

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kehidupan manusia telah berubah karena kemajuan teknologi menghadirkan masyarakat ke aspek kehidupan yang lebih maju. Penggunaan internet telah memudahkan perkembangan teknologi dan bisa diakses dari mana saja. Pengguna internet menggunakannya untuk hiburan seperti bermain *game online* (Novrialdy, 2019). *Game online* sangat populer disemua usia, terutama di kalangan remaja. Remaja yang bermain *game online* mampu menyebabkan kecanduan dan membawa remaja ke dunia virtual dimana mereka dapat berinteraksi dengan pemain lain secara global dan bertransformasi menjadi siapa pun yang mereka inginkan (Noveladia et al., 2022).

Permainan *game online* semakin populer diseluruh dunia, dan indonesia adalah salah satunya. Menurut *We Are Social* (2022) Indonesia berada di negara urutan nomer tiga sebanyak 94,5 % atau 263.420.981 orang, sementara diurutkan pertama di negara Filipina dengan sejumlah 96,4 % , untuk urutan kedua negara Thailand sebanyak 94,7%. Lebih dari 60 juta orang indonesia terlibat dalam permainan *game* dan pada tahun 2019 – 2020 diperkirakan akan mencapai 100 juta (Anggraeni et al., 2021).

Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bermain *game online* menjadi hiburan populer kalangan masyarakat indonesia, sebanyak 42,23 % menghabiskan waktu lebih dari 4 jam setiap hari pada tahun 2023 (APJII, 2023). Usia remaja di Indonesia yang kecanduan *game online* antara 15 -18 tahun (Prima Matur et al., 2021). Menurut data statistik Indonesia, provinsi Jawa tengah memiliki jumlah pengguna *game online* terbesar mencapai 18 % dari 2.806.480 remaja di wilayah tersebut (Badan Pusat Statistik, 2021).

Pada masa remaja muncul keinginan untuk menemukan dan mencoba hal baru dengan permainan *game*, remaja dianggap memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk kecanduan *game online* dibandingkan dengan orang dewasa dan remaja sering mencoba hal baru (Handayani et al., 2022). Data mengenai kecanduan *game online* dikabupaten tegal sebanyak 60% remaja mengalami kecanduan *game* (Pangestuti, 2022).

Bermain *game online* ditunjukkan untuk sekedar melepas kepenatan setelah beraktivitas sehari - hari. Pada kenyataannya bermain *game online* membuat pemainnya menimbulkan kecanduan. Remaja gagal mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk mencapai kepuasan, karena bermain *game online* memberikan tantangan menarik bagi pemainnya dan bukan hanya untuk memberikan hiburan (Trimawati & Wakhid, 2020). Menurut *World Health Organization* (WHO) kecanduan permainan *game* dapat diklasifikasikan sebagai golongan penyakit mental atau biasa disebut *gaming disorder* yang sudah terdaftar dalam draft 11 th *International Classification Of Diseases* (ICD) (World Health Organization, 2018).

Bermain *game* dengan intensitas tinggi dapat berdampak negatif. Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat mempengaruhi lima aspek seperti: kesehatan, akademik, sosial, keuangan serta psikologis yang meliputi kesehatan mental (Novrialdy, 2019). Kesehatan mental dapat dipengaruhi oleh permainan *game* meliputi : *Mobile Legend*, *PUBG*, dan *Free Fire* yang sekarang sangat berkembang dan diminati oleh berbagai kalangan. Banyak hal yang dapat terkena dampak tersebut, diantaranya terjadinya miskomunikasi terhadap lingkungan karena keasikan bermain *game online* seolah – olah dia membuat dunia barunya sendiri sehingga menimbulkan cuek terhadap lingkungan sosial (Lusiana, 2023).

Durasi bermain *game online* mempunyai hubungan dengan kesehatan mental pada remaja pria di SMK Baramuli Airmadidi. Dilihat dari durasinya yang sangat tinggi yaitu > 2-7 jam dan banyak responden menunjukkan kesehatan mental yang buruk ditandai banyak responden lebih suka menyendiri dan menikmati dunia maya di media sosial dari pada bergaul atau bersosialisasi. (Erik & Syenshie, 2020).

Pengaruh kecanduan *game online* mempunyai hubungan terhadap kesehatan mental siswa SMAI NFBS Lembang. Kecanduan *Game online* dan dapat disimpulkan bahwa siswa yang kecanduan *game online* dapat mengucilkan diri dan mengisolasi dari keluarga dan lingkungan (Lusiana, 2023). Dampak *game online* terhadap kesehatan mental pada generasi Z, menunjukkan bahwa dampak negatif dari *game online* kebanyakan terjadi pada masa remaja. Dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari kecanduan *game online* meliputi 5 aspek seperti : aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan (Gofar, 2023).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMK Peristek Pangkah sampel sebanyak 10 siswa pada hari Sabtu, 2 Desember 2023. Terdapat pengaruh lingkungan yaitu ajakan dari teman untuk bermain *game*. Dampak yang dirasakan dari permainan *game* yaitu : perilaku agresif meliputi : emosional, berkata kasar, ancaman. Selain itu ada siswa yang menarik diri atau tidak bersosialisasi karena menghabiskan waktu terlalu banyak dengan bermain *game*. Selain itu terdapat dampak fisiknya seperti mata merah, sering mengantuk, badan tampak lesu dan tidak bersemangat. Berdasarkan latar belakang permasalahan dan fenomena yang sudah dijelaskan, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Hubungan Bermain *Game Online* dengan Kesehatan Mental Siswa di SMK Peristek Pangkah”.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

### 1.2.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan Bermain *Game Online* dengan Kesehatan Mental Siswa di SMK Peristek Pangkah

### 1.2.2 Tujuan Khusus

1.2.2.1 Mengidentifikasi bermain *game online* pada siswa di SMK Peristek Pangkah.

1.2.2.2 Mengidentifikasi kesehatan mental siswa di SMK Peristek Pangkah.

1.2.3.3 Menganalisis “Hubungan Bermain *Game Online* dengan Kesehatan Mental Siswa di SMK Peristek Pangkah”.

## **1.3 Manfaat Penelitian**

### 1.3.1 Manfaat Aplikatif

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pencegahan kesehatan mental akibat bermain *game online*.

### 1.3.2 Manfaat Keilmuan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan ilmu pengetahuan bagaimana dampak bermain *game online* dengan kesehatan mental pada siswa.

### 1.3.3 Manfaat Methodologi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baik secara teori maupun data untuk dikembangkan penelitian selanjutnya terkait bermain *game online* dengan kesehatan mental pada siswa.