

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Remaja adalah masa peralihan dari anak menuju dewasa, pada masa ini terjadi berbagai macam perubahan yang cukup bermakna baik secara fisik, biologis, mental dan emosional serta psikososial. Semuanya dapat mempengaruhi kehidupan pribadi, lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidaksiapan remaja dalam menghadapi perubahan tersebut dapat menimbulkan berbagai perilaku menyimpang (Rahmi, 2021).

Pada usia remaja terjadi perubahan hormon, fisik, dan psikis yang berlangsung secara berangsur-angsur. Tahapan perkembangan remaja (*adolescent*) dibagi dalam 3 tahap yaitu: *early* (awal), *middle* (*madya*), dan *late* (akhir). Masing-masing tahapan memiliki karakteristik dan tugas-tugas perkembangan yang harus dilalui oleh setiap individu agar perkembangan fisik dan psikis tumbuh dan berkembang secara matang, jika tugas perkembangan tidak dilewati dengan baik maka akan terjadi hambatan dan kegagalan dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya yakni fase dewasa (Gusmão, 2021).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan dan digemari oleh remaja yaitu *game online* (Situmorang, 2021).

Selain sebagai sarana hiburan, *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru dan mempunyai daya tarik tersendiri di mata pencintanya. Seseorang pemain dapat berinteraksi dengan pemain yang lain dari seluruh penjuru dunia melalui sebuah permainan. Hal ini memungkinkan para pemain mendapatkan kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia *game*. Bahkan saat ini mayoritas pengguna *game online* berasal dari kalangan remaja yang menggunakan *gadget* (Irawan, 2021).

*Gadget* seperti *smartphone*, *iPhone*, *handphone*, *netbook*, dan tablet, adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memfasilitasi komunikasi, hiburan, dan akses informasi. Namun, penggunaan *gadget* juga membawa tantangan, terutama dalam konteks penggunaan oleh anak-anak dan remaja. Dampak negatif penggunaan *gadget* untuk bermain *game online* yaitu menyebabkan gangguan kesehatan, konsentrasi belajar menurun, kemampuan bersosialisasi menjadi minim, malas membaca dan menulis, terhambatnya perkembangan kognitif (A. Pratama, 2023).

Berdasarkan data terbaru dari *Insider Monkey*, pada tahun 2023 sebanyak 7,33 miliar orang memiliki *gadget* atau *smartphone*, yang menghubungkan 91,40% populasi global melalui jaringan seluler. Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia, dengan jumlah 277 juta jiwa menurut *worldometers* per 8 Agustus 2023. Indonesia berada di posisi keenam dalam jajaran negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak, mencapai 73 juta pengguna.

Menurut (Fadila, 2022) Pengertian *game* adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara *real time* walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet atau *Local Area Network (LAN)*. *Game* ini juga memiliki berbagai genre seperti *action*, *Role Playing Game (RPG)*, *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, Atau pun *Sport*. Dampak dari penggunaan *game online* yang berlebihan akan mengakibatkan remaja menjadi kecanduan.

Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan pada teknologi internet sebagai penyebabnya atau yang dikenal dengan *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Kecanduan *game online* memiliki tiga tingkatan yaitu (1) Kecanduan rendah, durasi bermain >30 menit perhari, sering bermain *game online* dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun; (2) Kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati 3-4 jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta emosional; (3) Kecanduan tinggi, *game* dijadikan sebagai fokus utamanya, durasi bermain sampai 5 jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game online* (Rahman, 2022).

Indonesia menjadi urutan ke-tiga didunia dengan peresentase pengguna internet bermain *video game* sebesar 94,5% atau 263.420.981 orang. Di Indonesia remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan *game online* sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri (Gurusinga, 2021). Sementara menurut data yang diungkapkan Michael (2021)

melalui merdeka.com, dilihat dari *esport* (sebuah kompetisi game), sekitar 58% atau 12.876.174 orang berasal dari anak muda berusia diatas 18 tahun (Fembi, 2022).

Dampak yang akan muncul akibat dari kecanduan *game online* tersebut meliputi lima aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek akademik, aspek sosial, aspek keuangan, aspek psikologis. Dampak buruk yang timbul oleh kecanduan bermain *game online* disebabkan oleh intensitas serta durasi bermain *game online* yang tidak terkontrol (Agustin & Karneli, 2022).

Berdasarkan data statistik Indonesia jumlah pengguna *game online* terbesar adalah Jawa Tengah yang mencapai 18% dari total remaja di Jawa Tengah. Di Jawa Tengah sendiri kota terbanyak dengan penggunaan *game online* adalah kota Solo yang mencapai 10% dari total remaja (BPS, 2021).

Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap sebagai subjek penelitian untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara terhadap 10 mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap dari Fakultas Ilmu Kesehatan, Fakultas Farmasi, Sains dan Teknologi, dan Fakultas Ilmu Sosial. Dari hasil wawancara didapatkan 5 orang bermain *game online* aktif dengan durasi kurang lebih 2 sampai 4 jam, hingga mereka terkadang mengalami kelelahan fisik akibat kurang tidur karena bermain hingga larut malam, 5 orang lainnya baru bermula bermain *game online* karena penasaran dan untuk mengisi waktu luang pada saat tidak ada perkuliahan hingga pengaruh ajakan bermain dari teman.



Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Kecanduan *game online* pada Mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui karakteristik dan gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap Tahun 2024.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mendeskripsikan gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap Tahun 2024
- b. Mendeskripsikan karakteristik berdasarkan usia, jenis kelamin, dan program studi mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap Tahun 2024.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai dasar bahan acuan yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya terkait dengan gambaran tingkat kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa akan memahami dan menyadari bahwa efek kecanduan *game online* sehingga dapat membatasi atau menggunakan waktu untuk efektif perkuliahan.

### b. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan kepada kampus untuk menyediakan fasilitas konseling bagi mahasiswa yang kecanduan *game online* untuk memperbaiki indeks prestasi kumulatif dan mengatasi masalah kecanduan *game online*.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan mengembangkan kemampuan penelitian dalam peneliti selanjutnya

### E. Keaslian Penelitian

Dari hasil survey yang telah dilakukan peneliti, ditemukan beberapa penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, antara lain :

Tabel 1. 1  
Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	(R. A. Pratama, 2020)	Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan	Bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan <i>game online</i> pada mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU.	Metode Penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah semua mahasiswa fakultas keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut yang mempunyai aplikasi <i>game online</i> di smartphone.	Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar mahasiswa tidak mengalami kecanduan <i>game online</i> . Terdapat mahasiswa lainnya yang mengalami kecanduan rendah-sedang 26,2% dan kecanduan berat 26,2% namun jika kecanduan tersebut tidak ditangani dengan benar dapat mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat.	1. Tema yang diambil adalah tentang tingkat kecanduan <i>game online</i> 2. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif	1. Tempat penelitian Universitas Al-Irsyad Cilacap 2. Populasi pada penelitian ini mahasiswa Universitas Al-Irsyad Cilacap dari Fakultas Ilmu Kesehatan

2.	(Hardiningsih, 2020)	Gambaran Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Berdasarkan Skala Young <i>Internet Addiction Test (IAT)</i> Pada Remaja Di SMA PANCA BUDI MEDAN	Bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Berdasarkan Skala Young <i>Internet Addiction Test (IAT)</i> pada remaja di SMA Panca Budi Medan.	Penelitian ini menggunakan desain deskriptif untuk melihat bagaimana gambaran kecanduan bermain <i>game online (Internet Gaming Disorder)</i> serta demografis responden.	Hasil yang didapat adalah tingkatan IGD remaja SMA Panca Budi yang tergolong rendah dengan nilai rata-rata 33,57. Persentase remaja yang terindikasi IGD sebesar 60,2% dan yang tidak terindikasi sebesar 39,8%. Sebanyak 96 remaja laki-laki (78,6%) terindikasi IGD dan remaja perempuan 25 orang (31,6%) terindikasi IGD. Usia yang terindikasi IGD paling banyak adalah 16 tahun 57,26%.	1. Tema yang diambil adalah tentang gambaran kecanduan bermain <i>game online</i> 2. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif	1. Tempat penelitian Universitas Al-Irsyad Cilacap 2. Menggunakan kuisioner <i>Game Addiction Scale for Adolescent (GASA)</i> dengan skala likert
3.	(Zaini Rahman, 2018)	Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan <i>Game Online</i> di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur	Untuk mengetahui Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan <i>Game Online</i> Di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.	Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif yang bertujuan untuk melihat gambaran tingkat kecanduan remaja dengan <i>game online</i> .	Hasil Analisis Univariat menunjukan bahwa tingkat kecanduan <i>game online</i> di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur adalah berat sebesar 42 responden (54.5%).	Membahas tentang gambaran tingkat kecanduan bermain <i>game online</i>	Tempat penelitian Universitas Al-Irsyad Cilacap