

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa yang dituntut untuk melakukan pencarian jati diri yang sesungguhnya untuk mencapai kedewasaan sesuai dengan perkembangan remaja (Nurhayati, 2016). Ciri-ciri dari remaja yang menonjol yaitu biasanya mempunyai rasa penasaran atau rasa keingintahuan yang tinggi, sangat senang mengeksplor hal-hal yang baru, dan sebagian besar remaja akan lebih mementingkan kepuasan terhadap keingintahuannya tersebut dibandingkan dengan risiko yang akan dihadapinya.

Di era milenium ini, kemajuan teknologi sudah sangat pesat yang memudahkan remaja untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Permainan *game online* sekarang banyak yang menjadi tren di masyarakat umum. Remaja maupun dewasa sangat gemar bermain *game online*, jika dimainkan dalam waktu yang sewajarnya tidak masalah. Namun, bila bermain game online secara berlebihan akan menimbulkan kecanduan.

Hasil survei masyarakat di Indonesia tahun 2017 berdasarkan usia, usia 10-20 tahun sebesar 47%, usia 21-35 tahun sebesar 36%, dan usia 36-50 tahun sebesar 17%. Maka dari itu, disimpulkan bahwa usia 10-20 tahun itu merupakan kontributor utama dalam masyarakat yang gemar bermain *game online* (Yusuf et al., 2019).

Kecanduan merupakan seseorang yang akan melakukan sesuatu secara berlebihan diatas batas normal (Weinstein, 2010 dalam Husna, 2019). Remaja yang kecanduan *game online* pada umumnya mempunyai ciri khas, yaitu tidak mempunyai kontrol pada dirinya terhadap permainan *game online* dan akan melupakan kegiatan yang lain. Beberapa faktor yang menjadi penyebab yaitu memiliki keinginan menjadi nomor satu atau pemenang dalam setiap *game*, terbiasa bermain dari waktu ke waktu, perhatian dari orangtua kurang, dan kurangnya pengendalian diri (Husna, 2019).

Biasanya remaja akan bermain *game online* dengan waktu lebih dari dua jam

Siti Alifah Nadia Putri, 2023

ANALISIS ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA DENGAN REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INTERVENSI INOVASI METODE TOKEN EKONOMI DI RW 001 KELURAHAN JATIRANGGON BEKASI

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Pendidikan Profesi Ners Program Profesi

[www.upnvj.ac.id

www.library.ac.id

www.repository.upnvj.ac.id]

setiap harinya (Novrialdy, 2019). Penelitian Ulfa (2017) dengan judul “*Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*”, menyatakan bahwa permainan *game online* dijadikan sebagai komunitas secara online yang akan berpengaruh pada perilaku (Ulfa, 2017).

Kecanduan terhadap *game online* akan menimbulkan berbagai dampak yang akan dialami oleh remaja. Hasil penelitian (Darwis et al., 2020), menyatakan bahwa kecanduan *game online* akan menyebabkan gangguan tidur pada anak dimana akan terjadi stimulasi berlebihan pada otak. Apabila remaja bermain *game online* secara berlebihan, maka akan menimbulkan berbagai dampak negatif seperti berdampak pada masalah kesehatan terutama mata, akademik, sosial, bahkan sistem syaraf.

Orang tua harus selalu mengawasi anaknya agar terhindar dari kecanduan *game online*. Bentuk pencegahan yang dapat dilakukan dengan niat dari dalam diri remaja, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau olahraga sehingga mengalihkan fokus remaja, pengawasan yang ketat, dan pembatasan uang saku yang diberikan. Namun, orang tua sulit untuk melakukan hal-hal tersebut karena sibuk dengan pekerjaannya, sehingga remaja makin asik dengan bermain *game online*. Terdapat beberapa penanganan kecanduan *game online* dengan berbagai macam rencana keperawatan, salah satunya dengan metode token ekonomi.

Token ekonomi adalah metode yang digunakan untuk mengubah perilaku seseorang dari kurang baik menjadi baik dengan menggunakan *reward* sebagai penguat perilaku seseorang. *Reward* atau hadiah tersebut dimaksudkan untuk memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu atau berperilaku sesuai yang sudah direncanakan. Token tersebut dapat berupa kepingan logam, kartu, ataupun poin yang dimana anak dianjurkan untuk mengumpulkan beberapa token yang nantinya dapat ditukar dengan sebuah *reward* (dapat berupa uang, makanan kesukaan, dan lain sebagainya) (Latuheru & Meiyutariningsih, 2020). Dalam hal ini, tujuan pelaksanaan token ekonomi di lingkungan remaja adalah mendorong remaja untuk mengurangi perilaku kecanduan *game online*. Kegiatan pelaksanaan token ekonomi dapat dilakukan dengan media *booklet*, video, atau *leaflet*.

Hasil penelitian dari Latuheru dan Meiyutariningsih (2020), menyatakan bahwa perilaku kecanduan *game online* pada subjek berangsur membaik. Hal

tersebut di dukung oleh lingkungan sekitar klien yang menjadikannya dapat melupakan *game online* nya. Dalam waktu 2 minggu, klien dapat mengumpulkan 20 sticker dan ditukarkan dengan lego (Latuheru & Meiyutariningsih, 2020).

Hasil Penelitian dari Pradani (2020), menyatakan bahwa proses konseling individu dengan menggunakan teknik *behavior contract* dan token ekonomi berpengaruh mengurangi kecanduan *game online* pada siswa dengan hasil $10 < 5,8$.

Perawat komunitas dan keluarga bertujuan memberikan rencana keperawatan dan membantu menyelesaikan masalah yang ada pada salah satunya ialah kelompok usia remaja. Perawat sebagai edukator merupakan perawat yang mampu melaksanakan fungsi-fungsi yang signifikan untuk kebutuhan keluarga, kelompok dan masyarakat supaya sehat secara sosial (Efendi & Makhfudli, 2017).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan kepada 5 remaja di RW 001 Jatiranggon, didapatkan hasil bahwa 90 % dari remaja bermain *game online*, mereka bermain secara bersama-sama di salah satu rumah remaja tersebut. Kemudian, peneliti melakukan wawancara pada 5 remaja RW 01 Jatiranggon, didapatkan hasil bahwa remaja bermain *game Mobile Legend* sebanyak 3 remaja, bermain *game PUBG* sebanyak 1 remaja, dan bermain *game Free Fire* sebanyak 1 remaja. Sebanyak 4 orang remaja bermain *game online* dengan waktu 4 jam/hari. Remaja bermain *game online* pada sore hari saat pulang dari sekolah. Mereka menganggap bahwa bermain *game online* itu menyenangkan sekali dan termotivasi untuk bermain *game online* karena lingkungan sekitar. Kemudian, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dari 5 remaja tersebut, didapatkan hasil bahwa orang tua mengetahui kalau anaknya bermain *game online* dalam waktu yang cukup lama setiap harinya. Namun, beberapa dari orang tua remaja mengatakan kalau mereka sudah sibuk dengan pekerjaannya, menjadikan mereka tidak ada banyak waktu untuk mengawasi anaknya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, untuk mengatasi masalah remaja yang kecanduan terhadap *game online*, maka peneliti tertarik untuk melakukan Analisis Asuhan Keperawatan Keluarga Dengan Remaja Yang Kecanduan Game Online Dengan Intervensi Inovasi Metode Token Ekonomi Di RW 001 Jatiranggon.

Siti Alifah Nadia Putri, 2023

ANALISIS ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA DENGAN REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INTERVENSI INOVASI METODE TOKEN EKONOMI DI RW 001 KELURAHAN JATIRANGGON BEKASI

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Pendidikan Profesi Ners Program Profesi
[www.upnvj.ac.id – www.library.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

I.2 Tujuan Penelitian

I.2.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah menganalisis asuhan keperawatan keluarga dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.

I.2.2 Tujuan Khusus

- a. Mendapatkan gambaran pengkajian dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- b. Mendapatkan gambaran analisa data dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- c. Mendapatkan gambaran skoring masalah keperawatan dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- d. Mendapatkan gambaran diagnosis keperawatan dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- e. Mendapatkan gambaran rencana keperawatan dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- f. Mendapatkan gambaran implementasi dan evaluasi keperawatan dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- g. Mendapatkan analisis kesenjangan antara teori dan kasus dengan remaja yang kecanduan *game online*.

I.3 Manfaat Penelitian

a. Bagi Remaja

Diharapkan dapat menambah wawasan remaja mengenai kecanduan *game online* dan cara mengatasinya dengan metode token ekonomi.

Siti Alifah Nadia Putri, 2023

ANALISIS ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA DENGAN REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INTERVENSI INOVASI METODE TOKEN EKONOMI DI RW 001 KELURAHAN JATIRANGGON BEKASI

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Pendidikan Profesi Ners Program Profesi
[www.upnvj.ac.id – www.library.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

b. Bagi Keluarga

Diharapkan dapat menjadikan keluarga mampu mengawasi anaknya dalam bermain *game online*.

c. Bagi Pelayanan Kesehatan

Diharapkan dapat menjadi referensi intervensi masalah pada remaja di pelayanan kesehatan.

d. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan dapat menambah wawasan pendidikan di bidang keperawatan.

e. Bagi Penulis Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah referensi yang dapat dikembangkan dengan intervensi inovasi yang lainnya.