

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi banyak mengalami perkembangan dan perubahan termasuk perkembangan *game online* di warnet. Banyak anak-anak dan remaja menghabiskan waktunya di depan komputer atau telepon pintar hanya untuk menyalurkan hobinya bermain *game online*.

*Game online* banyak dimainkan oleh anak-anak terutama di kota-kota besar karena dianggap dapat memenuhi hasrat dan hobi mereka. Akan tetapi, banyak dampak kurang baik yang akan timbul dan dapat memengaruhi kehidupan anak dan lingkungannya jika bermain *game online* secara berlebihan. Tidak sedikit *game online* yang beredar di internet mengusung tema kekerasan. *Game-game* ini banyak menyertakan unsur kekerasan, kekejaman, dan tindakan lain yang sebenarnya tidak disarankan untuk dilihat secara langsung oleh anak-anak karena mereka berpotensi meniru perilaku karakter yang ada di dalam *game online*. Selain itu, banyak juga terdapat karakter wanita dengan pakaian yang tidak pantas dalam permainan *game online*.

Banyak *game online* yang isinya tidak pantas untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Wanita yang berpakaian tidak pantas dan serba terbuka sudah lazim ditemui di *game-game* yang beredar. Anak yang bermain *game online* secara berlebihan dapat membuat anak itu menjadi tidak bisa lepas dari kehidupan yang dijalannya. Oleh karena itu, banyak di antara mereka

mengabaikan kehidupan nyata. Kesehatan mata, kebugaran fisik, dan pola hidup sehat menjadi dampak yang tidak dapat dihindari apabila anak-anak terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.

Bermain *game online* jika dilakukan terus menerus dan berulang-ulang akan membuat orang yang memainkannya akan mengalami kecanduan di depan monitor selama berjam-jam. Perilaku bermain *game online* yang dilakukan secara terus menerus jika dibiarkan akan berdampak negatif bagi pemainnya.

Bermain *game online* khususnya di warnet berdampak negatif bagi pelajar baik secara sosial, psikis dan fisik. Secara sosial, *game online* membuat anak menjadi jarang berkumpul dengan keluarga. Secara psikis, *game online* membuat anak menjadi ketagihan dan selalu ingin memainkan permainan tersebut dengan melakukan berbagai cara untuk memuaskan keinginannya tersebut seperti dengan cara membolos sekolah. Secara fisik, *game online* dapat menyebabkan syaraf mata dan otak terganggu, serta dapat menyebabkan dampak fisik lainnya terutama pada organ dalam manusia (Efendi, 2014).

Bermain *game online* memberikan banyak dampak negatif bagi pemainnya. Meskipun demikian, bermain *game online* juga memberikan dampak positif bagi pemainnya jika dimainkan secara proporsional yaitu dapat meningkatkan *mood* atau dapat mengurangi stres, mengajarkan pada remaja untuk menghargai kegagalan, dan meningkatkan kemampuan kerja sama tim (Sari, 2015).

Remaja menghadapi berbagai masalah yang kompleks terkait dengan perubahan fisis, kecukupan gizi, perkembangan psikososial, emosi dan kecerdasan yang akhirnya menimbulkan konflik dalam dirinya yang kemudian memengaruhi kesehatannya. Remaja yang mengalami gangguan kesehatan berupaya untuk melakukan reaksi menarik diri karena alasan-alasan tersebut. Pencegahan terhadap terjadinya gangguan kesehatan pada remaja memerlukan pengertian dan perhatian dari lingkungan baik orangtua, guru, teman sebayanya, dan juga pihak terkait agar mereka dapat melalui masa transisi dari kanak menjadi dewasa dengan baik (IDAI, 2013).

Remaja yang memiliki kebiasaan bermain *video game* memiliki penurunan ketajaman penglihatan baik pada satu mata atau kedua mata. Hal ini menunjukkan bahwa prevalensi kejadian kelainan refraksi pada mata cukup tinggi khususnya pada pemain *game online*. Mayoritas jenis *video game* yang sering dimainkan adalah *game online* (51,1%), *playstation* (45,6%) dan sisanya penggemar *game gadget* (3,3%) (Giri dan Dharmadi, 2013).

Tingginya kasus terjadinya penurunan ketajaman penglihatan pada penggemar *game online* didasari oleh beberapa faktor yaitu durasi bermain *game*, frekuensi bermain dalam seminggu, posisi pada saat bermain *game*, dan jarak antara monitor atau layar dengan pemain. Hal inilah yang terkadang orang tua tidak menyadarinya dengan membiarkan anak mereka terlalu lama bermain *game*. Akumulasi faktor kelelahan dari mata dan efek radiasi yang ditimbulkan kemungkinan besar dapat menyebabkan penurunan ketajaman

penglihatan (Giri dan Dharmadi, 2013). Gangguan kesehatan lain yang dapat muncul akibat seringnya bermain *game online* pada remaja yaitu gangguan kesehatan seperti kelelahan, pusing atau nyeri kepala, badan lemas, dan mual (Ulfa, 2017).

Penyebab remaja bermain *game online* secara berlebihan karena rutinitas yang membosankan, kurangnya kesempatan untuk bersantai dari padatnya jadwal sekolah, belajar dan les, belum lagi suasana di rumah yang jauh dari kenyamanan jadi ingin berlama-lama di *game center* serta adanya ajakan teman untuk tetap sama-sama bermain (Piyeke dkk, 2014). Durasi waktu yang digunakan juga semakin lama akan semakin bertambah agar individu mendapatkan efek perubahan dari perasaan, di mana setelah bermain internet atau *game online* individu merasakan kenyamanan dan kesenangan (Young dan Rodgers, 1998).

Menurut data terbaru yang dirilis *We Are Social* per Agustus 2017, jumlah pengguna internet global sebanyak 3,8 miliar dengan penetrasi 51% dari total populasi di dunia. Peningkatan ini juga diklaim naik 0,2% sejak April 2017. Sebanyak 41% dari pengguna mengakses internet berasal dari situs *web*, sisanya berasal dari perangkat *mobile*, seperti *smartphone* sebanyak 54%, *tablet* sebanyak 5%, dan perangkat lain sebanyak 0,14%. Walau demikian, masih ada saja hambatan yang menghalangi pertumbuhan akses internet dunia. Beberapa di antaranya seperti tidak adanya infrastruktur yang mumpuni untuk akses, besarnya biaya akses yang relatif terhadap pendapatan,

serta kesiapan akses internet dan penerimaan budaya internet di suatu negara (Jeko, 2017).

Di Indonesia, pengguna internet terbesar adalah remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan kisaran rentang prosentase 26,7%-30%. Kemudahan akses internet ini tidak selamanya berdampak positif. Hampir 80% remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 provinsi di Indonesia kecanduan internet, dan sebagian besar remaja menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya. 24% mengaku menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk *game online* dan kepentingan lainnya (Hapsari & Ariana, 2015).

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa. Angka tersebut meningkat dibandingkan pada tahun sebelumnya, yakni tahun 2016 yang tercatat mencapai 132,7 juta jiwa. Sebanyak 16,68% atau 23,9 juta pengguna internet berusia 13-18 tahun. Durasi penggunaan internet per hari terbanyak selama 1-3 jam merupakan yang tertinggi, yaitu sebanyak 43,89%. Pengguna memanfaatkan internet untuk bermain *game* sebanyak 54,13% (APJII, 2017).

Data BPS Kalimantan Barat tahun 2016 menunjukkan bahwa jumlah penduduk di Kalimantan Barat saat ini sebanyak 5.348.954 orang dengan jumlah pengguna internet sebanyak 1.230.258 orang dengan penetrasi 23,0% dengan didominasi oleh pengguna aktif dari kalangan pria sebanyak 67,7%.

Pengguna internet baru Kota Pontianak sendiri berada diangka 150.330 orang dari jumlah penduduk 653.611 orang (BPS Kalbar, 2017).

Warung internet (warnet) merupakan tempat yang paling sering digunakan oleh remaja untuk bermain *game online*. Berdasarkan data dari Dinas Penanaman Modal, Tenaga Kerja, dan PTSP Kota Pontianak tahun 2017 di Kota Pontianak terdapat 25 warnet yang memiliki izin operasional, yaitu Kecamatan Pontianak Barat sebanyak 4 warnet (16,0%), Kecamatan Pontianak Kota Sebanyak 5 warnet (20,0%), Kecamatan Pontianak Selatan sebanyak 12 warnet (48,0%), Kecamatan Pontianak Tenggara sebanyak 1 warnet (4,0%), Kecamatan Pontianak Timur sebanyak 2 warnet (8,0%), dan Kecamatan Pontianak Utara sebanyak 1 warnet (4,0%). Berdasarkan data tersebut peneliti memilih Kecamatan Pontianak Selatan sebagai tempat penelitian dikarenakan jumlah warnet yang memiliki izin operasional lebih banyak dibandingkan dengan kecamatan lain di Kota Pontianak.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2018 terhadap 30 remaja berusia 10-18 tahun di 12 warnet yang ada di Kecamatan Pontianak Selatan diperoleh hasil bahwa 22 responden (66,7%) memiliki pengetahuan yang kurang tentang bahaya bermain *game online* bagi kesehatan di warnet, 17 responden (56,7%) memiliki sikap negatif untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online* meskipun berbahaya bagi kesehatan, 17 responden (56,7%) memiliki waktu bermain *game online* tidak normal atau lebih dari 2 jam/hari dengan waktu bermain pada malam hari

(antara pukul 18.00 - 23.00 WIB), dan 19 responden (63,3%) dalam bermain *game online* lebih banyak dipengaruhi oleh teman sebaya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di 12 warnet di Kecamatan Pontianak Selatan berkaitan dengan perilaku remaja dalam menggunakan jasa warnet untuk bermain *game online* menunjukkan bahwa banyak dari remaja yang masih berstatus pelajar menghabiskan waktu libur sekolah atau waktu senggangnya untuk bermain *game online*. Biasanya mereka bermain *game online* sekitar 2-3 jam ataupun bisa lebih. Para remaja ketika ingin bermain *game online* selalu bersama teman sebayanya. Sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *game online*. Para remaja rela tidak jajan demi untuk bermain *game online*. Jika warnet terisi penuh, para remaja rela untuk mengantri demi untuk bermain *game online*.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* disebabkan beberapa faktor seperti pengetahuan, sikap, durasi bermain dan pengaruh teman sebaya. Berdasarkan hasil penelitian faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku adiktif remaja dalam bermain *game online* yaitu pengetahuan, sikap (Purnama dkk, 2013), durasi bermain *game online* (Rudhiati dkk, 2015; Giri & Dharmadi, 2013), dan pengaruh teman sebaya (Putro & Nurjanah, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “Gambaran Perilaku Remaja Pengguna *Game Online* di Warnet Kecamatan Pontianak Selatan”.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran perilaku remaja pengguna *game online* di warnet Kecamatan Pontianak Selatan?”.

## **I.3 Tujuan Penelitian**

### **I.3.1 Tujuan umum**

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui gambaran perilaku remaja pengguna *game online* di warnet Kecamatan Pontianak Selatan.

### **I.3.2 Tujuan khusus**

Tujuan penelitian ini secara khusus adalah:

1. Mengetahui gambaran pengetahuan remaja pengguna warnet tentang dampak bermain *game online* di warnet bagi kesehatan.
2. Mengetahui gambaran sikap remaja pengguna warnet tentang dampak bermain *game online* di warnet bagi kesehatan.
3. Mengetahui gambaran waktu bermain remaja pengguna warnet dalam bermain *game online* di warnet.
4. Mengetahui gambaran lama waktu bermain remaja pengguna warnet dalam bermain *game online* di warnet.



5. Mengetahui gambaran frekuensi bermain remaja pengguna warnet dalam bermain *game online* di warnet.
6. Mengetahui gambaran jumlah uang jajan remaja pengguna warnet dalam bermain *game online* di warnet.
7. Mengetahui gambaran pengaruh teman sebaya terhadap perilaku remaja pengguna warnet dalam bermain *game online* di warnet.

#### **I.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk mengurangi dan mengatasi perilaku adiktif bermain *game online* yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan.

2. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan pengawasan dan pengaturan yang tepat terhadap anak untuk bermain *game online*.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang gambaran perilaku remaja dalam bermain *game online* dan dampaknya bagi kesehatan.

4. Bagi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Pontianak

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan studi literatur tentang perilaku remaja dalam bermain *game online*.

## I.5 Keaslian Penelitian

**Tabel I.1**  
**Keaslian Penelitian**

N o.	Peneliti / Tahun	Judul Penelitian	Desain Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Hardanti dkk (2013)	Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain <i>Game Online</i> pada Anak Usia Sekolah	Metode deskriptif	Faktor motivasi dan faktor atraksi	1. Faktor motivasi memberikan persentase yang tinggi dalam melatarbelakangi perilaku adiksi bermain <i>game online</i> pada sebagian responden (56%), yaitu sebanyak 29 responden. 2. Faktor atraksi penghargaan yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain <i>game online</i> sebanyak 60%.	Variabel penelitian: pengetahuan, sikap, waktu bermain <i>game online</i> , dan peran teman sebaya	1. Desain penelitian: deskriptif. 2. Alat analisis: univariat.
2.	Putro & Nurjanah (2013)	Perilaku Adiksi Pada Pemain <i>Game Online</i> di Dinustech Semarang	Deskriptif kuantitatif	Adiksi permainan <i>game online</i> , perilaku teman, kepercayaan terkena	Sebanyak 63,0% responden mengalami adiksi <i>game online</i> , 56,0% terpengaruh <i>game online</i> karena perilaku teman,	Variabel penelitian: pengetahuan, sikap, dan waktu bermain <i>game online</i> .	1. Desain penelitian: deskriptif. 2. Alat analisis: univariat. 3. Variabel

		dan Dampaknya Bagi Kesehatan		dampak, kepercayaan tentang pengorbanan, dan kepercayaan tentang keuntungan.	53,0% responden sering berkorban demi bermain <i>game online</i> walaupun tidak sebanding dengan banyaknya pengorbanan, 57,0% responden tidak mempercayai adanya terkena dampak <i>game online</i> , dan 72,0% responden mendapatkan keuntungan berupa kepuasan ketika bermain <i>game online</i> .		penelitian: pengaruh perilaku teman sebaya.
--	--	------------------------------	--	--	---	--	---

**Tabel I.1**  
**(Lanjutan)**

N o.	Peneliti / Tahun	Judul Penelitian	Desain Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
3.	Giri dan Dharmadi (2013)	Gambaran Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain <i>Game</i> Siswa Laki-laki Sekolah Menengah Pertama di Wilayah Kerja Puskesmas Gianyar I Bulan Maret-April 2013	Penelitian deskriptif	1. Ketajaman penglihatan 2. Waktu bermain	1. Sebanyak 71 orang (83,5%) dari seluruh responden penggemar <i>video game</i> memiliki penurunan tajam penglihatan, baik pada salah satu atau kedua mata yang memiliki intensitas bermain <i>game</i> yang lama. 2. Rata-rata siswa laki-laki yang bermain <i>game</i> lebih dari 10 jam dalam seminggu memiliki kelainan refraksi pada matanya.	Variabel penelitian: pengetahuan, sikap, dan peran teman sebaya.	1. Desain penelitian: deskriptif. 2. Alat analisis: univariat. 3. Variabel penelitian: waktu bermain <i>game online</i> .

