

PERILAKU REMAJA DALAM BERMAIN ONLINE GAME DI YOGYAKARTA

ADOLESCENTS BEHAVIOR IN PLAYING ONLINE GAMES IN YOGYAKARTA

Masta Hutasoit^{1*}, Herian Alpazara²

*¹Prodi Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Jl Brawijaya Ambarketawang Gamping Sleman, email:hutasoitmasta@gmail.com, Indonesia

²Prodi Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Jl Brawijaya Ambarketawang Gamping Sleman, email:alfarazaheryen@gmail.com, Indonesia

ABSTRACT

Background: The development of technologies have progressed very rapidly, one of them is online game. Online games have an impact that makes users addicted to playing it, such as increased aggressiveness in adolescents, disruption of sleep patterns, lack of concentration, socialization, and lack of empathy..

Objective: To describe the playing behavior of online games in adolescents

Methods: This research was descriptive research. Purposive sampling technique with 56 students in Yogyakarta. The instrument in this study used questionnaire. Analysis statistic used univariate analysis with frequency distribution of each variable.

Results: The results of the study showed that online gaming behavior in adolescents was included in the high category of (46.4%). The age of the first time playing online games was 12 years (44.6%), media games used mobile phones (80.4%), playing online games was with friends (64.3%). The type of game used was mostly aggression (87.5%). And most of the games were at home, namely (92.9%). The intensity of playing online games most of the respondents included in the category were always (39.3%).

Conclusion: high category in playing games in adolescents can have an impact on needed attention to parents to monitor teenagers in playing games so as not to become addictive and have an impact on children's lives

Keywords: *Adolescents, Behavior, Online games*

PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi kian mengalami kemajuan yang pesat yang salah satunya adalah perkembangan teknologi pada alat komunikasi seperti *gadget*. Indonesia diketahui menjadi salah satu negara yang ikut serta terlibat dalam kemajuan media teknologi dan informasi.¹

Salah satu perkembangan teknologi adalah *gadget*. *Gadget* adalah suatu alat teknologi informasi dan komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin maju, mudah, dan nyaman. *Gadget* yang semakin hari semakin canggih menyajikan berbagai fitur dan

aplikasi di dalamnya seperti mendengarkan musik, bermain *games*, internet, menonton video, hingga hiburan yang dapat menarik banyak perhatian masyarakat.² Berbagai fitur yang dimiliki oleh *gadget* mampu menarik perhatian para remaja. Sebanyak 80% remaja dengan rentang umur 15-19 tahun diketahui menjadi golongan umur yang paling tinggi sebagai pengguna *gadget*.³ Penggunaan *gadget* pada remaja mencapai hingga 46,3% untuk mengakses internet.⁴

Hal yang menarik selain untuk komunikasi, *gadget* juga digunakan oleh remaja untuk bermain *online game*. Dari hasil penelitian yang dilakukan Jabbar didapatkan

hasil bahwa remaja laki-laki merupakan pengguna gadget untuk bermain *online game* dengan persentase sebesar 87% sedangkan perempuan sebanyak 13%.⁵ Istilah kata *online game* berasal dari kata *game* yaitu permainan atau pertandingan dan *online* diartikan langsung, jadi *online game* adalah permainan yang dimainkan secara langsung dan berulang-ulang. Permainan *Online game* bisa membuat penggunanya menjadi kecanduan untuk memainkannya.⁶

Intensitas bermain *online game* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara *online*. Frekuensi yang sering disertai durasi yang lama dapat menyebabkan seseorang semakin mudah untuk menjadi kecanduan. Salah satu faktor yang berperan terhadap perilaku agresi adalah intensitas penggunaan *online game* yang bertema kekerasan.⁷

Berbagai motif yang melatarbelakangi remaja untuk terus bermain *online game* adalah karena hobi, mencari hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan ada juga remaja yang sudah menganggap *online game* menjadi bagian dari dirinya sendiri. Remaja menjadi kecanduan, tiada hari tanpa bermain *game*. Hal yang dikhawatirkan adalah karena saat ini remaja yang umumnya masih duduk di bangku sekolah sering menghabiskan waktunya dengan bermain *online game* dan dapat berdampak pada merosotnya nilai akademiknya. Dampak yang lebih berbahaya lagi adalah dapat

menyebabkan peningkatan agresivitas pada remaja, gangguan pola tidur, kurang konsentrasi, kurang sosialisasi, kurangnya rasa empati, dan lain sebagainya.⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Jabbar yang meneliti mengenai hubungan *online game* terhadap perilaku agresif remaja. Didapatkan hasil bahwa frekuensi bermain *online game* dan jenis *online game* berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja.⁵

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta pada tanggal 22 Februari 2018 terdapat jumlah siswa kelas VII sebanyak 199 siswa. Wawancara dilakukan dengan guru bimbingan konseling (BK) menyatakan bahwa seluruh siswa diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah. Hampir semua siswa memiliki *gadget*. Kemudian dilanjutkan dengan mewawancarai 10 orang siswa laki-laki dari kelas VII E dan VII F, didapatkan hasil bahwa 10 orang siswa semuanya mengatakan pernah bermain *online game* terutama *game* yang sangat tenar seperti sekarang ini adalah *mobile legends (ML)* yang mengandung unsur kekerasan seperti, memukul, menembak, dan membunuh. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah bagaimanakah gambaran bermain *online game* pada remaja di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Adapun tujuan dari penelitian untuk mengetahui gambaran perilaku remaja dalam bermain

online game pada remaja di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

BAHAN DAN CARA PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta bulan Maret-April 2018. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* dengan besar sampel 56 siswa. Kriteria sampel adalah siswa yang memiliki *gadget* sendiri seperti *handphone*, *laptop*, *ipad* dan televisi yang digunakan bermain *online game*, siswa yang bersedia menjadi responden. Kuesioner tentang perilaku bermain game dibagikan kepada siswa remaja yang memiliki kebiasaan *online game*. Kuesioner *game online* mengadopsi dari peneliti Malahayati (2012) dengan hasil validitas dalam rentang 0,443-0,805. Hasil uji reliabilitas dengan nilai *alpha cronbach* sebesar 0,817 yang artinya reliabel. Kuesioner terdiri atas data umur, pertama kali main game, media bermain game, jenis online game yang sering dimainkan, cara bermain online game (sendiri atau bersama teman), dan tempat bermain *game*. Kemudian data diolah dengan teknik analisis data dengan *univariate* dengan distribusi frekuensi.

Perilaku bermain *game online* dibagi menjadi 3 bagian berdasarkan frekuensi bermain dan durasi bermain (dalam jam).

Disebut “Selalu” apabila bermain game dengan frekuensi (>1x/hari, dengan durasi 3-5 jam per hari; atau 3-5x/minggu dengan durasi >5jam). Kategori “Sering” apabila frekuensi bermain game (2x dalam seminggu dengan durasi >5 jam; atau frekuensi 3-5x/minggu dengan durasi 3-5jam; atau frekuensi >1x setiap hari, dengan durasi 1-2 jam). Dan kategori kadang-kadang apabila frekuensi 2x dalam seminggu dengan durasi 3-5 jam; frekuensi 2x dalam seminggu dengan durasi 1-2 jam, dan atau 3-5 kali dalam seminggu dengan durasi 1-2 jam).⁸

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Karakteristik Responden (n=56)

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Usia responden:		
Usia 12 tahun	12	21,4
Usia 13 tahun	32	57,2
Usia 14 tahun	12	21,4
Usia pertama kali bermain <i>game</i> :		
Usia < 6 tahun	1	16,1
Usia 6-12 tahun	25	39,3
Usia >12 tahun		44,6
Media <i>game</i> :		
<i>Handphone</i>	45	80,4
Laptop	6	10,7
<i>Handphone</i> dan laptop	5	8,9
Kebiasaan bermain <i>game</i> :		
Bersama teman	36	64,3
Sendiri	19	33,9
Bersama teman dan sendiri	1	7,8
Jenis <i>game</i> :		
Agresi	49	87,5
Non agresi	5	8,9
Agresi dan non agresi	2	3,6
Tempat bermain <i>game</i> :		
Di rumah	52	92,9
Di sekolah	4	7,1
Jumlah	56	100,00

Sumber: Data Primer (2018)

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 13 tahun (57,1%). Usia pertama kali bermain *online game* adalah usia >12 tahun (44,6%). Media *game* yang digunakan sebagian besar adalah *handphone* (80,4%). Kebiasaan bermain *game* sebagian besar adalah bersama teman (64,3%). Jenis *game* yang digunakan sebagian besar adalah agresi (87,5%). Dan tempat bermain *game* sebagian besar adalah di rumah yaitu (92,9%).

Pada penelitian ini mayoritas anak remaja (87,5%) bermain *game* jenis agresi. Semakin sering remaja bermain *game online* jenis agresi, maka perilaku agresif pada diri remaja semakin mudah terbentuk, karena *game online* bersifat interaktif dan dimainkan secara berulang-ulang.⁹ Semakin sering remaja bermain *game online* jenis agresi, maka semakin sering pula responden mengamati tindakan kekerasan yang nantinya mereka anggap sebagai kewajaran yang bisa mempengaruhi pola pikir remaja tentang tindakan kekerasan. Hal ini di khawatirkan memicu peningkatan perilaku agresif pada remaja di kemudian hari.¹⁰

Tabel 2 Intensitas Bermain Online game (n=56)

	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Kadang-kadang	17	30,4
Sering	22	39,3
Selalu		
Jumlah	56	100,0

Pada tabel 2 dapat dijabarkan intensitas bermain *online game* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, sebagian besar responden adalah termasuk dalam katagori selalu yaitu (39,3%). Penelitian ini tidak sejalan dengan Haqq (2016) yang menunjukkan intensitas bermain *online game* kategori tinggi sebesar (13%). Penelitian tahun 2015 menyatakan usia remaja yang paling sering dan terpapar dalam bermain *online game* sebanyak (95%).¹¹

Intensitas bermain *online game* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggunya. Dikatakan seorang remaja sudah masuk golongan kecanduan apabila remaja menghabiskan waktunya bermain *game* rata-rata 23 jam dalam seminggu. Atau rata-rata sekitar lebih dari 4 jam per hari.¹² Remaja pecandu berat *online game* akan mengalami gangguan kepribadian yang buruk, prestasi yang rendah, gangguan pola tidur, pola makan yang tidak teratur yang bisa merusak kesehatan. Kebiasaan bermain *game* dapat memberikan dampak yang buruk terhadap kepribadian mereka, nilai yang merosot, waktu tidur yang kurang, pola makan yang tidak teratur, dan merusak kesehatan yang sudah menjadi pecandu berat *game*.¹³

KESIMPULAN

Perilaku bermain *online game* paling banyak responden memiliki perilaku bermain *game* dalam kategori "selalu" sebesar

(39,3%). Sebagian besar responden berusia 13 tahun (57,1%). Usia pertama kali bermain *online game* adalah usia 12 tahun (44,6%). Media *game* yang digunakan mayoritas adalah *handphone* (80,4%). Kebiasaan bermain *game* sebagian besar adalah bersama teman (64,3%). Jenis *game* yang digunakan mayoritas adalah jenis agresi (87,5%). Dan tempat bermain *game* sebagian besar adalah di rumah yaitu (92,9%). Intensitas bermain *online game* pada remaja sebagian besar responden termasuk dalam katagori selalu yaitu (39,3%). Disarankan agar remaja khususnya remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, agar membatasi dari bermain game online, karena sudah termasuk kategori “selalu” artinya setiap hari siswa selalu asyik dengan Handphone. Bermain game online dapat membuat kecanduan (adiktif) dan lupa waktu sehingga dapat mengganggu waktu belajar. Mayoritas siswa remaja bermain game di rumah artinya orangtua perlu membatasi dan memantau kegiatan remaja di rumah. Jangan sampai hanya menghabiskan waktu dengan game.

TERIMA KASIH

1. Kuswanto Hadjo, dr., M.Kes, Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, email info@unjaya.ac.id
2. Deby Zulkarnain R. S., S.Kep.,Ns., MMR, Ketua PPPM Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achamd Yani

Yogyakarta, (0274) 4342000, email: deby.ayani14@gmail.com

KEPUSTAKAAN

1. Ameliola, S., dan Nugraha, D.H. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Malang: Universitas Brawijaya. 2013
2. Harfiyanto, D., Utomo, B.C dan Budi, T. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*. Vol 1 (4), 1-5. 2015
3. Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia. *Penggunaan Internet di Indonesia Capai 82 juta*. Artikel Berita Kementerian. https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker. Di akses pada tanggal 19 Januari 2018. 2014
4. Sanjaya, R., dan Wibhowo, C. *Menyiasati Tren Digitalis Pada Anak Menggunakan Teknologi Informatika*. Jakarta. PT Elex Media Kompotindo. 2014
5. Jabbar, K.N.T. *Hubungan Online game Terhadap Perilaku Agrsif Remaja*. Skripsi. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. 2014
6. Ramadhani, A. *Hubungan Motif Bermain Online game Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela, dan Mutant di Samarinda)*. eJournal Komunikasi. Vol 1. 2013
7. Prasetyo, dan Hartosujono. *Hubungan Intensitas Penggunaan Online game Kekerasan dengan Perilkau Agresi Pada Pelajar di Wonosobo*. Jurnal Spirits. Vol 3 (2), 51. 2013
8. Malahayati, D. (2012). *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler Universitas Indonesia
9. Thalib, S.B. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*.

- Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2010
10. Agrestya, U.F. *Fenomena kekerasan dalam game online (Studi etnometodologi game online terhadap perilaku kekerasan pelajar usia 6-16 tahun di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo)*. Unpublish. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2013
 11. Herliawati, Idriansari, A, Sari, A, P. Pengaruh Latihan Asertif Terhadap Penurunan Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal yang Bermain Game Online Jenis Agresi di SMP Negeri 2 OKU. *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*. Vol 2 (2), 183-189. 2015
 12. Kartini, H. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda. *ejournal psikologi fisif unmul*. Vol 4 (4), 744-746. 2016
 13. Khusumah. *Perkembangan Kognitif pada Remaja dalam Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto. 2011