

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-19 tahun, serta menurut peraturan yang dibuat oleh Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk yang rentang usianya 10-18 tahun, dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) usia remaja adalah 10-24 tahun dan yang belum menikah. Jumlah penduduk yang kelompok usianya 10-19 tahun di Indonesia menurut Sensus Penduduk pada tahun 2010 sebanyak 43,5 juta atau sekitar 18% dari jumlah penduduk dan di dunia diperkirakan kelompok remaja berjumlah 1,2 milyar atau 18% dari jumlah penduduk dunia (WHO, 2014).⁽¹⁾ Prevalensi gangguan *mood* pada anak-anak dan remaja di Surabaya sekitar 1 – 5 %. Namun, gangguan ini cenderung terjadi pada remaja.⁽²⁾

Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual.⁽³⁾ Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani

melakukan perbuatan tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. Salah satu bentuk kegiatan yang menantang dan sering dilakukan oleh remaja diantaranya adalah bermain *game online*.⁽³⁾ Voiskounsky (2004) menyatakan bahwa anak-anak, remaja dan dewasa (kebanyakan dewasa muda) menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan observasi singkat yang dilakukan penulis bahwa kebanyakan pengunjung *game centre* adalah SMP, SMA, hingga mahasiswa tingkat awal.⁽⁴⁾ *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung diwaktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*(Young,2009).⁽⁵⁾

Selain *game* yang dimainkan dalam keadaan *online*, ada beberapa jenis pemakaian yang akan terus berlangsung meskipun pemain sedang *offline*, misalnya Mafia Wars, Vampir Wars, dan dragon Wars yang ada di *Facebook* (Sofi Ariani, 2012).⁽⁴⁾

Dalam permainan *game online*, selain perlu naik ke jenjang permainan yang lebih tinggi, pemain juga harus mengalahkan pemain lain yang berasal dari berbagai belahan dunia. Oleh sebab itu pemain

menjadi sulit lepas dari internet demi terus bertahan dan selalu menang (Elia, 2009).⁽⁶⁾ *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan, ditambah lagi kebenaran *online game* membuat internet menjadi lebih menarik sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan.

Daya ikat yang lain dari *game online* ini memungkinkan pemain menjadi pribadi yang berbeda dengan dirinya dunia nyata, mungkin menjadi lebih kuat dan selalu memenangkan pertarungan. Pemain juga tidak harus mengikuti aturan-aturan didunia nyata (Elia, 2009).⁽⁶⁾ Hal ini dapat menjadikan gamer tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*. Apabila keputusan yang diambil dalam menghadapi konflik tersebut tidak tepat mereka akan jatuh kedalam perilaku berisiko dan mungkin harus menanggung akibat jangka pendek dan jangka panjang dalam berbagai masalah kesehatan fisik psikososial.

Menggunakan internet dalam jangka waktu yang lama dapat memberikan pengaruh negatif (Pratiwi, 2012).⁽⁷⁾ seperti mengabaikan tugas sekolah, gangguan psikologis (depresi, kecemasan, dan merendahkan diri), dan gangguan kesehatan fisik

(gangguan tidur dan kelemahan fisik) (Bartholow et al, 2001).⁽⁸⁾ Fenomena ini juga menjadi masalah tersendiri bagi keluarga, dimana seorang anak yang mengalami kecanduan *game online* akan menarik dirinya dari lingkungan sosial dan melakukan segala cara agar dirinya dapat terus bermain *game online* (Hadi, 2009).⁽⁹⁾ Selain itu, orang tua juga merasa anaknya berubah setelah bermain *game online*, anak menjadi lebih mudah marah, cenderung pendiam dan menjadi penentang (Young K, 2006).⁽¹⁰⁾

Pada tahun 2011 sebuah penelitian di Perancis menemukan adanya efek kecanduan *game online* terhadap kebiasaan tidur, serta keadaan *mood* dan kesehatan fisik maupun psikis. Seorang pecandu game memiliki resiko mengalami kesedihan yang lebih dalam 12,48 kali lebih tinggi dari pada yang bukan pecandu. Pecandu juga memiliki resiko 2,56 kali lebih tinggi lebih sensitif dari pada yang bukan pecandu. Selain itu kecanduan *game online* memiliki efek terhadap kesehatan psikis 3,23 kali lebih besar dan efek terhadap kesehatan psikis dan fisik 14,09 kali lebih besar dibanding yang bukan pecandu (Achab, 2011).⁽¹¹⁾

1.2 Identifikasi Masalah

Indonesia dapat dikatakan sebagai salah satu pasar teknologi yang paling menjanjikan di Asia. Hal ini terkait dengan pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia yang kian tidak terkendali. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam risetnya mengenai pengguna internet di Indonesia pada tahun 2013, menemukan bahwa jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Lembaga riset MarkPlus Insight memperkirakan jumlah pengguna Internet di Indonesia masih akan naik pada tahun 2015 hingga menembus angka 139 juta pengguna atau naik 50% dari tahun 2012.

Komang Budi Aryasa, *manager senior* Telkom di Jakarta, menyatakan bahwa berdasarkan data statistik, sejak tahun 2010 jumlah pemain *game onlinedi* Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat dibandingkan dengan negara-negara lain dengan kenaikan jumlah pemain sebanyak 33% setiap tahunnya. Di Indonesia sendiri sebanyak 80% pemainnya berusia 15-25 tahun yang berasal dari lima kota besar yaitu, Jakarta, Depok, Yogyakarta, Surabaya, dan Medan.⁽¹²⁾ Dari beberapa penelitian

menyetakan adanya pengaruh penggunaan internet terutama *game online* dalam jangka waktu yang lama, dapat memberikan pengaruh negatif salah satunya terhadap *mood*.

WHO (World Health Organization) (2016) menyatakan bahwa prevalensi gangguan *mood* disurabaya pada anak-anak dan remaja sekitar 1-5, dengan kecenderungan lebih banyak pada remaja.⁽²⁾Berdasarkan hasil RISKESDAS tahun 2013, prevalensi gangguan mental emosional pada penduduk Indonesia sebesar 6,0%. Provinsi dengan prevalensi gangguan mental emosional tertinggi adalah Sulawesi Tengah, Sulawesi Selatan, Jawa Barat, Yogyakarta, dan Nusa Tenggara Timur.⁽¹³⁾

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas saya ingin meneliti lebih jauh adakah hubungan antara kecanduan *game online* dengan gangguan *mood* pada remaja di Surabaya.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan gangguan *mood* pada remaja di SMAK ST. LOUIS 2 Surabaya.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan umum

Menganalisis adanya hubungan antarkecanduan *game online* dengan gangguan *mood* pada remaja di SMAK ST. LOUIS 2 Surabaya.

1.4.2 Tujuan khusus

1. Mengetahui gambaran kecanduan *game online* di SMAK ST. LOUIS 2 Surabaya.
2. Mengetahui adanya gambaran gangguan *mood* pada remaja di SMAK ST. LOUIS 2 Surabaya.
3. Menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan gangguan *mood* pada remaja di SMAK ST. LOUIS 2 Surabaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi peneliti

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang kecanduan *game online* dengan gangguan *mood*, serta menambah pengalaman dan menjadi suatu proses belajar dalam menerapkan disiplin ilmu yang telah

dipelajari di Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

2. Syarat untuk mendapatkan gelar sarjana kedokteran.

1.5.2 Bagi institusi pendidikan

1. Sebagai landasan guna pengembangan ilmu pengetahuan serta menambahkan data dan wacana mengenai strategi penanganan anak-anak dengan kecanduangame *online* dan gangguan *mood* pada remaja.
2. Diharapkan dapat bermanfaat bagi dokumentasi pada perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

1.5.3 Bagi masyarakat

1. Dapat menambah wawasan adanya kecanduan *game online*.
2. Diharapkan dapat meningkatkan informasi tentang hubungan kacanduan *game online* dengan gangguan *mood*, terutama bagi orang tua agar lebih tanggap akan pengaruh *game online*.