

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk membantu remaja mengisi waktu luang. Remaja dapat mengembangkan kreativitas melalui ajang perlombaan. Para remaja juga bisa berinteraksi dengan teman baru. Game online dapat mengalihkan perhatian masyarakat akan dampak yang ditimbulkan oleh remaja yang kesehariannya menghabiskan waktunya untuk bermain game (Rikiyanto, 2011). Tetapi munculnya game online telah menimbulkan resiko baru bagi remaja, yakni risiko sulitnya menghindari paparan dari game online. Game online juga dapat mengatasi stress, dan dapat menghasilkan uang tambahan dengan menukarkan mata uang digame tersebut dalam bentuk Rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter game online kepada orang lain (Rini 2011).

Game online dapat menyebabkan remaja menjadi sulit menghindari paparan dari game online. Game juga dapat menyebabkan remaja menjadi mudah merasa cemas. Survei yang telah dilakukan oleh (Korean Creative Contents Agency, tahun 2014) menunjukkan bahwa ada 22% siswa SMP dan 18% siswa SMA di Korea Selatan yang bermain game online. Pada tahun 2016 APJII mengklasifikasikan kategori pengguna internet pada remaja menurut usianya yaitu : pada usia 10–14 tahun sebanyak 768 ribu, usia 15–19 tahun sebanyak 12,5 juta, dan usia 20–24 tahun sebanyak 22,3 juta.(APJII, 2016). Remaja di Jawa Timur yang berusia 12-

22 tahun banyak yang menggunakan game online dengan jumlah 10,15% dari total pengguna game online sebanyak 64% (Anhar, 2014). Pada hasil penelitian yang dilakukan di kecamatan. Klojen kota Malang tingkat kecanduan game online pada remaja berada dalam kategori tinggi dengan prosentase 40% atau 24 subyek. Kecanduan game online yang terjadi terhadap penyesuaian sosial sebesar 41%, sedangkan sisanya sebesar 59% dipengaruhi oleh faktor lain (Anhar, 2014).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di desa Sekarpuro pada bulan Agustus 2020 terhadap 10 remaja yang berusia 11-20 tahun yang bermain game online menyatakan bahwa mereka sulit menghindari paparan dari game online. Mereka menganggap bahwa jika tidak bermain game online mereka akan merasa kurang terhadap dirinya.

Faktor penyebab dari game tersebut yaitu seperti kurangnya pengetahuan pada remaja, kurangnya peran orang tua dalam membatasi remaja bermain game online sehingga mereka lupa waktu. Dari situ dapat berdampak pada faktor psikologis remaja yaitu: Karena sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar, gaya hidup yang kurang baik, pola tidur terganggu, malas melakukan apapun, gangguan interaksi sosial, mengajarkan cara melakukan kekerasan fisik, membuat pemain menjadi lebih kecanduan, mengasah kecerdasan otak, mengurangi stres, melatih kerjasama tim, ingin mendapatkan pujian dari teman, mudah mendapatkan teman, dapat mengasah kreatifitas remaja. (Solihudien, 2020)

Solusi agar dapat terhindar dari dampak negatif psikologis dalam penggunaan game online ini, maka remaja harus pintar dalam mempertimbangkan dan memikirkan tentang dampak negatif apa saja yang akan di dapatkan pada saat bermain game online ini seperti halnya mudah marah, merasa cemas, kurang percaya diri dan kurang bersosialisasi. Dimana peran keluarga sangat penting dalam pemberian kasih sayang dan perhatian dengan sering mengajak berkomunikasi remaja bagaimana kegiatan-kegiatannya di sekolah, apa yang sudah di lakukan sepanjang hari dan keluhan apa yang sedang dirasakan. Hal ini bisa memancing remaja dan memicu rasa kenyamanan mereka untuk bercerita dan berinteraksi kepada orangtua. Ketika remaja menceritakan apapun masalahnya terhadap keluarga, ia akan lupa dengan masalah game online nya. Di sini orangtua juga perlu dalam pemberian edukasi mengenai efek negatif dari kecanduan game online sehingga anak memahami dan bisa mengaplikasikan dengan membatasi waktu dalam pengaplikasian game online dengan cara pengaturan jadwal harian agar remaja ini bisa melakukan hal positif lainnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti gambaran pengetahuan remaja mengenai dampak psikologis bermain game online di desa Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah gambaran pengetahuan remaja tentang dampak psikologis bermain game online di Desa Sekarpuro, Kecamatan Pakis,

Kabupaten Malang ?

1.3 Tujuan penelitian

Untuk mengetahui gambaran pengetahuan remaja tentang dampak psikologis bermain game online di Desa Sekarpuro, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai kajian ilmiah mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang dampak psikologis pada remaja yang bermain game online.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Masyarakat

Untuk memberikan masukan kepada masyarakat baik kepala RT, RW atau yang lainnya agar bisa melakukan pendekatan dengan remaja untuk mencegah dampak psikologis dari game online

2. Bagi Orang Tua

Untuk memberikan masukan dalam memberikan pengawasan terhadap remaja terutama dalam menjaga perkembangan psikologis remaja

3. Bagi Responden

Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat membantu remaja untuk mengetahui dan mencegah terjadinya dampak

psikologis pada saat bermain game online.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini sebagai bahan kajian dan pengembangan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan (dampak game online bagi perkembangan psikologis Remaja)

