

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Setiap manusia selalu memiliki perilaku yang berbeda-beda, ada yang terbuka dan ada yang tertutup. Dalam Wikipedia pengertian (2019) perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, dan sistem dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau dengan lingkungannya, yang mencakup sistem atau organisme lain di sekitarnya serta lingkungan fisik (materi). Perilaku merupakan respon atau reaksi terhadap stimulus (stimulus terhadap organisme). Menurut Notoatmodjo (2010) perilaku terjadi melalui proses karena adanya rangsangan tertentu, selain mempengaruhi sikap perilaku juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang manusia.

Tumbuh kembang suatu hal yang mutlak ada pada manusia, yang dimaksud tumbuh adalah bertambahnya sel diseluruh bagian tubuh, sedangkan perkembangan adalah suatu proses pematangan berbagai fungsi organ tubuh pada anak (Rohan & Siyoto, 2013). Sejak awal pematangan sampai akhir masa remaja dengan melewati masa-masa atau periode prenatal, bayi baru lahir, prasekolah, sekolah dini dan remaja. Pada tumbuh kembang masa remaja sendiri dibagi menjadi dua yaitu remaja awal (12-15 tahun) dan remaja akhir (16-18 tahun). Pada masa remaja awal, individu mencapai transisi dari perkembangan masa anak ke masa remaja dan merupakan masa "*sturm and drang*" (topan dan badai), masa yang penuh emosi dan adakalanya meledak-ledak, tetapi juga dapat bermanfaat bagi masa remaja awal untuk menemukan identitas diri (Sarwono, 2011). Pada perkembangan sosial dimulai mempunyai berbagai impian dan

pada dasarnya rasa ingin tahunya yang besar, maka cenderung mudah terpengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka bergaul (Wahyuni, 2011).

Masa remaja awal bisa dikatakan masa perubahan, mulai dari sikap, perilaku, minat dan ketertarikan pada kelompok sosial. Salah satu ketertarikan pada *game online* yang dapat menyebabkan anak menjadi malas beraktivitas lain, emosi tidak terkontrol dan kecanduan pada *game* membuat konsentrasi belajar menurun.

*Game online* sudah familiar pada saat ini serta bisa dimainkan oleh anak usia sekolah, remaja sampai dewasa. *Game online* merupakan suatu permainan yang dihubungkan menggunakan jaringan internet sehingga dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan (Adams, 2014). Dalam permainan *game online* selalu ada pemain atau yang lebih dikenal dengan *Gamers*. *Gamers* adalah orang yang memainkan permainan interaktif, terutama video *game*, permainan peran-peran meja dan permainan kartu berbasis ketrampilan dan bermain untuk jangka waktu lama (Wikipedia, 2019). *Gamers* yang bermain *game online* harus mempunyai paket data agar tetap tersambung dengan internet.

Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan disetiap tahunnya. Melalui data survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) mengungkapkan bahwa pengguna jasa internet di Indonesia tahun 2017 mencapai 143,26 juta orang atau 54,68 % dari total populasi negara ini. Pada tahun berikutnya angka tersebut akan diprediksi internet berkembang begitu pesat, tidak hanya untuk *browsing* dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial, kehadiran internet juga dimanfaatkan sebagai sarana bermain *game online* melalui data survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) menunjukkan bahwa pengguna internet pada *game*

*online* menduduki peringkat delapan mencapai 10.1%. Dari banyaknya pengguna internet pada *game online* tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan dampak yang tidak diinginkan oleh penggunanya.

Bermain *game online* yang tidak terkontrol akan menimbulkan dampak negatif pada seseorang. Menurut Suryanto (2015) mengungkapkan dampak negatif dari *game online* adalah anak suka membolos sekolah agar bisa main *game*, demi memuaskan diri untuk bermain *game online* mereka juga merelakan uang jajan sekolahnya untuk membeli *voucher game online*. Bila sedang diluar sekolah para *gamers* tidak pernah berkelahi atau membuat keributan mengingat mereka lebih merasa nyaman untuk bermain *game online* dan yang lebih parahnya dari segi pengawasan orang tua, mereka mengaku tidak tahu apakah mendapatkan izin atau tidak untuk bermain *game online*. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Eka Rusnani (2013) juga menjelaskan bahwa *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif diantaranya dampak sosial, fisik dan psikis. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan prevalence *gamers* di Indonesia juga mengalami peningkatan seperti data yang dikeluarkan oleh lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, mencatat bahwa pada tahun 2017 ada 43,7 juta *gamers* dan 56% diantaranya anak laki-laki.

*Game online* mempunyai banyak pengaruh negatif daripada pengaruh positif yaitu dapat memicu terjadinya *bullying* pada anak usia sekolah, moral anak bangsa menurun pada *game* yang ada unsur pornografi,. Data yang diperoleh dari KPAI melalui akun resminya mencatat, total kejahatan online yang menjerat anak-anak pada 2017 sebanyak 608 kasus dan pada 2018 naik mencapai 679 kasus. Artinya dalam

tahun 2017-2018 kasus perlindungan anak bidang pornografi dan *cyber crime* mengalami kenaikan. Data akun resmi VOA (*Voice Of America*) juga menjelaskan bahwa di RSJ Jawa barat mencatat sejak tahun 2016 ada 209 anak yang dirawat terkait adiksi *internet* dan *game online*. Menghentikan perilaku *gamers* bukanlah usaha mudah. Hasil survei yang dilakukan oleh Edo S. Jaya (2018) juga menemukan 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi. Lalu, dengan analisis statistik, didapatkan 89 (59,3%) dari 150 siswa dapat dikategorikan mengalami adiksi parah. Maka diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan *game online* sekitar 6,1% di Indonesia. Tanpa ada pengontrolan terhadap anak usia remaja awal yang bermain *game online* akan menimbulkan masalah baru.

Berbagai metode penanganan untuk para *gamers* ada beberapa cara diantaranya memberikan edukasi (Pendidikan kesehatan). Edukasi (Pendidikan kesehatan) sendiri adalah proses perubahan perilaku secara terencana pada diri individu, kelompok atau masyarakat untuk dapat lebih mandiri dalam mencapai tujuan hidup (Suliha, 2008). Manfaat dari Pendidikan kesehatan adalah meningkatkan pengertian terhadap pencegahan dan pengobatan terhadap berbagai penyakit yang disebabkan oleh perubahan gaya hidup dan perilaku sehat sehingga angka kesakitan terhadap penyakit tersebut berkurang (Notoatmodjo, 2007). Memberikan edukasi (Pendidikan kesehatan) tentang bahaya *game online* merupakan cara efektif untuk mengontrol para *gamers* yang bermain diluar batas wajar. Dalam penelitian terdahulu Harmawati (2018) membuktikan bahwa pemberian Pendidikan kesehatan sangat efektif dan dapat mempengaruhi terhadap tingkat pengetahuan pelajar SMA sesudah Pendidikan kesehatan tentang *HIV/AIDS*.

Dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Wates kabupaten Blitar dari 139 siswa dan siswi terdapat sekitar 49% yang bermain *game online* di *gadged* dan ada beberapa anak yang sudah terkena dampaknya seperti kurangnya anak untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar dan beberapa guru di SMPN 1 Wates juga mengatakan banyak anak yang prestasinya menurun karena sering main *game online*. Remaja awal atau kelas VII di SMPN 1 Wates lebih banyak yang bermain *game online* dikarenakan untuk sarana hiburan dan juga terpengaruh oleh lingkungan sekitar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan memberikan edukasi (Pendidikan kesehatan), agar tidak menimbulkan dampak baru, maka peneliti bermaksud ingin meneliti mengenai “Perilaku gamers pada usia remaja awal sebelum dan sesudah edukasi (Pendidikan Kesehatan) tentang bahaya *game online*.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil rumusan masalah, yaitu “Bagaimana perilaku *gamers* pada usia remaja awal sebelum dan sesudah edukasi (Pendidikan Kesehatan ) tentang bahaya *game online*?”

## **1.3 Tujuan**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perilaku *gamers* pada usia remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi (Pendidikan kesehatan) tentang bahaya *game online*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bisa memberikan edukasi atau informasi tentang bahaya dari *game online* dan dapat dijadikan tambahan referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada remaja awal yang bermain *game online*.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi *Gamers* hasil dari penelitian ini dapat mencegah dan mengurangi penggunaan *game online*.
2. Bagi peneliti dapat mengaplikasikan teori yang didapatkan, untuk dapat mengedukasi tentang bahaya *game online* pada usia remaja awal.