

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pandemi covid-19 adalah penyakit yang disebabkan karena adanya penyebaran virus corona dan telah menyebar diberbagai negara, penyakit ini tidak hanya menyerang satu orang tetapi banyak orang dan kondisi ini sudah menjadi masalah kesehatan global (Hastuti & Djanah, 2020). Berawal di Wuhan, China tepatnya virus baru ini telah menyebar ke seluruh dunia dan menyebabkan wabah Coronavirus Disease 2019 atau COVID-19.

Coronavirus merupakan jenis virus yang berasal dari golongan subfamily *orthocoronavirus* dan juga termasuk dalam keluarga dari *coronaviridae* dan *ordo nidovirales*. Jenis penyakit ini tidak hanya menyerang manusia tetapi juga bisa menyerang hewan. Untuk gejala pada manusia, virus ini berupa infeksi yang sama seperti halnya dengan penyakit SARS dan MERS. Perbedaanya terdapat pada proses perkembangannya, untuk covid-19 lebih massif (Levani et al., 2021). Covid-19 penularanya sangat cepat maka dari itu di Indonesia sudah dilakukan berbagai upaya untuk mengurangi penyebaran Covid-19 yaitu salah satunya dengan isolasi mandiri.

Isolasi mandiri yaitu suatu upaya atau cara untuk mencegah penyebaran atau mata rantai dari covid-19, isolasi mandiri biasanya dilakukan dengan

berdiam diri dirumah atau tempat yang sudah disediakan dengan tetap memantau kondisi diri sendiri dan menjaga jarak terhadap orang lain dan juga (Putri & Rahmah, 2020). Isolasi mandiri biasanya dilakukan selama kurun waktu 14 hari dilarang untuk bertemu secara langsung dengan orang lain atau melakukan aktifitas dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada.

Kemajuan teknologi dalam kurun waktu beberapa tahun ini sudah mengalami perkembangan yang pesat, khususnya kemajuan internet yang sudah bisa menjangkau di berbagai kota besar didalam pelosok negeri. Salah satunya perkembangan internet di bidang *game online*, populernya *game online* membuat seseorang bisa mengalami ketergantungan kepada *game* tersebut (Gewab et al., 2020). Penggunaan teknologi terutama *game online* sudah sangat diminati oleh berbagai kalangan.

Bermain *game online* melalui internet sangat digemari banyak orang, maka dari itu sudah bukan hal yang tabu lagi jika banyak orang yang bermain *game online* (Lutfiwati, 2018). Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa persentase pengunjung *game online* Menurut penelitian dari Tjipeng jap dan teman-teman terdapat sekitar 3,5 milyar orang di dunia bermain game online, A.S. 8,5% remaja yang mengalami adiksi *game online* (Gentile, 2009), sedangkan Singapura sebanyak 8,7%(Choo et al., 2010) , Cina sebanyak 10,8% (Lam & Peng, 2010), 10,15% remaja Indonesia mengalami adiksi terhadap *game online* dan terakhir di wilayah DIY sekitar 1,477 pelajar yang bermain

game online. Dari presentase di atas terlihat bahwa banyak orang yang sering bermain *game online*, maka tidak heran jika banyak siswa yang bermain *game* untuk mengurangi stres atau mengisi waktu luang tetapi jika bermain *game online* tanpa mengenal waktu untuk beristirahat ataupun melakukan aktivitas yang lain bisa mengakibatkan dampak bagi pemainnya.

Berdasarkan penelitian *American Medical Associations* (2007) dampak positif yang ditimbulkan bisa terjadi karena adanya proses pelepasan unsur zat yang bisa menyebabkan seseorang itu akan mengalami perubahan suasana hati yang senang dan nyaman pada saat bermain *game online*. Kecanduan *game online* bisa berdampak negatif terhadap psikis dan emosional pemainnya (Meyriana, A., & Siregar, E. 2017). Dampak kesehatan dari adiksi *game online* berpengaruh terhadap psikologis karena perasaan senang dan nyaman membuat remaja bermain *game online* secara berlebihan.

Remaja merupakan individu yang mudah stress akibat pengaruh modernisasi, stress merupakan respon yang dihasilkan dari tubuh seseorang terhadap stressor psikososial seperti tekanan mental atau beratnya beban yang dirasakan. Pemilihan manajemen stress yang kurang tepat bisa memicu adaptasi terhadap tubuh menjadi kurang baik sehingga bisa mempengaruhi kegagalan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Strategi untuk menyelesaikan masalah koping pada emosi, seseorang akan cenderung melakukan aktivitas lain tanpa menyelesaikan masalah tersebut, bisa dengan

melampiaskannya dengan bermain *game online* (Gewab et al., 2020). Salah satu aktivitas yang dipilih remaja sebagai pengalihan dari stress yaitu dengan bermain *game online*.

Remaja sering dianggap lebih memilih untuk bermain *game online* untuk peralihan dari stress sebagai strategi menyelesaikan masalah daripada kegiatan yang lainnya, karena dengan bermain *game online* banyak remaja yang merasakan senang saat memainkannya dan sebagian remaja menganggap bahwa dalam bermain *game online* bisa memungkinkan untuk mendapat teman yang banyak melalui media *chatting* dalam *room game* (Piyeke et al., 2014). Salah satu aktivitas yang dipilih sebagai pengalihan dari stress yaitu dengan bermain *game online* tanpa menyadari akan bahaya penyakit yang bisa di timbulkan terutama di era pandemi covid-19 yang memang kebanyakan aktivitas dilakukan di dalam rumah.

Peneliti sudah melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa terkait pengalaman bermain *game online* saat menjalani isolasi mandiri dan menemukan kejadian atau fenomena yang terjadi pada mahasiswa disekitar Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dibulan Juli bahwa mahasiswa yang dilakukan wawancara saat menjalani isolasi mandiri mengalami peningkatan intensitas bermain game online nya, karena keterbatasan untuk keluar rumah atau sebagian besar aktifitas dilakukan di dalam rumah atau ditempat isolasi ternyata mahasiswa banyak yang lebih memilih untuk menghabiskan hari-

harinya untuk bersantai-santai dan waktunya sebagian besar dihabiskan untuk bermain *game online*. Jika dilihat dari hasil wawancara ditemukan juga bahwa saat mahasiswa bermain *game online* selama isolasi mandiri berpengaruh terhadap intensitas dalam bermain *game online* karena perasaan senang dan nyaman yang ditimbulkan dari *game* membuat mahasiswa ingin terus bermain *game online* sehingga membuat mahasiswa lebih mengesampingkan aktivitas yang seharusnya dilakukan. Berdasarkan latar belakang diatas dan sesuai dengan kejadian yang sudah ditemukan peneliti tertarik untuk mengetahui Pengalaman Intensitas *Game online* Mahasiswa Selama Isolasi Mandiri Di Masa Pandemi Covid-19.

B. RUMUSAN MASALAH

Perkembangannya teknologi sudah semakin pesat dalam media hiburan dengan menawarkan fasilitas *game online* yang banyak diminati semua kalangan. *Game online* banyak diminati karena bisa dimainkan dimana saja. Terutama mahasiswa yang pernah menjalani isolasi mandiri karena terkena *Covid-19* dan keterbatasan aktivitas diluar rumah terkadang membuat mereka merasa bosan dan stress sehingga solusi yang diambil untuk menguranginya dengan memainkan *game online*. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti secara mendalam terkait “Pengalaman Intensitas *Game online* Mahasiswa Selama Isolasi Mandiri Di Masa Pandemi Covid-19.”

C. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengeksplorasi Pengalaman Intensitas *Game online* Mahasiswa Selama Isolasi Mandiri Di Masa Pandemic Covid-19.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti terkait Pengalaman Intensitas *Game online* Mahasiswa Selama Isolasi Mandiri Di Masa Pandemi Covid-19.

2. Bagi *Participant*

Hasil penelitian ini nantinya bisa bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi pemain *game online* supaya bisa mengurangi intensitas dalam bermain *game online* selama isolasi mandiri dan menggantikannya dengan aktivitas yang lebih bermanfaat.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil dari penelitian ini nantinya bisa dijadikan sebagai salah satu dasar penelitian lanjutan dan bisa digunakan sebagai ilmu pengetahuan untuk mengetahui pengalaman intensitas bermain *game online* pada mahasiswa selama isolasi mandiri di masa pandemi *covid-19*.

4. Bagi pelayanan kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai upaya untuk memberikan kegiatan yang lebih bermanfaat dan bisa dilakukan saat isolasi mandiri bagi orang yang bermain *game online*.

E. KEASLIAN PENELITIAN

1. Riski (2017) Penelitian yang berjudul “*Game online* Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh” dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah terletak pada tujuan yang akan dicapai jika penelitian ini lebih ingin mengetahui terkait faktor penyebab dan dampak negative dari *game online* sedangkan penelitian saya bertujuan untuk mengetahui terkait adakah perubahan intensitas dalam bermain *game online* selama isolasi mandiri sehingga bisa mempengaruhi psikis nya ataupun kegiatan-kegiatan yang seharusnya bisa dilakukan dan perbedaan selanjutnya terletak pada metode pendekatan yang dilakukan. Jika penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan pendekatan fenomenologis. Persamaan dari keduanya yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan subjek yang digunakan sama yaitu mahasiswa yang bermain *game online*. Kemudian dari teknik pengumpulan data sampai dengan analisis data juga sama.

2. Yanto (2011) “Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Remaja”
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif, yaitu metode yang berusaha mencari dan menyajikan data-data dari objek yang akan diteliti secara empiris dan terperinci secara alamiah atau wajar berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang agar perilakunya dapat di amati dengan jelas. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan terletak pada tujuan yang akan dicapai jika dari penelitian ini ingin mengetahui tentang apa pengaruh *game online* terhadap perilaku dari remaja kemudian faktor apa saja yang dapat mempengaruhi seseorang itu bermain *game online* bisa dari faktor internal maupun eksternal sedangkan penelitian yang saya lakukan bertujuan untuk mengetahui intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* kemudian bagaimana pengalamannya dan bisa berpengaruh terhadap apa jika mahasiswa mengalami peningkatan intensitas dalam bermain *game online*. Untuk persamaanya kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode kualitatif dan pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling dimana *participant* diambil dengan sesuai kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti.
3. Sifa (2021) “ Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggrahan Kretek

Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes''. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada jenis pendekatan yang diambil jika dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasi yang menggunakan rumus *product moment* dan *person* dan pengambilan sampel juga menggunakan teknik *simple random sampling*, penelitian ini juga tidak hanya melihat intensitas dalam bermain *game online* tetapi juga apakah ada hubungannya dengan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19. Sedangkan penelitian yang saya lakukan untuk melihat adakah peningkatan intensitas dalam bermain *game online* nya dan mengeksplor pengalaman selama isolasi mandiri, metode yang akan saya lakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.