

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini kecanggihan teknologi menjadikan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala global. Revolusi industri 4.0, ditandai dengan masifnya penggunaan teknologi (khususnya teknologi informasi) dalam perbagai sektor kehidupan. Kemajuan teknologi informasi telah banyak membawa manfaat dan kemajuan, namun juga jangan dilupakan bahwa penggunaan teknologi yang tidak tepat guna dan berlebihan sangat membahayakan. Kecanduan internet dan kecanduan game online merupakan permasalahan di era revolusi industri 4.0. *Game online* adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*), misalnya *Mobile Smartphone* (Android), *Playstation* (PS), XBOX, dan Komputer (PC), (Pritandio, 2017), dalam (Jurnal Keperawatan Volume 12 No 1, Hal 17 - 22, Maret 2020).

Namun, kemajuan teknologi ini kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Kecanduan *Game Online* di Indonesia sudah sangat meluas pada semua tingkatan umur. Biro Pusat Statistik (BPS) melakukan survei di Indonesia diketahui jumlah pemain *game online* meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna *game online* pada tahun 2014 di Indonesia dan pengguna *game online* terbanyak adalah remaja. Pada tahun 2014 pengguna jasa internet di Indonesia sebanyak 88 juta jiwa pemakai. Provinsi Kalimantan Selatan menduduki peringkat 14 dan mengalami kenaikan pengguna internet pada tahun 2014 sebesar 31% atau sebesar 1,1 juta pengguna. Jawa Barat merupakan pengguna terbesar yakni sebanyak 16,4 juta jiwa, di ikuti oleh Jawa Timur (12,1) juta jiwa dan Jawa

Tengah (10,7) juta jiwa. Pada tahun 2016 di Indonesia total pengguna internet berjumlah 132,7 juta pemakai atau presentasi 51,7% dari total populasi yang 265,2 juta jiwa. Jumlah tersebut lebih tinggi dibandingkan pada tahun 2014 mencapai 34,% dari jumlah populasi (APJII,2016).

Di MAN 3 Barito Kuala kec. Tamban tahun 2020 didapatkan seluruh Siswa siswi menggunakan handphone yaitu sebanyak 170 siswa siswi, tetapi yang bermain game online sebanyak 135 siswa siswi.

Data dari Newzoo, pada tahun 2015 pengguna *game online* mencapai 321 juta jiwa. Kejadian ini bisa kita temukan dengan banyaknya pengunjung warnet dan pengguna *smartphone* keluaran terbaru yang mendukung aplikasi untuk bermain *game online*. *Game online* menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, sehingga mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya (Dewa ayu eka yuni artini, 2019).

Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organizations* (WHO) resmi menetapkan Kecanduan game atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya. ICD merupakan daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan WHO berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebabnya. ICD menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan dan digunakan oleh seluruh praktisi kesehatan di dunia. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan

lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Seseorang dikatakan kecanduan game online jika bermain lebih dari 30 menit dalam sehari (Dewa Ayu Eka Yuni Artini, 2019). Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu. Bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *game online* (Eryzal Novrialdy, 2019).

*Srvei Entertainment Software Association* (ESA) pada tahun 2013, menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu *Smartphone* yang dapat difungsikan untuk bermain *game*. Sementara 32% dari pemain *game* adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10% dari remaja berusia 10-18 tahun bermain game online rata-rata tiga kali dalam sehari dengan durasi 1 jam atau lebih perharinya. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, mengatakan pengguna internet aktif tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data tersebut pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan pemain game online di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII, 2014). Berdasarkan hasil survey APJII (2014) menunjukkan bahwa penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi pengguna internet di Indonesia dan penduduk berusia 20-24 tahun (15%). Sehingga didapatkan kategori pengguna yang bekerja mencapai 53% dari total pengguna, selanjutnya disusul oleh ibu rumah tangga dan pelajar, berdasarkan hasil survai tersebut Indonesia menempati urutan kedelapan didunia. Angka-angka statistik tersebut dianggap cukup fantastis untuk menggambarkan pesatnya perkembangan internet di Indonesia dan menunjukkan bahwa cukup penting untuk mendapat perhatian terkait

munculnya potensi permasalahan bagi pengguna internet yang mayoritasnya merupakan penduduk berusia muda dan produktif (Molina, dkk. 2017).

Data jumlah *gamer* di Indonesia yang tersedia hanya dikeluarkan oleh lembaga bisnis. Data terbaru, pada 2017, menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, ada 43,7 juta *gamer* (56% diantaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Jumlah pemain game Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan *laptop*, serta konsol. Prevelensi kecanduan game dengan mengambil sampel di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, Yogyakarta pada tahun 2012. Menemukan bahwa 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain game online selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti. Adapun penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja ) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online* (Eryzal Novrialdy, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara melalui WA dengan 15 siswa, bahwa siswa di MAN 3 Barito kuala menghabiskan waktu untuk bermain *game online* Lebih dari 5 jam perhari dan 24 jam perminggu dalam kondisi siswa tersebut tidak dalam kondisi libur, namun pada saat hari libur siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online yaitu 12 jam perhari, karena inilah siswa tersebut dapat dikatakan kecanduan karena *game online*.

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan pemain tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu

*game online* (Pratiwi, 2012). Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2010). Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *Game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan *online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan *online* itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan *online* berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan *online* dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya. (Diah Tri Nugraheni, 2017). Ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya (Eryzal Novrialdy, 2019).

Permasalahan yang timbul dari kecanduan *game online* membutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah adanya kecanduan internet dan *game online* (Lee, 2011). Sikap orang tua kepada anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga

dan paparan kekerasan dalam rumah tangga erat kaitannya dengan kecanduan *game online* maka menjadi penting agar orang tua berkomunikasi secara intens dengan anaknya. Pola asuh orang tua juga memberikan pengaruh dalam pembentukan perilaku pada subyek yang bermain *game* dengan intensitas yang lama. (Dewa Ayu Eka Yuni Artini, 2019)

Menurut Halawa & Christopher (2017) menyatakan dalam mewujudkan perilaku disiplin yang baik pada remaja, peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik dan sesuai dengan karakter remaja menjadi sangat penting untuk dilakukan. Pemahaman mengenai cara mendidik dan menanamkan konsep yang baik mengenai kedisiplinan pada remaja serta didukung oleh pemahaman akan karakter remaja lewat pemberian perhatian dan komunikasi intens yang terjadi di dalam keluarga menjadi hal penting yang harus dipahami orang tua dalam mengajarkan kedisiplinan pada remaja. Sukrakarta (2014) menyatakan keluarga khususnya orangtua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi minat dan anak untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor.

Smart (2010) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan game online adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah.

Pola asuh orangtua adalah sikap orangtua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. Sikap yang dilakukan orangtua antara lain mendidik, membimbing, serta mengajarkan nilai-nilai yang sesuai dengan norma-norma yang dilakukan dimasyarakat (Suwono, 2008). Pengaruh pola asuh orangtua dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak sangat besar karena keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama dimana anak dapat berinteraksi, tempat anak

belajar dan menyatakan dirinya sebagai makhluk sosial (Kartono, 2009). Penelitian oleh Rohner, Khaleque dan Cournoyer (2007) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengalaman masa kecil seseorang sangat mempengaruhi perkembangan kepribadiannya (karakter dan kecerdasan emosional). Sebuah studi oleh Abedini,dkk (2012) menyatakan bahwa pola asuh tertentu memiliki hubungan terhadap ketergantungan bermain *game online* pada remaja. Mereka menyatakan bahwa pola asuh *authoritative* (otoritatif), dan *authoritarian* (otoriter) memiliki hubungan negatif dengan ketergantungan bermain *game online* sedangkan pola asuh *permissive* (permisif) dan *neglectful* (mengabaikan) cenderung memiliki hubungan positif dengan ketergantungan bermain *game online*.

Secara umum pola asuh dilakukan oleh ayah, ibu atau keduanya. Terdapat perbedaan konsep pengasuhan anak pada ayah dan ibu. Biasanya ibu cenderung menjadi pengasuh dan penjaga bagi anak, lebih mementingkan kedekatan dengan anak, memberikan perhatian atau respon kepada anak. Sedangkan ayah sangat berpengaruh dalam memberikan dukungankemandiriandalamambisiperbedaan tersebut secara tidak langsung mempengaruhi pola asuh ayah dan ibu terhadap anak. Melihat uraian di atas menjelaskan bahwa segala batasan yang orangtua berikan pada anak mengakibatkan anak lebih rentan untuk mengalami stres sehingga anak mencari cara untuk melepaskan apa yang mereka rasakan, sebagaimana yang telah diungkapkan bahwa alasan anak bermain *game online* adalah untuk melepas ketegangan, menghilangkan rasa bosan, serta mencari kepuasan karena merasa bahwa kehidupan anak banyak dikekang oleh orangtua (Octaviani, 2008).

Penelitian Eyefni (2011) menunjukkan bahwa 61,7% orangtua masih menerapkan tipe pola asuh otoriter. Orangtua yang menerapkan tipe pola asuh otoriter akan menuntut dan mengendalikan anak karena kekuasaan, tanpa adanya kehangatan, tidak memberikan bimbingan, dan tidak ada komunikasi dua arah. Orangtua yang cenderung otoriter sangat menghargai kepatuhan, menilai perilaku

anak dengan standar mutlak ,rasa hormat terhadap kekuasaan dan tradisi, sehingga memiliki rasa tanggung jawab dan memiliki kompetensi yang sedang, cenderung menarik diri secara sosial dan tidak memiliki spontanitas.Pola asuh otoriter yang orangtua terapkan memberikan dampak pada tumbuh kembang anak. (Diah Tri Nugraheni, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan perilaku remaja salah satunya adalah pola asuh yang diberikan orangtua. Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1.3.1 Mengidentifikasi gambaran pola asuh orang tua pada remaja di MAN 3 Barito kuala.
- 1.3.2 Mengidentifikasi gambaran kecanduan game online pada remaja di MAN 3 Barito kuala.
- 1.3.3 Mengidentifikasi hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja di MAN 3 Barito kuala.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi semua pihak, berupa pengetahuan tentang hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi orangtua, diharapkan dengan tulisan ini dapat mendeteksi gangguan perilaku dan emosi anak oleh orangtua, memperbaiki cara atau pola pengasuhan orangtua terhadap anak-anaknya, sehingga gangguan emosi dan perilaku pada anak dapat dicegah dan angka prevalensi gangguan perilaku pada anak tidak tertekan

1.4.2.2 Bagi Anak, dapat memberikan pemahaman mengenai bentuk pola asuh yang berdampak psikologi anak pada usia remaja

1.4.2.3 Bagi penulis, dapat memberikan wawasan lebih mengenal bentuk pola asuh pada remaja dan merupakan suatu pengalaman yang sangat berharga dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dan juga menambah wawasan pengetahuan.

## 1.5 Penelitian Terkait

Adapun penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1.5.1 Penelitian yang dilakukan oleh Tantri Widyarti Utami, Atik Hodikoh (2020), tentang kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dan penyesuaian pada remaja melalui penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *cross sectional* dengan metode *purposive sampling* yang melibatkan 111 remaja di Bogor. Instrumen yang digunakan adalah *The Internet gaming disorder*

*Test (IGD-20 Test)* dan kuesioner penyesuaian sosial. Kriteria inklusi remaja berusia 12-18 tahun, belum menikah . bermain game online setiap hari. Analisis data menggunakan uji *chi square*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja ( $p$  value= 0,000).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu dari segi judul, dan dari jumlah segi responden.

- 1.5.2 Penelitian yang dilakukan oleh Eryzal Novrialdy (2019), Tentang Kecanduan Game Online Pada Remaja Dampak dan Pencegahannya. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji berbagai alternatif untuk mencegah kecanduan *game online*, terutama terhadap remaja yang mengalaminya. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online*. Kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu dari segi judul, dan dari tujuan penelitian.

- 1.5.3 Penelitian yang dilakukan oleh Gisma Dian Wardayani, Rohmatun, Anisa Fitriani (2019) Hubungan Antara Pola Asuh Autoritatif Orang Tua Dan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di SMPN 4 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja di SMPN 4 Semarang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 4 Semarang kelas VIII yang berjumlah 121 siswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala pola asuh autoritatif dengan reliabilitas 0,753,

skala kontrol diri dengan reliabilitas 0,893 dan skala kecanduan game online dengan reliabilitas 0,934. Analisis data menggunakan analisis regresi 2 prediktor dan korelasi parsial. Hasil uji hipotesis pertama memperoleh skor R sebesar 0,508 dan Fhitung sebesar 29,947 serta nilai signifikansi  $p = 0,000$  ( $p < 0,01$ ). Hal ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online artinya hipotesis pertama diterima. Hipotesis kedua, diperoleh  $r_{x1y} = -0,273$  dengan taraf signifikansi 0,003 ( $p < 0,01$ ) menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara pola asuh autoritatif orang tua dengan kecenderungan kecanduan game online artinya hipotesis kedua diterima. Hipotesis ketiga, diperoleh  $r_{x2y} = -0,325$  dengan taraf signifikansi 0,000 ( $p < 0,01$ ) menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online artinya hipotesis ketiga diterima. Pola asuh autoritatif dan kontrol diri secara bersama-sama memberikan sumbangan efektif sebesar 32,5% terhadap kecenderungan kecanduan game online.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu dari segi judul, dan dari tujuan penelitian.