

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Seseorang dikatakan remaja bila sudah mulai memantapkan identitas sebagai individu dan berkembang kematangan seksualnya, menyelesaikan tugasnya, merancang masa depan, dan selesai jika ia sudah matang usia sesuai hukum (Pieter & Lubis, 2010). Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun (2018), remaja merupakan penduduk usia 10-14 tahun untuk remaja muda dan usia 10 - 19 tahun remaja akhir. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) tahun (2019) remaja memiliki rentan usia 10 - 24 tahun dan belum menikah. Dapat disimpulkan bahwa remaja adalah penduduk usia 10 – 24 tahun yang sedang berkembang kearah kematangan seksual dan identitasnya. Prevalensi remaja usia 10 - 24 tahun di Indonesia sejumlah 66.9 juta jiwa atau 25.6% dari jumlah penduduk dengan perbandingan 34,2 juta jiwa untuk laki-laki dan 32,7 juta jiwa untuk perempuan (Bappenas, 2018). Remaja dan teknologi merupakan teman akrab pada beberapa tahun ini dan bukan sebagai rahasia umum lagi bahwa remaja sulit untuk jauh dari teknologi.

Teknologi sudah tidak asing di masyarakat dan menjangkau semua umur. Meningkatnya penggunaan teknologi pada kaum muda dalam dua dekade dengan melalui akses televisi, komputer, media sosial, dan internet (Johnson & Edwards, 2019). Hasil survey *We Are Social* dan *Hootsuite's* didapatkan hasil 4.39 milyar pengguna internet pada tahun 2019 terdapat penambahan \pm 367 juta pengguna atau 9.1% dari tahun 2018 (We Are Social, 2019). Pengguna internet di Indonesia sebanyak 150 juta jiwa tersebar diseluruh wilayah dan paling tinggi persentasenya berada di pulau Jawa dan Sumatra (Kominfo, 2019). Internet sangat lekat penggunaannya dengan remaja mulai dari sosial media seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* dan lain-lain. Situs pencarian untuk pembelajar seperti *Google Scholar* bahkan tidak menutup kemungkinan *game online* merupakan laman yang sering dikunjungi oleh remaja.

Game online merupakan produk yang menggunakan internet, *game online* yang dimainkan secara bersama atau *multiplayer online game* adalah game yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan dan saling berinteraksi (Harsan, 2011). Hal tersebut dapat membuat penggunanya merasa nyaman sehingga lupa makan, minum, istirahat bahkan berinteraksi sosial karena pemain dapat melakukan interaksi tanpa bertemu. Sebanyak 269 pasien di Jepang kecanduan internet, 241 mengalami gangguan kecanduan game dan 215 pasien adalah laki-laki (WHO, 2019). Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Rudiantra mengatakan 43 juta dari 250 juta populasi di Indonesia bermain *game online* (Kominfo, 2019). Pada tahun 2017, 43.7 juta orang menjadi gamers di Indonesia sehingga membuat Indonesia menjadi 16 besar pemain game aktif. Usia pemain game di Indonesia adalah 21-35 tahun sebanyak 47%, 10-20 tahun 36% dan 36-50 tahun 17% (Sari, 2019) Remaja yang sudah nyaman dengan dunianya akan menjauhi yang membuat dia merasa bosan, biasanya remaja cenderung tidak peduli dengan sekitar jika sudah asik dengan kesibukannya sehingga mengurangi interaksi sosial disekitarnya.

Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu dengan individu lain yang saling berpengaruh dan timbal balik (Fadlilah & Krisnanto, 2019). Dalam interaksi sosial pasti terjadi kontak dan terjalin hubungan antara manusia sebagai individu dan individu lainnya. Dalam artikel kesehatan yang ditulis Sativa (2015) dr Alan Teo mengatakan telepon dan komunikasi digital lainnya tidak dapat menggantikan bertatap langsung, ia juga mengatakan mereka yang mengalami depresi cenderung jarang bertemu teman dan keluarga sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan Fadlilah dan Krisnanto (2019) dalam jurnal Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak memiliki hasil penggunaan gadget yang tinggi ada 11 anak dan 13 anak memiliki interaksi sosial yang cukup. Lalu penelitian yang dilakukan Utami dan Nurhayati (2019) dalam jurnal Kecanduan Internet Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja memiliki hasil lama penggunaan internet lebih dari 6 jam sebanyak 193 orang dan 55 orang memiliki interaksi sosial yang buruk dengan presentase 20,7%.

Hasil penelitian yang dilakukan Sari (2018) Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial didapatkan hasil sebanyak 33 dari 74 anak yang jarang menggunakan gadget memiliki interaksi sosial yang baik. Hasil penelitian yang dilakukan Parulian & Yulianti 2019 penelitian dalam jurnal Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Interaksi Teman Sebaya Pada Remaja didapatkan hasil dari 197 orang yang memiliki nilai terbesar untuk interaksi teman sebaya rendah yaitu pada pola asuh permisif dengan hasil 32 orang hal tersebut dikarenakan semua keinginan dipenuhi orang tua sehingga anak menjadi tidak mandiri.

Untuk hasil penelitian *game online* yang dilakukan Fithriyana (2019) dalam jurnal Hubungan Durasi Bermain *Video Game* dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah di SDN 007 Pulau Birandang didapatkan hasil yaitu dari 85 responden, 51 responden bermain *video game* dalam durasi lebih dari 2 jam dengan presentase 60% hal ini disebabkan karena radiasi yang berlebihan dapat menurunkan ketajaman mata. Hasil penelitian yang dilakukan Andrita dkk 2019 dalam jurnal Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMAN 2 Ratahan memiliki hasil yaitu dari 78 responden, 60 responden memiliki kecanduan *game online* tidak terkontrol dengan presentase 76,9%. Hasil penelitian yang dilakukan Tiwa et al (2019) dalam jurnal Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado memiliki hasil 27 dari 60 mengalami kecanduan *game online* tidak terkontrol.

Penelitian yang dilakukan Rauf *et. al* (2019) dalam jurnal Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Tingkat Stress pada Siswa SMA Negeri 5 di Samarinda memiliki hasil yaitu dari 87 responden, 39 responden memiliki kecanduan *game online* dengan presentase 44,8%. Sedangkan penelitian yang dilakukan Rahman (2018) dalam jurnal Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan *Game Online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur memiliki hasil yaitu dari 77 responden, 42 responden memiliki tingkat kecanduan berat dengan presentase 54,5%.

Hasil penelitian yang dilakukan Irmak dan Erdoğan (2019) *Predictors for Digital Game Addiction Among Turkish Adolescents* didapatkan hasil model perilaku *game digital* untuk remaja perempuan biasanya dipengaruhi oleh lingkungan

keluarga sedangkan remaja pria dipengaruhi oleh *self-efficacy* computer. Penelitian yang dilakukan Karaca et al (2020) *Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students* didapatkan hasil poin *cut-off* CGASC, 5,7% kelompok sampel pengguna yang kecanduan, 44% adalah pengguna yang bermasalah dan 50,3% pengguna normal.

Peran perawat komunitas adalah pemberi asuhan keperawatan (*Care Giver*) kecanduan *game online* termasuk dalam gangguan mental yang membuat perawat juga bisa andil dalam pemberian asuhan. Sebagai pendidik (*Educator*) peran perawat disini memberikan edukasi untuk remaja agar tidak mengalami kecanduan *game online*. Sebagai panutan (*Role Mode*) peran perawat disini memberikan contoh yang baik untuk remaja agar tidak mengalami kecanduan *game online*, dan sebagai peneliti (*Researcher*) peran perawat disini untuk meneliti seberapa pengaruhnya kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja dan kecanduan *game online* ini dapat menurunkan kesehatan remaja.

I.2 Rumusan Masalah

Remaja merupakan sebuah tombak kemajuan bangsa karna dia mereka dianggap yang paling kreatif dan inovatif. Keakraban remaja terhadap teknologi dan internet merupakan langkah baik untuk kemajuan bangsa. Namun setiap tindakan pasti ada dampak positif dan negatifnya. Mudahnya remaja untuk mengakses internet membuat remaja lebih banyak melakukan kegiatan mereka didunia maya dari pada didunia nyata. *Game online* merupakan kegiatan yang menghabiskan banyak waktu remaja. Kenapa seperti itu, selain mengasyikkan untuk dimainkan dan setiap levelnya terdapat hal baru. *Game online* yang terhubung dengan internet biasanya dapat berkomunikasi dengan teman satu tim mereka atau lawan mereka. Hal tersebut membuat remaja mengurangi interaksi sosial mereka dengan anggapan mereka sudah berinteraksi diduna maya. Jika tidak diatasi maka remaja akan cenderung menjadi antisosial dan lebih suka menyendiri. Hasil studi pendahuluan ditempat penelitian 18 dari 20 remaja memiliki riwayat bermain *game online* lebih dari 6 bulan, menghabiskan waktu untuk bermain *game* selama lebih dari 3 jam dalam sehari dan remaja dalam lingkungan tersebut lebih

banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online* dari pada mengikuti kegiatan yang ada dilingkungan rumahnya. Berdasarkan uraian diatas adapun pertanyaan penelitian: adakah hubungan antara kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja? Yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

I.3 Tujuan Penelitian

I.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja di Kelurahan Cipedak.

I.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui dan menganalisa gambaran karakteristik remaja (usia, jenis kelamin, pendidikan) di Kelurahan Cipedak.
- b. Mengetahui dan menganalisa gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Kelurahan Cipedak.
- c. Mengetahui dan menganalisa gambaran tingkat kecanduan *game online* remaja di Kelurahan Cipedak .
- d. Mengetahui dan menganalisa gambaran konsep interaksi sosial pada remaja di Kelurahan Cipedak.
- e. Mengetahui dan menganalisa hubungan karakteristik remaja dengan interaksi sosial di Kelurahan Cipedak.
- f. Mengetahui dan menganalisa hubungan kecanduan *game online* dan interaksi sosial di Kelurahan Cipedak.

I.4 Manfaat Penelitian

a. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada remaja dalam mengambil sikap saat bermain *game* agar dapat mengatur waktu dalam bermain *game*.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbang saran dalam memberikan asuhan keperawatan pada remaja yang mengalami kecanduan *game online*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai referensi dan pedoman dalam informasi tentang faktor-faktor yang terkait tentang penelitian kecanduan game online dan interaksi sosial.

d. Bagi Institusi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan asuhan keperawatan remaja dengan kecanduan *game online*.