

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui untuk hanya *browsing*, *e-mail*, *chatting* ternyata sekarang sering digunakan oleh mahasiswa untuk bermain game yang lebih dikenal dengan game online. Sejak beberapa tahun terakhir, game online berkembang dengan begitu pesat dan dengan mudah dapat ditemukan di tengah masyarakat kita. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis game yang dihadirkan pun cukup beragam. Namun sayangnya, fenomena yang terjadi pada saat ini terutama remaja mereka terlena dengan permainan modern. Mereka membuat kehidupannya tidak bermakna karena game online, yang mereka lakukan sebagai bentuk menghilangkan rasa bosan, sehingga mereka lupa memikirkan masa depannya. Bermain game online dapat menyita banyak waktu sehingga dapat mengabaikan aktifitas-aktifitas penting yang dapat mereka lakukan, hal ini yang mengarahkan pada tingkah laku addictive pada para pelakunya. Mahasiswa sendiri di harapkan mempunyai keterampilan dalam mengatur perilakunya agar sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat tempat dia tinggal sehingga mahasiswa tersebut dapat terhindar dari perilaku negatif bagi dirinya seperti kecanduan pada *smartphone* atau kecanduan *mobile game online*, keterampilan ini disebut dengan istilah kontrol diri. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan kecanduan adalah rendahnya kontrol diri yang dimiliki dalam diri individu.

Survei APJII 2020 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), penetrasi pengguna internet berdasarkan kota/kabupaten terkonsentrasi di area

urban adalah 72,41. Hasil survei ini berkaitan pada penetrasi pengguna internet secara total di Indonesia yang tumbuh tipis hampir 8 persen menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi 262 juta orang. Pengguna game online di Indonesia juga cukup terbilang besar jumlahnya yaitu 6,5 juta orang atau bertambah besar 500 ribu orang tiap orang dari jumlah game pada tahun 2013 yaitu 6,6 juta orang. Besarnya pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk Indonesia yang tidak lebih dari 16,1 % pertahun (Rahman, 2018). Secara keseluruhan mahasiswa yang bermain game online, terbanyak tinggal bersama kedua orang tua (77,7%), usia pertama bermain game online paling banyak > 10 tahun (64,7%) dan terakhir layanan warung internet yang sering digunakan adalah paket 5 jam (38,4%) (Islam et al., 2020). Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 22 Mei 2022 di STIKES Bina Sehat PPNI Mojokerto, peneliti menemukan banyak mahasiswa yang memainkan *game online* yaitu 48 % sebanyak 65 orang. Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan 4 mahasiswa tingkat 1 STIKES Bina Sehat PPNI Mojokerto adalah keempat remaja tersebut mengatakan bahwa mereka memainkan game online (*Mobile Legend*) setiap hari tanpa memperhatikan waktu. Mereka memprioritaskan game online ini dibanding dengan aktivitas yang lain, sehingga mereka tidak ingin diganggu ketika bermain game online.

Kontrol diri dalam individu secara garis besar dipengaruhi oleh beberapa faktor terdiri dari faktor internal dari diri sendiri dan faktor eksternal lingkungan individu. Faktor internal Faktor internal yang mempengaruhi kontrol diri seseorang adalah faktor usia dan kematangan. Semakin bertambahnya usia seseorang maka akan semakin baik kontrol dirinya, individu yang matang secara

psikologis juga akan mampu baik mengontrol perilakunya karena telah mampu mempertimbangkan mana hal yang baik dan yang tidak baik bagi dirinya. Faktor eksternal Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orangtua akan menentukan bagaimana kemampuan kontrol diri seseorang (Ghufron, 2014: 32). Menurut (Griffiths et al., 2004) terdapat enam aspek kecanduan game online yaitu, saliance: individu berfikir tentang game online setiap hari; perubahan suasana perasaan: mengacu pada perasaan bergairah saat bermain game online; toleransi: bermain terus menerus untuk mendapatkan kepuasan dalam bermain game online; withdrawal: perasaan negatif atau sedih ketika dihentikannya kegiatan bermain *game online*; konflik interpersonal: perdebatan, pengabaian, dan berbohong kepada orang-orang disekitar; relapse: kecenderungan untuk kembali bermain game bahkan setelah periode bermain telah terkontrol. *Game online* mempunyai hal-hal yang dapat mempengaruhi kemampuan yang positif seperti merangsang saraf motorik dalam bereaksi, melatih keterampilan tangan, koordinasi motorik mata dan tangan menjadi lebih terlatih, merangsang kemampuan mereka dalam berstrategi, merangsang kemampuan mereka berpikir untuk memecahkan masalah, dan lain sebagainya (Greenfield et al, 1994; Beck et al, 2017). Namun dalam kenyataannya, ternyata game online juga mempunyai sisi gelapnya tersendiri. Diungkapkan oleh beberapa ahli seperti Prof. Dr. Utami Munandar, seorang psikologi, mengingatkan bahwa dampak buruk yang bias akibat kecanduan game ini adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Menurut Paul Wilson, hardcore gamer dapat meluangkan 16-20 jam per hari untuk bermain game. Lain telah

mendokumentasikan hubungan negatif yang serupa antara jumlah waktu bermain game dan prestasi sekolah (Anderson & Dill, 2000; Paschke, Green, & Gentile, 2016).

Solusi mengatasi kecanduan game online antara lain :

1. *Attention swiching* :

Kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap gam online. Contohnya dengan menyibukkan diri dengan kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga melukis ataupun kegiatan lainnya sesuai dengan bakat dan minatnya.

2. *Dissuasion* :

Tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain game online dengan cara memberikan nasihat, argument, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan.

3. *Parental monitoring* :

Upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya. Contohnya para orang tua harus mengawasi anaknya dalam bermain game online supaya tidak berpotensi kearah kecanduan.

4. *Education* :

Focus upaya yang mengacu pada pemberian pendidikan untuk memperoleh pengetahuan mengenai topic yang bersangkutan. Upaya ini dilakukan sendiri maupun dengan bantuan pihak lain.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada Hubungan Kecanduan Mobile Game Online (Gadget) Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI

Mojokerto.?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Kecanduan *Mobile Game Online (Gadget)* Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi Kecanduan *Mobile Game Online (Gadget)* Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto.
2. Mengidentifikasi Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto.
3. Menganalisis Hubungan Kecanduan *Mobile Game Online (Gadget)* Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto..

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan, khususnya pengembangan wawasan keperawatan komunitas.

1.4.2 Bagi Praktik

1. Menambah pengetahuan tentang hubungan kontrol diri dengan kecanduan bermain *mobile game online* pada mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto sehingga mahasiswa dapat mengantisipasinya dan mampu melakukan upaya-upaya untuk mencegahnya dan diharapkan mahasiswa dapat berperilaku lebih baik dalam menggunakan gadget.

2. Sebagai bahan referensi mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan bermain *mobile game online* pada mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan tingkat 1 Stikes Bina Sehat PPNI Mojokerto Malang sehingga upaya pencegahan kecanduan game dapat ditingkatkan.
3. Sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi *mobile game online* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

