

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan terutama teknologi jaman ke jaman seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi berbagai jenis tentu saja dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia contohnya pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan digemari di kalangan remaja saat ini adalah *Video Game*. sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan hal ini tentu saja sudah tidak asing lagi (Young, 2009).

Video Game merupakan permainan individu yang memiliki sifat yang *seductive* untuk membuat individu menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam, dirancang untuk suatu *reinforcement* atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melalui target tertentu, menyebabkan individu merasa tertantang sehingga terus menerus menekuninya dan mengakibatkan individu tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan individu tidak memiliki *self control* yang baik (Widayanti, 2007).

Sejak awal kemunculannya, *Video Game* semakin terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *Nintendo*, *Sega*, *Playstation* dan *Video Game* seperti permainan game clash of king, Point Blank, Asphalt dan lain-lain yang sedang menjadi *trend* beberapa tahun belakangan ini (Young, 2009).

Pada dasarnya *Video Game* dapat memberikan motivasi individu, yaitu kemauan individu untuk membuat hubungan dan interaksi dengan orang lain, mempunyai rasa kepuasan dan keyakinan diri, membuat individu berimajinasi atau mengembangkan kreativitas, individu yang dapat

mengelola stress, masalah dan tekanan dalam kehidupan, dan keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual (Yee, 2006).

Dalam konteks kehidupan di sekolah siswa yang memiliki kecanduan *Video Game* akan menunjukkan perilaku yang ditandai dengan: hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggan karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang akibat terlalu sering bermain game, keterampilan sosial menjadi berkurang, cenderung kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam permainan *Video Game*, Sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, dan individu menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar (Ameliya, 2008).

Data penelitian pakar adiksi *Video Game* pada tahun 2008 di Amerika menjelaskan bahwa anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *Video Game* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7% bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu” Artinya mereka menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu (Griffiths, 2000).

Sebuah studi di Amerika menjelaskan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), *instant messaging* (68%), dan musik (65%). Sedangkan bagi pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain game (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan instan messaging (63%) (Blais, 2007).

Pada saat seseorang bisa membaca dengan serius sambil mendengarkan musik atau membalas SMS, saat itulah otak berada di gelombang Beta. Gelombang Beta (14 – 100 Hz) adalah kondisi terjaga atau sadar penuh dengan dominasi logika. Saat seseorang berada di gelombang ini, otak kiri sedang aktif digunakan untuk berfikir, konsentrasi dan sebagainya, sehingga gelombangnya meninggi. Secara psikologis, efek keseringan bermain *game* atau komputer bagi remaja hanya akan mendorong mereka *enjoy* bermain sendiri (*soliter*) tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (Chiang, 2010).

Di Indonesia, fenomena bermain *game* sudah banyak melibatkan remaja. *Video Game* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Pengguna *Video Game* di Indonesia sudah mencapai 6 juta orang. Jumlah yang fantastis (Henry, 2009).

Di Jawa Barat fenomena *Video Game* penelitian sebelumnya yaitu di SMPN 1 Lembang yang berada di Bandung. Secara umum gambaran tingkat kecanduan *Video Game* siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang tahun pelajaran 2011-2012 sebagian besar berada pada kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi, sedangkan kategori rendah dan sangat rendah kurang muncul di kalangan siswa. Hasil penelitian menunjukkan Sangat Tinggi 27,71%, Tinggi 21,68%, Sedang 31,32%, Rendah 10,84% dan Sangat Rendah 8,43% sebagian besar siswa mengalami tingkat kecanduan dari mulai kategori sedang sampai dengan sangat tinggi (Rosna, 2011).

Survey yang dilakukan oleh Media Analysis Laboratory pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game* terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental *Video Game* yang didominasi oleh remaja SMP, Remaja dengan seragam sekolah biasa terlihat memenuhi rental internet setelah jam pulang sekolah, akan tetapi sering kali juga ditemukan remaja yang berseragam sekolah terlihat bermain pada jam sekolah (Blais, 2007).

Tidak sedikit pula remaja SMP yang ikut larut dalam permainan *Video Game*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *Video Game*. Para pemain *Video Game* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *Video Game* (Blais, 2007).

Hal ini menyebabkan Individu tersebut mengalami perilaku kecanduan terus melakukan hal yang menyebabkan individu tersebut selalu mengulang hal yang dia anggap nyaman saat menjalaninya berikut kriteria kecanduan. Keenam kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau minimal tiga dari enam kriteria merupakan indikasi pemain yang

mengalami kecanduan *game* menurut brown di antaranya adalah *salience, euphoria, conflict, Tolerance, Withdrawal, Relapse and Reinstatement* (Dwiastuti, 2005).

Peneliti tidak melakukan penelitian pada anak sekolah dasar karena peneliti lebih tertarik dengan usia remaja karena usia remaja seperti masa smp lebih banyak mengalami kecanduan *Video Game* dari pada anak sekolah dasar selain itu dalam perkembangannya ditemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak diantaranya anak sulit mengerti bila dijelaskan tentang sesuatu, lambat dalam mengerjakan sesuatu atau keliru dalam menyelesaikan persoalan, sulit berkonsentrasi dikhawatirkan tidak bisa mengerjakan kuisioner yang diberikan oleh peneliti.

Peneliti mengambil perbandingan di 3 smp sekitar daerah setiabudi karena di daerah tersebut cukup banyak, hasil survey yang dilakukan oleh peneliti ada 15 rental yang menyediakan *Video Game* diantaranya itu warung internet ataupun rental *play station* tidak ada survey yang membahas jumlah penyedia *Video Game* di kota bandung jadi peneliti mencari sendiri jumlah penyedia *Video game*, peneliti mengambil perbandingan jumlah siswa untuk menentukan jumlah siswa yang paling banyak untuk diteliti kecanduan terhadap *Video game*, menurut pihak sekolah di setiap masing-masing sekolah jumlah siswa kelas VII dan kelas VIII yang ada di SMP Kartika 2 siliwangi berjumlah 548 siswa dan di SMP 15 Kota Bandung berjumlah 750 siswa sedangkan jumlah siswa di SMPN 29 Kota Bandung berjumlah 873 siswa. Peneliti mengambil jumlah siswa kelas VII dan kelas VIII yang paling banyak yaitu di SMPN 29 bandung karena tingkat kecanduan *Video Game* yang cukup tinggi

Menurut hasil wawancara dari ke 10 siswa kelas VII yang ada di SMPN 29 kota bandung, dilihat dari pernyataan yang dikemukakan oleh para siswa yang sering bermain permainan *Video Game* siswa banyak yang mengalami berbagai masalah terutama pada perilaku akademis yang tidak seharusnya dilakukan di dalam kelas juga terjadi, seperti yang telah disampaikan oleh subyek bahwa subyek sering tidur di dalam kelas, jarang mengerjakan PR dan kalau mau mengerjakan PR di dalam kelas mereka

akan mencontek milik teman sekelasnya. Kemudian tidak adanya konsentrasi pada diri siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

Subyek yang diteliti melakukan penyimpangan terhadap pola perilaku kecanduan *Video Game*. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh brown (Dwiastuti, 2005) bahwa “siswa yang sudah kecanduan *Video Game* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *Video Game* saja.” Terjadinya penyimpangan di dalam kelas akibat dari kurangnya kontrol yang baik dari *gamer adiktif*. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang akan diperoleh siswa tersebut. Sehingga kontrol yang baik dari siswa akan membawa para *gamer* ke dampak yang positif (Dwiastuti, 2005).

Data di atas, semakin jelas memberikan suatu gambaran tentang pengaruh negatif bermain *game* terhadap perkembangan fisik dan psikologis pada remaja usia sekolah. Dengan munculnya gejala-gejala kecanduan *Video Game* pada remaja usia sekolah, mendorong untuk disusunnya upaya mengetahui gambaran perilaku kecanduan *Video Game* pada siswa kelas VII dan Kelas VIII hal ini untuk mengurangi kecanduan *Video Game* yang berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh dapat menurunkan prestasi belajar remaja. Apabila kecanduan terhadap *Video Game* ini dibiarkan maka akan menjadi permasalahan bagi remaja karena berdampak buruk terhadap kesehatan dan prestasi belajar siswa yang bersangkutan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi dalam sub-sub sebelumnya, maka pertanyaan penelitian dalam karya tulis ilmiah ini adalah “Bagaimana gambaran perilaku kecanduan *Video Game* pada siswa kelas VII dan Kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung”.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui gambaran perilaku kecanduan *Video Game* pada siswa kelas VII dan kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung
2. Mengetahui gambaran perilaku kecanduan *Video Game* pada siswa kelas VII dan kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung berdasarkan aspek kecanduan *Video Game*

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini dapat ditinjau, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan dapat dijadikan referensi dipergustakaan mengenai keperawatan jiwa dan keperawatan anak tentang penelitian gambaran perilaku kecanduan *Video Game* pada siswa SMPN 29 Kota Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi SMPN 29 Kota Bandung

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah terutama bidang akademik untuk memberikan kebijakan atau aturan tentang dilarangnya bermain game berlebihan saat sedang di sekolah ataupun di luar sekolah, sehingga dapat mencegah dan memberikan treatment pada remaja yang memiliki perilaku kecanduan terhadap permainan *Video Game*

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai wahana pengembangan ilmu dan bahan kajian serta menambah wawasan baru bagi peneliti dan praktisi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya dan Penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan tentang hubungan kecanduan bermain Video Game pada anak usia remaja smp dengan kebutuhan dasar manusia

1.5 Struktur Karya Tulis Ilmiah

Untuk mempermudah dalam penyusunan selanjutnya, maka penyusun memberikan rancangan isi dan materi yang akan dibahas, yaitu:

Cover judul penelitian, Kata pengantar, Kata teimakasih, Daftar Isi Daftar Pustaka, Lampiran

BAB I PENDAHULUAN. terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah dan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. terdiri atas kajian pustaka mengenai Perilaku kecanduan terhadap *Video Game*, kerangka pemikiran

BAB III METODE PENELITIAN. Metode Penelitian: terdiri atas desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel penelitian, pengembangan instrumen pengumpul data, prosedur pelaksanaan penelitian teknik analisis data dan tahap penelitian

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Hasil peneletian terdiri atas, hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, gambaran perilaku kecanduan terhadap *video game*, keterbatasan penelitian

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Temuan, Implikasi dan rekomendasi