

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, berbagai teknologi terus mengalami perkembangan secara pesat salah satunya adalah internet. Saat ini fungsi internet semakin banyak untuk kehidupan manusia sehari-hari, karena hal itu internet semakin memengaruhi kehidupan manusia dan teknologi ini telah berpengaruh pada perubahan peradaban dunia dengan waktu yang cepat. Saat ini nyaris semua kebutuhan manusia dapat dipenuhi melalui penggunaan internet.¹

Pengguna internet secara global baik *mobile* atau *fixed* meningkat di seluruh dunia. Berdasarkan data *International Telecommunication Union* (ITU), sebuah badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), jumlah pengguna internet di seluruh dunia pada tahun 2018 sebanyak 3,9 miliar dan telah lebih dari separuh populasi dunia.¹

Menurut data statistik dari *Indonesia Survey Center* jumlah pengguna internet periode 2019-2020 mencapai 196,7 juta orang dari jumlah total penduduk Indonesia 266,9 juta penduduk. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terjadi peningkatan jumlah pengguna internet setiap tahunnya. Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 sebanyak 171,1 juta naik sebanyak 27,9 juta dari tahun 2017 yang masih berjumlah 143,2 juta.¹

Kegiatan yang dilakukan pada internet salah satunya yaitu *internet gaming*. Saat ini *internet gaming* merupakan kegiatan rekreasi online yang paling populer karena memberikan kesenangan, rasa pencapaian, interaksi sosial, dan pengalaman pada pemain. Namun *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif salah satunya yaitu membatasi pengalaman dan kegiatan di kehidupan nyata. Konsekuensi negatif yang menonjol dan kesamaan dengan gangguan adiktif lainnya yang disebabkan oleh *game online*, hilangnya kendali atas *game online* disebut *Internet Gaming Disorder* dan termasuk bagian III menurut Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental, Edisi Kelima

(DSM-5).² *Internet Gaming Disorder* menarik untuk diteliti di Indonesia karena berdasarkan data statistik jawaban utama menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) sebesar 5,2% dan menempati urutan ke-3 alasan terbanyak pengguna mengakses internet adalah bermain *game online*.¹

Jap *et al.*, dalam penelitiannya memperkirakan jumlah kecanduan *game online* pada pelajar sekolah adalah sebanyak 10,15%.³ Berdasarkan hasil riset dari PPOKT tahun 2018 terjadi peningkatan jumlah mobile gamer perempuan di Indonesia sebanyak 51% dan persentasenya sudah lebih banyak daripada laki-laki.⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Yen *et al.*, tahun 2019 didapatkan bahwa individu dengan *Internet Gaming Disorder* mempunyai tingkat ketahanan yang lebih rendah, merasakan kenaikan tingkat stress serta tingkat depresi yang tinggi.⁵ Studi yang dilakukan oleh Wei *et al.*, terhadap 722 *online gamers* yang terdiri dari 600 laki-laki dan 121 perempuan didapatkan bahwa *online gamers* yang mempunyai durasi bermain game yang tinggi dalam seminggu cenderung memiliki tingkat gejala depresi yang lebih tinggi. Terdapat korelasi positif dari durasi bermain game terhadap depresi. Dalam penelitian ini *online gamers* perempuan memiliki durasi bermain yang lebih pendek tetapi memiliki gejala somatik, nyeri, phobia sosial, skor prediktor depresi yang lebih tinggi.⁶

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menjadi dewasa yang ditandai oleh perubahan-perubahan pada tubuh baik fisik, kognitif, perilaku, biologis dan emosi. Menurut WHO, batasan usia remaja terjadi pada umur 12-24 tahun. Pada remaja putri akan ditandai dengan menstruasi yang berarti mekanisme reproduksi pada anak perempuan tersebut sudah matang.⁷ Siklus menstruasi pada wanita dikatakan tidak normal jika panjang siklusnya kurang dari 21 hari atau melebihi 40 hari.⁸ Siklus menstruasi tidak selalu teratur, ada beberapa remaja putri atau wanita yang mengalami gangguan ataupun masalah pada siklus menstruasinya.⁹ Masalah pada siklus menstruasi wanita dapat terjadi karena kelainan biologi atau karena psikologi termasuk gangguan emosi dan stres.¹⁰ Ketidakseimbangan hormon merupakan faktor yang paling berpengaruh pada masalah siklus menstruasi. Faktor yang dapat menyebabkan gangguan pada

keseimbangan hormon adalah perubahan gaya hidup, rutinitas dan berat badan serta stres. Stres menyebabkan menstruasi tidak teratur dan rasa sakit pada saat menstruasi dikarenakan pengaruhnya terhadap sistem endokrin.⁸

Menurut data yang didapat dari Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI hanya sekitar 15,3% remaja perempuan yang paham mengenai masalah gangguan siklus menstruasi.¹¹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sugma ES terdapat hubungan antara stres dengan siklus menstruasi pada remaja putri. Stres dipicu oleh kelelahan fisik dan mental yang disebabkan oleh aktivitas serta tuntutan yang tinggi pada remaja putri.¹² Pada kondisi stres terjadi peningkatan HPA (*Hypothalamic Pituitary Adrenal*) aksis, menyebabkan hipotalamus menyekresikan CRH (*Corticotropic Releasing Hormon*) sehingga berpengaruh pada fungsi reproduksi wanita.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Virayani, tahun 2019 pada 50 orang responden yang merupakan mahasiswi Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya didapatkan 27 orang (54%) dengan tingkat stress, kecemasan dan depresi berat mengalami gangguan siklus menstruasi.¹⁴ Penelitian yang dilakukan oleh Nathalia, tahun 2019 pada 89 responden yang merupakan mahasiswi STIT Diniyyah Puteri Kota Padang Panjang terdapat sebanyak 57 orang (64%) mengalami stress. Hasil pada penelitian tersebut didapatkan terdapat hubungan antara tingkat stress dengan siklus menstruasi.¹⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Pinasti *et al.*, tahun 2012 pada 66 orang siswi kelas 2 SMA N 1 Kendal terdapat sebanyak 38 rsponden (57,6%) mengalami stres. Hasil penelitian tersebut didapatkan terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat stress dengan siklus menstruasi.¹⁶

Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Jambi adalah salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) yang ada di kecamatan Kota Baru, kota Jambi. Peneliti merupakan mahasiswa yang menempuh pendidikan di kota Jambi. Peneliti melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Jambi dikarenakan selain rata-rata siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki

smarthphone yang dapat digunakan untuk bermain game di Kecamatan Kota Baru tersebut banyak terdapat warung internet (warnet) yang banyak dikunjungi oleh *online gamers*.¹⁷

Berdasarkan latar belakang di atas, bahwa *Internet Gaming Disorder* menyebabkan kejadian depresi dan juga tingkat stres yang lebih tinggi, sedangkan stres merupakan faktor penyebab gangguan siklus menstruasi. Gangguan siklus menstruasi terjadi pada remaja yang apabila dibiarkan dapat menimbulkan dampak pada penderita. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan Siklus Menstruasi pada Remaja Putri di SMAN 4 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan siklus menstruasi pada remaja putri di SMAN 4 Kota Jambi”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan siklus menstruasi pada remaja putri di SMAN 4 Kota Jambi.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan siklus menstruasi pada remaja putri di SMAN 4 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui proporsi jumlah *Internet Gaming Disorder* yang mengalami gangguan siklus menstruasi.
3. Untuk mengetahui kelompok usia remaja putri yang bermain *game online*.
4. Untuk mengetahui durasi lama bermain *game* pada remaja putri.

5. Untuk mengetahui jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh remaja putri.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Untuk Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan lebih mendalam bagi peneliti tentang hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan siklus menstruasi pada remaja putri di SMAN 4 Kota Jambi.

1.4.2 Untuk Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat sebagai bahan masukan untuk pemerintah, psikiater, psikolog, dan orang-orang dari bidang yang terkait dengan penatalaksanaan *Internet Gaming Disorder*.

1.4.2 Untuk Pengembangan IPTEK

Menambah pengetahuan bagi pembaca tentang hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan siklus menstruasi pada remaja putri di SMAN 4 Kota Jambi.

1.4.3 Untuk Penelitian Lanjutan

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman untuk bekal bekerja pada masa yang akan datang serta melatih keterampilan klinis dalam menulis ilmiah khususnya mengenai *Internet Gaming Disorder* dan siklus menstruasi pada remaja putri di SMAN 4 Kota Jambi.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dalam melakukan penelitian selanjutnya untuk menambah kajian maupun referensi.