

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena bermain *video game* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus di perhatikan. *Video game* yang memiliki unsur kekerasan kini semakin mudah di dapat baik oleh orang dewasa maupun remaja bahkan anak-anak, dimana jenis *video game* dengan unsur kekerasan ini mencapai 80% dari jumlah *video game* yang telah di produksi.¹ Penelitian oleh Gentile (2009) di Amerika menunjukkan bahwa 8,5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional.² Menurut Komang Budi Aryasa (2010) jumlah pemain *video game* di Indonesia meningkat 33% setiap tahunnya.³ Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain *video game* di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali.

Pesatnya perkembangan teknologi permainan diantaranya adalah *video game* dapat mempengaruhi perkembangan mental dan emosional remaja. *Video game* aksi adalah permainan yang menekankan pada tantangan fisik, kecepatan refleks, dan pertarungan/peperangan tempo cepat.⁴ Hasil penelitian Anderson dkk (2008) menunjukkan bahwa anak yang bermain *video game* aksi dengan unsur kekerasan mengalami peningkatan emosi sehingga berperilaku lebih agresif.⁵

Kemudahan dalam mendapatkan *video game* membuat jumlah pemain meningkat setiap tahunnya, termasuk anak-anak dan remaja. Kondisi ini memerlukan perhatian serius dari masyarakat, khususnya orang tua untuk mengetahui lebih dini tentang masalah mental emosional pada remaja, sehingga dapat dicegah lebih awal dan tidak berdampak pada masa kehidupan selanjutnya.

Masa remaja merupakan masa transisi ditandai dengan berbagai perubahan fisik, emosi, psikis, dan perubahan sosial. Fase perubahan ini sering terjadi konflik antara remaja dengan dirinya sendiri maupun dengan lingkungannya. Konflik yang tidak teratasi dengan baik dapat membawa dampak negatif terutama terhadap pematangan karakter remaja dan tidak jarang menjadi masalah mental emosional.⁶

Masalah mental emosional merupakan suatu keadaan yang mengindikasikan individu mengalami suatu perubahan emosional sehingga dapat berkembang menjadi keadaan patologis apabila terus berlanjut, sehingga perlu dilakukan antisipasi agar kesehatan jiwa masyarakat tetap terjaga.⁷ Artikel satuan tugas (satgas) remaja Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menunjukkan bahwa 80% remaja berusia 11 – 15 tahun menampakkan perilaku berisiko tinggi yaitu sebanyak 50% remaja pernah menggunakan ganja, 65% remaja pernah merokok dan 82% pernah meminum alkohol, beberapa remaja juga menunjukkan perilaku berisiko tinggi lainnya seperti mengemudi dalam keadaan mabuk, melakukan hubungan seksual tanpa kontrasepsi, berkelakuan buruk di sekolah, penyalahgunaan zat terlarang, serta perilaku antisosial (mencuri, berkelahi, atau membolos), dan perilaku kriminal yang bersifat minor.⁶

Berbagai faktor dapat membuat remaja mengalami masalah mental emosional, salah satu faktor yang di duga ikut berperan adalah ilmu pengetahuan dan teknologi.⁸ Perkembangan teknologi yang begitu cepat, memberikan kemudahan bagi remaja untuk mendapatkan akses informasi dari seluruh dunia dalam waktu yang singkat, sehingga dapat terjadi akulturasi nilai-nilai sosial budaya asing kedalam kehidupan sehingga dapat menggeser nilai sosial budaya yang telah ditanamkan dalam diri remaja.⁹ Berbagai macam produk dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini bisa dinikmati salah satunya yaitu *video game*.

Penelitian WHO tahun 2000 diperoleh data masalah mental sebesar 12%, tahun 2001 meningkat menjadi 13% dan diprediksi pada tahun 2020 menjadi 15%.¹⁰ Hasil survei Riset kesehatan dasar (Riskesdas) tahun 2007 menunjukkan bahwa 11.6% orang Indonesia diatas usia 15 tahun mengalami masalah mental emosional.¹¹ Hasil penelitian pada 578 siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di kota Semarang tahun 2009, prevalensi masalah mental sebesar 9,1%.¹²

SMP Negeri 3 Semarang merupakan salah satu sekolah menengah pertama favorit dikota Semarang yang terletak di jalan Mayjen D.I Panjaitan nomor 58 Semarang. Berdasarkan letaknya SMP Negeri 3 Semarang berjarak tidak terlalu jauh dari pusat kota Semarang, sehingga akses untuk mendapatkan fasilitas *video game* bagi siswanya sangatlah mudah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin meneliti tentang masalah mental emosional pada remaja yang bermain *video game* jenis aksi dan remaja yang bermain *video game* non-aksi di SMP Negeri 3 Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan masalah mental dan emosional pada remaja yang bermain *video game* aksi dan non aksi di SMP N 3 Semarang ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis perbedaan masalah mental dan emosional pada remaja yang bermain *video game*.

1.3.2 Tujuan Khusus

1) Mendiskripsikan gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, hubungan antar sesama, dan perilaku prososial pada remaja yang bermain *video game* aksi di SMPN 3 Semarang.

2) Mendeskripsikan gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, hubungan antar sesama, dan perilaku prososial pada remaja yang bermain *video game* non-aksi di SMP N 3 Semarang.

3) Menganalisis perbedaan gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, hubungan antar sesama, dan perilaku prososial pada remaja yang bermain *video game* non-aksi dan non aksi di SMP N 3 Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Sumbangan informasi mengenai masalah mental dan emosional pada remaja serta deteksi dini terhadap masalah tersebut.

2) Memberikan informasi kepada masyarakat dan sekolah mengenai penggunaan SDQ sebagai alat deteksi dini masalah mental dan emosional pada remaja.

3) Memberikan masukan kepada orang tua siswa untuk menindaklanjuti ataupun memberikan pendampingan kepada anak yang mengalami masalah mental dan emosional akibat bermain *video game* baik aksi maupun non aksi.

4) Sebagai bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

NO	Peneliti dan Judul	Metode	Hasil
1	Gentile D Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18. Psychological Science.2009 ²	Penelitian Deskriptif Subjek 1.178 warga Amerika usia 8-18 tahun. Instrumen: Interview	Prevalensi remaja usia 8-18 yang tahun memperlihatkan gejala kecanduan <i>Video game</i> dan mengarah pada perilaku patologis sebesar 8,5%

2	Dian Putri U	Penelitian	Prevalensi dan rerata skor masalah mental emosional pada siswa reguler lebih tinggi dibanding siswa akselerasi
	Masalah mental dan emosional pada siswa smp kelas akselerasi dan reguler Studi Kasus di SMP Negeri 2 Semarang.2012 ²¹	Deskriptif Subjek penelitian 88 siswa SMP N 2 Semarang.	
		Instrumen	
		SDQ	
3	Mentzoni AR dkk	Penelitian	Responden menggunakan video game secara teratur sejumlah 56,3 % . Prevalensi kecanduan video game 0,6 % , dengan penggunaan video game bermasalah 4,1 % .
	Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. <i>Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking</i> 2010. ³¹	Deskriptif Subjek 816 remaja Norwegia	
		Instrumen	
		Kuesioner	
4	Ybara, M.L dkk	Penelitian	Responden penelitian 1.4% membawa senjata ke sekolah, dengan 69% membawa senjata seperti pada <i>video game</i> ..
	Cross-sectional associations between violent video and computer <i>game</i> playing and weapon carrying in a national cohort of children. <i>Agresive Behav.</i> 2014. ³⁸	Deskriptif Subjek 1.489 anak usia 9-18 tahun	
		Instrumen	
		kuesioner	

Perbedaan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada perbedaan waktu, tempat, subjek, tujuan dan metode penelitian. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui perbedaan masalah mental emosional pada remaja yang bermain *video game* aksi dan non aksi dengan menggunakan instrument SDQ.

