

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern ini, perkembangan teknologi mengakibatkan tingginya kebutuhan masyarakat akan penggunaan internet terkhusus sebagai sarana hiburan. Salah satu sarana hiburan yang sering digunakan oleh masyarakat dikenal sebagai *game online* atau permainan yang dilakukan secara maya dengan menggunakan jaringan internet. Maraknya penggunaan *game online* di masyarakat terkhusus di kalangan remaja dapat menimbulkan dampak buruk seperti kecanduan atau kecanduan yang disebabkan karena tingginya penggunaan dari *game online* itu sendiri (Kolipah, 2016).

Pada tahun 2018, WHO (*World Health Organization*) telah menyampaikan bahwa kecanduan *game online* dikategorikan sebagai salah satu golongan penyakit mental yang disebut *internet gaming disorder* (IGD). Penyakit gangguan mental ini telah terdaftar dalam beta 11th *International Classification Diseases* (ICD). Terdapat beberapa perilaku yang dikategorikan sebagai sebuah kecanduan terhadap *game online* ini, yaitu yang pertama seseorang sulit mengendalikan dirinya untuk bermain *game*, yang kedua seseorang lebih memprioritaskan *game* diatas kegiatan penting lainnya, dan yang terakhir seseorang akan terus bermain *game* meski telah mengetahui



konsekuensi negatif yang akan dialami dan perilaku tersebut telah berlangsung selama 1 tahun atau lebih.

Pesatnya perkembangan *game online* ini didukung dengan adanya data dari 4 negara sebagai penggunaan *game online* tertinggi di dunia. Negara tersebut ialah China, yang mana dari seluruh populasi penduduk yang menggunakan internet, 57% nya merupakan pengguna *game online*, kemudian Amerika Serikat dan Korea Selatan dengan jumlah pengguna 66% dan 35% dari populasi penduduk yang menggunakan jaringan internet di Negara tersebut. Dan yang terakhir Indonesia, dimana 34 juta jiwa penduduk Indonesia tercatat sebagai pengguna *game online* aktif. Dari data tersebut maka dapat diketahui *game online* telah menjadi sebuah kebutuhan yang akan terus dipenuhi oleh masyarakat di kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan studi yang telah dilakukan, penggunaan *game online* ini dapat memberikan dampak positif seperti halnya di lingkungan social yaitu sering berkenalan dengan orang baru dan dengan hobi yang sama, dimana hal ini membuat remaja memiliki *problem solving* yang baik yang terbentuk karena terjalannya kerjasama antara pengguna *game* dalam menyelesaikan tantangan di permainan tersebut,(Suryanto,2015).

Terlepas dari keuntungan diatas, gangguan emosional seperti kecemasan dapat menjadi hal yang sering dialami oleh seseorang sebagai suatu dampak negatif dari penggunaan *game online* ini. Hussain



(dalam Achabet, al, 2011) menyatakan bahwa semakin seseorang kecanduan dengan *game online* maka akan lebih merasa cemas dibandingkan merasa senang. Penelitian oleh Brian dan Hasting (dalam Kusumawati, 2017) menjelaskan bahwa seorang pecandu *game online* akan merasa cemas dan depresi jika tidak sedang memainkannya. Perasaan tidak menyenangkan tersebut dikenal dengan istilah *Withdrawal Symptoms*. *Withdrawal symptoms* merupakan salah satu komponen yang menyatakan seseorang mengalami kecanduan *game online*. Perasaan tidak menyenangkan ini terjadi karena penggunaan internet yang dikurangi atau tidak dilanjutkan.

Hasil penelitian oleh Kaptis, 2016 menjelaskan bahwa *Withdrawal symptoms* dapat terjadi karena adanya ikatan-ikatan di dalam otak yang menjadi renggang akibat hormon dopamin yang berlebih, sehingga fungsi otak dalam memproses informasi akan menjadi lambat, hormon tersebut ialah hormon dopamin dan adrenalin, dimana hormon adrenalin yang memicu pengguna *game online* merasa tertantang untuk memainkan *game* tersebut sehingga pengguna *game* sulit untuk menghentikan kebiasaannya, yang kemudian berpengaruh terhadap fisik (seperti pusing, sakit kepala, gangguan tidur), dan psikis seperti kecemasan.

Kecemasan sendiri merupakan suatu perasaan yang tidak menyenangkan yang timbul secara tiba-tiba dengan alasan yang tidak jelas. Dalam hal ini, selain sebagai pengguna *game online* tertinggi, remaja juga merupakan kategori usia yang sangat rentan dalam mengalami kecemasan.



Ketidakstabilan hormon merupakan salah satu faktor yang menyebabkan remaja mudah mengalami gangguan-gangguan emosional seperti halnya kecemasan (Kemenkes RI,2016).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Padang, maka ditemukan 5 dari 10 siswa diantaranya mengalami gangguan kecemasan sebagai dampak dari kecanduan dalam memainkan *game online*. Dari wawancara yang dilakukan kepada siswa, peneliti juga mencari tau tentang bagaimana respon siswa jika kebutuhannya akan bermain *game* tersebut dikurangi. Namun, ternyata siswa sendiri mengaku sulit untuk tidak bermain *game* yang biasa mereka mainkan sehari-hari, mereka merasakan ada sesuatu yang kurang di keseharian mereka jika tidak terpapar dengan *game* yang biasa mereka mainkan. Hal ini dibuktikan dengan adanya perasaan gelisah dan cemas pada siswa, yang dikarenakan tidak terlampiaskannya hasrat siswa tersebut untuk “*push rank*” atau untuk menaikkan level dari permainan tersebut, dari sinilah timbul rasa cemas dan gelisah akan tidak tercapainya misi dalam permainan *game* yang mereka mainkan.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan mengangkat judul “Hubungan Kecanduan *Game Onlineterhadap* Kecemasan pada Remaja di SMK Negeri 1 Padang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Kecemasan pada Remaja di SMK Negeri 1 Padang.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui kecanduan *Game Online* terhadap Kecemasan pada Remaja di SMK Negeri 1 Padang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 1 Padang.
- b. Mengetahui kecemasan remaja terhadap *game online* di SMK Negeri 1 Padang.
- c. Mengetahui hubungan, arah, dan kekuatan kecanduan *game online* terhadap kecemasan pada remaja di SMK Negeri 1 Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah



Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah tentang perilaku siswa yang mengalami kecanduan dalam bermain game online. dan guru-guru dapat membrikan inovasi dan motivasi untuk tidak bermain game online secara berlebihan.

2. Bagi Siswa

Dapat memahami bagaimana sebuah kecanduan dapat terjadi pada orang yang bermain game online secara berlebihan. Serta mengetahui bagaimana kecemasan dapat terjadi disaat seorang pecandu game online tidak bermain permainan tersebut.

3. Bagi Profesi Keperawatan

Untuk mengkaji dan menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan game online pada remaja. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian-penelitian di bidang keperawatan selanjutnya, terkhusus untuk keperawatan jiwa dalam pengembangan kesehatan remaja.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menjadi data dasar dalam meneliti permasalahan tentangkecanduan game online dan kecemasan pada remaja serta untuk



pengembangan metode atau mengenali faktor-faktor lain yang berhubungan dengan variabel.

