

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Fase remaja merupakan fase transisi dari tahap perkembangan anak menuju masa dewasa. Remaja berada pada posisi pencarian jati diri dan kerap kali mencoba hal baru yang menantang rasa penasarannya terhadap sesuatu (Akbar, 2020). Banyak terjadi perubahan pada remaja, mulai dari perubahan secara fisik, emosi, maupun psikologis. Remaja erat kaitannya dengan kesenangan untuk bermain, baik itu bersama teman sebaya maupun bermain sendiri dengan jenis permainan yang beragam, mulai dari permainan tradisional hingga permainan modern (Surbakti, 2017). Saat ini, perkembangan teknologi yang cepat menyebabkan remaja mulai mengikuti perkembangan arus teknologi yang biasa dikenal dengan internet. Hal ini dibuktikan dengan maraknya beragam permainan game online yang menggunakan internet dan dimainkan oleh remaja di Indonesia bahkan di dunia (Yunita, Sumarsono, & Farida, 2019).

Game online ialah bentuk permainan yang menggunakan jaringan internet dan dapat diakses oleh semua orang dengan bantuan alat seperti komputer, laptop, smartphone, maupun tablet. Hal tersebut menarik perhatian remaja dikarenakan konten yang ditawarkan dalam permainan memicu rasa penasaran yang tinggi dan keinginan untuk terus memainkannya (Suplig, 2017). Remaja yang rutin bermain game online secara tidak langsung dapat mempengaruhi keadaan emosi, kesehatan, bahkan aktivitas lainnya bisa terbengkalai. Dampak dari kecanggihan teknologi yang tidak dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya menjadi dasar seseorang mengalami kecanduan bermain game online. Kecanduan game online dapat dikatakan sebagai kondisi seseorang yang terikat pada kebiasaan dan keinginan untuk terus bermain game online (Akbar, 2020).

Adapun estimasi prevalensi orang yang mengalami kecanduan game online di kalangan pemain game sekitar 6,1 % di Indonesia (Arjadi, 2015). Persentase pengguna game online di Indonesia pada tahun 2017 adalah 43,7 juta orang

(Newzoo, 2017 dalam Yusuf, Krisnana, & Ibrahim, 2020). Tentunya hal ini dapat mengalami peningkatan kasus per-tahun nya apabila tidak diatasi dengan baik. Remaja yang mengalami adiksi game online memiliki faktor risiko penyebab kecanduan terhadap game online yang berasal dari internal maupun eksternal remaja, seperti lingkungan remaja yang tidak sehat, pengawasan dari keluarga yang tidak adekuat, maupun keadaan remaja yang tertekan dan bosan dengan aktivitas atau tuntutan sehari-hari (Hardiyansyah Masya, 2016).

Aktivitas yang hanya berpusat pada bermain game online menyebabkan remaja menjadi tidak sehat ataupun tidak produktif yang memicu timbulnya dampak dari adiksi game online pada remaja. Dampak yang dirasakan remaja umumnya lebih banyak berupa dampak negatif daripada dampak positif, diantaranya pencapaian akademik yang menurun, kesehatan mata memburuk, bahkan perubahan emosi yang cepat misal menjadi mudah marah (Adiningtiyas, 2017). Orangtua akan ditempatkan pada posisi serba salah dalam mengatur remaja sehingga diperlukan sumber informasi tambahan selain dari guru di sekolah, yaitu melalui referensi bacaan dalam mengatasi remaja dengan kecanduan game online. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membuat buku sebagai media pembelajaran tentang kecanduan game online pada remaja dan penanganannya guna mencegah adanya peningkatan kejadian adiksi game online pada remaja serta mengatasi perilaku remaja yang mengalami kecanduan game online.

I.2 Tujuan

I.2.1 Tujuan Umum

Menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk buku dengan topik kecanduan game online dan penanganannya.

I.2.2 Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja serta keluarga mengenai kecanduan game online dan faktor risiko terjadinya adiksi game online.

- b. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja serta keluarga mengenai dampak dan pencegahan yang dapat dilakukan pada remaja dengan ciri-ciri kecanduan game online.
- c. Meningkatkan kesadaran remaja dan keluarga untuk melakukan penanganan yang tepat dalam mengatasi kecanduan game online.
- d. Memberikan kemudahan remaja dalam mempelajari mengenai kecanduan game online dan penanganannya.

I.3 Target Luaran

Target pencapaian ataupun luaran yang diharapkan dari pembuatan karya ilmiah akhir ners ialah menciptakan sebuah karya dalam bentuk produk atau buku sebagai media pembelajaran maupun pendidikan kesehatan guna mencegah terjadinya masalah kecanduan game online pada remaja. Karya ini memuat tentang konsep remaja, tugas perkembangan dan karakteristik tumbuh kembang remaja, konsep kecanduan game online, pencegahan serta penanganan pada remaja yang mengalami adiksi game online. Adapun produk hasil yang dibuat oleh penulis berupa buku dengan judul *Kecanduan Game Online pada Remaja dan Penanganannya* yang telah mendapatkan e-sertifikat Hak Cipta Kekayaan Intelektual (HKI).