

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online merupakan salah satu permainan elektronik yang banyak diminati berbagai kalangan dan saat ini berkembang sangat pesat di era Internet. *Game online* juga menyediakan situs dari berbagai daerah yang dapat menghubungkan seseorang untuk berkomunikasi melalui permainan *online* yang bisa saling terhubung dalam waktu yang sama melalui jaringan komunikasi. Oleh karena itu, hal tersebut memungkinkan para pemain untuk mendapatkan kesempatan bermain, berinteraksi, dan juga berpetualang sertadapat membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Kecemasan yang dihadapi orang tua akibat kecanduan game online terus meningkat. Sebagai orang tua harus mengatur gadget seperti gadget yang digunakan oleh anak.

Menurut survei yang dilakukan, *Game Online* menempati peringkat kedua dari segi konten yang bersifat hiburan yaitu sebesar 16,5%. Adapun peringkat pertama yaitu menonton video sebesar 49,3%. Pada saat ini, *game online* telah menjadi idola bagi berbagai kalangan karena dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas. Oleh karena itu, *game online* menjadi salah satu permainan yang sangat diminati mulai usia anak- anak hingga orang dewasa.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. Selain sebagai sarana hiburan, *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif salah satunya mengalami kecanduan *game online*.

Banyak faktor yang menyebabkan anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan refreshing bermain *game online* dibandingkan dengan anak dahulu yang lebih menyukai olahraga. Yang pertama, waktu yang sempit disela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis refreshing yang cepat, mudah dan murah. Kedua, *game online* tidak tergantung pada kehadiran sejumlah teman, tidak seperti refreshing olah raga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu, karena bisa dilakukan satu orang saja yaitu diri sendiri (Setiawan, 2018). Ketiga, perilaku anak yang kecanduan dengan *game online* membuat para orang tua merasa cemas dan khawatir dengan proses belajar anak yang menjadi terganggu bahkan tidak fokus dengan tugas sekolahnya.

Hawari (2013) menjelaskan bahwa kecemasan merupakan suatu perasaan afektif, sesuatu yang dirasakan tidak jelas yang ditandai dengan perasaan ketakutan terhadap suatu ancaman kepada individu. Stuart (2013) menjelaskan bahwa tingkatan dari kecemasan yaitu, kecemasan ringan, sedang, berat dan panik. Dampak dari orang tua atau individu yang mengalami cemas terhadap permasalahan yang sedang dihadapinya yaitu akan menunjukkan tanda dan gejala seperti jantung berdebar-debar, firasat buruk, gelisah, gampang tersinggung, menurunnya konsentrasi dan daya ingat. Tingginya kecemasan orang tua dengan anak kecanduan *game online* karena orang tua tidak bisa sepenuhnya dapat memantau proses belajar anak, orang tua cenderung lebih percaya kalau anaknya menggunakan *HP* untuk belajar tetapi itu ternyata sebaliknya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2021, kepada orang tua dengan anak usia 7-16 tahun yang menggunakan *HP* dan terinstall *game online* di RT 03 Triwung Kidul Probolinggo. Dari 10 orang tua yang telah diwawancarai mengatakan sering merasa cemas dan khawatir terhadap anaknya yang setiap hari memainkan *HP* sampai lupa waktu. Orang tua anak merasakan nafsu makan anak berkurang, sulit untuk tidur, waktu belajar berkurang.

Solusi untuk kecemasan orang tua terhadap anaknya yang kecanduan gaem online adalah dengan cara mengungkapkan

rasa cemas kepada pasangan, berbagi tanggung jawab dan mendiskusikan tentang masalah. Lakukan tehnik relaksasi tarik nafas dalam jika mengalami cemas yg berlebihan. Nasehati anak dengan tutur kata yang bagus dan jangan kasar (ferbriana, 2019).

Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kecemasan orang tua yang memiliki anak kecanduan *game online* dan diharapkan adanya peran orang tua dalam memantau anak-anaknya dalam bermain *HP*. Selain memfasilitasi *HP* dalam pembelajaran daring, orang tua juga dapat menasehati anak-anaknya untuk menggunakan *HP* sewajarnya dan digunakan untuk hal yang bermanfaat. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik mengambil judul “Gambaran Kecemasan Ibu yang Memiliki Anak Usia 7-16 Tahun Kecanduan *Game Online* di RT 03 Triwung Kidul Kota Probolinggo”.

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana gambaran kecemasan Ibu yang memiliki anak usia 7-16 tahun kecanduan *game online* di RT 03 Triwung Kidul Kota Probolinggo?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui gambaran kecemasan ibu yang memiliki anak kecanduan usia 7-16 tahun *game online* di RT 03 Triwung Kidul Kota Probolinggo.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan, pengalaman peneliti serta wawasan dalam menerapkan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai kecemasan ibu yang memiliki anak usia 7-16 tahun yang gemar bermain *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Orang tua

Dapat mengontrol kecemasannya dan memantau anak dalam bermain *HP*.

2. Bagi Anak

Sebagai sarana untuk memberikan informasi dan arahan yang bermanfaat bagi anak ketika bermain *game online*.

