

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut UU Kesehatan RI Nomor 23 tahun 1992, kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Sejalan dengan definisi kesehatan menurut UU Kesehatan RI Nomor 23 tahun 1992, menurut *World Health Organization* (WHO) “*health is a state of complete physical, mental, and social well being and not merely the absence of disease or infirmity*” yang berarti sehat adalah keadaan sejahtera baik secara fisik, mental, dan sosial bukan hanya sekedar tidak adanya penyakit ataupun kecacatan. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sehat tidak hanya dilihat dari segi fisik saja namun sehat juga dilihat dari segi jiwa atau keadaan mental seseorang⁽¹⁾.

Menurut UU RI Nomor 18 tahun 2014 tentang kesehatan jiwa, kesehatan jiwa adalah kondisi dimana seorang individu dapat berkembang secara fisik, mental, spiritual, dan sosial sehingga

individu tersebut menyadari kemampuan sendiri, dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikan kontribusi untuk komunitasnya⁽²⁾. Prevalensi penduduk yang mengalami gangguan mental emosional secara nasional adalah 6,0%⁽³⁾. Salah satu gangguan mental emosional merupakan depresi. Depresi menduduki peringkat kedua setelah skizofrenia sebagai gangguan jiwa yang paling banyak diderita oleh pasien di rumah sakit jiwa⁽⁴⁾.

Depresi adalah suatu keadaan dimana terdapat perasaan sedih, kosong, mudah marah, disertai perubahan somatik dan kognitif yang mempengaruhi kapasitas fungsional individu. Sedih dan murung merupakan hal yang sering terjadi pada masa remaja. Kenyataannya sekitar 10%-15% dari seluruh remaja atau sekitar 3,5 milyar anak dan remaja mengalami depresi. Bahkan WHO menyebut depresi sebagai bagian dari krisis kesehatan masyarakat yang diderita remaja⁽⁴⁾.

Keberadaan *online game* membuat internet menjadi lebih menarik. Bermain *online game* sekarang sudah menjadi *trend* di Indonesia. Semakin lama peminatnya pun semakin bertambah mulai dari anak-anak hingga dewasa. *Online game* menarik karena

memiliki grafis dan keunikan sendiri. Daya ikat *online game* yang lain adalah *online game* memungkinkan pemain menjadi pribadi yang berbeda dengan dirinya di dunia nyata, mungkin menjadi lebih kuat dan selalu memenangkan permainan. Pemain juga tidak harus mengikuti aturan-aturan di dunia nyata. Keunikan dan daya ikat tiap *online game* inilah yang membuat beberapa orang menjadi kecanduan⁽⁴⁾.

Online game merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Sebanyak 64.45% remaja laki-laki dan 47.85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *online game* menyatakan kecanduan *online game*. Kecanduan bermain *online game* merupakan suatu keadaan dimana pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut⁽⁵⁾. Kecanduan *online game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan seperti pemain akan lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat dalam permainan. Pemain akan mengorbankan waktu tidur, waktu makan, dan belajar atau bekerja. Menurut penelitian Young (1998) kecanduan *online game* akan meningkatkan kejadian depresi⁽⁶⁾. Penelitian lain yang dilakukan oleh Yen et al, Jey et al,

Kiyom et al menunjukkan bahwa prevalensi depresi lebih tinggi pada pecandu internet daripada pengguna biasa⁽⁷⁾.

Dari uraian tersebut diatas, maka peneliti tergerak dan tertarik mengadakan penelitian untuk melihat hubungan depresi dengan kecanduan *online game*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hubungan kecanduan *online game* dengan depresi pada remaja usia 15-17 tahun di SMAK Frateran Surabaya tahun 2016?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan kecanduan *online game* dengan depresi pada remaja usia 15-17 tahun di SMAK Frateran Surabaya tahun 2016

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui kecanduan *online game* pada remaja usia 15-17 tahun di SMAK Frateran Surabaya
2. Mengetahui kejadian depresi pada remaja usia 15-17 tahun di SMAK Frateran Surabaya

3. Mengetahui hubungan kecanduan *online game* dengan depresi

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti mengenai hubungan kecanduan *online game* dengan depresi pada remaja usia 15-17 tahun di SMAK Frateran Surabaya tahun 2016.

1.4.2 Manfaat Bagi Lembaga

Untuk memberikan sumbangan pemikiran sebagai motivasi untuk melakukan penelitian lanjut mengenai segala hal yang berkaitan dengan hubungan kecanduan *online game* dengan depresi pada remaja usia 15-17 tahun di SMAK Frateran Surabaya tahun 2016.

1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Untuk memberikan informasi baru bagi masyarakat bahwa ada hubungan kecanduan *online game* dengan depresi pada remaja usia 15-17 tahun di SMAK Frateran Surabaya tahun 2016.