

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Remaja merupakan seorang anak yang memasuki usia belasan tahun. Menurut Santrock mendefinisikan remaja (*adolescence*) sebagai suatu masa transisi antara masa anak-anak menuju masa dewasa yang mengalami perubahan fisik, kognitif dan emosionalnya (Nurhayati 2016). Sementara itu, menurut WHO mendefinisikan remaja sebagai penduduk yang memiliki rentang usia antara 10-19 tahun. Menurut Peraturan Menkes RI No 25 Tahun 2014, remaja yaitu penduduk yang dalam rentang usia 10-18 tahun (Kemenkes RI 2017). Jumlah remaja di Indonesia yang berusia 10-24 tahun mencapai 65 juta jiwa (Yusfarani 2020).

Masa remaja sering disebut dengan “masa pencarian jati diri”, dimana remaja akan melalui proses kehidupan yang cenderung labil (Nurhayati 2016). Remaja akan menghadapi kehidupan yang cenderung labil dan akan menemukan berbagai macam masalah. Masalah yang akan terjadi pada remaja, seperti merokok, bolos sekolah, tawuran, minum minuman beralkohol, bermain game bahkan menjadi kecanduan, dan seks pranikah. Salah satu dari masalah pada remaja tersebut, yaitu kecanduan game online.

Seiring perkembangan teknologi yang melaju pesat, permainan game pun berkembang dan meningkat. Kemajuan teknologi dapat memberikan banyak manfaat, namun jika penggunaannya berlebihan akan menimbulkan bahaya. Permainan game online diminati berbagai kalangan masyarakat. Bukan hanya anak-anak, namun orang dewasa pun bermain game online. Hasil survey di Indonesia dengan penyebaran masyarakat yang bermain game online pada tahun 2017 sekitar 43,7 juta orang (Newzoo, 2017 dalam Yusuf et al., 2019). Dengan persentase masyarakat yang bermain game online berdasarkan rentang usia, rentang usia 10-20 tahun sebanyak 36%, rentang usia 21-35 tahun sebanyak 47%, dan rentang usia 36-50 tahun sebanyak 17% (Newzoo, 2017 dalam Yusuf et al., 2019). Dari hasil survey tersebut, dapat disimpulkan bahwa rentang usia 21-35 tahun merupakan kontributor utama dalam masyarakat yang gemar bermain game online.

Game online merupakan permainan game yang memanfaatkan jaringan komputer yang disertai dengan internet (Surbakti 2017). Dikemukakan pula oleh (Young, 2005) game online merupakan sebuah permainan dengan menggunakan jaringan yang menimbulkan satu sama lain pemain mempunyai tujuan bersama, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam sebuah permainan game (Husna 2019). Remaja sangat gemar bermain game online, baik laki-laki maupun perempuan. Jika remaja bermain game online dalam batas waktu yang berlebihan, maka hal tersebut akan mengarah kepada kecanduan game online.

Kecanduan dapat didefinisikan sebagai seseorang akan melakukan hal secara berlebihan seolah-olah tidak ada hal lain yang akan dikerjakan di dalam hidupnya (Weinstein, 2010 dalam Husna, 2019). Kecanduan game online telah dikenal secara internasional yang tergolong dalam gangguan kesehatan mental yang disebut dengan ICD (*International Classification of Disease*). Seorang remaja yang kecanduan terhadap game online akan memiliki ciri-ciri, yaitu tidak bisa mengontrol dalam bermain game online dan lebih mengutamakan bermain game daripada kegiatan lain. Remaja biasanya akan menghabiskan waktunya untuk bermain game online yaitu lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015 dalam Novrialdy et al., 2019). Dampak dari kecanduan game online yaitu terdapat dampak positif dan negatif. Walaupun ada dampak positifnya, namun kecanduan game online lebih banyak memberikan dampak negatif seperti waktu terbuang sia-sia, terpengaruh oleh sesuatu, terganggunya kesehatan, dan menjadi ketergantungan. Penelitian Ulfa (2017) dengan judul "*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*", menyatakan bahwa game online merupakan suatu komunitas online yang dijadikan sebagai aktivitas sosial, sehingga akan berpengaruh pada perilaku. Pengguna game tersebut akan mengalami kecanduan yang akan berdampak pada perilaku yang negatif. Semakin banyak atau semakin lama remaja bermain game, maka akan semakin banyak pula bahaya atau penyakit yang menyerang remaja tersebut.

Keluarga merupakan suatu kelompok paling kecil dalam masyarakat. Setiap anggota keluarga mempunyai peran dan tugasnya masing-masing. Suatu keluarga mempunyai tugas antara lain, memelihara kesehatan fisik setiap anggota keluarga,

berupaya dalam memelihara sumber daya yang terdapat di dalam suatu keluarga, menentukan tugas setiap anggota keluarga (Harmoko, 2012). Ketahanan keluarga atau *family strength / family resilience* dapat diartikan sebagai sifat dan kemampuan keluarga dalam menyesuaikan diri dari masalah yang ada dengan menemukan perubahan (Sixbey 2005). Ketahanan keluarga memiliki beberapa komponen yaitu sebagai berikut : ketahanan fisik, ketahanan psikologis, dan ketahanan sosial (Sunarti 2018). Keluarga akan berupaya melakukan pencegahan dari berbagai macam hal dan masalah yang akan menjadikan keluarga tersebut memiliki suatu ketahanan. Apabila suatu keluarga memiliki tingkat ketahanan lemah, maka anak yang merasakan dampaknya (Kolipah and Devy 2015). Sejalan dengan penelitian Kolipah & Devy (2015), dengan judul “*Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa SD DI Kelurahan Mulyorejo*”, didapatkan hasil bahwa tingkat ketahanan fisik keluarga yang sedang mempunyai pengaruh yang besar pada anak yang bermain game. Peran keluarga khususnya orangtua harus mampu mengawasi dan mengarahkan anaknya dalam bermain game online agar mengubah perilaku bermainnya agar tidak menjadi kecanduan dan mengurangnya.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil 5 dari 5 siswa bermain game online, diantaranya mereka bermain game PES2021 sebanyak 2 siswa, bermain game PUBG sebanyak 1 siswa, bermain game Free Fire sebanyak 1 siswa, dan bermain game COC sebanyak 1 siswa. Sebagian besar dari mereka menghabiskan waktu untuk bermain game online dengan waktu 4 jam/hari. Mereka menganggap bahwa bermain game online itu menyenangkan dikala waktu bosan. Beberapa siswa mengatakan bahwa keluarga mereka mengetahui kalau ia bermain game online dan komunikasi antar anggota keluarganya cukup baik. Hal itu dikarenakan bahwa komunikasi keluarga dan keterbukaan dalam keluarga sangat penting untuk dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa bermain game online, jenis game yang dimainkan berbeda-beda dengan menghabiskan waktu kira-kira 4jam/hari. Keluarga mereka mengetahui kalau mereka bermain game online dan komunikasi keluarganya cukup baik.

Peran perawat komunitas sangat penting dalam pemberian asuhan keperawatan (*Care Giver*) komunitas untuk melakukan peningkatan dalam

ketahanan keluarga dengan mengurangi kejadian kecanduan game online pada remaja. Peran perawat sebagai pelindung klien (*Advocat*) yaitu memberikan perlindungan keluarga yang mempunyai masalah ketahanan keluarga dan kepada remaja yang mengalami kecanduan game online dan membantu mengurangi kecanduan tersebut. Peran perawat sebagai pendidik (*Educator*) yaitu dengan memberikan edukasi kepada remaja agar mengurangi bermain game online dan kepada orangtuanya agar selalu memperhatikan anaknya dan meningkatkan ketahanan keluarga. Peran perawat sebagai konselor (*Conseulor*) yaitu perawat dapat memberikan dukungan emosi dan psikologis kepada remaja yang mengalami kecanduan game online dan mengurangi kecanduannya. Peran perawat sebagai komunikator (*Communicator*) juga dapat dilakukan oleh perawat yakni sebagai media penghubung antara orang tua dengan remaja. Peran perawat sebagai peneliti (*Researcher*) yaitu untuk meneliti seberapa ada hubungannya ketahanan keluarga dengan kecanduan game online pada remaja.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengangkat judul, “Hubungan Ketahanan Keluarga dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi”.

I.2 Rumusan Masalah

Keluarga merupakan salah satu tempat pertama yang akan mempengaruhi sikap dan sifat seorang remaja. Ketahanan keluarga akan menyelesaikan suatu masalah yang ada pada setiap anggota keluarga yang mengarah pada perubahan. Ketahanan keluarga yang lemah dan banyak berbagai macam masalah, jika tidak diatasi maka anak akan menjadi dan yang paling merasakan dampaknya. Remaja merupakan sasaran terbesar dari maraknya internet pada saat ini. Mudah-mudahan mengakses internet membuat remaja lebih sering untuk bermain internet. Salah satu dengan adanya internet terciptalah game online. Game online sudah tidak asing lagi bagi seorang remaja. Game online dapat membuat remaja merasa nyaman dan terhindar dari rasa bosan. Sebagian besar remaja baik laki-laki maupun perempuan bermain game online. Sebagian dari mereka bermain game online dalam waktu yang berlebihan yang akan mengarah kepada suatu ketergantungan bahkan melupakan waktunya untuk melakukan aktivitas lain. Jika sudah ketergantungan

terhadap game online, maka biaya atau uang akan menjadi sasarannya karena remaja membutuhkan uang untuk membeli paket internet. Tidak semua keluarga mempunyai kemampuan finansial yang memadai yang memungkinkan untuk memenuhi kebutuhan anaknya dalam membeli paket internet. Dari suatu ketergantungan tersebut akan menimbulkan suatu dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Walaupun ada dampak positifnya, namun kecanduan game online lebih banyak memberikan dampak negatif. Jika dampak negatif yang akan terjadi pada remaja tidak dicegah dan tidak diatasi, maka remaja akan merasakan dampaknya baik dari segi kesehatan, psikologis, maupun sosial.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian : “apakah ada hubungan antara ketahanan keluarga dengan kecanduan game online pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi?”.

I.3 Tujuan Penelitian

I.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan ketahanan keluarga dengan kecanduan game online pada remaja siswa di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.

I.3.2 Tujuan Khusus

- a. Gambaran karakteristik usia pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.
- b. Gambaran karakteristik jenis kelamin pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.
- c. Gambaran karakteristik pendidikan terakhir pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.
- d. Gambaran karakteristik game yang dimainkan pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.
- e. Gambaran karakteristik lama bermain pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.
- f. Gambaran ketahanan keluarga pada remaja di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.
- g. Gambaran kecanduan game online pada remaja siswa di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.

- h. Menganalisis hubungan ketahanan keluarga dengan kecanduan game online pada remaja siswa di SMA Negeri 11 Kota Bekasi.

I.4 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Siswa SMA Negeri 11 Kota Bekasi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi bagi siswa mengenai bahaya kecanduan game online yang akan mengganggu kesehatannya dan mengubah perilaku bermain game onlinenya.

- b. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan akan menjadi masukan bagi para orangtua untuk lebih memperhatikan anaknya khususnya jika anak terlalu sering bermain game online. Diharapkan orangtua agar selalu mengawasi anaknya dalam bermain game online yang mengarah kepada perilaku kecanduan.

- c. Bagi Pelayanan Kesehatan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pengkajian bagi para perawat komunitas sehingga mereka dapat memberikan informasi dan arahan kepada remaja tentang ketahanan keluarga dan kecanduan game online.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman yang diperoleh selama pendidikan di bidang keperawatan.