

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kini di Indonesia banyak *Game Center* yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain *game multiplayer*, baik *Local Area Network (LAN)* maupun *online*. Jenis permainan ini disebut *Multiplayer Online Game* atau dapat diartikan sebagai *game online* yang melibatkan banyak pemain sekaligus untuk berinteraksi satu sama lain pada saat yang sama.¹

Game yang paling sering dirujuk di internet adalah masif *multi-player online role-playing games (MMORPGs)*, yang merupakan *game* petualangan di mana sejumlah besar orang berinteraksi dalam pengaturan virtual yang telah ditentukan. Ada juga *game online* yang lebih kecil dan lebih fokus, seperti *genre first-person shooter (FPS)*, yang menunjukkan aksi dari sudut pandang pemain, seperti *game perang Call Of Duty*. *Game online* yang lebih kecil dan lebih fokus ini juga tersedia.²

Salah satu dampak yang paling menonjol dari teknologi internet pada kehidupan manusia adalah di bidang hiburan. Ada beberapa metode untuk menghibur diri sendiri; tidak seperti permainan, yang dibatasi oleh tempat, waktu, atau kelompok usia tertentu, tidak ada solusi satu ukuran untuk semua. Keharusan yang sudah ada dalam diri manusia dan tidak bisa dipisahkan adalah bermain; ini adalah salah satu bentuk hiburan yang paling menyenangkan dan tidak memiliki batasan usia;

¹Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, Jakarta Selatan, CV. TransMedia, 2011, Hlm 1

²Alif Harsan, Hlm 3

merupakan alternatif bentuk hiburan yang mudah dilakukan seperti bermain game di smartphone; dan bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan.³

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia, salah satu permainan di era modern dan era digital saat ini adalah *game online*. *Game online* saat ini sangat populer dan telah menyebar di semua kelompok umur, terutama pada remaja. Banyaknya penggunaan *gadget* membuat remaja sangat mudah mengakses *game online* yang tidak disadari oleh pengguna jika dampaknya yang dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan *game online* dapat dimasukkan dalam kategori sebagai sekelompok penyakit mental atau dapat disebut gangguan permainan dan telah dicatat dalam daftar beta ke-11 di ICD (*International Classification of Diseases*). *Game online* dapat mengakibatkan kecanduan dan dapat berdampak pada gaya hidup seseorang seperti mental dan juga perilaku pengguna *game online*.

Survei Entertainment Software Association (ESA) menemukan bahwa Hampir setiap orang memiliki smartphone dengan akses internet dan kemampuan untuk bermain *video game online*. Lebih dari sepertiga gamer berusia di bawah 18 tahun, menurut penelitiannya, dan 10% anak-anak berpartisipasi dalam *game online* setiap hari selama rata-rata tiga jam.⁴ Amerika Serikat juga melihat peningkatan tren ini. Kecanduan *game online* umum terjadi pada pria dan wanita berusia antara 15 dan 17 tahun, dengan 81% dari mereka yang menderita.⁵ Hal ini berimbas pada masyarakat Indonesia yang semakin kecanduan bermain *game online*, sebuah tren yang nampaknya semakin hari semakin merebak. 73,7 persen penduduk Indonesia, atau 202,6 juta orang, sudah online, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet

³Asih Ria, dkk., Skripsi, *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjung Pinang*, (Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Maritim Raja Ali Haji, 2020), Hlm 2

⁴Entertainment Software Association of Canada, "*Essential Facts about the Canadian Video Game Industry*", 2013

⁵Santrock J.w., *Adolescence Perkembangan Remaja Edisi Keenam* (Jakarta: Erlangga, 2003)

Indonesia (APJII), data terbaru yang tersedia. Ada sekitar 16,5 juta orang yang terhubung dengan internet di Indonesia; ini termasuk individu yang bermain *game online* juga.⁶ Mereka yang bermain game online secara teratur, terlepas dari berlalunya waktu, termasuk dalam kumpulan data.

Game berbasis web adalah game yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan, menggunakan sistem komunikasi internet. Perbedaan lainnya adalah bahwa game multipemain dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang, sedangkan game pemain tunggal hanya dapat dimainkan oleh satu orang dalam satu waktu; hal ini dikarenakan game multiplayer dapat dimainkan oleh banyak orang, sedangkan game single player hanya dapat dimainkan oleh satu orang.⁷

Game online membutuhkan koneksi ke Internet. Internet berasal dari kata "*Interconnected Network*," yang mengacu pada interkoneksi beberapa jaringan komputer di seluruh dunia. Kombinasi beragam jaringan lokal dan luas yang tersebar di semua jaringan komputer di seluruh dunia membuat Internet begitu luas dan internasional. Ketika datang ke teknologi modern, internet merupakan tonggak penting. Akibatnya, jika setiap orang berusaha mengikuti kemajuan teknologi terkini, maka pengetahuan akan berkembang seiring dengan perkembangan zaman dengan cara yang sama.⁸

Kecanduan internet, juga dikenal sebagai *Internet Addictive Disorder*, adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Kecanduan game online adalah salah satu contohnya. Kecanduan game komputer adalah salah satu dari banyak cara kecanduan internet memanifestasikan dirinya (terlalu banyak bermain

⁶APJII, (2021). <http://tekno.kompas.com/red/2021/02/24/07020097/pengguna-internetindonesia-tembus-200-juta-hampir-semua-online-dari-ponsel>. Diakses pada tanggal 16 Juli 2021 pukul 10:21 WIB.

⁷Andri Arif Kustiawan, dan Andy widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur, CV. AE Medika Grafika, 2019, Hlm 05

⁸Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer*, Yogyakarta, CV. Andi Offset, 2007, Hlm 20

game komputer).⁹ Sosiolog percaya bahwa orang yang bermain game online secara teratur adalah narsis dan sangat mementingkan identitas mereka sendiri. Akibatnya, kehidupan sosial individu akan dirugikan, karena mereka berisiko menjadi terisolasi dan menutup diri dari dunia, atau bahkan melupakan tugas mereka.¹⁰

Bahkan, *game online* sangat diminati oleh semua kalangan baik untuk anak-anak, remaja, dan orang dewasa, tetapi para peneliti fokus pada remaja berusia sekitar 12-18 tahun. Data pada tahun 2018 menunjukkan bahwa remaja membentuk 16% dari populasi dunia yang berjumlah 1,2 miliar orang. Jumlah serupa diperoleh dari data di Indonesia di mana 17,1% dari 250 juta penduduk Indonesia adalah remaja. Remaja memiliki 3 tahap pertumbuhan dan perkembangan, yang terdiri dari fisik, psikologis, dan Intelektual. Pertumbuhan dan perkembangan remaja dapat dibagi menjadi tiga periode yang berbeda berdasarkan berbagai faktor termasuk kematangan emosional dan seksual seseorang, serta perkembangan fisik mereka. Remaja terkenal karena keingintahuannya yang tak terpuaskan dan kegemaran mereka terhadap perilaku berisiko. Masalah kesehatan remaja cenderung memburuk karena bahaya dari perilaku sembrono ini. Kesulitan kesehatan remaja diperparah oleh kemajuan teknologi dan informasi, serta pergeseran gaya hidup.¹¹ Unsur-unsur kesehatan mental seperti kesejahteraan fisik dan psikologis, sosial, pendidikan dan agama memiliki pengaruh besar terhadap kesehatan mental remaja ketika bermain game di internet

Orang yang bermain game online seperti *PUBG*, *Mobile Legends*, dan *Free Fire* berisiko merusak kesehatan mentalnya. Semua permainan ini populer di kalangan berbagai individu, terutama anak muda, saat ini. Ada kemungkinan bahwa

⁹Andri Arif Kustiawan, dan Andy widhiya Bayu Utomo, Hlm 07

¹⁰Sarwono, Sarlito Wiarawan, *Psikologi Sosial: Individu & Teori-teori Psikologi Sosial*, Jakarta, Balai Pustaka, 2002, Hlm 224

¹¹Ira Nurmala, dkk., *Mewujudkan Remaja Sehat Fisik, Mental Dan Sosial (Model Intervensi Health Educator For Youth)*, Surabaya, Airlangga University Press, 2020, Hlm 1-2

bermain game dapat berdampak pada banyak aspek kehidupan seseorang, seperti pengembangan kepribadian yang tertutup (tertutup), ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar, dan rasa memiliki. Diskomunikasi lingkungan dapat terjadi ketika orang bermain game seolah-olah mereka sedang menciptakan dunia baru mereka sendiri (sosial).

Untuk menjaga kesehatan mental dan spiritual, seseorang harus tangguh secara mental dan spiritual. Sebagai hasil dari kesehatan mental yang lebih baik, agama dapat membantu ketahanan mental seseorang. Agama memainkan peran penting dalam perkembangan moral karena ide-ide moral yang diberikannya bersifat abadi dan universal. Jika seseorang dihadapkan pada suatu kesulitan, ia dapat beralih ke prinsip-prinsip moral yang diturunkan dari agama untuk membantu menemukan solusi.¹²

Sufisme meyakini bahwa kekosongan spiritual, konsumerisme, dan individualisme masyarakat modern adalah penyebab mendasar dari gangguan kesehatan mental. Kecemasan dan penyakit yang berhubungan dengan stres, masalah pencernaan seperti itu, mungkin muncul pada orang yang merasa terkuras secara rohani. Ketika dirawat secara medis, penyakit ini sering dianggap tidak dapat disembuhkan. Jadi karena pengobatan spiritual atau sufistik adalah satu-satunya metode untuk mengobati penyakit mental.¹³

Berdasarkan hasil observasi awal oleh peneliti seputar *game online* di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, beberapa remaja pengguna *game online* setelah diwawancarai mereka menyebutkan bahwa awalnya mereka bermain *game online* ketika sedang bosan dan tidak ada kegiatan saja. Tetapi lama-kelamaan

¹²Bukhori, B., *Kesehatan Mental Mahasiswa ditinjau dari Religiusitas dan Kebermaknaan Hidup*, Psikologika, 2006, Hlm 93-105

¹³Amin Syukur, *Sufi Healing; Terapi dengan Metode Tasawuf*, Jakarta, Erlangga, 2012, Hlm 37

bermain *game online* menjadi kebiasaan yang harus mereka lakukan setiap harinya. Ketika sedang bermain *game online* mereka merasa menjadi lebih mudah emosi, bersifat egois dan juga mereka akan marah jika diganggu pada saat sedang bermain *game online*, mereka juga sering lupa waktu seperti lupa waktu untuk tidur bahkan sering tidak tidur hanya karena bermain *game online*, lupa untuk mengerjakan pekerjaan sekolah, lupa untuk mengerjakan kewajiban beragama seperti sholat, bahkan mereka sering lupa untuk makan, dan mereka juga sering merasakan mata perih akibat dari radiasi *smartphone*.

Hasil wawancara sementara dengan kepala desa Sukajadi, bahwa banyak remaja di desa Sukajadi itu sudah kecanduan *game online*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya tongkrongan tempat mereka bermain *game online* tidak pernah sepi setiap harinya. Mereka bermain *game online* itu dari siang sampai pagi, mereka pulang ke rumah hanya sekedar untuk makan saja. Orang tua semakin meratapi kemalasan dan kegagalan akademis anak-anak mereka sebagai akibat dari kecanduan game online anak-anak mereka, dan tren ini diperkirakan akan terus berlanjut.¹⁴ Hasil wawancara kedua dengan ketua RT di desa Sukajadi, bahwa banyak sekali remaja di desa Sukajadi yang kecanduan *game online*. Hal ini terlihat dari banyaknya remaja yang berkumpul di tempat tongkrongan dan memainkan *game online* mereka. Selain itu mereka juga jarang berada dirumah bahkan tidak tidur karena bermain game online tersebut, hal ini terlihat dari ketika melewati tempat tongkrongan para remaja tersebut ketika subuh masih ramai dan juga mereka masih bermain *game online*.¹⁵

Karena itu, jelas bahwa kecanduan game online memiliki dampak negatif yang tidak proporsional terhadap kesehatan mental remaja. Jika seorang remaja terpicat

¹⁴Wawancara dengan Edi Yanto, Kepala Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim 10 Agustus 2021

¹⁵Wawancara dengan Supri, Ketua RT dusun 3 Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim tanggal 11 Agustus 2021

pada game online, mereka mungkin menjadi lebih tertutup atau menarik diri dari teman sebayanya, menjadi marah jika sesi game mereka terganggu, dan mengalami kesulitan mendekati orang tua mereka untuk meminta bantuan. Remaja biasanya lupa waktu saat bermain game online, mengakibatkan lebih sedikit waktu untuk bersantai dan kapasitas yang berkurang untuk berkonsentrasi pada tugas sekolah. Dari hal ini peneliti dapat menarik kesimpulan adanya masalah yang berkaitan dengan kesehatan mental yaitu remaja hanya terfokus pada *game online* dan melupakan kewajiban mereka seperti belajar, membantu orang tua, melupakan waktu sholat, bahkan lupa untuk makan.

Game online yang semakin populer di kalangan masyarakat saat ini, khususnya di kalangan anak muda, mungkin terlihat memberikan dampak negatif bagi masyarakat secara keseluruhan. Karena itu, banyak perkembangan terjadi dengan cepat, terutama di bidang game online saat ini. Termasuk di desa Sukajadi, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam **“Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dan Kesehatan Mental Pada Remaja (Usia 12-18 Tahun) Di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas fokus penelitian ini adalah masalah tentang Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dan Kesehatan Mental Pada Remaja (Usia 12-18 Tahun) Di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim. Sehingga dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dan kesehatan mental pada remaja (usia 12-18 tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hubungan antara kecanduan *game online* dan kesehatan mental remaja (usia 12-18 tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini merupakan bagian dari usaha untuk mengetahui dan memberikan pemahaman tentang fenomena *game online* terhadap kesehatan mental. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat diantaranya:

1. Manfaat teoritis, memberikan wawasan kepada pembaca dari berbagai kalangan tentang fenomena *game online* terhadap kesehatan mental pada remaja.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Lembaga

Menambah dan memperluas keilmuan yang berkaitan dengan hubungan antara kecanduan *game online* dan kesehatan mental pada remaja (usia 12-18 tahun), serta sebagai bahan rujukan dan tambahan pustaka pada perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

- b. Bagi Tempat Penelitian

Untuk menambah pengetahuan masyarakat di Desa sukajadi tentang hubungan antara kecanduan *game online* dan kesehatan mental pada remaja (usia 12-18 tahun).

- c. Bagi Peneliti

Pada akhirnya, kami berharap dapat membekali para peneliti dengan pengetahuan yang lebih matang yang dapat digunakan untuk melatih dan

membangun metode yang baik, terutama dalam penulisan publikasi ilmiah, serta untuk berkontribusi pada komunitas pendidikan.