

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Pada masa remaja terjadi berbagai perubahan secara signifikan yakni perubahan hormonal, fisik, psikologi dan sosial (Batubara, 2010). Pada masa remaja seseorang memperoleh kebebasan dan membangun identitas diri. Mereka membangun hubungan yang lebih dekat dengan kelompoknya dari pada dengan keluarganya (Potter dan Perry, 2010). Remaja membutuhkan interaksi sosial untuk proses penyesuaian diri agar bisa mengembangkan diri dan sikap sesuai usianya, mengingat dalam masa ini merupakan masa yang rawan dalam perkembangan manusia.

Masa remaja adalah masa dimana mereka membangun kelompok dan hubungan dengan teman dan belajar pola hubungan timbal balik yang saling berinteraksi satu dan yang lainnya dan adanya rasa ingin tahu yang tinggi dan mudah dipengaruhi serta selalu ingin mencoba hal yang baru. Remaja menjadi mudah untuk terpengaruh dengan lingkungan dan kurangnya kontrol diri pada kemajuan teknologi sehingga termotivasi untuk mencoba sesuatu yang baru dan menggiring remaja menjadi kecanduan *game online* sebagai pengalihan dari kesulitan permasalahan yang dihadapi (Pratiwi, 2015).

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menggunakan internet adalah produk *game online* yang dijadikan sebagai sarana hiburan oleh masyarakat luas. Pengguna *game online* di Indonesia sudah mencapai 15 juta orang dari berbagai kalangan, remaja adalah pengguna game online terbanyak, oleh karena itu remaja yang paling berisiko mengalami kecanduan bermain *game online* (Adwitiya, 2015). Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 63 juta orang atau sekitar 24% dari jumlah penduduk Indonesia

(Hadi, 2013). Sedangkan berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) pengguna internet di Indonesia mencapai 82 juta orang 80% diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun (Kemkominfo RI, 2015).

*Game online* adalah permainan yang menggunakan media internet yang terdiri dari dua macam permainan sederhana berbasis text dan grafik lengkap. Namun seiring perkembangan teknologi *game online* membentuk dunia virtual yang dimainkan oleh banyak pemain sekaligus, saling berinteraksi dan membentuk komunitas di dunia maya. *Game online* dapat membuat seseorang merasa senang karena mendapatkan kepuasan secara psikologis. Kesenangan bermain *game online* sering kali membuat para pemain lupa waktu, kurangnya kontrol diri dan selalu ingin memainkan game terus menerus (Fauziawati, 2015).

*Game online* alat rekreasi yang merupakan sarana untuk mengurangi stress, tetapi dapat menimbulkan dampak negatif (Putro dan Nurjanah, 2013). Pemain game online mempunyai risiko menjadi kecanduan hingga melakukan tindakan-tindakan kejahatan, bahkan mengalami gangguan jiwa, dan kecenderungan mengalami gangguan kesehatan, kurangnya perawatan diri dan masalah sosial, menurut Abedini (dalam Adwitiya, 2015).

Kecanduan merupakan pola perilaku yang di lakukan berulang-ulang pada sesuatu yang disenangi atau adanya kebergantungan, dan kurangnya kontrol diri dan tidak mampu melepaskan diri dari kebiasaan itu (Priyoto, 2014). Kecanduan *game online* adalah perilaku konfulsif yang bersifat kronis untuk mendapat kepuasan diri dari permainan yang disambungkan pada internet dan dapat merugikan diri sendiri namun mereka sulit untuk melepaskan diri dari *game online* tersebut (Pratiwi, 2015). Seseorang yang kecanduan *game online* akan sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Seseorang dikatakan telah kecanduan *game online* karena selalu membiasakan diri dengan *game online*. baik sadar ataupun tidak. Tidak jarang banyak yang hingga tidak bisa membedakan kehidupan nyata dengan kehidupan virtual. Kusumadewi (dalam Pratiwi, 2015) mengatakan seseorang

yang bermain game selama 2-10 jam merupakan seseorang yang kecanduan terhadap game tersebut. Keinginan remaja untuk mendapat nilai yang tinggi dalam *game online* membuat remaja semakin penasaran dan ingin melakukannya kembali, sehingga mereka tidak tertarik dengan pekerjaan di rumah maupun kegiatan di sekolah.

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada tanggal 30 Oktober 2016 di wilayah Tlogosari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, pengguna *game online* adalah anak-anak dan remaja yang setara dengan siswa SMP, SMU dan mahasiswa. SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang merupakan salah satu sekolah yang berada di wilayah terdekat dengan tempat bermain *game online*. Dari hasil observasi pada beberapa tempat *game online*, para *gamer* yang didominasi usia remaja ini bermain dengan durasi bermain game rata-rata berkisar 3 sampai 7 jam setiap hari. Terdapat masalah perilaku sosial yakni tidak peduli pada lingkungan, sikap acuh tidak acuh, perilaku merokok dan beberapa tidak ijin pada orang tua. Ditinjau dari semakin meningkatnya pengguna *game online* terutama pada remaja sebagai generasi bangsa dikhawatirkan akan berpengaruh kepada perilaku remaja yang semakin buruk.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diatas, peneliti kemudian melakukan wawancara pada guru bimbingan kesiswaan di SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang pada tanggal 21 januari 2017. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan data bahwa siswa aktif melakukan kegiatan sekolah baik di dalam kelas maupun kegiatan ekstrakurikuler dan juga ada beberapa siswa dari berbagai tingkatan yang menunjukkan perilaku malas, mengantuk, tidak mengerjakan tugas dan membolos. Wawancara pada siswa SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang pada tanggal 24 januari 2017 yaitu wawancara pada siswa yang terdiri dari tiga tingkatan yaitu kelas VII, VIII, dan IX. Dari 10 sampel diperoleh jawaban 5 siswa tidak pernah melakukan *game online*, 3 siswa kadang-kadang saja dan 2 siswa sering bermain *game online* baik dilakukan dirumah atau di warnet.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah “Bagaimana gambaran perilaku pengguna *game online* remaja di SMP 15 Kecamatan Pedurungan Semarang?”.

## C. Tujuan penelitian

### 1. Tujuan umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku pengguna *game online* remaja di SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang.

### 2. Tujuan khusus

- a. Mendeskripsikan perilaku sosial pada remaja pengguna *game online* di SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang.
- b. Mendeskripsikan psikologis remaja pengguna *game online* di SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang.
- c. Mendeskripsikan dampak fisik remaja pengguna *game online* di SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi profesi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk mempelajari perilaku remaja yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang salah satunya adalah *game online*, sehingga dapat dilakukan intervensi yang tepat dan sesuai.

### 2. Bagi institusi

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi institusi tempat penelitian mengenai pengaruh buruk *game online*.
- b. Penelitian dapat menjadi masukan bagi institusi untuk memberikan masukan bagi para remaja tentang pengaruh *game online* terhadap sikap dan perilaku di lingkungan sosial.

### 3. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi masyarakat terhadap fenomena *game online* yang ada dimasyarakat dan pengaruhnya terhadap perilaku sosial di masyarakat.

## E. Bidang Ilmu

Penelitian ini merupakan penerapan bidang ilmu keperawatan jiwa.

## F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1  
Keaslian Penelitian

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	
Pratiwi	2015	Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Pada Remaja DiSurakarta	Adiksi Online Ditinjau dari Efikasi Sosial Remaja	Penelitian Deskriptif observatif, dengan teknik pengambilan sampel <i>Purpose incidental sampling</i> , teknik pengumpulan data menggunakan <i>internet addiction test</i> .	Ada korelasi antara efikasi diri dengan perilaku adiksi <i>game online</i> pada remaja di Surakarta.
A.B Adwitiya	2015	Perbedaan Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> Ditinjau dari Persepsi Terhadap Pola Asuh Orang Tua	Tingkat <i>Game Online</i> Ditinjau dari Remaja	Penelitian kuantitatif Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner dan skala persepsi	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara ketergantungan bermain <i>game online</i> jika ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua.
T.A Putro dan Nurjanah	2013	Perilaku Adiksi Pada Pemain <i>Game Online</i> Di Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan	Adiksi Pada <i>Game Online</i> Dinustech dan	Penelitian kuantitatif deskriptif, menggunakan accidental sampling	Adiksi: sebagian responden menjawab setuju terhadap pernyataan adiksi dengan presentase sebesar 63%. Namun 59% beranggapan bahwa mereka

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Desain Penelitian	Hasil Penelitian
E.R Fauziah	2013	Pengaruh <i>GameOnline</i> Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja.	Penelitian deskriptif analitik observatif dengan pendekatan cross sectional	bermain <i>game</i> lebih dari waktu yang direncanakan. Terdapat pengaruh dengan bermain <i>Game Online</i> terhadap perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja. Variabel mengakses <i>Game Online</i> dengan perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0,21 yang berarti memiliki hubungan yang rendah
I Permatasari dan Hermanto	2016	Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa Yang Gemar Bermain <i>GameOnline</i> Di SMA Negeri 1 Bangkalan	Penelitian deskriptif kualitatif, observasi dan wawancara	Terdapat perbedaan perilaku yang dipengaruhi oleh motivasi bermain <i>game online</i> .

Pada penelitian Adwidtiya (2015), Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara ketergantungan bermain *game online* jika ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua. Permatasari (2016), Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa Yang Gemar Bermain *GameOnline* Terdapat perbedaan perilaku yang dipengaruhi oleh motivasi bermain *game online*. Sedangkan Fauziah (2013) membuktikan terdapat pengaruh dengan bermain *Game Online* terhadap perubahan perilaku siswa SMP.

Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku remaja pengguna game online pada siswa SMPN 15 Pedurungan Semarang. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan

penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya adalah penelitian ini meneliti bagaimana gambaran perilaku pengguna *game online* pada remaja. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang, dengan metode penelitian deskriptif observasional dengan pendekatan *cross sectional*.

