

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja menurut *World Health Organization* (WHO) adalah individu yang berusia 10-19 tahun. Masa Remaja disebut dengan pubertas adalah masa transisi dari masa anak ke masa dewasa yang ditandai dengan munculnya tanda-tanda seksual sekunder dan kemampuan bereproduksi dengan ditandai dengan perubahan hormonal, perubahan fisik maupun perubahan psikologis dan social. Masa remaja adalah masa kritis pada perkembangan seseorang dimana mereka akan menghadapi konflik baru yang jika tidak segera diselesaikan maka akan berdampak negatif pada pematangan karakter dan dapat terjadi masalah mental emosional saat dewasa.

Berdasarkan hasil penelitian dari WHO, diperkirakan sekitar 14% anak berusia 10-19 tahun mengalami kondisi kesehatan mental. Masalah kesehatan remaja dapat berdampak pada fisik, mempengaruhi kesehatan mental, emosi, ekonomi dan kesejahteraan social. Remaja banyak mengalami tekanan mental dan emosi sehingga remaja mengalami gangguan emosional. Gangguan emosional ini memberikan dampak buruk bagi para remaja dari penurunan prestasi belajar, kenakalan remaja, masalah bersosial dengan orang lain dan perilaku seksual yang menyimpang. Remaja pasti akan mencari cara untuk menyelesaikan atau mengalihkan permasalahan tersebut dengan berbagai cara.

Game Online adalah salah satu permainan modern yang paling sering dimainkan oleh remaja saat ini. Remaja yang bermain *game online* selama lebih dari 1 jam dan dilakukan berhari-hari memiliki kemungkinan gejala gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GGPH) yang lebih intens atau inatensi daripada remaja yang tidak bermain game. *Game online* seluler mengacu pada *game* yang dimainkan oleh pemain tunggal

atau multi melalui perangkat seluler online. Hal ini dapat meningkatkan karakter individualistis sehingga dapat mengurangi kuantitas hubungan sosial remaja dengan orang lain. Masalah mental emosional yang didapatkan dari bermain *game online* bisa mempengaruhi masalah mental emosional pada kehidupan nyata seorang remaja. Dari gambaran teori tersebut, masalah mental emosional ini membutuhkan penanganan yang tepat dan seimbang sejak dini sehingga dapat membantu anak dalam berkembang menjadi dewasa yang lebih baik untuk kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan berbagai studi yang telah ada, terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap masalah mental emosional pada remaja. Terdapat beberapa kategori masalah mental emosional, yaitu gangguan emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, masalah dengan sesama dan perilaku prososial. Kategorik yang paling banyak terjadi adalah masalah perilaku, gangguan emosional dan perilaku prososial. Penelitian topik ini belum pernah dilakukan di Kudus. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menganalisa serta membuktikan adanya hubungan antara durasi bermain *game online* dengan masalah mental emosional. Dalam penelitian yang penulis laksanakan, populasi yang menjadi target penulis adalah siswa-siswi di SMA Masehi Kudus. Dalam penelitian ini, penulis akan melihat dan mengetahui hubungan durasi bermain *game online* terhadap masalah mental emosional pada remaja usia 16-18 tahun. Maka dapat dirumuskan masalah penelitian “Apakah terdapat hubungan durasi bermain *game online* dengan masalah mental emosional pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Masehi Kudus?”

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut maka dibentuklah pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan durasi bermain *game online* dengan masalah mental emosional pada remaja usia 16-18 tahun?
2. Masalah mental emosional apa yang paling banyak terjadi pada remaja usia 16-18 tahun terhadap lamanya durasi bermain *game online*?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan durasi bermain *game online* dengan masalah mental emosional pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Masehi Kudus

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui karakteristik durasi bermain *game online* dengan masalah emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, masalah hubungan antar sesama dan perilaku prososial pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Masehi Kudus.
2. Untuk mengetahui karakteristik jenis kelamin yang bermain *game online* dengan masalah emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, masalah hubungan antar sesama dan perilaku prososial pada remaja usia 16-18 tahun di SMA Masehi Kudus.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademik

1. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya tentang hubungan durasi bermain *game online* dengan masalah mental emosional pada remaja usia 16-18 tahun.
2. Untuk menambah wawasan mengenai hubungan durasi bermain *game online* terhadap masalah mental dan emosional pada remaja.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Meningkatkan kesadaran mengenai dampak buruk adiksi game terhadap masalah mental dan emosional pada remaja.

