

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan adalah *internet*. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sama permainan yang melibatkan grafis kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak. Pemain dari *game online* biasa disebut dengan *gamer*. Awalnya permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, namun kegiatan ini tidak terlepas dari pengaruh positif dan negatif bagi penggunanya terutama anak sampai remaja. Salah satu dampak positif dari permainan yaitu dapat meningkatkan kreatifitas dan sosialisasi yang baik bagi anak dan lingkungan luar. Namun pengaruh negatif dari kegiatan bermain juga dapat ditimbulkan dari berbagai masalah seperti waktu bermain yang berlebihan, jenis permainan yang kurang tepat dengan usia anak, dan pengawasan yang kurang atau berlebihan dari orangtua. *Game online* juga dapat mempengaruhi mental emosional yang ditandai dengan penurunan prestasi belajar, kenakalan remaja, bingung peran dan perilaku seksual yang menyimpang (Depkes RI, 2017). Game kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, dan perilaku agresif pada remaja. Penggunaan waktu yang dominan untuk bermain *game online* dalam sehari akan menyisakan waktu yang sedikit untuk beraktifitas,

seperti makan, minum, belajar bahkan berinteraksi dengan orang lain (Anderson, 2010).

Pada tahun 2013, diperkirakan 1,2 miliar orang bermain game dan 700 juta diantaranya atau 17% dari total populasi dunia merupakan pemain *game online* (Spilgames, 2013). Berdasarkan data dari Kominfo, pada tahun 2014 pemain game online di Indonesia diperkirakan berjumlah sekitar 10,1% dari pengguna internet dan sekitar 70% pemain *game online* berusia 13-24 tahun dengan rata-rata umur pengguna adalah 19,4 tahun (Baskoro, 2015). Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 11 Oktober 2018 di SMK Adi Husada, dilakukan wawancara terhadap 5 siswa yang bermain game online, diketahui bahwa 5 siswa tersebut memainkan *game online* dengan frekuensi yang berbeda-beda dengan rincian 3 orang bermain game online selama kurang lebih 1 jam/hari dan 2 orang bermain kurang lebih 2 jam/hari. Hal tersebut menunjukkan tingginya frekuensi bermain game online di SMK Adi Husada. Prevalensi gangguan mental emosional pada populasi penduduk dunia menurut WHO pada tahun 2013 adalah sebanyak 12%. Di Indonesia, hasil laporan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 yang mengalami gangguan mental emosional adalah 6%. Di Provinsi Jawa Timur sendiri mencapai 6,5% dari jumlah total populasi yang mengalami gangguan mental emosional. Berdasarkan hasil studi pendahuluan terhadap 5 siswa yang bermain *game online*, diketahui bahwa siswa tersebut mengalami gejala masalah mental emosional seperti sulit memusatkan perhatian pada satu hal dalam waktu yang lama dan sering mengalami kecemasan. Berdasarkan hasil

wawancara dengan guru bimbingan konseling di SMK Kesehatan Adi Husada Malang, diketahui masih ditemukan tindak kekerasan pada sesama siswa dan perilaku bertentangan seperti tidak suka ditegur dan melanggar peraturan.

Pada masanya, remaja akan mengalami banyak tekanan mental dan emosionalnya. Secara emosional, remaja ingin diperlakukan seperti orang dewasa. Keinginan remaja untuk diakui sebagai orang dewasa dapat memicu adanya konflik dengan lingkungan yang menyebabkan remaja mengalami kecemasan dan ketegangan (Satgas Remaja IDAI, 2010). Apabila pada masa kanak-kanak penuh dengan kebahagiaan, kasih sayang, dan memuaskan baginya, maka remaja akan lebih mudah dalam mengatasi masalahnya. Tetapi, apabila suatu masalah tidak sanggup ia tangani, maka remaja akan mencari cara untuk lari atau mengalihkan permasalahan tersebut. Salah satu cara untuk mengalihkan perhatian atau mengurangi stress dengan cara bermain *game online*. Game online adalah salah satu contoh permainan modern yang sering dimainkan oleh remaja saat ini. *Game online* merupakan permainan yang bersifat soliter yang dimainkan sendiri tanpa orang lain, sehingga akan mengurangi kuantitas hubungan sosial anak dengan teman sebaya. Masalah mental emosional yang didapatkan dari bermain game online mempengaruhi masalah mental emosional pada kehidupan nyata. Kehidupan pemain game memiliki dampak mempunyai tingkat emosional yang tinggi, kesepian, atau mempunyai kesulitan dalam berinteraksi di kehidupan sosial yang nyata daripada berinteraksi dalam dunia maya.

Masalah kesehatan jiwa sama pentingnya dengan masalah kesehatan fisik. Angka gejala gangguan mental emosional pada remaja memang tidak sebesar penyakit lainnya, seperti anemia atau gangguan pernafasan, namun mengingat akibat gangguan mental emosional pada remaja yang tidak tertangani secara tepat dapat berakibat buruk, maka tampaknya mulai di butuhkan perhatian oleh pembuat kebijakan kesehatan mengenai kesehatan mental anak (Depkes RI, 2017). Dari gambaran teori tersebut, maka permasalahan gangguan mental emosional membutuhkan penanganan secara tepat sejak dini dan diharapkan dapat membantu anak mempunyai perkembangan yang lebih baik bagi masa depannya.

Berdasarkan latar belakang di atas tentang dampak dampak dari bermain game online terhadap masalah mental emosional pada remaja, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian “Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online dengan Masalah Emosional pada Remaja di di SMK Kesehatan Adi Husada Malang.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pertanyaan penelitiannya sebagai berikut:

Adakah hubungan antara frekuensi bermain game online dengan masalah emosional pada remaja di SMK Kesehatan Adi Husada Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara frekuensi bermain game online dengan masalah emosional pada remaja di SMK Kesehatan Adi Husada Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk :

1. Mengetahui frekuensi bermain game online pada remaja di SMK Kesehatan Adi Husada Malang.
2. Mengetahui masalah emosional pada remaja di SMK Kesehatan Adi Husada Malang.
3. Mengetahui hubungan antara frekuensi bermain game online dengan masalah emosional pada remaja di SMK Kesehatan Adi Husada Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu mengembangkan ilmu keperawatan jiwa serta dapat memberikan informasi tambahan bagi pendidik untuk mengintegrasikan dalam pembelajaran terkait dengan ilmu keperawatan jiwa tentang masalah mental emosional remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Ilmu Keperawatan dan Iptek

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dibidang kesehatan terutama bagi profesi keperawatan dalam melakukan keperawatan pada remaja yang mempunyai masalah emosional.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Dapat digunakan sebagai tambahan ilmu untuk meningkatkan mutu asuhan keperawatan kepada remaja yang mempunyai masalah emosional.

3. Bagi SMK Kesehatan Adi Husada

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi SMK Kesehatan Adi Husada sebagai sekolah menengah kejuruan kesehatan agar secara berkesinambungan dapat mengatasi masalah remaja terutama remaja yang mempunyai masalah emosional.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pedoman dalam memberikan asuhan keperawatan kepada remaja yang mempunyai masalah emosional.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai masukan kepada peneliti selanjutnya berupa informasi dalam melanjutkan penelitian selanjutnya.