

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Remaja didefinisikan sebagai periode transisi perkembangan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang berlangsung antara usia 10-19 tahun (Santrock dalam Tarwoto dkk, 2010). Remaja mengalami tumbuh kembang, perkembangan remaja terlihat dari biologis, psikologis dan sosial. Perkembangan remaja secara biologis seperti perubahan fisik, perkembangan otak yang belum sempurna, perubahan psikologis terkait dengan motivasi dan identitas, serta perubahan sosial dimana remaja berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mendapatkan dukungan dari teman sebaya. (Widyastuti, 2009).

Perkembangan remaja terdiri dari perkembangan biologis, psikologis, kognitif, moral dan sosial. Perkembangan biologis, perkembangan otak yang belum matang sehingga remaja lebih mengedepankan emosi dan menyukai hal yang bersifat tantangan. Perkembangan psikologis yang terjadi pada remaja dengan adiksi *game online*, remaja senang mencoba sesuatu yang baru dan merasakan bahwa permainan *game* lebih menarik dibandingkan dengan yang lain. Sedangkan perkembangan kognitif remaja dengan adiksi *game online* remaja mempunyai keinginan mengeksplere kemampuan yang dimiliki, sedangkan untuk nilai moral dan sosial remaja dengan adiksi *game online* remaja merasa mempunyai nilai sendiri dan merasakan bahwa teman sebaya mempunyai pengaruh yang kuat dalam hidupnya. Perkembangan ini menggambarkan bagaimana remaja akan mengalami adiksi *game online* (Widyastuti, 2009) .

Adiksi *game online* adalah penggunaan yang berlebihan atau kompulsif dari *game online* dan komputer yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010). Adiksi *game* ditandai dengan pemain bermain *game* secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Rooij, 2014).

Adiksi *game online* telah menjadi masalah global akibat masifnya perkembangan teknologi. Kuss (2013) menyebutkan prevalensi yang telah didapatkan di dunia terkait dengan adiksi *game online* yaitu sekitar 0,2% di Jerman (Festl, et al. 2013; Petry, 2013), 50% remaja di Korea mengalami adiksi *game online* (Hur dalam Young, 2009); kemudian lebih dari 70% anak-anak berusia 10 hingga 15 tahun memainkan permainan *game* yang biasa, dan 40% memainkan *game online multiplayer* di belanda (Rooij, 2011) dan Starcevic (2013) juga mengungkapkan di Korea Selatan masalah adiksi *game online* pun telah menjadi perhatian khusus karena sekitar 24% anak-anak di sana dirawat di rumah sakit karena adiksi *game online*. Hasil penelitian di Indonesia 10,5% remaja di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online* ((Jap, Tiatri, Jaya & Suteja, 2013)

Berdasarkan data survey dari Nielsen (2015), masyarakat U.S yang berusia >13 tahun mengalami peningkatan persentase memainkan *game online* antara tahun 2010 dan 2014 yakni ; dari 54% menjadi 70% melalui *game console Microsoft xbox one*, sementara persentase dengan menggunakan *Play Station* dari 46% menjadi 54%, dan dari 27% menjadi 50% dengan *game console Nintendo*

Wii U. Pelajar di Amerika Serikat sebanyak 56% menyatakan bahwa pernah bermain *game online*, banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game online* yang ada sekarang ini (Jones, 2003). Pertumbuhan pasar *game online* di Indonesia tahun 2011 mengalami peningkatan jumlah pengguna yang mencapai angka 6,5 juta atau naik 500 ribu orang dari tahun 2010 yang hanya mencapai angka sekitar enam juta orang (Republika, 2011).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yee (2006) faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* antara lain faktor atraksi dan motivasi. Faktor atraksi menyebabkan individu menjadi kecanduan karena adanya sesuatu yang menarik dari permainan faktor motivasi merupakan kondisi di dunia nyata yang menekan sehingga mendorong untuk bermain *game*. Penelitian Chen & Chang (2008) menyatakan jenis kelamin merupakan salah satu faktor adiksi *game online*, dimana anak laki-laki lebih mudah menjadi adiksi terhadap *games* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*, dan dukungan sosial yang merupakan faktor pelindung langsung dan tidak langsung terjadinya adiksi *game online*.

Motivasi bermain *game online* akan menimbulkan efek adiktif, setiap orang memiliki dorongan dan alasan yang berbeda untuk bermain *game online*. Dorongan dan alasan yang berbeda-beda akan menimbulkan motivasi bermain *game online* (Yee, 2006). Remaja yang termotivasi bermain *game online* akan terus memainkan *game online* yang akan berdampak kepada aktivitas otak remaja yaitu kerusakan otak di bagian prefrontal cortex (PFC) sehingga remaja akan

menjadi kurang dapat berkonsentrasi dalam berbagai hal, menimbang benar atau salah, berkurangnya kemampuan mengambil keputusan (Grant dan Potenza, 2006).

Penelitian yang dilakukan oleh Ian (2002) dampak biologis yang ditimbulkan dari adiksi *game online* yaitu penurunan aktifitas perkembangan otak prefrontal yang memiliki peranan penting dalam pengendalian emosi dan agresivitas, penurunan aktivitas gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*.

Menurut Rini (2011), dampak psikologis yang ditimbulkan dari bermain *game online* yaitu stress disaat mengalami kekalahan dalam bermain *game*, ketidakmampuan mengatur emosi, terganggunya pola tidur karena bermain *game* berlebihan, tingginya motivasi untuk bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Yee (2006) bahwa remaja yang bermain *game online* ingin selalu meningkatkan level dari permainannya sehingga dapat menimbulkan efek psikologi remaja menjadi terfokus untuk bermain *game online*.

Nurihsan dan Agustin (2013), dampak sosial yang ditimbulkan dari bermain *game* yaitu remaja lebih sering bergaul dengan teman-teman yang juga bermain *game online*, mendapatkan dukungan dari teman sebaya, penelitian ini sejalan dengan penelitian Rini (2011) yaitu dampak sosial dari *game online* adalah kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena sedikitnya waktu yang digunakan anak bersama keluarga dan teman.

Penelitian yang dilakukan terhadap dampak financial yang ditimbulkan bagi remaja yang bermain *game online* remaja akan menghabiskan uangnya demi bermain game online yang dimainkannya membeli paket data internet ataupun bermain *game online* di warnet (Rini, 2011). Adanya kasus remaja yang mencuri motor dan laptop untuk dijual agar dapat bermain *game online* (Gandapurnama, 2013).

Menurut usaha yang bisa dilakukan untuk melindungi remaja dari adiksi gameonline adalah dengan cara memberikan dukungan sosial yang baik untuk mengurangi dan menjauhkan diri dari gameonline. Salah satunya yaitu dukungan yang baik dari teman sebaya karena teman sebaya merupakan salah satu faktor terpenting dalam tumbuh kembang remaja(Schwarzer & knoll, 2007).

Menurut penelitian Yee (2006) motivasi bermain sangat berhubungan dengan dukungan sosial teman karena dalam bermain game online akan mendorong seorang pemain bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama dalam misi permainan, penelitian ini sejalan dengan penelitian Chandra (2006) bahwa motivasi bermain dipengaruhi oleh teman sebaya untuk bisa berkompetisi dalam sebuah permainan.

Data yang didapat dari Dinas Pendidikan Kota Padang (2015), terdapat 105 Sekolah Menengah Pertama di Kota Padang yang terdiri dari 37 SMP Negeri, 49 SMP Swasta, 7 MTS Negeri, dan 12 MTS Swasta di Kota Padang. Berdasarkan studi awal yang dilakukan peneliti terhadap tiga sekolah yakni SMP N 8 Padang, SMP N 15 Padang, dan SMP N 13 Padang. Peneliti mengambil lokasi di SMPN 13 Padang dimana lokasi SMP N 13 Padang ini sangat strategis.

Pemilihan sekolah ini berdasarkan data yang didapat dari Dinas Pendidikan Kota Padang bahwa sekolah ini dengan jumlah siswa terbanyak di Kota Padang yaitu 854 siswa yang terdiri dari kelas 7, 8 dan 9, selain itu data dari Dinas Pendidikan bahwa sekolah ini mengalami penurunan prestasi dalam 2 tahun terakhir.

Studi pendahuluan yang di lakukan pada tanggal 11 April 2016 di SMPN 13 Padang, hasil wawancara dengan kepala sekolah mengatakan bahwa siswa sekolah tersebut ada kedapatan bolos sekolah dan sedang berada di warnet, selain itu para siswa yang membawa handphone yang mempunyai fasilitas internet ke sekolah di dapati sedang bermain *game online*. Kepala Sekolah mengatakan bahwa prestasi siswa di sekolah mengalami penurunan satu tahun terakhir, penurunan nilai rata-rata siswa selama dua tahun terakhir, siswa tidak fokus dalam menerima pelajaran.

Hasil wawancara dengan guru BK mengatakan bahwa siswa di sekolah sering menjadi tidak fokus dalam menerima pelajaran, prestasi belajar siswa mengalami penurunan, dan adanya keluhan orangtua kepada guru terhadap kebiasaan bermain *game online* dan terlambat pulang sekolah karena bermain *game online*.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan pada tanggal 9 April 2016 kepada 20 orang siswa kelas VII dan VIII mengatakan bahwa seluruh siswa (85%) siswa senang dan sering bermain *game online*. Bermain *game online* dirasakan penting untuk mengurangi stress serta permainan yang ada dirasakan menarik, 11 orang (70%) bermain *game online* biasanya dilakukan di warnet dan dirumah

dengan menggunakan handphone, biasanya bermain *game online* bersama teman-teman lebih seru.

Pernyataan terhadap adiksi didapatkan 13 orang (87%) siswa terfokus pada *game online* sehingga ketika sudah bermain akan sulit untuk berhenti, 11 orang (73%) mengatakan bermain *game online* untuk mengurangi stress dan ingin menampakkan hebat jika bisa mengalahkan teman, dan 11 orang (73%) mengatakan merasakan bahwa bermain *game online* terasa penting sehingga sulit untuk menghentikannya dan membuat siswa lupa akan kewajibannya.

Pernyataan terhadap motivasi bermain *game online*, didapatkan 10 orang (50%) mempunyai dorongan yang kuat dalam bermain *game online*, 13 orang (87%) mempunyai keinginan untuk berkompetisi dengan pemain lain, 10 orang (50%) mengatakan bahwa bermain *game* mempunyai keinginan untuk menambah kekuatan dan meningkatkan level *game*, mempunyai tantangan dan berkompetisi, dan bermain *game online* untuk menghindar dari masalah.

Pernyataan terhadap dukungan sosial, 13 orang (87%) siswa merasakan dukungan sosial untuk bermain *game* didapatkan dari teman sebaya, teman yang selalu memberikan informasi ketika ada permainan baru dan misi yang harus diselesaikan, 11 orang (73%) siswa mengatakan mempunyai kumpulan teman-teman yang sering bermain *game online*, 10 orang (50%) mengatakan sering berdiskusi dengan teman sebaya untuk menaikkan level permainan. Dukungan sosial teman sebaya terhadap *game online* lebih besar dibandingkan dari keluarga.

Peneliti juga melakukan wawancara, 6 dari 10 siswa yang sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* bersama teman, 2 diantaranya mencuri uang orangtua untuk bermain *game online*, bahkan ada yang pernah menginap di warnet selama 1 hari hanya untuk bermain *game online*, 5 diantaranya mengalami penurunan dalam prestasi belajar karena keasyikan bermain *game online*.

Dalam hal ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi remaja dalam bermain *game online* sangat tinggi dimana remaja merasa tertantang untuk selalu bermain *game online*, serta dukungan sosial lebih sering didapat dari teman sebaya dibandingkan dari keluarga untuk bermain *game online*.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini “ Bagaimanakah Hubungan Motivasi Bermain Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja SMPN 13 Padang?”.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengidentifikasi hubungan motivasi bermain dan dukungan sosial teman sebaya terhadap adiksi *game online* pada remaja.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Diidentifikasinya distribusi frekuensi motivasi bermain pada remaja di

SMP N 13 Padang

1.3.2.2 Diidentifikasinya distribusi frekuensi dukungan sosial teman sebaya dalam

bermain *game online* pada remaja di SMP N 13 Padang

1.3.2.3 Diidentifikasinya distribusi frekuensi adiksi *game online* pada remaja di SMP N 13 Padang

1.3.2.4 Diidentifikasinya hubungan motivasi bermain dengan adiksi *game online* di SMP N 13 Padang

1.3.2.5 Diidentifikasinya hubungan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi *game online* di SMP N 13 Padang

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para pendidik untuk bekerjasama dengan orangtua dan pihak kesehatan terkait dalam upaya pembinaan kesehatan khususnya pada remaja di Kota Padang terutama dalam menanggulangi dan mencegah adiksi dari bermain *game online*.

1.4.2 Bagi Pelayanan Kesehatan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini maka pelayanan kesehatan seperti puskesmas (CMHN khususnya) melakukan *screening* terhadap remaja-remaja yang menyenangi *game online*, dan memberikan perhatian dalam konteks promotif dan preventif terhadap perkembangan psikososial remaja yang memiliki masalah adiksi *game online*.

1.4.3 Bidang Keperawatan Jiwa

Diharapkan penelitian ini mampu mengembangkan keilmuan keperawatan jiwa terutama di ranah komunitas mengenai perilaku remaja yang berisiko terhadap masalah psikososial (adiksi *game online*) serta dapat memberikan masukan bagi keperawatan jiwa untuk bekerjasama dengan pihak

kesehatan terkait dalam upaya pembinaan kesehatan khususnya pada remaja di Kota Padang terutama dalam menanggulangi dan mencegah adiksi dari bermain *game online*. diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan asuhan keperawatan jiwa dengan masalah terbaru dan memberikan masukan untuk meningkatkan peran dan fungsi perawat jiwa khususnya dalam intervensi keperawatan jiwa ditingkat pelayanan.

1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dengan adanya penelitian ini peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang adiksi *game online* serta mengembangkan intervensi atau terapi spesialis berbasis adiksi *game online*. Seterusnya diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian lebih lanjut tentang adiksi *game online* pada remaja dengan mendekati pada kebutuhan dasar manusia (kebutuhan istirahat dan tidur, kebutuhan nutrisi, dan aktivitas).

