

BAB I PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. *Gadget* contohnya laptop atau komputer, tablet PC dan *smartphone* (Octaviana dkk, 2011). Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa, namun juga banyak digunakan oleh anak – anak (Warisyah, 2015). Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta jiwa. Pengguna internet tertinggi berdasarkan usia adalah usia 13-18 tahun sebesar 75,50%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet tertinggi yaitu *smartphone* (44,16%), dan 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet untuk bermain *game online* (APJII, 2017).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Data Digital Indonesia tahun 2019. Sebagian besar pengguna internet Indonesia (98%) menggunakan internet untuk mengakses video *online*. Sekitar 50% dari pengguna internet Indonesia juga mengaku gemar mengakses konten televisi melalui internet. 46% pengguna internet gemar bermain *game online* di internet. Bahkan 36% pengguna internet juga senang menonton *streaming* orang lain yang sedang bermain *game online*. *Game online* merupakan suatu permainan yang diciptakan dari perangkat modern. Terdapat berbagai jenis *game online* yang ada saat ini, dengan tema dan tujuan yang berbeda-beda. Permainan ini dapat dimainkan secara kelompok atau individu. Bahkan dapat juga berinteraksi dengan ribuan pemain *online* lainnya (Granic & Adam Lobel, 2014). Salah satu penelitian di Amerika yang diungkapkan dalam *Journal Pediatrics* bahwa 2/3 dari total semua rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah (6-18 tahun) mempunyai komputer di rumahnya dan sekitar 59% diantaranya memanfaatkan untuk bermain *game online* (Rini, 2011).

Survei Entertainment Software Association (ESA) (2013) menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu *Smartphone* yang dapat difungsikan untuk bermain *game*. Sementara 32% dari pemain *game* adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10 % dari remaja berusia 10-18 tahun bermain *game online* rata-rata tiga kali dalam sehari dengan durasi 1 jam atau lebih perharinya. Remaja umumnya lebih sering bermain *game online*

dibandingkan orang dewasa dan mereka akan lebih rentan terhadap kecanduan bermain *game online* (Lemmens, Valkenburg & Petter, 2009).

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perkembangan fisik dan psikis pada masa remaja akhir yang dicapai remaja berpengaruh pada perubahan sikap dan perilakunya. Pemikiran moral remaja berkembang sebagai pendirian pribadi yang tidak tergantung lagi pada pendapat yang bersifat konvensional. Remaja menurut *World Health Organization (WHO)* adalah individu yang berusia 10-19 tahun. Data demografi menunjukkan populasi penduduk terbesar di dunia adalah remaja yaitu sekitar 29% dan 80% diantaranya tinggal di Negara berkembang (WHO, 2010). Tugas perkembangan remaja adalah mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan, mencapai peran sosial laki-laki dan perempuan, menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya (Hurlock, 2010).

Remaja khususnya laki-laki, memiliki peluang besar dalam ketergantungan *game online*. Laki-laki menunjukkan tingkat keterhubungan internet dan pengguna *game online* yang lebih tinggi dari pada perempuan (Jiang, 2014). Saat bermain *game online*, mereka akan menjadi pemain yang merasakan pengalaman kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan, kebebasan, prestasi dan lain-lain. Di Indonesia, fenomena bermain *game online* sudah banyak melibatkan remaja. *Game online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Pengguna *game online* di Indonesia untuk produk dari *Lyto* sudah mencapai data 6 juta orang (Henry, 2009).

Bermain *game online* pada remaja memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi remaja. Salah satu dampak positif dari *game online* adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Kegemaran bermain *game online* membuat remaja dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalar terus mengalami perkembangan (Agata, 2015). Dampak negatif *game online* lebih dirasakan jika terjadi ketergantungan. Apabila *game* dimainkan secara berlebihan remaja tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah (Dani, Sudikin & S, 2014).

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk membuat tugas akhir menggunakan media buku saku dengan judul Pemberian Edukasi Bahaya *Game Online* Pada Remaja. Buku saku ini lebih ditujukan kepada remaja akhir karena mereka sudah dapat mengontrol emosinya dibandingkan dengan remaja awal dan remaja madya. Buku saku ini dapat dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja. Di dalam buku saku tersebut berisikan tentang pengertian *game online*, bahaya serta solusi yang diberikan sehingga diharapkan remaja dapat memahami bagaimana cara untuk mengatasinya.