

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sehat menurut *World Health Organization* (WHO) ialah suatu keadaan sempurna baik secara fisik, mental maupun sosial, serta tidak hanya terbebas dari penyakit dan kecacatan (Puspitasari Ria, 2022). Berdasarkan pengertian di atas, kesehatan mental sama pentingnya dengan kesehatan fisik, sebab jika hanya fisiknya saja maka tidak bisa disebut sehat. Kesehatan mental perlu mendapat perhatian lebih cermat lagi bagi pemerintah. Akhir-akhir ini banyak muncul berita tentang kasus bunuh diri pada mahasiswa. Salah satunya pada tanggal 02 Oktober 2023, seorang mahasiswi di salah satu perguruan tinggi di Yogyakarta melakukan aksi bunuh diri lompat dari lantai 4 asramanya. Terbesit pikiran untuk melakukan bunuh diri bisa disebabkan karena seseorang tersebut mendapatkan tekanan nilai, norma, aturan atau regulasi dalam hubungan atau interaksi sosial sehingga seseorang tersebut merasa kehilangan kebebasan atas dirinya sendiri (Hakim, 2023).

Beberapa orang yang mampu mengatasi tekanan dari lingkungan sekitarnya akan melakukan kegiatan lain yang sekiranya bisa meringankan beban atau stres yang mereka hadapi, entah itu dengan jalan-jalan, liburan, bahkan menonton film atau animasi. Menonton film atau animasi adalah salah satu cara untuk mengisi waktu luang hingga sebagai sarana meringankan stres yang tidak perlu mengeluarkan banyak biaya. Pada mulanya, menonton film atau animasi memang ditujukan untuk media hiburan hingga lama-kelamaan muncul yang namanya kecanduan. Kecanduan pada awalnya muncul karena

rasa ingin tahu terhadap suatu objek yang kemudian berlanjut menjadi menyukai objek tersebut hingga mengalami kesulitan untuk berhenti menyukai suatu objek (Affandi, Pramudhita and Sasmita, 2020).

Kecanduan yang tidak tertangani dengan baik dapat berujung ke masalah kesehatan lainnya, baik kesehatan fisik maupun psikis. Gangguan kesehatan fisik yang dimaksud dapat berupa overdosis obat-obatan, penyakit kardiovaskular, cedera, juga hilangnya keinginan untuk melakukan rutinitas harian dan kebersihan diri serta lingkungan. Adapun gangguan kesehatan secara psikis yang bisa terjadi ialah depresi, kecemasan/*anxiety*, rasa kesepian, bahkan bunuh diri.

Kecanduan merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan secara berulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Perwujudan dari kecanduan itu sendiri bisa bermacam-macam, misalnya kecanduan menonton *anime*. Mengakses tontonan *anime* sangatlah mudah baik itu dari situs atau aplikasi yang legal maupun ilegal. Pada mulanya, menonton *anime* dilakukan sebagai hiburan dan mengisi waktu luang, namun pada sebagian orang, menonton *anime* adalah suatu keharusan. Bahkan mereka rela tidak tidur dan meninggalkan aktivitas lainnya demi rasa ingin tahu akan kelanjutan dari judul *anime* yang ditonton.

Diperkirakan pada tahun 2032 nantinya, pasar internasional untuk *anime* akan menyentuh angka 53 miliar dolar. Tahun 2021 lalu, *Crunchyroll*, salah satu alat atau situs untuk menikmati *anime* meraup keuntungan banyak dari 120 juta pengguna dengan lima juta di antaranya memilih berlangganan. Di generasi Z (Gen Z) ini, hanya 6% dari 27% yang tidak familiar dengan

anime. Di antara banyaknya jumlah penikmat *anime*, laki-laki lebih dominan yaitu sebanyak 54% dibandingkan perempuan 46% (Tiushka, 2023). Dilansir dari halaman Anievo (situs pusat informasi *anime* dan *event-event anime* di Indonesia), menyebutkan provinsi Jawa Timur menduduki peringkat keempat dengan penggemar *anime* terbanyak se-Indonesia (Anievo, 2023). Penggemar *anime* kebanyakan dari kalangan usia 18 hingga 29 tahun sementara usia di atasnya tidak begitu banyak (Tiushka, 2023).

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mojoanyar pada bulan Januari 2024, semua sampel (100%) mengetahui tentang *anime* dan menontonnya. 50% dari sampel menonton *anime* selama 1-2 jam dalam sehari, 20% dari sampel menonton lebih dari dua jam, dan 30% sisanya menonton dalam kurun waktu yang tidak menentu.

Salah satu penyebab meningkatnya angka gangguan kesehatan mental ialah sulitnya akses layanan bantuan dan konseling serta minimnya dukungan dan kepekaan dari orang sekitar terutama keluarga. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan mental diantaranya ada faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang memengaruhi kesehatan mental yaitu sosial budaya, diantaranya: 1) Stratifikasi Sosial Holingshead dan Redlich menemukan bahwa terdapat distribusi gangguan mental secara berbeda antara kelompok masyarakat yang berada pada strata sosial tinggi dan rendah. 2) Interaksi Sosial Faris dan Dunham mengemukakan bahwa kualitas interaksi sosial individu sangat mempengaruhi kesehatan mentalnya. 3) Keluarga merupakan lingkungan mikrosistem yang menentukan kepribadian dan kesehatan mental anak. 4) Sekolah juga merupakan lingkungan yang turut

mempengaruhi terhadap perkembangan kesehatan mental anak. Sementara faktor internal yang mempengaruhi kesehatan mental yaitu faktor biologis dan psikologis (Ulya and Setiyadi, 2021).

Salah satu solusi yang dapat diajukan ialah dengan dilakukannya pengawasan dari orang tua kepada remaja yang gemar menonton *anime*. Orang tua perlu mengontrol anaknya agar tetap melakukan sesuatu dalam batas wajar sehingga tidak berujung pada kecanduan. Kontrol dari orang tua tidak hanya mengawasi anak-anak mereka ketika menonton *anime*, namun juga memberikan batasan-batasan yang harus anak-anak patuhi (Achmad, Mardiyah and Pramitha, 2019). Baik itu batasan waktu dalam menonton maupun batasan *genre anime* yang boleh ditonton oleh remaja. Supaya pengendalian tontonan *anime* pada remaja dapat berjalan dengan lancar, diperlukan adanya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Jika remaja tidak mengikuti aturan-aturan yang telah ada dan disepakati, maka pengawasan orang tua berakhir sia-sia.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Apakah Ada Hubungan Dukungan Orang Tua Dengan Kecanduan *Anime* Pada Remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum pada penelitian ini untuk mengetahui hubungan dukungan orang tua dengan kecanduan *anime* pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi dukungan orang tua pada remaja dalam menonton *anime* di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.
- b. Mengidentifikasi kecanduan *anime* pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.
- c. Menganalisis hubungan dukungan orang tua dengan kecanduan *anime* pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat dan menambah wawasan ilmiah, khususnya pada masalah dukungan orang tua dengan kecanduan *anime* pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Instansi
 - 1) Diharapkan menjadi bahan masukan atau informasi dan bermanfaat terkait dukungan orang tua dengan kecanduan *anime* pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.
 - 2) Diharapkan dapat menjadi pertimbangan bahwa dengan kecanduan *anime*/menonton *anime* secara berlebihan dapat

mempengaruhi prestasi belajar remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.

b. Bagi Masyarakat

Dapat diharapkan sebagai sumber informasi serta pengetahuan yang dapat menambah wawasan terkait dukungan orang tua dengan kecanduan *anime* pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Dapat memberikan wawasan dan diharapkan bisa menjadi sumber data terbaru terkait hubungan dukungan orang tua dengan kecanduan *anime* pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar, kabupaten Mojokerto.

