

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik penggunaan dari berbagai kalangan masyarakat. Jumlah masyarakat Indonesia yang terhubung ke internet terus bertambah. Bahkan internet kini menjadi salah satu kebutuhan sehari-hari. Hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Pengguna internet terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya akses koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta semakin tersedianya peralatan pendukung seperti komputer, laptop hingga smartphone.

Game online adalah suatu jenis permainan yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau perangkat khusus yang biasanya digunakan untuk bermain game. Pengguna jaringan internet, sehingga pemain di seluruh dunia bisa bermain bersama dalam waktu yang bersamaan. Pemain game online di seluruh dunia sangat banyak yaitu sekitar 217 juta orang, kurang lebih 85% diantaranya. Gejala kecanduan game online meliputi bermain game online hampir setiap hari dalam waktu yang lama, tidak bisa beristirahat, kehilangan ketertarikan dengan aktifitas lain dan menggunakan game sebagai tempat pelarian (Warih, 2009).

Di Indonesia sendiri tahun 2018 jumlah pengguna internet sudah mencapai 171,17 juta jiwa. Angka ini setara dengan 64,8% dari total penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa. Tahun 2017, terdapat pertambahan pengguna internet di Indonesia mencapai 27,92 juta orang atau tumbuh 10,12%. Depresi menduduki peringkat kedua setelah skizofrenia sebagai gangguan jiwa yang paling banyak di

derita oleh pasien yang dirawat di Rumah sakit jiwa, sedangkan penderita depresi yang berada di luar Rumah sakit jiwa diperkirakan lima kali lebih banyak dari pada penderita skizofrenia. Prevalensi gangguan jiwa berat, seperti skizifrenia adalah 1,7 per 1000 penduduk atau sekitar 400.000 orang. Beban penyakit atau *burden of disease* penyakit jiwa di tanah Air masih cukup besar. Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013, menunjukkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan adalah besar 6% untuk usia 15 tahun ke atas atau sekitar 14 juta orang. *World Health Organization* (WHO) memperkirakan bahwa depresi akan menjadi penyakit dengan beban global kedua terbesar di dunia setelah penyakit jantung iskemik pada tahun 2020 mendatang (Lestari, 2016). Kejadian depresi di Indonesia sendiri belum ada catatan pasti tentang jumlah remaja yang mengalami depresi. Berdasarkan data dari Dinkes kota Semarang tahun 2010 terdapat 91700 (63,84) dari 14,635 remaja yang memerlukan perawatan konseling yang mengalami permasalahan kewajiban yang salah satunya dalam bentuk depresi (Safitri, 2013).

Perilaku kecanduan game online cenderung terjadinya dampak sering lupa waktu, pola tidur terganggu dan boros dalam keuangan, menjadi malas dalam beraktifitas selain bermain game, pola tidur dan pola makan tidak teratur sehingga menjadi emosional. Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada game online terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama. Para pemain di seluruh dunia bisa saling berinteraksi satu sama lain melalui game tersebut, sehingga terbentuk apa yang di sebut *virtual world* (dunia maya). Orang yang terisolasi dari lingkungan, cenderung cepat bosan, suka

menyendiri, serta kurang percaya diri adalah orang yang mungkin beresiko menjadi pecandu game. Kecanduan game lebih banyak terjadi pada remaja, karena adanya keinginan untuk mendapatkan kekuatan, kecepatan perubahan serta memiliki keinginan untuk menganalisis aturan dalam sistem game dan mengoptimalkan karakter di dalam game online (Warih, 2009).seperti

Penelitian yang dilakukan oleh Warih (2009), kecanduan game online membawa dampak negatif, baik dari aspek fisik maupun psikologis. Dari aspek psikologis, buruknya hubungan sosial dengan keluarga dan teman, menyebabkan pecandu game online terisolasi dari masyarakat rentan menderita gangguan psikiatri, salah satunya depresi. Pada penelitian yang dilakukan di universitas balton di inggris di peroleh hasil bahwa kecanduan game online memiliki kecenderungan atau beresiko menderita *Asperg's syndrome*, *Asperg's syndrome* merupakan salah satu autisme dimana penderitanya memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dengan lingkungannya, sehingga kurang begitu diterima di lingkungan dan dari penelitian ini memperoleh hasil bahwa pecandu game online beresiko mengalami gangguan kesehatan mental seperti depresi (warih 2009).

Hasil penelitian diatas kecanduan game online, memiliki kecenderungan atau beresiko menderita *asperg's syndrome*, *autism* dan rentan mengalami berbagai kelainan dan gangguan mental, salah satunya adalah depresi.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di SMAN 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di SMAN 2 Bangkalan.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan game online pada remaja di SMAN 2 Bangkalan.
2. Mengidentifikasi tingkat depresi pada remaja di SMAN 2 Bangkalan.
3. Menganalisis hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di SMAN 2 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi ilmiah mengenai hubungan antara kecanduan game online dengan depresi pada remaja, agar dapat digunakan sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah untuk menambah wawasan penulis mengenai wacana nilai pendidikan khususnya pendidikan kesehatan, untuk selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam berperilaku dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya, serta referensi terhadap penelitian yang sejenis.

