

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan dari teknologi pada saat ini yang sangat pesat salah satunya dengan kemajuan teknologi yaitu dalam bidang internet. Hampir pada semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi tersebut, tua, muda, remaja orang dewasa maupun anak-anak. Di pedesaan maupun dipertkotaan semua hampir menggunakan jaringan internet. Bagian dari hal ini salah satu perkembangan dari internet adalah *game online* (Suplig, 2017).

Pertumbuhan internet dan banyaknya fungsi dari internet yang sangat pesat, dari seluruh dunia menyebabkan orang-orang tidak bisa lepas dari pengaruh internet, di dunia jumlah pengguna internet telah mencapai 4.021 miliar orang, yang artinya hampir dari seluruh populasi manusia di bumi menggunakan internet dengan rata-rata penggunaan internet selama 6 jam per hari melalui berbagai perangkat. Di Indonesia peringkat ke-4 dalam menempati kategori waktu dalam penggunaan internet yang terbanyak di dunia yaitu dengan durasi rata-rata penggunaan internet selama 8 jam 51 menit setiap harinya (Ratnawati & Putra, 2020).

Game online merupakan permainan yang terhubung dengan internet salah satu yang sangat banyak diminati dari berbagai kalangan dari mulai anak-anak, remaja hingga orang dewasa. *Game online* telah menjadi idola dari semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan dari kejenuhan dari lelah refreshing dan beraktivitas. Telah disayangkannya dalam hal ini tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan. Dari pengguna fasilitas seperti *game online* ini telah banyak mengabaikan kewajiban demi bermain *game online* (Fitri Ma'rifatul Laili, 2015).

Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mengalami perkembangan pada semua aspek, pada intensitas remaja yang bermain *game online* meningkat teridentifikasi faktor resiko internal dan juga eksternal. Faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar seperti lingkungan teman bermain, serta dinamika keluarga antara lain dalam pola asuh, pendidikan, pengawasan orang tua, komunikasi remaja, interaksi sosial. Sedangkan faktor internal yang timbul dari dirinya tersebut seperti rasa ingin tahu, kontrol diri, harga diri serta tipe kepribadian seseorang (Yusuf, Krisnana, & Ibrahim, 2020).

Pada remaja dengan usia belasan tahun menemukan hampir setiap harinya bermain *game online* dengan diperkirakan 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna dari usia 12-24 tahun berdasarkan hasil survei tersebut Indonesia menempati urutan ke delapan di dunia serta mayoritas dari pengguna *game online* tersebut adalah penduduk yang berusia muda remaja. Dalam hal ini dapat pengaruh dari kecanduan *game online* terhadap perkembangan aspek pendidikan, aspek sosial dan kesehatan (Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017).

Prevalensi perilaku bermain *game online* yang dilakukan oleh beberapa peneliti seperti yang dilakukan Yee di USA, Canada, menyatakan bahwa 3.166 orang bermain game online dan 50% merupakan pecandu *game online*. Penelitian Grusser, Thalmann dan Griffiths di Jerman, menyatakan 7.069 pemain *game online* dengan usia rata-rata 21,1 tahun dan 11,9 % memiliki kriteria pecandu *game online*. Kemudian, penelitian Gentile, et. Al. di Singapore, menyatakan dari 3,034 pelajar yang bermain *game online* didapatkan 7,6 – 9,9% pecandu *game online*. Serta penelitian dari Demetrovics, et. Al. di Hongaria, menyatakan 3.415 pemain game online rata-rata berusia 21 tahun didapatkan 3,4% pecandu berat dan 15,2% pecandu menengah (Ratnawati & Putra, 2020).

Bermain *game online* pada saat ini sangat banyak digemari oleh berbagai kalangan masyarakat khususnya remaja serta menjadi sebuah tren

baru di zaman modern. Fenomena ini mengingatkan kita pada sabda Allah SWT dalam AL-Qur'an surat Muhammad ayat 36

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تَوَمَّنُوا وَتَنَقَّوْا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ
أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

Artinya :“*Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu, dan dia tidak akan meminta hartamu*”(RI, 2005)

Dari ayat tersebut, sangat jelas pada dasarnya bahwa manusia senang terhadap permainan. Tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang menjadi permainan populer di era pesatnya perkembangan teknologi seperti yang dialami saat ini,

Untuk menangkal terjebaknya dalam keterlenaan permainan, hal ini harus menanamkan rasa iman serta takwa dalam diri seseorang yaitu sebagaimana yang dijelaskan makna dari ayat tersebut, harus membatasi dalam kesukaan dalam permainan yang berlebihan dengan melakukan kegiatan beribadah, keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. Maka dari itu maka Allah akan memberikan pahala kepadamu dan dia tidak akan meminta hartamu.

Game online telah mendapat banyak perhatian dari banyak masyarakat luas sebagai permasalahan. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC). Konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone*. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, dan *Playerunknown's Battleground (PUBG)* merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin (Novrialdy, 2019).

Resiko yang dapat ditimbulkan oleh perilaku bermain *game online* yang berlebihan tersebut, membuat badan kesehatan dunia atau *World Health Organization* (WHO) (2018) menyatakan bahwa perilaku hal tersebut menyebabkan kecanduan bermain *game online* telah masuk ke dalam daftar penyakit mental yang disebut *gaming disorder* yang sudah dilaporkan ke dalam daftar *international classification of diseases* edisi 11 (ICD-11). Diagnosa *gaming disorder* mulai diterapkan di berbagai negara untuk menentukan seorang pemain *game online* tersebut termasuk pecandu atau bukan pecandu (Ratnawati & Putra, 2020).

Kecanduan *game online* dapat memberikan bahaya atau dampak negatif bagi yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat dari kecanduan *game online* tersebut meliputi lima aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek akademik, aspek sosial, aspek keuangan, aspek psikologis. Dari kecanduan terhadap *game online* dapat ditandai oleh sejauh mana seseorang dalam bermain *game online* tersebut hingga dapat berpengaruh negatif. Pada penggunaanya *game online* memberikan pengaruh besar serta cenderung mengalami kecanduan terhadap permainan yang disukainya dengan ditandai durasi bermain > 4-5 jam perhari, meskipun tidak bermain *game online* tetapi selalu memikirkan *game* tersebut serta selalu mengutamakan *game* dibandingkan aktivitas lainnya (Febriandari, Nauli, & HD, 2016; Novrialdy, 2019).

Dampak buruk yang timbul oleh kecanduan bermain *game online* disebabkan oleh intensitas serta durasi bermain *game online* yang tidak terkontrol. Durasi bermain *game online* yang mencapai hingga 3 jam atau lebih tersebut dapat menyebabkan dampak negatif salah satunya kecanduan atau menjadi pecandu *game online*. Kecanduan bermain *game online* bukan hanya ketagihan, namun dapat menimbulkan dampak buruk lainnya seperti mengasingkan diri dari keluarga, prestasi rendah, berkurangnya kegiatan fisik, kelelahan, serta menurunnya pada kesehatan (Ratnawati & Putra, 2020).

Smartphone atau tablet pribadi adalah perangkat yang digunakan untuk mengakses internet dengan jumlah pengguna tertinggi 44,16% dan pengguna

yang memanfaatkan internet untuk bermain *game* 54,13%. Di Indonesia terdapat 43,7 juta pemain *game online*. Permainan online ini bisa dimainkan lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja serta kapan saja dengan menggunakan *smartphone* yang didukung oleh koneksi internet (Terok, Tololiu, & Rompis, 2018).

Masyarakat umum memberikan usulan kepada pemerintah untuk menentukan *game* apa yang boleh dimainkan dan yang tidak boleh dimainkan sedangkan pemerintah melakukan penekanan kecanduan *game online* dengan mengeluarkan aturan untuk membatasi kecanduan *game online* sehingga jadi lebih sinergi antara masyarakat dengan pemerintah dalam pembatasan *game* (Andina, 2019)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurzami, Elita, dan Dewi (2018) menyatakan bahwa pemain *game online* lebih banyak pada remaja madya dengan usia 15-18 tahun dengan jumlah 250 orang (93,6%) dari 267 orang. menurut subakti (2017) jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game online* lebih banyak pada remaja yang bermain *game online* >3 jam sehari dengan jumlah 30 orang (60%). Berdasarkan penelitian tersebut bermain *game online* tidak dapat dimainkan sebentar, kebanyakan pemain *game online* yang sudah kecanduan akan bermain *game online* secara terus-menerus bisa lebih dari 5 jam untuk menyelesaikan misi yang diberikan *game* tersebut (Purnomo, Alfajri, & Cahyani, 2017).

Studi pendahuluan yang dilakukan di Kelurahan Neglasari menunjukkan bahwa banyak pemain usia remaja yang memiliki *game online* di *smartphone* nya masing-masing, yang bisa dimainkan kapan saja. Mereka selalu berkumpul di satu tempat untuk main bareng (mabar) seperti tempat tongkrongan warung kopi dan konter, dan remaja di kelurahan neglasari banyak menghabiskan waktu dan memiliki keterikatan yang lebih kuat dengan *game online* dibanding pemain usia dewasa. Menurut hasil pengakuan dari beberapa orang durasi bermain *game online* yang dimainkan sangat bervariasi, mulai dari kurang lebih 3 jam/hari, 5 jam/hari bahkan lebih dari itu. Hasil wawancara menunjukkan banyak pula dari para pemain *game online*

sampai tidur larut malam, sering telat makan, serta masalah fisik seperti pada kesehatan mata yang menurun. Maka dari itu, melihat fenomena diatas peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai gambaran tingkat kecanduan *game online* menggunakan *smartphone* pada remaja di Kelurahan Neglasari.

B. Rumusan Masalah

Kecanduan bermain *Game online* disebabkan oleh intensitas atau durasi bermain *game online* yang tidak terkontrol. Durasi bermain *game online* yang mencapai 3 jam atau lebih tersebut dapat menyebabkan dampak negatif salah satunya kecanduan atau menjadi pecandu *game online*. Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Kelurahan Neglasari”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui “gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Kelurahan Neglasari” .

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui tingkat kecanduan ringan *game online*
- b. Mengetahui tingkat kecanduan sedang *game online*
- c. Mengetahui tingkat kecanduan berat *game online*

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan teoritis mengenai studi *game online*.

2. Praktis

- a. Bagi Institusi Kampus STIKes Muhammadiyah Ciamis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi yang berguna bagi pembaca untuk menambah wawasan dan pengetahuan.

b. Bagi Peneliti Lain

Menjadi data dasar untuk penelitian selanjutnya agar penelitian dengan tema ini semakin berkembang dan semakin baik.

c. Responden

- 1) Sebagai bahan pertimbangan bagi responden dalam mengatur durasi bermain *game online* untuk menghindari dampak buruk dari bermain *game online* yang berlebihan.
- 2) Sebagai tambahan pengetahuan dan menjadi bahan evaluasi bagi responden mengenai dampak dari bermain *game online* yang dapat menyebabkan kecanduan atau menjadi pecandu.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh (Hendriana, 2017), dengan judul penelitian “Pengaruh durasi bermain *game online* terhadap tingkat depresi Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Muhammadiyah Ciamis” Menggunakan penelitian *survey analitik* dengan pendekatan *cross sectional* jumlah sampel penelitian adalah 78 subjek seluruh Mahasiswa Studi S1 Keperawatan Muhammadiyah Ciamis yang bermain *game online*. Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah peneliti akan mencari tahu tentang gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan neglasari.

Penelitian yang dilakukan oleh (Angela, 2013), dengan judul penelitian “Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir” metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif statistik, jumlah sampel penelitian adalah 79 siswa. Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah peneliti akan mencari tahu tentang gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan neglasari.