

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern sekarang ini, *game online* marak dimainkan oleh masyarakat hanya dengan bermodalkan *smartphone* dan komputer yang memberikan peluang usaha kepada masyarakat, dengan membuat sebuah tempat yang memiliki kualitas internet sangat baik dan dapat digunakan untuk bermain *game online* sekaligus bermain sosial media yang sering kita sebut sebagai warung internet (warnet) (Sari & Prajayanti, 2017). Fenomena bermain *game online* secara berlebihan sebagian besar terjadi dikalangan remaja. Mereka bermain *game online* dengan alasan sebagai hiburan, tanpa mereka sadari waktu yang mereka perlukan dengan keluarga semakin berkurang sehingga berdampak juga pada prestasi yang semakin menurun, kesehatan fisik dan mental mereka. Padahal usia remaja adalah masa transisi yang masih sangat membutuhkan peran penting keluarga terutama orang tua dalam mendampingi perkembangan psikologisnya.

Salah satu penelitian di Amerika mengungkapkan bahwa 2/3 dari total semua rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah (6-18 tahun) mempunyai komputer di rumahnya dan sekitar 59% diantaranya memanfaatkan untuk bermain *game online* (Hardanti, Nurhidayah & Fitri, 2013). Di Indonesia sendiri penggemar *game online* mencapai 6 juta orang yang kebanyakan adalah usia remaja, sekitar 40% memberikan dampak

negatif pada mereka yang tidak mampu untuk berhenti bermain. Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan berusia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan mereka kecanduan *game online* (Sari & Prajayanti, 2017). Salah satu kasus kecanduan *game online* Kabupaten Malang yang diunggah Malang Times pada tanggal 9 Februari 2018 mengungkapkan pada awal Januari 2018 lalu, MSN pemuda 17 tahun asal Desa Jatiguwi, Kabupaten Malang nekat membobol rumah warga lain untuk mencuri. Setelah diamankan UPPA Polres Malang, pemuda tersebut beralasan ingin menjual barang curiannya untuk bermain *game online*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti di Warnet Yusuf Kecamatan Blimbing Kota Malang pada tanggal 28 Juli 2019, diperoleh data jumlah pemain *game online* sejumlah 5 remaja/hari dan 150 remaja/bulan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemain *game online*, ditemukan bahwa 7 remaja sering bermain *game online* lebih dari 3 jam, dengan alasan kecanduan karena *game* yang dimainkan lebih menarik dan mereka merasa tertantang pada setiap level yang memiliki tingkat kesulitan berbeda, 3 remaja lainnya mengungkapkan sering bermain *game online*, dengan alasan sebagai hiburan, dan takut mengikuti pelajaran sampai bolos sekolah, karena pengaruh teman. Dampak negatif yang dialami oleh pemain yaitu mata lelah, punggung terasa sakit, mengalami gangguan penglihatan (mata minus), dan sering lupa waktu jika sudah bermain *game online*. Para pemain *game online* juga merasakan sering berkata kasar dan kotor kepada semua orang termasuk teman-teman dan orang tuanya.

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2018), penyebab seseorang mengalami kecanduan *game online* yang dijelaskan oleh praktisi kesehatan jiwa, (Siste) kepada Biro Komunikasi dan Pelayanan Masyarakat Kemenkes RI menyatakan bahwa tidak semua orang yang gemar memainkan permainan berbasis internet (*online gaming*) akan mengalami kecanduan/ketergantungan. Beberapa faktor yang mempengaruhi kerentanan terjadinya kecanduan, meliputi faktor biologi, psikologi, dan sosial. Jika remaja tidak bisa mengontrol dirinya sendiri dalam bermain *game online*, maka dampak yang akan terjadi adalah malas belajar, sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*, pemborosan uang jajan atau uang SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) disalahgunakan untuk bermain *game online*, pola makan terganggu, emosional tinggi, jadwal beribadah akan dilalaikan, bahkan saat belajar lebih sering mengingat permainannya sampai menimbulkan kecanduan yang akan menyebabkan dia berbohong kepada orang tua dan membolos sekolah (Masya & Candra, 2016).

Berkaitan dengan masalah tersebut di atas, upaya untuk mengatasi kurangnya pengetahuan remaja tentang dampak negatif bermain *game online* adalah peran orang tua. Orang tua dapat mengatasi masalah tersebut dengan cara membatasi lama bermain *game online*, menentukan pada hari libur saja boleh bermain *game online* dan membatasi waktunya, memberikan informasi tentang dampak negatif *game online* jika terlalu sering bermain, dan membuat jadwal pada hari libur digunakan untuk berkumpul dan bermain bersama keluarga. Komunikasi secara intens

antara orang tua dan remaja dapat mengarahkan remaja untuk mengatur waktu untuk belajar dan bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan Fisik Dan Mental”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana pengetahuan remaja tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Mengetahui gambaran pengetahuan remaja tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan menambah sumbangsih pikiran bagi para peneliti yang dapat digunakan sebagai bahan kajian mengenai pengetahuan remaja tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Profesi Keperawatan**

Diharapkan peneliti dapat memberikan masukan bagi profesi dalam mengembangkan rencana keperawatan yang berhubungan dengan pengetahuan remaja terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.

## 2. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan kepada institusi pendidikan agar lebih bijak dalam membuat suatu peraturan terkait dengan kegiatan yang lebih efektif dan berguna bagi para pencandu *game online* agar terhindar dari dampak negatif yang diakibatkan oleh *game online*.

## 3. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi bagi responden (remaja) pentingnya pengetahuan tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.

## 4. Bagi Peneliti yang akan datang

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi para peneliti yang akan datang.

