

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi di masa sekarang ini sudah banyak mengalami perkembangan yang cukup pesat. Pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung dapat mengubah sikap dan perilaku bermain bagi anak-anak, khususnya para remaja di Indonesia. Wong *et al* (2009), menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah media massa dan komputer. Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan dirangkai menjadi lebih modern, canggih kemudian berubah menjadi lebih kompleks dan disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan usianya. Rata-rata anak usia remaja menggunakan *handphone, gadget, laptop* serta komputer untuk bermain. *Video game* merupakan sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan di depan komputer dengan koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang yang berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunaanya (Hanson dalam Wibowo, 2009).

Video game telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian remaja sebagai sarana untuk bersenang-senang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lenhart *et al* (2008) bahwa sekitar 97% remaja bermain *video game*, khususnya remaja awal. Rata-rata remaja perempuan bermain 5 jam dalam seminggu, sedangkan remaja laki-laki

bermain 13 jam dalam seminggu. Masa usia remaja adalah seseorang yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan menjadi dewasa yang sedang memasuki periode antara masa kanak-kanak dan masa dewasa (Syamsu, 2007).

Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan untuk dilakukan oleh semua orang dari usia anak-anak sampai dewasa. Bermain adalah suatu aktivitas di mana anak dapat melakukan atau mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, serta untuk mempersiapkan perilaku dari remaja menjadi dewasa (Hidayat, 2008). Pada usia remaja seperti ini, mereka telah mengetahui bagaimana cara melakukan adaptasi dengan lingkungan sosial yang telah dibebankan oleh mereka (Wong, 2008). Nabi Muhammad S.A.W pun menyebutkan pentingnya permainan. Rasulullah S.A.W bersabda :

Umarah (yaitu sebuah permainan, keaktifan dan kelincahan seorang anak serta sosialisasinya dengan orang lain) seorang anak semasa kecinya dapat menambah kecerdasannya ketika sudah dewasa (HR. Tumudzi).

Menurut *Environment Software Association* (2013), penggunaan *video game* berdasarkan gender menunjukkan bahwa persentase dari data demografi pengguna *video game* adalah 55% laki-laki dan 45% perempuan. Serta berdasarkan usia pengguna *video game* yang berjumlah 35% pada usia <18 tahun, 32% berusia 18-35 tahun, dan usia >36 tahun sebesar 32%. Media yang digunakan untuk bermain *video game* berbagai jenis diantaranya 36% menggunakan *smartphone*, dan sekitar 25% menggunakan *wireless device*. Jenis permainan *games* yang digunakan para *gamers* yaitu

tipe *online games* dengan persentase 34%. Untuk jenis *game action, sports, strategy, role-playing* sebanyak 26%, 19% jenis *game casual dan social games*, dan 14% jenis *game persisten multi-player universe*.

Bermain *video game* dapat merubah perilaku anak yaitu perilaku negatif dan positif. Perilaku adalah bentuk respons atau semua aktivitas yang merupakan reaksi terhadap lingkungan, apakah itu reaksi yang bersifat motorik, fisiologis, kognitif ataupun afektif yang dilakukan oleh yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2007). Rini (2011), menyebutkan bahwa beberapa pengaruh *video game* menimbulkan dampak negatif terhadap anak seperti menimbulkan perilaku kekerasan akibat meniru adegan yang ada pada permainan tersebut. Sedangkan dampak positif bermain *video game* dapat meningkatkan ketrampilan anak dalam membaca serta meningkatkan ketajaman mata (Tridhonanto, 2011).

Fauziah (2013), mengungkapkan bahwa lingkungan sosial dapat mempengaruhi perilaku anak dalam bersosialisasi terhadap teman sebayanya serta dapat melakukan aktivitas bermain yang disukai secara bersama seperti bermain dengan kelompok usia mereka sebagai bentuk kesenangan yang dapat mereka rasakan. Penelitian lain di Amerika oleh Gentile (2009), menyimpulkan bahwa 8,5% *gamers* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecanduan *video game* akan menghabiskan waktunya dua kali lebih banyak untuk bermain *video game* di bandingkan dengan anak lain. Selain itu, juga memiliki resiko lebih tinggi untuk

mengalami kesulitan menerima pelajaran di sekolah, mempunyai masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *video game*.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan dikelas 7 A di SMP Muhammadiyah 4, 5, dan 6 Yogyakarta dengan jumlah total 90 siswa-siswi. Di SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta ditemukan 30 % siswa-siswi yang gemar bermain *video game*. Kemudian di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta ditemukan bahwa terdapat 20% siswa-siswi yang gemar bermain *video game*. Sedangkan di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta ditemukan bahwa terdapat 50% siswa-siswi yang gemar bermain *video game*. Hasil yang diperoleh dari durasi bermain siswa-siswi adalah 50% siswa-siswi bermain *game* selama 1-2 jam setiap hari, 30% siswa-siswi bermain *game* selama 3-5 jam setiap hari, dan 20% siswa-siswi bermain >5 jam dalam setiap hari. Media yang digunakan siswa-siswi dalam bermain *game* adalah komputer, *gadget*, laptop, *play station*, *tablet*, maupun *handphone*. Dari data tersebut dapat di lihat bahwa cukup banyak waktu yang di habiskan oleh para siswa-siswi untuk bermain *video game* yang dapat membawa beberapa dampak tertentu terhadap mereka.

Dari hasil survei yang telah dijelaskan di atas, peneliti melakukan survei kembali di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta dengan mengambil sampel dari kelas 7 A, B dan 8 A, B dengan jumlah 120 siswa-siswi. Kemudian dari hasil survei ulang tersebut, didapatkan bahwa 120 siswa-

siswi di SMP 6 Muhammadiyah tersebut sebagian besar gemar bermain *video game*.

Berdasarkan latar belakang dan studi pendahuluan yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “ Bagaimana gambaran perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta?”

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui permasalahan bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui aspek-aspek perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Keperawatan
Mendapatkan ilmu pengetahuan tentang *video game* dengan perilaku anak usia remaja.

2. Bagi Praktik Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai acuan dalam memberikan pendidikan kesehatan mengenai perilaku bermain *video game* pada anak usia remaja.

3. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran anak usia remaja tentang dampak *video game*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan dasar untuk penelitian lebih lanjut yang terkait dengan *video game*.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah :

1. Fauziah (2013) dalam penelitiannya yang berjudul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja menyatakan bahwa penelitian tersebut menggunakan desain penelitian analitik observasional dengan rancangan studi korelasi. Subjek penelitian ini pada siswa SMP Negeri 1 Samboja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mengakses *game online* memiliki pengaruh perilaku positif dan negatif pada siswa SMP Negeri 1 Samboja. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada judul, tempat dan sampel.
2. Purnamawati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul : Hubungan Permainan *Video Game* Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman menyatakan

bahwa penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif korelasi dengan desain *cross sectional*. Subjek penelitian ini adalah anak usia sekolah dengan jumlah sampel yaitu 97 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi di SD Muhammadiyah Condong Catur Sleman. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada judul, tempat, sampel serta hanya meneliti gambaran perilaku.