



KORESPONDEN

Khristina Dias Utami
Email khristinaunjaya@gmail.com
Orcid ID:05-1009-8001

ORIGINAL ARTICLE

DOI: 10.30989/mik.v12i1.826
Halaman: 22-27
Artikel diterima: 5 Januari 2023
Artikel direvisi: 20 Maret 2023
Artikel disetujui: 24 Maret 2023
Media Ilmu Kesehatan diterbitkan oleh Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Indonesia.
Artikel terbuka yang berlisensi CC-BY-SA.

Keywords:

Level Addiction
Teenagers

Kata kunci:

Tingkat adiksi *game online*
Remaja

The level of online game addiction among teenagers at SMAN I Kasihan Bantul

Tingkat adiksi game online pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul

M. Rizki Farhan Albram¹, Khristina Dias Utami^{2*}, Retno Sumiyarrini³

^{1,2,3}Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Jl. Brawijaya Ringroad Barat Ambarketawang Gamping Sleman, Email: farhan@yahoo.com, khristinaunjaya@gmail.com, retno.sumiyarini@gmail.com, Indonesia

ABSTRACT

Background: Internet users have reached 4.5 billion worldwide. This number indicates that 60% majority of population in the world have been using the Internet. **Objective:** To identify the level of online game addiction among teenagers at SMAN 1 Kasihan Bantul. **Methods:** this is a descriptive quantitative study with a cross-sectional approach. The population of this study was teenagers in the X class in a total of 286 recruited through stratified random sampling technique which was resulting in 100 samples. **Results:** From the research result, it was evident that most of the addiction levels among the teenagers at SMAN 1 Kasihan fell into the light category (<55%) in a total of 76 respondents (76%). **Conclusion:** It was shown that the teenagers at SMAN 1 Kasihan Bantul experience a light online game addiction.

ABSTRAK

Latar Belakang: Pengguna internet di dunia telah mencapai 4,5 milyar, pada angka tersebut menunjukkan bahwa 60% atau lebih dari separuh populasi bumi telah menggunakan internet. **Tujuan:** Mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul. **Metode:** Desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *pontong lintang*. Populasi pada penelitian ini ialah remaja kelas X yang berjumlah 286, diambil menggunakan Teknik *stratified random sampling* dengan hasil sebanyak 100 sampel. **Hasil:** Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat adiksi pada remaja di SMAN 1 Kasihan pada kategori ringan (<55%) sebanyak 76 responden (76%). **Kesimpulan:** tingkat kecanduan *game online* pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul masuk kategori ringan.

PENDAHULUAN

Pengguna *internet* di dunia telah mencapai 4,5 milyar, pada angka tersebut menunjukkan bahwa 60% atau lebih dari separuh populasi bumi telah menggunakan *internet*.¹ Pengguna *internet* di Indonesia mengalami kenaikan 10,12% dari jumlah penduduk 264,16 juta jiwa. Umur pengguna *internet* paling banyak ialah remaja yang berumur 15-17 tahun dengan hasil 91% pengguna dengan rata-rata tingkat pendidikan SMA serta sebanyak 17,1% bermain *game online*.²

Remaja memiliki kecenderungan ingin tahu dan memiliki jiwa bersaing dengan teman sebayanya serta ingin lepas dari orangtua. Apabila remaja kurang memperoleh kasih sayang yang cukup dari keluarga, dikawatirkan remaja melakukan tindakan negative akibat rasa penasaran yang besar.³

Pada zaman teknologi seperti sekarang, banyak remaja lebih menghabiskan waktu luangnya dengan memainkan *game online* daripada berinteraksi dengan teman secara langsung. Bermain *game online* muncul karena keinginan remaja untuk sekedar melakukan hal-hal di waktu luang dan juga bersifat rekreasional, namun *game* dapat dijadikan sebagai suatu budaya.⁴ *Game online* sendiri tidak hanya menampilkan visualisasi yang nyata akan tetapi juga dapat berinteraksi antara remaja yang bermain *game online*.⁵

Remaja yang mengalami adiksi *game online* akan memiliki gangguan kesehatan secara fisik dan struktur fungsi otak, jika dilihat melalui magnetic resonance imaging (MRI) terdapat perubahan pada bagian otak prefrontal cortex. Dimana gangguan tersebut dapat membuat suatu ketergantungan atau kecanduan, kehilangan kemampuan fungsi otak pada remaja.⁶

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Berlokasi di SMAN 1 Kasihan Bantul. Populasi pada penelitian ini ialah remaja kelas X yang berjumlah 286, rumus sampel yang digunakan ialah Slovin menggunakan Teknik *stratified random sampling*. Pemilihan responden berdasarkan kriteria inklusi sebanyak 100 responden. Pemilihan responden menggunakan aplikasi *Spin the Wheel-Random Picker*. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner tingkat adiksi *game online* yang mengadopsi dari Liasna (2017). Analisis data yang digunakan yaitu Univariat menggunakan uji statistik deskriptif, pengumpulan data diambil tanggal 3 Agustus 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kasihan Bantul.

Tabel 1. Distribusi karakteristik responden

| Karakteristik | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
|---------------|---------------|----------------|
|---------------|---------------|----------------|

| Jenis kelamin | | |
|----------------------|-----|-----|
| Laki-laki | 53 | 53 |
| Perempuan | 47 | 47 |
| Usia | | |
| 16 tahun | 83 | 83 |
| 17 tahun | 17 | 17 |
| Total | 100 | 100 |

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 1 mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 53 (53%), memiliki usia rata-rata responden 16 tahun sebanyak 83 (83%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi jenis game online yang dimainkan Remaja di SMAN 1 Kasihan.

| Jenis Game Online | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
|---|----------------------|-----------------------|
| <i>Player unknwn battle ground (PUBG)</i> | 24 | 24 |
| <i>Mobile legends bang-bang (MLbb)</i> | 53 | 53 |
| <i>Clash of clans (COC)</i> | 15 | 15 |
| <i>Genshin impact</i> | 8 | 8 |
| Total | 100 | 100 |

Sumber: Data Primer, 2022

Pada table 2 dapat diketahui bahwa jenis *game online* yang mayoritas dimainkan pada responden di SMAN 1 Kasihan ialah *Mobile legends bang-bang* yaitu sebanyak 53%, *Player unknow battle ground* sebanyak 24%, *Clash of clans* sebanyak 15%, dan *game* lainnya yang dimainkan *Genshin impact* sebanyak 8%.

Pada tabel 4.3. tampak mayoritas responden memiliki frekuensi bermain *game online* dalam sehari pada kategori kategori ringan (1-2 kali sehari) sebanyak 56 (56%).

Tabel 3. Frekuensi bermain game online pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.

| Frekuensi Bermain | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
|--------------------------|----------------------|-----------------------|
| Ringan (1-2 kali | 56 | 56 |

| | | |
|--------------------------|-----|-----|
| sehari) | | |
| Sedang (3-4 kali sehari) | 33 | 33 |
| Berat (>4 kali sehari) | 11 | 11 |
| Total | 100 | 100 |

Sumber: Data Primer, 2022

Tabel 4. Waktu lama bermain game online pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.

| Waktu lama bermain | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
|---------------------------|----------------------|-----------------------|
| Ringan (1-2 jam) | 66 | 66 |
| Sedang (>2-5 jam) | 26 | 26 |
| Berat (>5 jam) | 8 | 8 |
| Total | 100 | 100 |

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat sebagian besar waktu bermain *game online* pada responden dalam sehari pada kategori ringan (1-2 jam) sebanyak 66 (66%).

Tabel 5. Tingkat adiksi game online pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.

| Tingkat Adiksi | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
|-----------------------|----------------------|-----------------------|
| Ringan (0-55%) | 76 | 76 |
| Sedang (56-75%) | 18 | 18 |
| Berat (76-100%) | 6 | 6 |
| Total | 100 | 100 |

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat sebagian besar tingkat adiksi *game online* pada responden kategori ringan (<56%) sebanyak 76 (76%).

Periode remaja adalah masa perpindahan dari anak-anak menuju dewasa, dimana belum bisa disebut dewasa tetapi sudah bukan anak-anak lagi.⁷ Konsep diri remaja yang sedang berkembang adalah

suatu hal yang penting agar remaja mengenal siapa dirinya, dan rentang usia remaja pada usia 16-18 tahun.⁸ Remaja akan memilih *game online* untuk menghibur dan menjadikan sebagai alternatif pengalihan dari kesibukkan dalam dunia nyata.⁹ Berdasar penelitian yang telah dilakukan di SMAN 1 Kasihan yaitu tentang tingkat adiksi *game online*. Dari hasil penelitian diperoleh mayoritas remaja yang memainkan *game online* adalah laki-laki sebanyak 53% dari perempuan yang hanya 47%. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa bahwa pelaku *game online* terbanyak adalah laki-laki. Hal ini tentu saja dapat terjadi karena *game online* menggunakan *software* dan aplikasi yang cukup rumit untuk dimainkan oleh perempuan, sehingga dengan demikian seorang perempuan akan cenderung kurang berminat untuk memainkan *game online*.¹⁰

Hasil penelitian pada Remaja di SMAN 1 Kasihan bahwa jenis *game online* yang dimainkan oleh responden sebagian besar ialah *Mobile legends bang-bang* (MLbb) sebanyak 53% dibandingkan dengan *game online* lainnya. *Mobile legends* adalah suatu permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dipopulerkan oleh *Moonton game* satu ini sukses menjadi *game online* terlaris sejak tahun 2016, *Game Mobile legends* dimainkan oleh 10 orang yang terbagi dalam dua tim dengan pemilihan *hero* pada daftar pilihan yang tersedia pada *game*. Dalam permainan ini kedua tim akan saling

bertempur dan berusaha untuk menghancurkan menara satu sama lain yang dimana ketika menara lawan hancur sampai pada menara terakhir tim yang berhasil akan menjadi pemenang dalam *game online* ini. Pada setiap sesi bermain paling lama kedua tim saling bertempur kisaran waktu 12-15 menit bahkan tidak menutup kemungkinan bisa sampai 30 menit lebih dalam sekali bermain *game* ini.¹¹

Ketika bermain *game online* terdapat frekuensi bagi seorang remaja dalam bermain, frekuensi yang dimaksud ialah berapa kali remaja bermain *game online* dalam satu hari. Adapun hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kasihan, frekuensi yang didapatkan paling banyak pada kategori ringan (1-2 kali sehari) yaitu sebesar 56%. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa frekuensi bermain *game online* pada remaja 1-2 kali dalam sehari yaitu sebanyak 72,3% dimana mayoritas responden memainkan *game online* dalam kategori ringan (1-2 kali sehari). Adapun responden yang memainkan *game online* dalam kategori berat (>4 kali sehari) yaitu sebanyak 11%, hal ini diakibatkan karena terbentuknya motivasi dan ambisi remaja dalam memainkan *game online*. Adapun motivasi remaja yang berdampak berlebihan dalam memainkan *game* dalam sehari yaitu *advancement*, *mechanics*, *competition*. *Advancement* yang berarti kekuatan atau kekuasaan didalam dunia maya dimana remaja akan meningkatkan kemajuan yang

cepat dan status yang lebih tinggi dari pemain lain.¹²

Selain frekuensi, durasi waktu bermain game online adalah sebagian besar responden bermain *game online* dengan kategori ringan (1-2 jam) yaitu sebanyak 66%, hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan Tobing,¹² dimana waktu bermain 1-2 jam sebanyak 57% dalam sehari. Selain itu terdapat juga siswa yang bermain *game online* dengan kategori berat (>5 jam) sebanyak 8%.

Hasil penelitian tingkat adiksi *game online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan bahwa sebagian besar siswa berada pada level ringan yaitu sebanyak 76%. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya bahwa tingkatan adiksi terhadap *game online* berada pada kategori ringan sebesar 61%.¹³ Namun dalam penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kasihan ini juga terdapat responden yang dikategorikan adiksi *game online* berat yaitu sebanyak 6% responden.

Kecanduan *game online* adalah suatu perilaku berlebihan tedalam memainkan *game online*. Kecanduan terhadap *game online* dapat dilihat seringnya bermain, seseorang yang sudah mengalami kecanduan *game online* akan terus menambah intensitas bermain *game online*.¹⁴ WHO menjelaskan tentang adiksi *game online* sebagai gangguan mental yang dikategorikan dalam *International Classification of Disease (ICD-11)*.¹⁵

Kecanduan game ditandai dengan gejala bahwa pemain tidak mampu mengontrol kegiatan yang menjadi prioritas. Walaupun terdapat konsekuensi negatif dari *game* namun perilaku tersebut terus menerus dilanjutkan oleh remaja. Kecanduan atau adiksi *game online* lebih cenderung terjadi pada peserta didik, dikarenakan banyak peserta didik yang banyak menghabiskan waktunya pada *game*.¹⁶ Peserta didik difasilitasi wifi yang bisa diakses sampai jam 20.00. Pengawasan penggunaan *wifi* yang disediakan di sekolahan untuk pembelajaran atau bermain *game online*, minimal pengawasan. Hasil penelitian ini, peneliti tidak membandingkan dengan prestasi akademik siswa dengan nilai raport.

KESIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa derajat kecanduan *game online* pada responden berada pada kategori tingkat ringan (<55%) sebanyak 76%. Mayoritas siswa yang bermain *game online* ialah laki-laki (53%) dan rata-rata berumur 16 tahun sebanyak 83%. Jenis *game online* yang dimainkan mayoritas ialah *Mobile legends* bang-bang sebanyak 53%. Sebagian besar frekuensi bermain *game online* pada responden dalam sehari dalam kategori ringan (1-2 kali sehari) sebanyak 56% responden. Sebagian sebagian besar waktu yang diperlukan responden untuk bermain

game online ialah pada kategori ringan (1-2 jam) sebanyak 66%.

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang tentang derajat kecanduan *game online* pada siswa di SMAN 1 Kasihan Bantul, ada beberapa saran yang didapat sebagai bahan pertimbangan yaitu: Derajat kecanduan *game online* pada responden berada dalam kategori ringan (<55%) sebanyak 76%. Dari hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan pada ilmu pengetahuan untuk meningkatkan informasi dan minat baca mengenai adiksi game online pada remaja. Dapat memberikan pendidikan kesehatan terkait faktor-faktor pada remaja yang bermain, durasi yang aman untuk bermain *game online*, dan bahaya adiksi *game online*.

TERIMA KASIH

1. Ida Nursanti, S.Kep., Ns., M.P.H. selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
2. Dewi Utari, S.Kep., Ns., M.N.S. selaku Ketua Program Studi Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

KEPUSTAKAAN

1. Kemp S. *Global Internet Use Accelerate*.
2. Arif M. *Penetrasi dan Profil Pengguna Internet Indonesia*. Indonesia Internetservice Provider Association.
3. Marni, Astuti EP, Nurrakhmad B. *Pemahaman Tentang Bahaya Narkoba Dan Rokok Pada Remaja*. *Media Ilmu Kesehatan* 2020; 8: 217–224.
4. Adams E. *Fundamental of Game Design third edition*. San Francisco: New Riders., 2013.
5. Fariz A. *Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jember., 2017.
6. Rokom. *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. *Kementrian Kesehatan Republik Indonesia*.
7. Stuart G, Keliat BA. *Prinsip dan Praktik Keperawatan Jiwa Stuart*. Jakarta: Elsevier Ltd., 2016.
8. WHO. Retrieved from World Health Organizatio. *World Health Organization*.
9. Ulfa M, Risdhayati R. *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru*. *J Online Mhs Fak Ilmu Sos Dan Ilmu Polit Univ Riau* 2017; 4: 1–13.
10. Paaben B, Morgenroth T, Stratemeyer M. *What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture*. *Sex Roles* 2017; 76: 421-435.
11. Khoiri NF. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online*. Skripsi. IAIN Ponorogo, 2021.
12. Tobing IDL. *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja di SMP Negeri 1 Medan TA 2015/2016*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara, 2016.
13. Kusumawati R, Aviani YI, Molina Y. *Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan*. *J RAP (Riset Aktual Psikol Univ Negeri Padang)* 2017; 8:

- 2087–8699.
14. Yanti NF, Marjohan M, Sarfika R. Tingkat adiksi game online siswa SMPN 13 Padang. *J Ilm Univ Batanghari Jambi* 2019; 19: 684–687.
15. WHO. *Retrieved from World Health Organizatio.* World Health Organization., 2019.
16. Brand JE, Todhunter S, Jervis J. Digital Australia 2018 (DA18). *Bond University.*