

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dampak perkembangan teknologi di antaranya adalah perkembangan jaringan internet, dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, *game center* memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

Game saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak dan remaja, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan banyak yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Game Online juga membawa dampak pada perkembangan kesehatan remaja. Alasannya karena remaja yang main *Game online* terkadang membuat keasyikan tersendiri sehingga lupa akan kehidupan sosial, walaupun sebenarnya dalam bermain *game* online itu pemain dapat bersosialisai dengan pemain lainnya.

Teknologi *game online* di ilhami oleh penemuan metode *networking computer* tahun 70an oleh militer di amerika serikat. Dari konsep inilah dikembangkan berbagai fitur baru termasuk *game*. Jaringan yang digunakan masih *local area network* (LAN) kemudian berkembang menggunakan jaringan yang luas melalui jalur *www* (*world wide web*) atau internet yang bisa diakses via nirkabel.

Untuk bisa memainkan *game online* terlebih dahulu harus menginstal dulu program *game*-nya. Untuk itu, perangkat keras (*hardware*) yang digunakan harus memadai. Berbeda dengan *game* biasa, pada *game online* sebelum dapat bermain harus mendaftar atau register terlebih dahulu. Tidak semua *game online* dimainkan secara gratis, beberapa di antaranya memerlukan registrasi atau pembuatan member yang memerlukan biaya. *Game* yang tidak memerlukan sejumlah biaya untuk pembuatan member, hanya perlu *register* dan dapat langsung memainkannya. Untuk *game* yang tidak gratis, terlebih dahulu harus memasukan kode khusus (*source code*) yang ada pada voucher *game* yang dibeli.

Di dunia *game* online terdapat level pada permainan, untuk tahap awal, dimulai pada level satu. Kemudian level bertambah seiring dengan tingkat kemampuan untuk memainkan *game* tersebut. Setiap jenis *game* online selalu memiliki identitas karakter (*id character*) yang harus dijaga agar id character tersebut dapat “diperhitungkan” di dunia maya.

Banyak sekali jenis (*genre*) *game online* yang dapat dimainkan. Jenis-jenis *game* itu antara lain *First Person Shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy*, *Cross-Platform Online*. Menurut alvanov, pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakannya. Kesempatan untuk bertemu dengan pemain *game (gamer)* lain adalah salah satu daya tarik pada *game online*. Bila *game offline* yang hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, lewat *game online* pemain *game* dapat bermain dengan banyak pemain. mewabahnya *game online*, dapat dilihat dengan semakin banyaknya warnet yang muncul dengan menyediakan layanan *game online* dan banyak remaja yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game* (alvanov dalam Kompas, Kamis, 15 April 2004).

Biasanya seorang anak mulai tertarik pada *game online* pada usia sekitar tujuh tahun. Hobi bermain *game* ini tak jarang berlanjut hingga diusia remaja. Pada usia anak-anak, reaksi aktivitas yang terjadi pada saat bermain *game online* adalah kegiatan yang belum ketagihan, meski sebagian orang sudah melihat adanya gejala kecanduan dan terkadang melakukan kegiatan yang dapat mengganggu aktifitas lainnya.

Lama waktu dalam bermain *game* menjadikan seseorang menganggap *game online* lebih penting dari pada hal-hal lainnya sehingga membuat seseorang semakin jarang melibatkan dalam berbagai aktifitas sosial yang menyebabkan mereka tidak bisa mengembangkan kemampuan-kemampuan sosialnya, sesuai dengan pendapat Grinder (1978) bahwa dengan bersosialisasi memungkinkan untuk mendapatkan pengetahuan sosial: keterampilan, tingkah laku, nilai/norma,

kebutuhan dan motivasi yang akan membentuk adaptasi mereka terhadap lingkungan fisik dan sosiokultural dimana mereka tinggal.

Menurut Griffiths (Griffiths dalam *Surabaya Post*, 7 Februari 2009), dari penelitian yang dikutip dari situs BBC mengatakan, betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan pada remaja.

Melihat rujukan dari BBC bahwa bila dalam 1 minggu untuk 30 jam remaja bermain *game online*, maka bisa dipastikan per hari kurang lebih 5 jam bermain *game online* sama dengan waktu mereka belajar disekolah, maka beralasan bila bermain *game online* dapat mengganggu kesehatan remaja.

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak menuju kemasa dewasa atau bisa disebut masa pubertas atau masa transisi. Remaja biasa diselimuti rasa ingin tahu dan mencoba hal-hal baru, untuk mencari identitas diri, karena masa remaja sering disebut dengan krisis identitas diri, sehingga remaja akan mencari identitas dirinya dengan meniru, memodel, imitasi tingkah laku orang lain yang dilihat, dilakukan secara sadar atau tidak contohnya: orang tua, orang yang lebih dewasa, artis-artis, atau tokoh idola baik fiksi maupun nonfiksi. Usia remaja merupakan masa yang sulit dan kritis terhadap berbagai peristiwa yang mereka lihat dan mereka alami tersebut membawa efek positif maupun efek negatif terhadap perilaku mereka. Melihat kecenderungan perilaku remaja yang seakan semakin permisif terhadap nilai serta norma yang ada dalam masyarakat. (Bandura dan Walters, 1963).

Remaja penggemar *game online* bisa menghabiskan lebih banyak waktunya bersama groupnya khususnya dengan sebuah kelompok kecil yang merupakan teman-teman dekat mereka atau membentuk suatu komunitas baru disuatu area yang memiliki beberapa persamaan dan menggemari permainan yang sama atau sering dimainkan bersama, untuk memainkan *game online* dan mencapai target-target yang disediakan dalam permainan *game online*, ataupun menimbulkan suatu kompetisi bermain untuk menyelesaikan misi baru. dalam situasi seperti ini dapat menimbulkan adanya suatu rasa kebersamaan ataupun rasa senioritas yang timbul dengan sendirinya pada arena bermain *game online*.

Menurut Panuju dan Umami (2005: 27), remaja berusaha diri untuk melepaskan diri dari orang tua untuk menemukan jati dirinya. Proses tersebut dapat disebut sebagai proses mencari identitas ego. Seseorang mencari secara aktif identitas tersebut dalam lingkungan sekolah dan pekerjaan, persahabatan, relasi dengan orang tua, bergaul dengan orang lain, kebebasan, penampilan, dan kesehatan.

Seperti telah dapat diketahui bahwa pemain *game online* adalah permainan yang peminatnya sebagian besar remaja, padahal remaja adalah juga manusia yang punya kesehatan yang kerap apabila berlebih bermain *game online* maka dapat terganggu kesehatan dan mentalnya.

Kesehatan remaja adalah keadaan sehat baik secara fisik, mental, spiritual maupun sosial yang memungkinkan remaja untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomi, namun Dampak negatif tidak bisa diabaikan. Salah satunya adalah dari kemungkinan remaja yang tanpa adanya kontrol orang tua “mengkonsumsi” *game* berjam-jam dan menimbulkan kesehatan kurang baik bagi pemain. Yang jelas,

dampak bagi kesehatan juga kurang menguntungkan. Terkena paparan cahaya radiasi computer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan bermain. Berat badan menurun karena lupa makan, Mudah lelah ketika melakukan aktifitas fisik, dan kesehatan tubuh menurun.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis berminat meneliti tentang “Dampak *Game Online* Terhadap Kesehatan Remaja”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dalam penelitian ini dirumuskan: “Bagaimanakah dampak *game online* terhadap kesehatan remaja?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap kesehatan remaja.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis sosiologi kesehatan, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada pemerintah tentang dampak *game online* terhadap kesehatan remaja.

2. Secara praktis/implementatif sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan seluruh masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu dan memecahkan masalah-masalah tentang remaja yang berkaitan dengan perkembangan IPTEK.