

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi pada zaman modern ini, pertumbuhan penggunaan internet di dunia semakin meningkat termasuk di Indonesia. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020 melaporkan persentase pengguna internet di Indonesia sebesar 73,7% dari total populasi di Indonesia atau sekitar 196,71 juta orang. Jumlah ini meningkat dari tahun sebelumnya sebesar 8,9%.¹ Peningkatan dari jumlah pengguna internet ini disebabkan banyaknya kegunaan yang dapat diperoleh dari pemakaian internet.

Permainan yang dilakukan secara virtual dengan menggunakan jaringan internet atau yang lebih dikenal sebagai *game online* adalah salah satu aktivitas *online* yang sering digunakan oleh remaja dikarenakan *game online* menarik bagi remaja.² Penggunaan *game online* dapat membawa dampak negatif yaitu adiksi yang diakibatkan tingginya intensitas penggunaan *game online* itu sendiri. Pada tahun 2013, *Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorders* edisi 5 (DSM-5) memperkenalkan salah satu gangguan mental yaitu *internet gaming disorder* (IGD). Menurut DSM-5, IGD ditandai dengan penggunaan *game* yang berulang atau terus menerus.³ Menyusul setelah itu, WHO pada tahun 2018 memutuskan untuk memasukkan *gaming disorder* sebagai gangguan kesehatan mental. Gangguan ini didefinisikan dalam *International Classification Diseases* (ICD) – 11 sebagai pola perilaku saat bermain yang ditandai dengan gangguan mengendalikan diri untuk bermain *game*, lebih memprioritaskan bermain *game* daripada aktivitas sehari-harinya dan terus bermain *game* walaupun tahu aktivitas tersebut dapat menimbulkan dampak negatif.⁴

Berdasarkan penelitian di beberapa negara seperti Brazil, dari 555 responden prevalensi adiksi *game online* didapatkan sekitar 38,2% dan rata-rata pada usia 20,3 tahun.⁵ Dari 3.041 subjek penelitian di Korea Selatan sekitar 13,8% teridentifikasi dalam kelompok risiko IGD dan berada pada usia 20 sampai akhir 30 tahun.⁶ Angka kejadian di Indonesia didapatkan sekitar 10,15% remaja mengalami adiksi *game online* yang artinya 1 dari 10 remaja menderita gangguan

ini.⁷ Adiksi *game online* lebih rentan terjadi pada usia remaja dibanding anak pada usia sekolah dasar (SD). Kerentanan ini muncul karena alasan neurologis (yaitu, perkembangan korteks prefrontal yang belum sempurna, korteks prefrontal bertanggung jawab dalam mengambil keputusan dan mengontrol impuls) dan budaya (transisi ke sekolah menengah yang penuh tekanan, tanggung jawab baru, dan kemandirian yang lebih besar).⁸

Beberapa alasan seseorang memainkan *game online* adalah sebagai salah satu cara mengurangi rasa bosan dan juga melarikan diri dari rutinitas. Bermain *game online* dijadikan sebagai sarana untuk mempelajari suatu hal yang baru. Kesenangan yang didapat selama memainkan *game online* dan kesempatan untuk bersosialisasi serta berkomunikasi dengan pemain lain juga menjadi salah satu motif seseorang memainkan *game online*.⁹ Meski demikian, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat mengakibatkan terganggunya fisik, sosial dan juga psikis penggunanya.¹⁰

Berdasarkan data dari infodatin KEMENKES 2019, gangguan jiwa menempati urutan kelima beban penyakit dan penyebab kecacatan terbanyak di Indonesia pada tahun 2017. Pada tahun yang sama, menurut perhitungan beban penyakit terdapat beberapa jenis gangguan jiwa yang dialami oleh penduduk Indonesia yang menyebabkan meningkatnya kecacatan hidup, yaitu gangguan depresi berada pada urutan pertama selama 3 dekade, gangguan kecemasan berada pada urutan kedua selama 3 dekade, dan adanya peningkatan kecacatan hidup pada skizofrenia, bipolar, autisme, dan gangguan perilaku makan.¹¹

Salah satu dampak dari adiksi *game online* adalah terganggunya psikis penggunanya, fisik bahkan sampai kematian. Hasil penelitian Cindy (2020) didapatkan hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dengan depresi, kecemasan dan stress.¹² Penelitian lain yang dilakukan oleh Kim et al. (2016) menunjukkan terdapat hubungan penuh antara adiksi *game online* dengan somatisasi, sensitifitas interpersonal, hostilitas, ide paranoid dan psikotik.⁶ Berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh King et al. tahun 2013 yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara adiksi *game online* dengan depresi, kecemasan dan OCD.¹³ Dari berbagai penelitian tersebut, peneliti

ingin melihat gambaran psikopatologi pada siswa SMA Negeri 15 Padang dengan adiksi *game online*.

Kondisi pandemi COVID-19 sejak tahun 2020 yang menyebabkan aktivitas pekerjaan maupun sekolah dilakukan dalam jaringan (*daring*) menyebabkan peningkatan penggunaan internet di setiap kalangan termasuk siswa sekolah. Pada tahun 2021 diterapkannya sistem pembelajaran “*hybrid learning*” yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga siswa SMAN 15 Padang diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah untuk pengisian absen dan pemberian tugas yang disesuaikan kembali dengan guru mata pelajaran masing-masing. Berdasarkan hasil wawancara dengan 15 siswa SMAN 15 Padang, menyatakan bahwa mereka menyukai *game online* dan ada yang memainkannya ketika pelajaran karena ingin menyelesaikan permainannya yang mulai dimainkan saat pergantian kelas. Berdasarkan keterangan dari pihak sekolah, ada siswa yang bermasalah dengan kehadiran dalam kelas karena larut dalam memainkan *game online* sehingga lupa untuk mengisi absen di kelasnya dan juga ada siswa yang tidak masuk sekolah baik yang dilaksanakan *daring* maupun tatap muka karena memainkan *game online* sampai waktu subuh. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian terkait gambaran psikopatologi pada siswa SMAN 15 Padang dengan adiksi *game online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian ini yaitu, bagaimana gambaran psikopatologi pada siswa SMAN 15 Padang dengan adiksi *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran psikopatologi pada siswa SMAN 15 Padang dengan adiksi *game online*.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mengetahui karakteristik responden siswa SMAN 15 Padang berdasarkan tingkat adiksi *game online*.
2. Mengetahui tingkat adiksi *game online* pada siswa SMAN 15 Padang.
3. Mengetahui gambaran psikopatologi pada siswa SMAN 15 Padang dengan adiksi *game online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti mengenai adiksi *game online* dan dampak negatif dari adiksi *game online*, khususnya psikopatologi yang timbul dari adiksi *game online* tersebut dan meningkatkan kemampuan peneliti dalam penulisan karya ilmiah serta sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana kedokteran .

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi informasi mengenai adiksi *game online* pada siswa sekolah menengah atas yang dapat mengakibatkan berbagai macam gejala psikopatologi sehingga dapat menurunkan kualitas siswa dari segi pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk institusi pendidikan maupun guru sebagai pendidik untuk lebih aktif dalam menanggapi dan mencari solusi untuk siswa dengan kecanduan *game online*.

1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat terutama orangtua mengenai perilaku individu dengan adiksi *game online* dan dapat mengarahkan orangtua untuk mengawasi dan mengontrol anak untuk tidak memainkan *game online* secara berlebihan.