

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecanduan bermain *games* telah diajukan untuk menjadi sebuah gangguan kejiwaan oleh *American Psychiatric Association* (APA) pada tahun 2013, dan akhir-akhir ini telah disahkan oleh *World Health Organization* (WHO) menjadi gangguan kesehatan mental (Stavropoulos *et al.*, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa remaja menghabiskan waktu lebih dari satu jam perhari menggunakan komputer untuk bermain *games* (Seo *et al.*, 2009). Remaja biasanya menggunakan *games* sebagai mekanisme koping, tetapi jam bermain yang berlebihan justru dapat meningkatkan tingkat depresi dan anxietas. Remaja yang menghabiskan waktu 31 jam perminggu untuk bermain *game* lebih mungkin untuk jadi pecandu daripada yang hanya menghabiskan waktu 19 jam perminggu (Gentile *et al.*, 2011).

Penelitian menunjukkan bahwa seseorang dengan kecenderungan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yang parah dapat menyebabkan kecanduan *video games* yang lebih parah daripada yang tidak memiliki kecenderungan tersebut terlepas dari jenis *games* yang dimainkan (Mathews *et al.*, 2018). Gangguan perkembangan saraf yang dikenal dengan ADHD biasanya terjadi pada masa kanak-kanak dan bertahan hingga dewasa (APA, 2013). Pada penelitian lain juga menunjukkan bahwa seseorang yang termasuk pecandu *online*

games memiliki komorbiditas yang lebih tinggi dibandingkan yang bukan pecandu pada kecenderungan di beberapa gangguan lain seperti depresi, ADHD, *generalized anxiety disorder* (GAD), *obsessive-compulsive disorder* (OCD) dengan presentase depresi (59% vs 27%), ADHD (91% vs 67%), GAD (47% vs 17%), dan OCD (47% vs 18%) (Pearcy *et al.*, 2017).

Penelitian menunjukkan bahwa seseorang dengan nilai kecerdasan emosional yang tinggi lebih dapat mengendalikan ketergantungan mereka terhadap internet, dengan kata lain mereka lebih dapat terhindar dari kecanduan internet (Hamissi *et al.*, 2013). Menurut Goldman (1996) dalam bukunya, kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk menghasut dan menghadapi kekecewaan, pengendalian stres pada pusat mental, dan memperkuat harapan. Pada penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengguna *games* berisiko tinggi memiliki tingkat emosi positif, ekspresi emosional, dan kecerdasan emosional yang relatif rendah (Seo *et al.*, 2012).

Allah SWT juga telah berpesan kepada kita agar tidak terlalu berlebihan dalam segala hal, seperti dalam firman-Nya,

يَا بَنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ ﴿٣١﴾

“Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) mesjid, makan & minumlah, & janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.” [Al-A'raf 7:31]

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ جَنَّاتٍ مَعْرُوشَاتٍ وَغَيْرَ مَعْرُوشَاتٍ وَالنَّخْلَ وَالزَّرْعَ مُخْتَلِفًا أَكْلُهُ وَالزَّيْتُونَ وَالرُّمَانَ ﴿٣٢﴾ مُتَشَابِهًا وَغَيْرَ مُتَشَابِهٍ ۗ كُلُوا مِنْ ثَمَرِهِ إِذَا أَثْمَرَ وَآتُوا حَقَّهُ يَوْمَ حَصَادِهِ ۗ وَلَا تُسْرِفُوا ۗ إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

“Dan Dialah yang menjadikan kebun-kebon yang berjunjung & yang tidak berjunjung, pohon kurma, tanam-tanaman yang bermacam-macam buahnya, zaitun & delima yang serupa (bentuk & warnanya), & tidak sama (rasanya).Makanlah dari buahnya (yang bermacam-macam itu) bila dia berbuah, & tunaikanlah haknya di hari memetik hasilnya (dengan dikeluarkan zakatnya); & janganlah kamu berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.” [Al-An’am 6:141]

Berdasarkan uraian diatas dapat kita ketahui beberapa dampak dari kecanduan internet seperti depresi, anxietas, dan OCD. Maka dari itu kita perlu mengetahui durasi waktu yang baik dalam bermain *online games* agar terhindar dari kecanduan internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya efek dari durasi bermain *online games* terutama untuk kecenderungan ADHD dan tingkat kecerdasan emosional pada remaja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian adalah:

1. Apakah ada pengaruh *online games* terhadap kecenderungan ADHD pada remaja.
2. Apakah ada pengaruh *online games* terhadap tingkat kecerdasan emosional pada remaja.

C. Tujuan

Tujuan Umum:

Mengetahui adanya pengaruh durasi bermain *online games* terhadap kecenderungan ADHD dan kecerdasan emosional pada remaja.

Tujuan Khusus:

1. Mengetahui adanya pengaruh intensitas bermain *online games* terhadap kecenderungan ADHD pada remaja.
2. Mengetahui adanya pengaruh durasi bermain *online games* terhadap kecerdasan emosional pada remaja.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi remaja

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang durasi yang memberikan dampak dari terlalu sering bermain *online games*.

2. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang dampak yang terjadi apabila anak terlalu sering bermain *online games*.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang durasi yang memberikan dampak dari bermain *online games* terhadap ADHD dan kecerdasan emosional.

E. Keaslian Penelitian

Judul, Peneliti, dan Tahun Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
<i>Emotional Competence and Online Game Use in Adolescents.</i> Seo, M., Kang, H.	Pada penelitian ini menggunakan desain cross-sectional.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa emosi merupakan faktor penting yang harus	Pada penelitian ini variabel yang digunakan hanyalah

S., & Chae, S.-M. 2012.

The relationship between internet addiction, attention deficit hyperactivity symptoms and online activities in adults.

Panagiotidi, M., & Overton, P. 2018.

Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement.

Mathews, C. L., Morrell, H. E. R., & Molle, J. E. 2018.

Pada penelitian ini menggunakan desain cross-sectional dengan menggunakan kuesioner.

Pada penelitian ini menggunakan desain cross-sectional atau survey.

diperhatikan oleh para praktisi di bidang psikomedis dan keperawatan.

Terdapat hubungan moderat antara kecenderungan ADHD dengan kecanduan internet. Prediksi terbaik untuk kecanduan internet adalah kecenderungan ADHD, usia, bermain *online games*, dan waktu yang dihabiskan untuk *online*. Terdapat hubungan antara kecenderungan ADHD dengan peningkatan kecanduan. Jenis *game* yang dimainkan tidak berpengaruh terhadap kecanduan.

kecerdasan emosional.

Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah kecanduan internet dan ADHD. Selain itu populasinya adalah orang dewasa.

Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah ADHD dan kecanduan *game* secara umum.