

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Game online* menjadi salah satu aktivitas rekreasi yang tersebar luas, terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin. Namun, terdapat kekhawatiran mengenai apakah paparan dini terhadap game online dapat menyebabkan efek berbahaya pada kesehatan fisik dan mental pada masa remaja. Di antara video game dan berbagai aktivitas internet, game online tampaknya dikaitkan dengan peningkatan kecenderungan kecanduan, dengan banyak penelitian yang berfokus pada konsekuensi negatif dari bermain game (Jeong et al., 2021).

Diperkirakan terdapat 1,31 miliar pemain video game secara global pada tahun 2024, meningkat 7,38% dari tahun sebelumnya. Jumlah pemain game diperkirakan akan tumbuh menjadi 1,47 miliar pada tahun 2027 (meningkat 12% dari tahun ini), dengan sekitar 100 juta pemain baru yang bergabung. Pandemi COVID-19 pada tahun 2020 menunjukkan pertumbuhan jumlah pemain tertinggi dari tahun ke tahun, dengan peningkatan jumlah pemain game sebesar 20% dibandingkan tahun 2019 (Klemens, 2024).

*Pravelensi* bermain *game online* dari laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) yang berjudul Survei Penetrasi Perilaku Internet 2023. Menurut laporan tersebut, dari 8.510 orang yang disurvei, hanya ada 23,29% yang pernah bermain *game online*. Dari kelompok konsumen *game online* tersebut, mayoritasnya atau 42,23% menghabiskan waktu bermain lebih dari 4 jam per hari. Adapun konsumen yang bermain *game* kurang dari 1 jam sehari hanya 7,26%, paling sedikit dibanding kelompok lainnya. APJII juga menemukan, sebanyak

89,64% dari total konsumen *game online* tidak pernah mengikuti turnamen, sedangkan yang pernah hanya 10,36%. Hal itu menunjukkan bahwa kebanyakan konsumen menjadikan *game online* hanya sebagai hobi atau pengisi waktu luang. Kemudian yang main *game online* dengan durasi 3-4 jam sehari ada 27,46%, yang main 2-3 jam sehari ada 11,94%, dan yang bermain 1-2 jam sehari ada 11,10% (Nabilah, 2023).

Saat ini peminat *game online* tersebar luas di Indonesia. Di era digital, *game* berkembang dengan sangat cepat. *Game online* saat ini menjadi produk paling populer di kalangan remaja. *Game online* dimaksudkan untuk hiburan, akan tetapi seringkali *game online* dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai pelarian dari kenyataan, yang menyebabkan kecanduan. Menurut WHO (2020) *gaming disorder* didefinisikan dalam Revisi ke-11 dari Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan ("permainan digital" atau "permainan video") yang ditandai dengan gangguan kontrol atas permainan, peningkatan prioritas yang diberikan untuk bermain *game* di atas kegiatan lain sejauh permainan lebih diutamakan daripada minat lain dan kegiatan sehari-hari, dan kelanjutan atau eskalasi permainan meskipun terjadi konsekuensi negatif.

Alasan kecanduan *game online* adalah karena itu membuat Anda merasa bahagia dan otak menghubungkan pada dopamine, hormon yang membuat Anda bahagia. Dalam keadaan normal itu akan membuat ketagihan. Objek yang menyenangkan merangsang otak untuk menghasilkan dopamine ekstra atau berlebih. Jumlah dopamine yang berlebihan merusak fungsi hipotalamus, bagian otak yang bertanggung jawab untuk mengatur emosi, menghasilkan suasana hati yang percaya diri, bersemangat, dan bahagia yang tidak wajar. Akibatnya tubuh otomatis jadi ketagihan dan ingin merasakan lagi. Jangka waktu yang berulang ini menyebabkan penggunaan candu berulang dalam jangka waktu yang lebih lama. Jika ini terjadi terus menerus terlalu lama, reseptornya akan rusak dan menyebabkan otak kecanduan (Radandi et al., 2023).

Tetapi *game online* juga mampu memberi dampak positif jika di manfaatkan dengan baik seperti memudahkan mempelajari bahasa Inggris, berlatih untuk berikir kritis dan kreative untuk memecahkan suatu masalah dan melatih konsentrasi. Namun pada kenyataannya tidak semua dampak positif ini bisa dirasakan pemainnya, Oleh karena itu sebagai pemain *game online* memang perlu kecerdasan. Kecerdasan yang dimaksud disini adalah ketelatenan yang intelektual yang baik dari pengguna *game* agar dapat membatasi dan mengontrol dirinya dalam bermain *game* agar dapat merasakan kebaikan dari bermain *game* bukan malah berdampak buruk (Mertika & Mariana, 2020).

Dampak negatif dari *game online* ditandai dengan kecanduan *game online* dimana mereka akan berpikir dan fantasi tentang *game* ketika tidak memainkannya, berbohong kepada orang tua tentang kegiatan apa yang dilakukan selama berjam jam di kamar, kehilangan minat dalam kegiatan sehari – hari, penarikan sosial seperti menjauhkan diri dari lingkungan untuk menginvestasikan lebih banyak waktu untuk *game*, penarikan psikologis yang berakibat pemain tidak stabil secara emosional saat tidak bermain *game online* dan membuat tidak fokus pada hal lain kecuali *game*, defensif dan pemaarah terhadap orang tua yang mencoba menetapkan batas waktu untuk permainan telah melaporkan bahwa anak-anak mereka dapat menjadi marah, tidak masuk akal, dan bahkan brutal sebagai tanggapan. Pelarian psikologis Mereka yang merasa malu atau terasing dari rekan-rekan mereka dapat merasa lebih percaya diri saat bermain *game* dan kehidupan fiksi ini bisa menjadi lebih memuaskan daripada kehidupan nyata mereka. Mengabaikan konsekuensi Pada akhirnya, pecandu *game* dapat terus menggunakan *game* meskipun efek negatifnya pada kehidupan mereka. Meskipun *gamer* muda mungkin putus sekolah dan mengabaikan kebersihan dan perawatan diri mereka hanya untuk bermain, dan orang dewasa mungkin kehilangan pekerjaan atau hubungan mereka, mereka sering terus bermain (Mohammad et al., 2023).

Menurut penelitian Suryani et al., (2023) menyatakan remaja yang bermain *game online* tidak lagi memiliki sopan santun terhadap orang yang lebih tua atau yang sebaya, remaja yang selalu bermain *game online* memperoleh bukti bahwa *game online* sangat berdampak pada etika remaja dampak tersebut seperti sering mengucapkan kata-kata kasar, tidak peduli dengan teguran orang tua, suka marah-marah jika tidak dituruti kemauannya, dan tidak peduli lagi dengan orang yang meminta bantuan. Hal tersebut di karenakan kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya dalam kegiatan mereka sehari-hari kesibukan orang tua juga menjadi pemicu anak menjadi anak yang tidak pernah merasa salah, perhatian orang tua sangat lah penting untuk mendidik anak menjadi orang yang sopan santun, merasa bersalah jika melukai hati orang, selalu meminta maaf jika melakukan kesalah dan tidak melalaikan kewajiban mereka.

seperti yang kita tahu bahwa kesopan santunan ini merupakan etika dan sudah menjadi budaya di Nusantara untuk lebih mengedepankan kesopan santunan dalam berperilaku maupun berbicara. Dinegara Indonesia ini terkenal akan kesopanan dan keramah tamahannya menjadi ciri khas yang jarang dimiliki atau diterapkan dinegara lain maka kita patut berbangga dan harus menerapkan perilaku tersebut dimanapun kita berada (Putrihapsari & Dimiyati, 2021).

Selain itu peneliti juga melakukan studi pendahuluan di SMAN 7, SMAN 8, dan SMAN 22 ke 59 siswa melalui kuesioner google form yang di sebarakan melalui grup kelas siswa kelas X dan XI yang ditemukan hasil bahwa siswa ada 39% siswa yang menghabiskan waktu bermain game lebih dari 2 jam dalam sehari, 47,5% siswa yang merasa bersalah atas perubahan perilaku kepada orang tua akibat bermain game, 42,4% siswa yang sering marah, berkata kasar, dan berperilaku agresif ketika terganggu bermain game, dan 35,6% siswa begadang akibat game online.

Adapun peran perawat yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai edukator yaitu memberikan edukasi mengenai dampak negatif dari kecanduan game online, seperti penurunan prestasi, kesehatan mental dan

dampak sosial. Perawat juga dapat melakukan deteksi dini kepada remaja yang memiliki kecanduan game online dan dampak dampak yang akan muncul seperti kurangnya politenes dalam berkomunikasi remaja. Sebagai kolabolator berkolaborasi dengan guru bk, walikelas ataupun orang tua untuk mengetahui tanda – tanda remaja kecanduan game online. Selain itu penelitian ini juga dapat berfungsi untuk mengumpulkan data terkait prevaelensi, tren dan faktor yang mempengaruhi kecanduan game online terhadap *politeness* pada remaja

## **B. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah peneliti ialah tulisan singkat yang berisi pertanyaan tentang topik yang diangkat oleh penulis. Adapun rumusan masalah peneliti sebagai berikut: “Apakah ada hubungan Kecanduan *Game Online* dengan *Politeness* pada remaja di SMA Negeri Kecamatan Lengkong Kota Bandung ?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum merupakan tujuan penelitian yang sifatnya general dan cakupannya luas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan dari Kecanduan *Game Online* dengan *Politeness* Remaja terhadap orang tua di SMA Negeri Kecamatan Lengkong Kota Bandung.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden kecanduan *Game Online* di SMA Negeri Kota Bandung Kecamatan Lengkong
- b. Mengidentifikasi Tingkat Kecanduan *Game Online* di SMA Negeri Kota Bandung Kecamatan Lengkong
- c. Mengidentifikasi Tingkat *Politeness* Remaja kecanduan *Game Online* di SMA Negeri Kota Bandung Kecamatan Lengkong

- d. Menganalisis hubungan dari Kecanduan *Game Online* dengan *Politeness* pada Remaja di SMA Negeri Kota Bandung Kecamatan Lengkong

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

###### a. Pengembangan Teori Sosial

Memperdalam pemahaman tentang bagaimana interaksi online mempengaruhi perilaku sosial, khususnya dalam perilaku kesopanan.

###### b. Pemahaman Perilaku Pengguna

Menambah wawasan bagaimana kecanduan *game online* dapat mempengaruhi perilaku sosial dan interpersonal pengguna, termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain

###### c. Pengembangan Intervensi

Memberikan informasi yang bisa digunakan untuk mengembangkan intervensi atau program pendidikan yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif kecanduan *game online* pada interaksi sosial

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Pengembangan Kebijakan

Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan program pendidikan yang mendorong kesopanan dan etika berinternet di kalangan remaja

###### b. Panduan bagi Orang Tua dan Guru

Menyediakan panduan praktis bagi orang tua dan guru untuk memahami dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial anak dan remaja, sehingga mereka dapat memberikan dukungan yang lebih efektif.

c. Peningkatan Kesadaran

Membantu meningkatkan kesadaran remaja tentang dampak kecanduan game online terhadap interaksi sosial dan mendorong perilaku berinternet yang lebih bertanggung jawab

3. Manfaat bagi penulis

- a. Menyediakan landasan untuk penelitian lebih lanjut tentang dampak psikologis dan sosial dari kecanduan game online

**E. Sistematika Penulisan**

Dalam pembahasan penelitian pada skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan *Politeness* pada remaja di lingkungan SMA NEGERI Kecamatan Lengkong Kota Bandung” peneliti membagi dalam V BAB ssebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini peneliti membahas mengenai gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN TEORI**

Bab ini menguraikan penjabaran teori, penelitian lain yang sudah relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan saat ini dan akan membahas mengenai untuk menemukan jawaban terhadap tujuan tersebut.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan mengenai jenis dan metode yang dilakukan dalam penelitian untuk menemukan jawaban terhadap tujuan tersebut

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan mengenai data – data yang telah didapatkan dari proses penelitian dan menguraikan analisis serta pembahasan. Pada bab inipun akan menguraikan saran dari peneliti

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**