

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah mental emosional merupakan salah satu masalah kesehatan yang ditemukan pada remaja. Pada masa remaja, seorang sedang berada pada proses perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, perubahan psikososial yang belum mencapai tahap kematangan mental dan sosial sehingga remaja harus menghadapi tekanan-tekanan emosi dan sosial yang saling bertentangan. Secara emosional remaja ingin diperlakukan seperti orang dewasa. Keinginan remaja untuk diakui sebagai orang dewasa dapat memicu terjadinya konflik dengan lingkungannya hal ini dapat menyebabkan remaja mengalami kecemasan dan ketegangan (Satgas Remaja IDAI, 2012).

Perubahan kejiwaan pada masa remaja meliputi perubahan emosi dan intelegensia. Perubahan kejiwaan ini bisa memicumunculnya masalah kejiwaan seperti, masalah mental emosional. Masalah mental emosional yang dialami remaja dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, media sosial dan kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2012).

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya daring (dalam jaringan). *Game online* dapat diakses jika pengguna *game online* memiliki akses

atau terhubung dengan jaringan internet. Penggunaan internet di Indonesia terus meningkat. Pertumbuhan pengguna internet sebelum pandemi COVID-19 hanya 175 juta, sedangkan data terbaru APJII, tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 210 juta. Artinya ada penambahan sekitar 35 juta pengguna internet di Indonesia dimainkan oleh remaja saat ini (APJII, 2022)

Survey *Entertainment Software Association* (ESA) menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu smartphone yang dapat difungsikan untuk bermain *game*, sementara 32% dari pemain *game* adalah anak-anak berusia di bawah 18 tahun dan sekitar 10% dari remaja berusia 10-18 tahun bermain *game online* dengan durasi 1 jam atau lebih per harinya. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022 (Media Mahasiswa Indonesia, 2022)

Game online dapat berdampak sangat serius terutama pada perkembangan psikis seseorang. *Game* yang bertema kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah dan perilaku agresif. Anak akan berasumsi bahwa tokoh dalam *game* tersebut adalah dirinya dan mencoba untuk mengikut karakter yang ada dalam *game* tersebut. Penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisahkan waktu yang sedikit untuk beraktivitas, seperti makan, minum, belajar bahkan berkomunikasi dengan orang lain (Anderson *et al*, 2012).

Angka masalah mental emosional memang tidak sebesar penyakit lain namun jika tidak ditangani dengan tepat maka akan berakibat buruk misalnya

perilaku agresif, depresi, melawan, kesulitan dalam akademis, kenakalan remaja hingga bisa berujung bunuh diri (Santrock, 2012). Penelitian Christopher et al (2017) tentang *Pathological game use in adults with and without autism spectrum disorder* dalam penelitiannya menyebutkan orang yang kecanduan pada video *game* memiliki kecenderungan atau beresiko menderita *Asperger's Syndrome* yaitu gangguan perkembangan yang mempengaruhi kemampuan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi secara aktif. Dari penelitian ini juga diperoleh hasil bahwa pecandu video *game* beresiko mengalami gangguan kesehatan mental seperti depresi.

Tingginya frekuensi bermain *game* dapat membuat para *gamers* menjadi terisolasi dan meningkatkan resiko munculnya depresi (Zaelani, 2019). Hasil penelitian Syuhada (2020) tentang pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap pola perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus menunjukkan bahwa frekuensi bermain *game online* yang tinggi (sering) mempengaruhi perilaku siswa seperti gaya bicara, gayahidup, dan kebiasaan bersosialisasi

Studi terakhir melaporkan bahwa remaja yang bermain *game* lebih dari 1 jam memiliki kemungkinan gejala gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) yang lebih intens dari pada mereka yang tidak bermain *game*. Mereka tampaknya dapat mempertahankan perhatian mereka lebihlama di depan *game online* dari pada permainan tradisional atau belajar (Bioulac, 2013). Durasi waktu dan *frekuensi* bermain *game* yang berlebihan dapat mengganggu kondisi kesehatan mental. Hasil penelitian Erik (2020) tentang hubungan durasi bermain *game online* dengan kesehatan mental pada remaja pria menunjukkan

ada hubungan durasi bermain *game online* dengan kesehatan mental, semakin bermain *game online*, cenderung kesehatan mentalnya semakin kurang. Seringnya seseorang bermain *game online* dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan. Hasil penelitian Wahyuningsih (2019) tentang hubungan durasi bermain *game online* dan tingkat stres pada siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya menunjukkan bahwa 69,70% siswa bermain *game online* dengan durasi 1-3 jam per hari. Hasil penelitian juga menunjukkan ada hubungan durasi bermain *game online* dan tingkat stres pada siswa dengan $p\text{-value} = 0,001$.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar kepada 12 siswa kelas VII pada tanggal 23 Agustus 2022 tentang kegemaran bermain *game online*, diketahui 9 siswa suka bermain *game online* seperti *PUBG Mobile*, *Mobile Legends*. Siswa sudah mulai mengenal *game online* sejak duduk di sekolah dasar (SD) kelas VI. Siswa menyatakan jika dilakukan bermain bersama atau istilah siswa adalah “Mabar”/ atau main bersama. Setiap bermain *game online* setidaknya lebih dari 1 jam untuk sekali bermain. Permainan dilakukan setiap hari setelah jam pulang sekolah dan bermain di rumah masing-masing, hal ini karena siswa dilarang membawa *handphone* di sekolah. Sebanyak 3 siswa menyatakan bahwa mereka senang menggunakan *handphone*, tetapi tidak suka bermain *game online* dan lebih memilih menggunakan media sosial seperti *Facebook*, *Instagram* atau *Tiktok*.

Informasi juga dari 2 guru wali kelas VII, bahwa siswa kelas VII sudah banyak yang menggunakan *handphone*, hal ini karena pada saat siswa yang

bersangkutan masih duduk di Sekolah Dasar, semua mata pelajaran dilakukan secara *daring* (dalam jaringan) yang mengharuskan siswa belajar di rumah menggunakan *hanphone* atau perangkat komputer. Pelajaran *daring* selama Pandemi COVID-19 mempengaruhi siswa dalam menggunakan *handphone*. Pelajaran *daring* yang hanya diberikan materi lewat *Whatsapp* mengakibatkan waktu belajar menjadi sangat berkurang. Kondisi seperti itu menjadikan siswa menggunakan *handphone* bukan untuk belajar, tetapi justru untuk bermain *game online* yang dapat diakses dari *handphone*. Guru wali kelas juga menjelaskan bahwa siswa kelas VII dalam berperilaku kurang baik, seperti mengucapkan kata-kata tidak sopan. ini dimungkinkan dari kebiasaan bermain *game online*.

Pertanyaan pada siswa kelas VII tentang perasaan saat bermain *game online* diketahui bahwa semua siswa yang bermain *game online* merasa senang saat permainannya dimenangkan, tetapi siswa menyatakan sering marah atau jengkel saat permainan *game onlinenya* kalah. Siswa sering berteriak dan terkadang mamaki rekannya jika dirinya kalah bermain *game online*. siswa merasa tidak peduli dengan lingkungan sekitar saat bermain *game online*. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan durasi dan frekuensi bermain *game online* dengan masalah mental SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar”.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara durasi dan frekuensi bermain *game online* dengan masalah mental emosional remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara durasi dan frekuensi bermain *game online* dengan masalah mental emosional remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi durasi bermain *game online* remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.
- b. Mengidentifikasi frekuensi bermain *game online* remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar
- c. Mengidentifikasi masalah mental emosional remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.
- d. Menganalisis hubungan durasi bermain *game online* dengan masalah mental emosional remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.
- e. Menganalisis hubungan frekuensi bermain *game online* dengan masalah mental emosional remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar.
- f. Menganalisis Hubungan antara durasi dan frekuensi bermain *game online* dengan masalah mental emosional remaja SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai hubungan antara durasi bermain *game online* dan tingkat emosional remaja sehingga dapat diminimalisir penggunaan dan dampak negatifnya

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan para siswa lebih memahami tentang dampak buruk dari bermain *game online* dengan perubahan emosional yang terjadi

b. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini sebagai masukan bagi orang tua agar lebih mengontrol anak dalam penggunaan *smartphone/gaged* dan *game online*.

c. Bagi tempat penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumber informasi untuk menentukan metode yang tepat dalam intervensi tingkat emosional berhubungan dengan penggunaan *game online*.

d. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan, dan pemahaman dari dampak bermain *game online* terhadap masalah mental emosional khususnya pada siswa sekolah

e. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti tentang pengaruh pola asuh orang tua terhadap kecanduan *game online*

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian penelitian

Judul	Peneliti& Tahun	Tujuan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecerdasan emosional pada remaja di SMP Kristen Citra bangsa Kupang Tahun 2021	Rexy Alexander Pakali, Maryati A Barimbing, B. Antonelda M. Wawo (2021)	Mengetahui Hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecerdasan emosional pada remaja di SMP Kristen Citra bangsa Kupang	Penelitian kuantitatif dengan desain penelitian analitik korelasi karena peneliti ingin mengetahui hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecerdasan emosional pada remaja, dengan rancangan <i>cross sectional</i> . Pada penelitian ini, pengukuran variabel independen (intensitas bermain <i>game online</i>) dan variabel dependen (kecerdasan emosional). Uji statistik menggunakan <i>Chi Square</i>	- Intensitas bermain <i>game online</i> remaja SMP Kristen Citra Bangsa Kupang terbanyak dalam kategori high (7-14 jam/minggu). - Berdasarkan hasil uji statistik <i>Chi Square</i> diperoleh hasil <i>p-value</i> 0,467 berarti tidak adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecerdasan emosional remaja.	Variabel bebas: intensitas <i>game online</i> , variabel terikat kecerdasan emosional	Rexy Alexander menggunakan uji <i>Chi Square</i> Peneliti menggunakan uji <i>Kendal tau</i> dan Regresi berganda.
Dampak <i>Game Online</i> Terhadap	Yusufroni Zendrato,	Mengetahui apa upaya yang	Penelitian ini menggunakan	Siswa yang Kecanduan <i>game</i>	Variabel bebas: bermain <i>game</i>	Yusufroni menggunakan

Judul	Peneliti& Tahun	Tujuan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Prestasi Belajar Siswa	Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa (2022)	dilakukan dalam mengatasi dampak bermain <i>game online</i> terhadap prestasi belajar peserta didik	metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. instrumen berupa wawancara	berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya, lupa akan pekerjaannya, belajar dan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya yang berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik	<i>online</i> ,	penelitian kualitatif, instrumen berupa wawancara variabel terikat prestasi belajar Peneliti menggunakan variabel terikat berupa masalah emosional penelitian kuantitati, instrume berupa kuesioner.
Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri di Kota Ruteng	Yustina Prima Matur , Maria Getrida Simon, Theofilus Acai Ndorang (2021)	mengetahui hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan kualitas tidur pada remaja SMA Negeri di kota Ruteng	Desain deskriptif kuantitatif korelasional dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . sampe sebanyak 240 siswa dengan teknik sampel menggunakan total sampel. Analisis bivariat dengan menggunakan uji <i>Chi-square</i>	Ada hubungan yang signifikan antara kecanduan <i>game online</i> dengan kualitas tidur pada remaja SMA Negeri di Kota Ruteng, dengan $p= 0,005$	Variabel bebas: bermain <i>game online</i> , variabel terikat prestasi belajar	Yustina menggunakan variabel terikat: kualitas tidur Analisis menggunakan uji <i>Chi Square</i> Peneliti meggunakan variabel terikat: masalah mental emosional Analisi menggunakan

Judul	Peneliti & Tahun	Tujuan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
						uji Kendall tau dan Regresi berganda.

