

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Permainan dalam game online mengandung alur cerita panjang yang membuat pemain game menjadi semakin tertantang. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap levelnya. Hal itulah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan. Pecandu game online sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritasnya adalah remaja termasuk didalamnya ialah mahasiswa (Febriani, 2012). Organisasi kesehatan dunia (WHO) bakal menetapkan kecanduan bermain game sebagai salah satu gangguan mental. Berdasarkan dokumen klasifikasi penyakit internasional ke-11 (Internatioal Classified Disease/ICD) yang dikeluarkan WHO, gangguan ini dinamai gaming disorder.

Lembaga survei global, IDC juga memperkirakan hampir 20 % pengguna internet di Indonesia adalah para pemain online game (secara real-time). Mereka mengalami pertumbuhan hampir 30% pada 2012 (Zuchri dalam Tempo.Co, 2013). Sejak 2012 pengguna game online diperkirakan meningkat 5% hingga 10% setiap tahunnya. Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, menyebutkan penggunaan internet aktif tahun 2014 sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Adapun gejala kecanduan game online bisa ditandai dengan tiga perilaku. Pertama dan terutama, pengidap gangguan gaming

disorder akan bermain game secara berlebihan, baik dari segi frekuensi, durasi, maupun intensitas. Gejala kedua, pengidap gaming disorder juga lebih memprioritaskan bermain game. Hingga akhirnya muncul gejala ketiga, yakni tetap melanjutkan permainan meskipun pengidap sadar jika gejala atau dampak negatif pada tubuh mulai muncul.

Mudah dan murah nya biaya untuk bisa mengakses game online merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk mengakses game online kapanpun dan dimanapun. Intensitas yang tinggi dalam bermain game online dapat membuat mahasiswa kecanduan, sehingga berdampak diantaranya yaitu mahasiswa tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari- sehari, mendorong mahasiswa untuk bertindak asosial, menurunnya konsentrasi belajar, menyebabkan mahasiswa malas belajar dan kemalasan dalam mengerjakan tugas kuliah.

Pelan-pelan menahan diri agar tidak selalu main game saat ingin main game dengan cara mengurangi durasi, frekuensi dan intensitas dalam bermain game online, dan melakukan kegiatan yang membuat tidak dapat main game. Hindarkan *smartphone* yang ada game itu tidak selalu berada dikantong atau didekat. Kedua minta bantuan dari orang terdekat agar menjadi sumber dukungan emosional saat keinginan bermain game muncul dan untuk menahan diri agar tidak bermain game. Yaitu dengan menelepon atau berbicara agar keinginan bermain game teralihkan. Perlu diyakini bahwa suatu tindakan yang dimulai pasti bisa diakhiri, begitu juga menghentikan kecanduan game.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah pada latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang dapat diambil oleh penulis adalah” Bagaimana kasus kecanduan game online pada Mahasiswa Prodi DIII Keperawatan Sutopo Surabaya?”

C. Tujuan Penelitian

Diketahuinya kasus kecanduan game online pada Mahasiswa Prodi DIII Keperawatan Kampus Sutopo.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil penulisan karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam menulis karya tulis ilmiah tentang studi kasus kecanduan game online.

2. Bagi Institusi

Hasil penulisan karya tulis ilmiah sebagai referensi mengenai perilaku kecanduan bermain game online pada Mahasiswa sehingga upaya pengawasan dapat ditingkatkan.

3. Bagi Mahasiswa Sutopo

Menambah pengetahuan tentang kecanduan game online dan dampak yang dapat ditimbulkan. Mahasiswa bisa mengupayakan untuk menghindari kecanduan game online.