

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia di peringkat ke enam penggunaan *smartphone* sebanyak yaitu 83,8 juta dengan penetrasi 31,1%. China menjadi Negara nomor 1 dengan penggunaan *smarthphone* sebanyak 851 juta dengan penetrasi 59,9% dari seluruh dunia. Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, jumlah penggunaan internet di Indonesia tahun 2019-2020 naik menjadi 73,7% dari populasi atau 196,7 juta penggunaan internet (APJII, 2020). Di Indonesia ada 60 juta gamer yang menggunakan *smartphone* dan diperkirakan akan terus meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020. Pengguna *game online* di Indonesia berusia 18-24 tahun sebanyak 26%, 25-34 tahun sebanyak 20%, 35-44 tahun sebanyak 25%, 45-54 tahun sebanyak 15%, 55-56 tahun sebanyak 5% dan 65 tahun sebanyak 9% (*Mobile Marketing Association*, 2019). Data tersebut bahwa cukup besar minat bermain *game online* dengan menggunakan berbagai macam teknologi.

Dikota-kota besar salah satunya kota Jakarta yang bisa disebut sebagai Jakarta Smart City merupakan salah satu BLUD (Badan Layanan Umum Daerah) di bawah Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Berdiri sejak akhir tahun 2015, Jakarta Smart City atau JSC diprakarsai untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi demi memaksimalkan pelayanan publik di Jakarta. Sebagai salah satu kota dengan jumlah penduduk terbesar di dunia dan menjadi kota dengan pendapatan per kapita tertinggi di Indonesia, Jakarta menghadapi berbagai macam tantangan. Kian lama, Jakarta yang didaulat sebagai kota metropolitan membutuhkan solusi yang efektif dan efisien untuk kemakmuran seluruh warga Jakarta (Jakarta.go.id, 2021).

Salah satu perkembangan teknologi membuat bentuk permainan yang semua orang dapat melakukan permainan tanpa harus bertemu langsung dengan orang lain atau lawan main. Salah satunya adalah *game* yang berbasis *online* atau lebih dikenal dengan *game online*. *Game online* suatu permainan *computer* yang dimainkan melalui jaringan internet atau media lainnya seperti tablet PCs, konsol game (alat khusus bermain *game*) dan *smartphone* (Novrialdy, 2019). *Game online* merupakan permainan paling populer di berbagai kalangan usia (Insancita, 2019).

Game online merupakan permainan yang bisa dimainkan atau digunakan oleh banyak orang mulai dari anak remaja hingga orang dewasa pada waktu bersamaan melalui sambungan koneksi internet. Menurut Nick Yee, (2006) pemain *game online* rata-rata berumur 26 tahun, menghabiskan waktu 22 jam perminggu. Munculnya *game online* dapat menimbulkan risiko yaitu risiko kecanduan *game online*. Menurut Chin-Sheng and Chiou, (2006) *game online* suatu aktivitas paling candu daripada penggunaan internet dengan banyaknya generasi milenial yang menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah pemain *game online* di Indonesia.

Menurut *World Health Organization* (2018) kecanduan *game online* merupakan gangguan mental ditandai dengan peningkatan memprioritaskan *game* dari pada kegiatan atau aktivitas lain. Kecanduan *game online* suatu gangguan jiwa yang masih kontroversial yang menyebabkan perilaku seseorang menjadi ketergantungan atau kecanduan akan bermain *game online* (Wiguna et al. 2020).

Individu yang mengalami adiksi *game online* akan timbul gejala *salience* (perilaku yang mendominasi pikiran, perilaku dan perasaan untuk bermain *game online* terus-menerus), *conflict* (perilaku menyebabkan konflik dengan diri sendiri atau orang lain), *relapse* (kecenderungan pengembalian pola perilaku sebelumnya), *tolerance*

(peningkatan jumlah perilaku untuk bermain *game online*), *mood modification* (perilaku menyebabkan euphoria atau memodifikasi suasana hati), *withdrawal* (perasaan mengalami tidak senang ketika mengurangi perilaku yang dilakukan), *problem* (masalah yang akan muncul) (Andreassen et al. 2013). Banyak pengaruh yang akan didapat dari orang yang bermain *game online*.

Bermain *game online* bisa mempengaruhi produktivitas pada seseorang sehingga akan menyebabkan seseorang akan lebih malas untuk melakukan aktivitas lainnya salah satunya seperti bekerja. Selain membuat seseorang menjadi tidak produktif, individu yang bermain *game online* juga bisa menghasilkan perilaku yang negative dan positif. Selain mempengaruhi perilaku, dampak dari bermain *game online* dalam jangka waktu lama bisa mempengaruhi kesehatan (Umar et al. 2021).

Dampak dari seseorang yang mengalami kecanduan *game online*. Jika dimainkan dengan benar dampak dari bermain *game online* dapat mengasah keterampilan seseorang saat bermain, koordinasi kedua tangan, kedua mata dan bisa membuat suatu strategi. Nyatanya lebih banyak dampak negative dari bermain *game online* seperti mengalami masalah pada kesejahteraan fisik dan psikologis secara serius. Perubahan pada mereka yang mengalami kecanduan *game online* bisa mengalami ketidakpuasan, menurun nafsu makan, kesedihan, kelelahan, sakit punggung, hingga mengalami susah tidur (Şalvarlı and Griffiths, 2019), ketidakmampuan individu mengendalikan emosi atau keinginan, rendahnya pengendalian diri bisa berdampak pada perubahan urutan prioritas individu tersebut (Fahrizal and Faiga, 2021). Bermain *game online* berlebihan bisa mempengaruhi produktivitas pada seseorang.

Produktivitas merupakan suatu sikap diri yang memiliki arti pandangan manusia untuk membuat kehidupan hari besok harus lebih baik dari hari sekarang dan membuat kehidupan yang terjadi hari ini harus lebih baik dari hari kemarin.

Produktivitas dapat dipengaruhi oleh beberapa factor seperti pendidikan, umur, pengalaman kerja, jenis kelamin, tenaga kerja dan bayaran (Umar et al. 2021). Tenaga kerja ialah seseorang yang mencari atau sudah memiliki suatu pekerjaan yang menghasilkan atau membuat suatu jasa atau barang yang sudah memenuhi persyaratan atau usia yang sudah ditentukan oleh undang-Undang yang bertujuan memperoleh suatu hasil atau upah untuk kebutuhan kehidupan sehari-hari (Londa, 2021).

Hasil studi pendahuluan berdasarkan observasi pada tanggal 3 April 2021 di daerah Jakarta Selatan, peneliti menemukan beberapa individu yang bermain *game online* terutama pada seseorang yang sudah dewasa dan memiliki suatu pekerjaan. Kebanyakan dari mereka bermain *game online* sudah dari sebelum bekerja untuk mengisi waktu kosong dan masih bermain saat sudah mendapatkan pekerjaan. Ada yang mengatakan selama mereka bermain game online tidak mengganggu suatu aktivitas atau pekerjaan yang mereka sedang lakukan karena masih memiliki suatu batasan untuk bermain *game online*. Disisi lain mengatakan *game online* membuat lupa akan waktu untuk melakukan suatu aktivitas atau pekerjaan lainnya. Hasil penelitian Nadia Rahmi, Syahril dan Adlin (2021) menyatakan bahwa dampak dari bermain *game online* terhadap produktivitas belajar pada remaja. Penggunaan *game online* yang berlebihan akan menimbulkan sikap ketergantungan, sikap inilah yang akan menjadi dampak pada produktivitas belajar pada remaja.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan produktivitas kerja dan kecanduan *game online* yang terdapat pada masa usia dewasa. Peneliti ingin mengetahui hubungan antara produktivitas kerja, dan perilaku adiksi *game online* pada usia dewasa di daerah Jakarta Selatan.

B. Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi internet dalam membuat bentuk permainan online dapat mempengaruhi seseorang dalam aktivitasnya dan produktivitas pada kerjanya. *Game online* permainan yang paling sering dimainkan secara terus menerus pada seseorang yang dapat menyebabkan adiksi pada *game online*. Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian hubungan tingkat adiksi *game online* dengan produktivitas kerja pada orang dewasa di Jakarta Selatan, sehingga muncul pertanyaan dari peneliti yaitu: Apakah terdapat hubungan antara perilaku adiksi *game online* dengan produktivitas kerja?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan antara tingkat adiksi game online dengan produktivitas kerja pada orang dewasa didaerah Jakarta Selatan.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui tingkat adiksi game online di Daerah Jakarta Selatan.
- b. Mengetahui tingkat produktivitas kerja di Daerah Jakarta Selatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan terkait hubungan tingkat adiksi *game online* dengan produktivitas kerja pada usia dewasa di Jakarta Selatan.

2. Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian dapat dijadikan tambahan sumber informasi dan menambah pengetahuan untuk masyarakat tentang adiksi *game online*, gejala yang dialami seseorang mengalami adiksi game online dan dampak positif dan negative pada

produktivitas kerjaapa yang akan terjadi pada seseorang yang mengalami adiksi game online.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan salah satu informasi tambahan dan gambaran untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti terkait hubungan produktivitas kerja dengan perilaku tingkat adiksi *game online* pada usia dewasa.

4. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan bahan acuan untuk membuat kurikulum pendidikan untuk mengetahui mengenai bagaimana hubungan tingkat adiksi *game online* dengan produktivitas kerja pada seseorang.

5. Bagi Keperawatan

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi upaya pencegahan, gambaran dan mengetahui seseorang yang mengalami tanda dan gejala adiksi game online, dan untuk mengetahui dampak negative dan positif yang terjadi pada aktivitas produktivitas kerja seseorang.

E. Penelitian Terkait

1. Penelitian berjudul “Game Online dan Produktivitas Pada Remaja Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh game online terhadap produktivitas belajar pada remaja yang ada di Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan responden 50 orang dijadikan sampel pada remaja yang bermain game online, pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online yang berlebihan akan menimbulkan sikap ketergantungan terhadap game online tersebut. Sikap ketergantungan akan menimbulkan dampak

negative terhadap produktivitas belajar remaja. Remaja lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online dari pada belajar yang seharusnya dilakukan sebanyak 8 hingga 10 jam perhari. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman atau gambaran motivasi bagi pelajar maupun remaja yang membaca untuk tidak terlalu ketergantungan aktivitas game online dan agar selalu melakukan hal-hal yang berdampak positif maupun potensi bagi kalangan remaja maupun pelajar.