

BAB I

PENDAHULUAN

A. Permasalahan

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman ini berkembang dengan sangat pesat yang menyebabkan banyak orang menemukan berbagai penemuan yang sedang dibutuhkan oleh masyarakat saat ini. Penemuan ini salah satunya adalah telepon genggam yang dapat digunakan berkomunikasi, mengambil gambar atau video, mencari pengetahuan, informasi, berita, transaksi perbankan, dan bermain *game*.

Saat ini banyak bermunculan permainan – permainan yang cukup interaktif untuk *handphone* yang dapat dengan mudah di *download* oleh siapapun. Banyak masyarakat lintas usia yang bermain melalui *handphone* mereka, sehingga fungsi utama terciptanya *handphone* sedikit bergeser menjadi alat bermain oleh seseorang. Jenis *game* pada *handphone* sangat beragam salah satunya adalah jenis laga dengan tipe permainan (*First Person Shooter*). *Game PUBG Mobile* ini ialah permainan dengan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang menstimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan. Ciri utama permainan tipe FPS ini adalah penggunaan senjata jarak jauh. Permainan tipe ini jelas tidak dapat dimainkan oleh semua usia dan permainan tipe ini dikenai batasan usia tertentu untuk memainkannya (<http://wikipedia.org>, diakses pada 03 Juli 2019, 09.30 wib).

Berdasarkan data suatu lembaga survei, saat ini Indonesia merupakan pasar yang begitu potensial bagi para pengiklan di platform *mobile*, tak terkecuali di wilayah Asia Tenggara saja. Hal tersebut dikarenakan jumlah perbandingan angka pemasangan aplikasi *game* yang begitu tinggi, hingga tiga kali lipat dari hasil survei di tiga negara lain seperti Amerika Serikat, Meksiko, dan India. Dari gambaran secara umum, sekarang Indonesia memang menjadi negara pasar yang sangat menggiurkan bagi model bisnis aplikasi dan *game mobile*. Prospek ini tak hanya di platform *mobile* saja, tetapi juga berlaku bagi industri kreatif secara umum.

Menurut prediksi Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, seperti dikutip dari (<https://inet.detik.com/games-news/d-3430492/pasar-game-indonesia-diproyeksi-tembus-usd-700-juta> , diakses pada 03 Juli 2019, 10.30 wib), nilai pasar *game* di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat dari tahun ke tahun. Di tahun 2016 lalu, pasar *game* Indonesia diperkirakan hampir menembus angka US\$700 juta (sekitar Rp9,3 triliun). Angka ini kemungkinan bakal semakin besar di penghujung tahun 2019 (<https://id.techinasia.com>, diakses pada 03 Juli 2019, 11.00 wib).

Industri *game* di Indonesia menghasilkan pendapatan US\$190 juta sepanjang tahun 2013 dengan tingkat pertumbuhan 35% dibanding tahun sebelumnya. Ada labih dari 25 juta pemain *game online* di Indonesia, menunjukkan tren *gaming* yang sangat menjamur (<https://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orangindonesia-doyan-main-game-online>, diakses pada 03 Juli 2019, 11.10 wib)

Jumlah *gamer* di Indonesia diperkirakan akan meningkat signifikan. Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) yang melakukan studi terkait gim di Indonesia menyebutkan, jumlah *gamer* mobile di Tanah Air mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hal tersebut dikarenakan distribusi gim yang kini tak hanya tersedia pada konsol saja, melainkan merambah ke *smartphone* atau tablet. Dengan begitu, berbagai gim bisa dengan mudah diakses dan dimainkan oleh para *gamer*. Bermain gim bahkan menjadi aktivitas yang rutin dilakukan oleh masyarakat lintas gender dan usia. (<https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A> , diakses pada 02 Oktober 2019, 11.29 wib)

Menurut Ferdinandus Setu, Plt. Kepala Biro Humas Kominfo kepada Okezone, ada sekira 142 juta pengguna internet di Indonesia, di mana 30 juta anak milenial aktif bermain *game*. "Dari 142 juta pengguna akses internet, data kami menunjukkan sekitar 30 juta anak milenial aktif bermain *game* setiap harinya," kata Ferdinandus Setu. (<https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari> , diakses pada 02 Oktober 2019, 11.39 wib)

Dari data – data diatas maka terlihat setiap tahunnya pengguna *game online* semakin meningkat yang didukung oleh terciptanya *game – game* baru hingga peningkatan atau perkembangan jaringan *internet* diindonesia. *Game online* yang baru memasuki industri *game* di indonesia adalah *PUBG Mobile*. *Game* ini pada mulanya hanya berbasis PC (*Personal omputer*), akan tetapi perusahaan ingin lebih menyasar industri *game* yang lebih luas maka dibuatlah khusus untuk *smartphone*. *Game* *PUBG MOBILE* sendiri merupakan jenis *game* tipe FPS (*First Person Shooter*) yang mana pengguna dibawa masuk kedalam area permainan dengan bentuk grafis yang nyata. *Game* ini menyajikan permainan yang cukup menantang dimana setiap pemain diharuskan untuk saling membunuh satu sama lain dengan peralatan yang dapat diambil di area permainan. Alat – alat ini mayoritas berupa senjata api, senjata tajam hingga granat. Dalam permainan ini juga tersedia peralatan medis yang dapat digunakan oleh pemain itu sendiri atau rekan satu tim.

Game ini mewajibkan setiap pemain untuk menjadi *one man last standing*. *One last man standing* merupakan sebutan bagi satu – satunya pemain yang mampu bertahan hingga akhir sesi permainan dengan cara bertarung melawan pemain

lainnya. Dalam setiap sesi atau *match* terdapat 100 pemain, dimana mereka dituntut untuk saling bertarung hingga tersisa 1 pemain yang menjadi pemenang. *Game* menyajikan berbagai mode arena bermain seperti arena yang penuh dengan zombie, arena permainan cepat, arena permainan dengan peralatan terbaik hingga mode bermain cepat dengan area yang sangat kecil. *Game* ini tidak hanya menyajikan berbagai mode tetapi juga memberikan pilihan bermain sendiri, duo ataupun satu tim berjumlah 4 pemain. Fitur – fitur yang disajikan sangat menarik minat seseorang untuk memainkannya. *PUBG Mobile* dari waktu ke waktu terus memperbaiki fitur atau hal – hal yang mengurangi pengalaman bermain melalui saran yang dikeluhkan pemain, sehingga semakin banyaknya pemain baru *PUBG Mobile* dengan berbagai usia serta berbagai latar belakang. Hanya saja kemunculan *game* ini menimbulkan berbagai masalah di lingkungan sosial sekitar.

Game online tercipta digunakan sebagai kegiatan hiburan ketika menghadapi suatu tugas yang menjenuhkan. Akan tetapi banyak pengguna yang dengan terus – menerus memainkan *game online* yang mereka gunakan, sehingga meninggalkan tugas utamanya seperti tugas sekolah, tugas kantor, dan sebagainya. Tidak hanya tugas yang mereka lupakan tetapi kesehatan dan lingkungan sekitar. Banyak pemain *game online* yang berlatar belakang pelajar atau mahasiswa ini berkata bahwa “sebagian tugas mereka menggunakan *internet*”. Kenyataannya bahwa ketika mereka mengerjakan tugasnya terkadang ada yang bermain *game online*. Hal ini sangat jelas bahwa mereka telah mengesampingkan tugas utama mereka menggunakan *internet*.

Individu yang selalu memanfaatkan waktunya untuk bermain *game* tersebut hingga melupakan segala kehidupan nyatanya akan berkembang menjadi kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* sendiri juga dapat memicu hal – hal kejahatan atau bahkan yang akan mengancam nyawa orang lain ataupun dirinya sendiri. Selain itu, pemain *game* tersebut kini tidak mengenal usia dan jenis kelamin. Pada remaja laki-laki sebanyak 64,45% dan 47,85% pada remaja perempuan. Selain itu 25,3% remaja laki-laki dan 19,25 remaja perempuan pada usia 12-22 tahun mencoba berhenti untuk menggunakan *game online* namun tidak berhasil (Yee, 2006).

Beberapa kasus yang terjadi pada masyarakat pengguna *game online* adalah siswa SMP yang berasal dari Mojokerto yang berinisial DF ini. Kegiatan bermain *game online* yang dilakukan setiap hari membuatnya menderita penyakit yang seharusnya cuma bisa dialami oleh orang dewasa yaitu hipertensi primer. Penyakit tersebut muncul karena kurangnya gerak dan pikiran yang terkuras karena kurang istirahat dan pola makan yang tidak teratur. DF hampir setiap hari menghabiskan waktu di untuk bermain *game online* *PUBG Mobile* . Dari setelah

pulang sekolah sampai maghrib, lalu dilanjutkan setelah maghrib sampai jam 8 malam (<https://www.boombastis.com/kecanduan-game-online/136470>).

Pihak berwajib berhasil menangkap 2 orang pemuda yang berada di daerah Sumatera Utara dikarenakan kasus pencurian kendaraan bermotor. Saat diinterogasi 2 pemuda tersebut mengaku dari hasil pencurian kendaraan tersebut digunakan untuk bermain *game online* di warnet. Pemuda – pemuda tersebut berusia 19 tahun dan 21 tahun (<https://medan.tribunnews.com/2019/07/24/kecanduan-game-online-4-pemuda-ini-nekat-curi-sepeda-motor?page=2>).

Ada kasus seorang remaja di Taiwan tewas karena bermain *game online* di warnet selama 3 hari *non – stop*. Saat itu Hsiesh sedang bermain di salah satu warnet Taiwan tiba-tiba saja tidak sadarkan diri. Bahkan dirinya terlihat tidur di meja warnet hingga akhirnya diketahui bahwa Hsiesh telah tewas. Penjaga warnet tersebut memang awalnya tidak curiga karena Hsiesh memang biasa tidur dalam posisi seperti itu. Diketahui juga bahwa Hsiesh merupakan langganan tetap warnet tersebut. Hsiesh juga diketahui merupakan seorang pengangguran karena telah kehilangan pekerjaannya (<https://www.duniaku.net/2018/02/12/kasus-kecanduan-game/2/>).

Berdasarkan survei sederhana yang penulis berikan kepada 18 responden dan rentang usia 17 – 24 tahun dengan presentasi 88,9% laki – laki dan 11,1% perempuan. Hasil data menunjukkan sebanyak 55,6% mengatakan bahwa bermain PUBG Mobile adalah penting. Dengan durasi permainan dalam satu sesi 2 jam dengan presentase 28% atau 5 responden dan lebih dari 4 jam sebanyak 28% atau 5 responden. Sebanyak 12 responden (67,2%) mengatakan bahwa perasaan mereka senang dan lega ketika sedang bermain PUBG Mobile. Cukup berbeda pada pertanyaan tentang perasaan subjek setelah bermain PUBG Mobile yaitu 13 responden (72,8%) merasa lega atau bahagia ketika telah menyelesaikan permainannya. Pada aspek lainnya sebanyak 2 responden (11,1%) menyatakan mereka mampu lebih dari 4 sesi bermain PUBG Mobile, sebanyak 4 responden (22,2%) mengatakan bahwa mereka mampu 2 sesi dan 4 responden lainnya mengatakan mampu 3 sesi bermain PUBG Mobile. Sebanyak 12 responden (66,7%) mengatakan bahwa mereka pernah menghiraukan lingkungan sekitar dan sebanyak 7 responden (38,9%) pernah menunda tugas atau pekerjaan mereka. Data ini dihasilkan melalui survei online dari tanggal 23 september 2019 hingga 24 september 2019 dengan sasaran berusia setidaknya antara 16 tahun hingga 21 tahun (remaja akhir).

Organisasi kesehatan dunia (WHO) bakal menetapkan kecanduan bermain *game* sebagai salah satu gangguan mental. Berdasarkan dokumen klasifikasi penyakit internasional ke-11 (International Classified Disease/ICD) yang dikeluarkan

WHO, gangguan ini dinamai *gaming disorder*. *Gaming disorder* oleh WHO digambarkan sebagai perilaku bermain *game* dengan gigih dan berulang, sehingga menyampingkan kepentingan hidup lainnya. Adapun gejalanya 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.

Penetapan *gaming disorder* sebagai salah satu gangguan mental disambut baik oleh seorang dokter spesialis kecanduan teknologi dari Rumah sakit Nightgale di London, Richard Graham. Menurutnya, perilaku bermain *game* secara berlebihan memang sudah seharusnya mendapatkan penanganan medis yang serius. Graham menambahkan bahwa selama ini ia telah melihat ada 50 kasus kecanduan digital setiap tahunnya. Kriteria tersebut didasarkan pada pengaruh kecanduan yang berdampak pada kebutuhan sehari-hari seperti tidur, makan, sekolah, dan bersosialisasi. Sebetulnya, sejumlah negara telah bergulat dengan masalah ini sejak lama. Korea Selatan misalnya yang menetapkan akses *game* online oleh anak-anak berusia bawah 16 tahun di antara tengah malam hingga pukul 6 pagi sebagai tindakan yang ilegal. Demikian pula di Jepang. Pemerintah setempat akan mengeluarkan peringatan pada para pemain jika telah bermain *game* melebihi batas waktu yang telah ditentukan perbulannya (<https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-main-game-kini-masuk-kategori-gangguan-mental>).

Menurut Masya dan Candra (2016) terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi individu terhadap *game online*. Faktor Internal tersebut meliputi: (1) Keinginan yang kuat dari dalam diri individu untuk memperoleh nilai yang tinggi ketika bermain *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, (2) Rasa bosan yang dirasakan individu ketika berada di rumah atau di sekolah, (3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, (4) Kurangnya *self control* yang ada dalam diri individu yang menyebabkan individu kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul akibat bermain *game online* secara berlebihan. Sedangkan faktor eksternal meliputi (1) Pengaruh lingkungan, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*, (2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan, (3) Kurangnya perhatian keluarga maupun orang tua terhadap anaknya, dan (4) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk

mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus dan les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Remaja sering di definisikan sebagai periode transisi antara masa anak – anak ke masa dewasa. Menurut Young dalam Miladiyani, (2008) masa remaja diasosiasikan dengan berbagai masalah, seperti kenakalan remaja, masalah pendidikan, dan perkembangan penyesuaian diri. Scarver (dalam Miladiyani, 2008) mengatakan bahwa penyesuaian diri dengan lingkungan merupakan tujuan seluruh perilaku manusia. Bagian dari penyesuaian ini adalah belajar mengendalikan impuls (dorongan). Impuls perlu dikendalikan karena merupakan motif yang tidak disadari sehingga dapat menghasilkan perilaku yang tidak tepat. Usaha mengendalikan impuls tersebut dikenal dengan istilah kontrol diri (Miladiyani, 2008). Kazdim (dalam Swandarini, 2007) mengungkapkan bahwa individu yang memiliki kemampuan kontrol akan mengarahkan motif dan aktivitasnya sesuai dengan nilai – nilai yang dianutnya.

Kebiasaan bermain *game* juga membuat mereka terasing dari lingkungannya. Bermain *game* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game*, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya. Poerwodarminto (2005) kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa akan hal- hal lain). Dari sisi ini jelas sekali terbayang dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game* tersebut. Mereka akan kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan masyarakat.

Menurut psikolog Amerika Serikat Ian Danforth menegaskan, frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari- hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game online* tersebut. Peneliti merasa khawatir terkait dampak yang akan terjadi pada individu khususnya remaja akibat kecanduan *game online* *PUBG mobile*. Dampak yang dapat dengan mudah terlihat adalah perilaku kekerasan akibat paparan yang intens dari *game* *PUBG mobile*, sehingga remaja meniru atau mencontoh dan melakukannya di dunia nyata.

Kontrol diri adalah unsur yang penting untuk dapat terlepas dari kecanduan tersebut. Melawan keinginan untuk bermain dan mengurangi secara bertahap frekuensi bermain *game online*. Barbara (Herlina, 2000) berpendapat bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan impuls-impuls dan merupakan perasaan individu bahwa mereka dapat mengendalikan peristiwa disekitarnya. Para ahli berpendapat bahwa kontrol diri dapat digunakan sebagai suatu intervensi yang bersifat preventif selain dapat mereduksi efek-efek psikologis yang negatif dari stresor-stresor lingkungan.

Hanya saja, fakta menunjukkan bahwa kebanyakan *game* dirancang dengan mengeksploitasi sejumlah watak yang ada pada diri manusia, yaitu masalah kekerasan. Jika meninjau tempat-tempat *game* komputer, akan mendapati bahwa *game* yang ditawarkan ternyata didominasi oleh jenis permainan perkelahian dan pembunuhan. Dan ini akan membuat kontrol diri individu menjadi lemah. Kontrol diri yang lemah ini selain merusak orang juga merusak diri si pelaku sendiri. Dalam diri yang bersangkutan tidak ada suatu proses pengolahan diri dengan cara mencoba mengontrol dirinya. Manusia yang tidak bisa menahan dirinya atau kalah oleh dorongan-dorongan yang ada pada dirinya, bukan manusia dewasa (www.travian.com).

Masalah kontrol diri ini merupakan masalah yang melibatkan proses belajar pengendalian diri untuk menurunkan perilaku eksekutif yang memberi kepuasan segera (Kazdin dan Widiana, 2004). *Game online* merupakan suatu objek yang memberi kepuasan segera sehingga memungkinkan penggunaannya menjadi eksekutif dalam menggunakan *game online*. Oleh karena itu kontrol diri berperan penting dalam membuat seseorang pengguna *game online* menjadi tidak eksekutif dalam penggunaannya atau mampu menggunakan dengan wajar dan tidak berlebihan (Widiana, 2004).

Kontrol diri pada satu individu dengan individu lain tidaklah sama. Ada individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi dan ada juga individu yang memiliki kontrol diri rendah. Remaja yang mempunyai kontrol diri yang rendah akan mengalami kesulitan dalam mengatur dan mengarahkan perilakunya, sedangkan remaja yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung dapat mengurangi keterlibatannya dalam perbuatan kecanduan *game online*, tetapi pada kenyataannya remaja yang kontrol dirinya baik belum tentu dapat mengatasi keterlibatannya dalam kecanduan *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, fenomena *game online* ini ternyata merupakan fenomena yang sedang marak terjadi. Maraknya *game online* ini ternyata dapat menimbulkan gangguan fisik maupun psikologis dalam kehidupan seorang remaja. Dengan banyaknya hal-hal yang negatif yang terjadi pada seorang remaja akibat dari bermain *game online* dan minimnya kontrol diri seseorang, penulis ingin mengetahui bagaimana kontrol diri seseorang dapat bekerja dalam mengontrol *game online* ini, sehingga penulis ingin melakukan penelitian dengan judul, "Hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online PUBG Mobile* pada remaja."

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan pada penelitian ini adalah “apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online PUBG MOBILE* pada remaja.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online PUBG MOBILE* pada remaja.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya psikologi sosial.

b. Manfaat Praktis

1) Untuk Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi masyarakat tentang pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game PUBG Mobile*, sehingga dapat dijadikan bahan pembelajaran dan dapat memberikan nasihat untuk lingkungan sekitar terutama anggota keluarga. Serta dapat mengetahui gejala kecanduan *game PUBG Mobile*.

2) Untuk Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan informasi penelitian selanjutnya.

3. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. peneliti mencari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang menggunakan variabel kontrol diri dan variabel kecanduan *game online PUBG Mobile* untuk mendukung penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Masyita (2016) tentang pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain dota 2 malang. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis terbukti benar, yaitu variabel kontrol diri berpengaruh secara signifikan terhadap kecanduan *game online* Dota 2. Sehingga semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Anhar (2014) tentang hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di 4 *game centre* di kecamatan klojen kota malang. Didapatkan hasil analisis r_{xy} hit = -0.192 dengan nilai $p = 0.001 < 0.05$. disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2018) tentang hubungan antara depresi dan kecanduan *online gaming* pada mahasiswa di yogyakarta. Hasil analisis mengubakan korelasi *pearson* menyatakan ada hubungan positif antara depresi antara kecanduan *game online* pada mahasiswa di yogyakarta.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Shafura (2017). Terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi akademik remaja di SMPN Banda Aceh . hasil pengujian didapat $p = 0.000 < 0.05$ yang artinya uji hipotesis yang diajukan peneliti diterima.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan variabel kontrol diri sebagai variabel bebas dan kecandua *game online* sebagai variabel terikat dimana subjek yang akan diteliti adalah siswa – siswi SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Hal yang membedakan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah subjek yang berusia remaja dimana usia remaja adalah usia beresiko.