

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Coronavirus (Covid-19) telah dinyatakan sebagai pandemi dunia oleh WHO (WHO, 2020). Saat ini hampir seluruh negara berdampak terkena wabah Coronavirus (Covid-19) yang merupakan penyakit infeksi yang bercirikan penyakit pernapasan akut dan akan berakibat fatal di kemudian hari. Covid-19 pertama kali terdeteksi di Wuhan, China pada Desember 2019. Sejak saat itu, penyakit tersebut menyebar secara global, termasuk di Indonesia (Alfitri & Widiatrilupi, 2020).

Semakin meningkatnya kasus Covid-19 di Indonesia, banyak cara untuk meminimalisir penyebarannya yang dilakukan oleh pemerintah. *World Health Organization* (WHO) telah menetapkan mengenai pencegahan penyebaran virus, dengan mengarahkan negara-negara di dunia untuk melakukan *social distancing*, *physical distancing*, *karantina* dan pembatasan wilayah (*lockdown*) yang pada akhirnya mempengaruhi berbagai sektor kehidupan (Alfitri & Widiatrilupi, 2020).

Dengan adanya kasus Covid-19 ini tidak hanya berdampak pada penyakit fisik saja, tetapi juga berdampak pada berbagai bidang seperti bidang ekonomi, sosial, politik, lingkungan serta pendidikan (Kusno, 2020). Pada bidang pendidikan, Kementerian Pendidikan di Indonesia mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar

Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (*daring*) yang hampir sebagian besar aktivitasnya dilakukan dari rumah (Siahaan, 2020). Pelaksanaan kebijakan tersebut, khususnya bagi remaja yang duduk di bangku sekolah dan kuliah, berpotensi terjadinya peningkatan penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari (Levani et al., 2020).

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020 terjadi peningkatan mencapai 73,7%. Pada tahun 2018 terjadi peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 8,9%. Pengguna internet di Pulau Jawa masih menduduki populasi terbesar yaitu 56,4% dari 55,7%. Urutan pertama peningkatan pengguna internet di Pulau Jawa yaitu berada di Jawa Barat sebesar 16,6% (APJII, 2020). Di Kota Bandung peningkatan pengguna internet mencapai 1,73% (Badan Pusat Statistik Kota Bandung, 2020). Sedangkan peningkatan pengguna internet di Kabupaten Bandung mencapai 2,53% (Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung, 2020). Pada masa Pandemi Covid-19 ini, bahwa mayoritas pengguna mengakses internet lebih dari 8 jam dalam satu hari. Berdasarkan usia, pengguna internet tertinggi yaitu remaja usia 10-19 tahun, yaitu sekitar 80%. Berdasarkan tingkat pendidikan, sebagian responden adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu sebesar 62,7% dengan akses tertinggi yaitu konten bersifat hiburan bermain *game online* sebesar 25% (APJII, 2020).

Menurut Pritandio (dalam Utami & Hodikoh, 2020), *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat

keras (*hardware*), seperti *Mobile Smartphone* (Android), Komputer (PC), XBOX, dan *Playstation* (PS). Meski bisa dijadikan media hiburan, *game online* juga bisa berdampak buruk pada psikologis penggunanya, yang nantinya akan berpengaruh kepada fase perkembangan terutama pada remaja. Remaja mengalami fase transisi yang mempengaruhi tingkat perilakunya dan membuat remaja mengalami kesulitan dalam mengontrol dirinya (Wiguna et al., 2020).

Kegiatan bermain *game online* yang tidak terkontrol akan mengarahkan remaja pada perilaku kecanduan. Remaja yang mengalami kecanduan tidak mampu mengendalikan dorongan untuk terus bermain *game online*. Merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online*, merasa kehilangan, daya konsentrasi remaja menjadi terganggu, melakukan kebohongan, adanya sikap anti sosial, tidak ada keinginan untuk bersosialisasi dengan masyarakat, keluarga dan teman, sehingga remaja akan meniru perilaku yang ada dalam *game* tersebut, kurang tidur dan sering terlambat makan, bahkan ketika bangun tidur hal pertama yang dipikirkan adalah *game online* (Novrialdy, 2019).

Menurut Ma'rifatul Laili & Nuryono (2015), kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas (A. P. Sari et al., 2018). World Health Organization (WHO) telah menetapkan bahwa kecanduan *game online* termasuk golongan gangguan mental yang disebut dengan *gaming disorder* yang sudah tercatat dalam daftar draft beta *International Classification of Disease* (Manuputty et al., 2019). Dengan rendahnya kontrol diri yang dimiliki oleh pecandu *game online*, maka banyak sekali pemberitaan terkait dampak dari kecanduan *game online* yaitu

seperti anak usia 12 tahun tidak mengenali dirinya sendiri dan tewas karena gangguan syaraf (TribunJabar.id, 2021), siswa SMP membakar rumah tetangga (Detiknews, 2021), serta melakukan top up hingga Rp.800.000., untuk *game online* (Merdeka.com, 2021).

Faktor psikologis yang menyebabkan kecanduan karena ketidakmampuan remaja untuk mengontrol aktivitas bermain *game onlinenya*, seperti kontrol diri yang rendah. Dengan bertambahnya usia, pengendalian diri cenderung semakin sempurna dan matang, dengan asumsi remaja secara bertahap akan mampu mengontrol dan mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari kegiatan yang dilakukan secara berlebihan (Ghufron & Risnawita dalam A. M. Sari & Astuti, 2020).

Remaja dengan kemampuan pengendalian diri yang rendah sering kali terlalu banyak bermain *game online* dan kehilangan waktu. Akses mudah ke *game online* ini akan menambah waktu bermain. Peningkatan intensif waktu ini menyebabkan kecanduan *game online*. Masya & Candra (2016) menyatakan bahwa karena kurangnya kemampuan kontrol diri seseorang dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*, sehingga tidak dapat mengantisipasi dampak negatif dari *game online* yang berlebihan.

Menurut tangney (dalam Khoirunnida & Hafiz, 2018), kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Kontrol diri ini meliputi *self-dicipline, deliberate/nonimpulsive, healthy habits, work ethic*, dan *reliability*. Havigurts menegaskan bahwa masa remaja merupakan proses

belajar dalam mengontrol diri yang sesuai dengan tugas perkembangan awal. Hal ini yang menyebabkan kontrol diri remaja tidak stabil yang terkadang rendah dan terkadang tinggi. Jika tugas perkembangan tidak dilewati dengan baik maka akan terjadi hambatan dan kegagalan dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya yakni fase dewasa (Wardayani & Fitriani, 2019).

Hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 3 Ciparay Kabupaten Bandung terkait wawancara dengan guru bimbingan konseling, bahwasanya selama pandemi Covid-19 ini sering sekali mendapat laporan dari orang tua siswa bahwa siswa sering sekali bermain *game online* hingga lupa waktu dan terkadang mengabaikan aktivitas yang lainnya salah satunya yaitu menunda waktu untuk mengerjakan tugas sekolah sehingga nilai akademik yang didapatkan menjadi menurun.

Selain itu, peneliti juga mewawancarai 6 siswa terkait pemanfaatan *gadget* dan *game online*, bahwa 1 siswa tidak pernah bermain *game online* dan 5 siswa tersebut sering bermain *game online* pada masa pandemi ini. Ada siswa yang sudah mulai bermain *game online* sejak sekolah dasar sampai saat ini dengan intensitas bermainnya yang semakin meningkat, dan ada pula yang mulai bermain *game online* sejak adanya pandemi Covid-19. Mereka mengatakan sering bermain *game online* berjam-jam bahkan hingga larut malam, terkadang menunda pekerjaan rumah, menunda untuk mengerjakan tugas sekolah, jarang sekali melakukan olahraga, menunda waktu makan, serta sering berdiam diri dikamar hampir seharian penuh.

Sehubungan dengan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan, rendahnya kontrol diri yang dimiliki oleh pecandu *game online*, banyaknya pemberitaan terkait dampak dari kecanduan *game online*, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kontrol Diri Remaja dengan Kecanduan *Game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung”. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung, karena sebelumnya belum ada penelitian terkait kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online*, serta dilihat dari lokasi sekolah, daerah tersebut jauh dari lokasi strategis, yang sebagian besar siswanya dari lingkungan sekolah tersebut, dan sebagian besar siswanya baru menggunakan smartphone dimasa pandemi. Sehingga para siswa memiliki daya tarik yang lebih untuk membuka aplikasi lain seperti *game online*, selain untuk kebutuhan pembelajaran online. Penelitian ini penting dilakukan untuk melihat hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* di masa pandemi Covid-19 dan untuk menjadi bahan bagi tenaga kesehatan untuk membantu meminimalisir kecanduan *game online* di masa pandemi Covid-19 ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* di masa pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan peneliti yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Tujuan umum**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung.

#### **2. Tujuan khusus**

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden yang mengalami kecanduan *game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung.
- b. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung.
- c. Mengidentifikasi kontrol diri remaja terhadap kecanduan *game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung.
- d. Menganalisis hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk menambah pengetahuan, wawasan dan sumber informasi tentang hubungan

kontrol diri remaja dengan kecanduan bermain *game online* di masa Pandemi Covid-19.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Sekolah**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan pemahaman kepada sekolah tentang hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online*.

### **b. Bagi Profesi Keperawatan**

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi yang berguna untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online*. Sehingga perawat dapat memberikan pendidikan dan informasi kepada orang tua untuk lebih memberi perhatian kepada anak atau mengarahkan anak agar lebih bisa mengontrol dirinya saat bermain *game* dengan melakukan atau memprioritaskan aktivitas yang lebih penting dan lebih bermanfaat di masa Pandemi Covid-19.

## **E. Sistematika Penulisan**

Dalam pembahasan penelitian pada skripsi yang berjudul “Hubungan Kontrol Diri Remaja dengan Kecanduan *Game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung” peneliti membagi dalam lima BAB, yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN TEORI

Bab ini berisi uraian penjabaran teori mengenai kontrol diri, perkembangan remaja, konsep *game online*, kecanduan *game online*, hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini. Dan juga akan membahas mengenai kerangka pemikiran dari penelitian ini.

## BAB III METODE PENELITIAN

Berisi jenis dan metode yang dilakukan dalam penelitian untuk mencari jawaban terhadap tujuan tersebut.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan data-data yang sudah didapatkan dari proses penelitian serta menguraikan analisis dan pembahasan.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini membahas kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan dan menguraikan saran peneliti dari hasil penelitian.