu sering bermain *game online*.

Masalah perilaku remaja bukanlah suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku merupakan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan remaja. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, dapat berdampak negatif pada kehidupan remaja di kemudian hari. Kim (2008) menyatakan apabila perilaku tidak segera dan tidak mendapat perhatian dari orang tua maupun pendidikannya, maka akan berpeluang besar menjadi menetap. Di lingkungan remaja cenderung ditakuti dijauhi oleh teman-temannya dan ini dapat menimbulkan masalah baru karena remaja terisolasi dari lingkungan disekelilingnya. Jika perilaku negatif tersebut dibiarkan saja, maka akan muncul perilaku kenakalan remaja, atau *juvenile delinquency*.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Ulfa, 2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja (studi kasus di Kecamatan Tampan Pekanbaru). Penelitian serupa dilakukan oleh Maurice Andre (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan sosial (studi kasus di SMA Kelas X di Makassar).

Dalam perspektif Islam, Allah SWT berfirman dalam QS. Ali-Imran ayat 134:

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكُظُمِينَ الْغَيْظِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: (yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan."

Ayat di atas menjelaskan bahwa "orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan kesalahan orang lain" adalah orang-orang yang bertakwa, tidak salah menempatkan amarah, tetapi mengendalikan diri dan melakukannya untuk mewujudkan amarah tersebut dengan cara yang positif di jalan Allah SWT.

Dalam suatu hadits, Rasulullah SAW bersabda:

*"Demi dzat yang aku berada di tangan-Nya, jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian bersamaku atau seperti ketika kalian berdzikir, maka malaikat akan menyalami kamu sekalian di tempat-tempat tidurmu, di jalan-jalanmu. Akan tetapi, wahai Hanzhalah, 'semua ada waktunya'. Itu beliau ucapkan sebanyak tiga kali"* (HR. Muslim).

Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Maknanya, Islam tidak mengajarkan seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan mencari ketenangan, beristirahat. Mencari hiburan bisa dilakukan namun harus sesuai dengan porsinya. Allah berfirman dalam QS Al-A'raf Ayat 31:

اِبْنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا ۚ

إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Artinya: “Hai anak adam, pakailah pakaianmu yang indah setiap memasuki mesjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah SWT tidak menyukai yang berlebih-lebihan.”

Hadits dan surat Al-Quran di atas, menyebutkan bahwa mencari hiburan dan bermain merupakan sesuatu yang wajar bahkan dianjurkan tetapi jangan berlebihan. Berbeda dengan apa yang terjadi di sekitar dimana banyak remaja yang kecanduan bermain sampai lupa akan tanggung jawabnya sebagai manusia ini menyebabkan perilaku dan emosionalnya terganggu.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan studi *literature review* tentang “**Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja.**”

## B. Rumusan Masalah

Kecanduan *game online* merupakan gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11-

6C51) yang ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja. Dampak yang muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalahnya adalah bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja?

### C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja berdasarkan *literature review*.

### D. Manfaat

*Literature Review* ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi ruang lingkup keperawatan, diantaranya:

#### 1. Institusi Pendidikan

*Literature Review* ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi tambahan atau referensi dalam pelaksanaan catur dharma perguruan tinggi di lingkungan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.

2. Institusi Pelayanan

Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran bagi perawat untuk lebih meningkatkan pelayanan preventif.

3. Profesi Keperawatan

Sebagai masukan bagi profesi keperawatan dalam memberikan pelayanan kesehatan terkait upaya preventif pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja.

4. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja.

5. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan referensi atau sumber data bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti lebih lanjut, dengan kajian atau tema/fokus yang lebih luas.

