

Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Teman Sebaya di *Wifi.Id* Sungai Ulin Banjarbaru

Hendry, Dhian Ririn Lestari, Eka Santi

Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. A.Yani KM. 36 Banjarbaru, 70714

Email Koresponden: hendryazzam26@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan game online merupakan pola perilaku seseorang yang tidak dapat mengontrol perilakunya dalam bermain game dan dapat memberikan dampak negatif pada aspek biologis, psikologis dan sosial. Pada aspek sosial, interaksi teman sebaya merupakan hal yang penting yang mendukung perkembangan remaja, hal ini dapat dipengaruhi oleh kecanduan *game online* yang membuat individu lebih senang berinteraksi di dunia *game* dibandingkan dengan lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan interaksi teman sebaya. Metode penelitian bersifat korelasional dengan pendekatan *cross sectional* dan teknik sampel *non- probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ada 30 orang responden yang diambil secara online dengan menggunakan kuesioner yang dibuat menggunakan google form. Analisis menggunakan uji korelasi spearman. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan game online pada tingkat ringan yaitu sebanyak 16 orang (53,33%) dan interaksi teman sebaya pada tingkat sedang yaitu sebanyak 20 orang (66,67%). Hasil analisis didapatkan adanya hubungan negatif antara kecanduan game online dengan interaksi teman sebaya ($p\text{ value}=0,002$; $\alpha=0,05$; $r= -0,532$). Kecanduan game online dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial. Semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* seseorang maka akan membuat semakin rendah interaksinya dengan teman sebaya.

Kata kunci: *game online*, interaksi teman sebaya, kecanduan

ABSTRACT

Online game addiction is a behavior pattern of a person who cannot control their behavior in playing games and can have a negative impact on biological, psychological and social aspects. On the social aspect, peer interaction is an important thing that supports the development of adolescents, this can be influenced by online game addiction which makes individuals more happy to interact in the game world compared to their surroundings. This study aims to determine the relationship between online game addiction and peer interaction. The research method is correlational with cross sectional approach and non-probability sampling technique with purposive sampling type. The sample in the study there were 30 respondents who were taken online using a questionnaire created using google form. Analysis using the Spearman correlation test. The results showed that online game addiction at a mild level was 16 people (53.33%) and peer interaction at a moderate level was 20 people (66.67%). The results of the analysis showed that there was a negative relationship between online game addiction and peer interaction ($p\text{ value} = 0.002$; $\alpha = 0.05$; $r = -0.532$). Online game addiction can affect the level of social interaction. The higher the level of someone's online game addiction, the lower their interactions with peer.

Keywords: addiction, peers interaction, online games

Cite this as: Hendry, Lestari DR, Santi E. Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Teman Sebaya di *Wifi.Id* Sungai Ulin Banjarbaru. Nerspedia 2021;3(1):79-85

PENDAHULUAN

Pada saat sekarang pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dihindari oleh siapapun, termasuk remaja. Menurut Hurlock, remaja adalah masa peralihan atau perpindahan dari anak – anak menjadi dewasa awal dan mencapai kematangan emosional, sosial, dan fisik (1). Batasan usia remaja berbeda – beda sesuai dengan sosial

budaya daerah setempat. WHO membagi kurun usia dalam 2 bagian, yaitu remaja awal 10 – 14 tahun dan remaja akhir 15 - 20 tahun. Batasan usia remaja Indonesia 11–24 tahun dan belum menikah (2).

Entertainment Software Association (ESA) menjelaskan bahwa 29 persen gamers di seluruh dunia kebanyakan berusia 18 hingga 35 tahun. BPS (Biro Pusat Statistik) telah

mendapatkan bahwa adanya peningkatan pemain game online didapatkan sekitar 19,8 juta lebih user game online di Indonesia. Pada tahun 2014 di Indonesia, remaja serta anak usia sekolah adalah pengguna game online terbanyak. Data yang didapat oleh APJII (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia) 2017 menjelaskan bahwa terjadi peningkatan pengguna internet di Indonesia yaitu lebih dari 140 juta jiwa (setara 54,7% dari seluruh populasi pengguna internet di Indonesia). Provinsi Kalimantan Selatan tahun 2014 ada diposisi 14 untuk pengguna internet dan mengalami kenaikan sebesar 31% atau sebesar 1.2 juta pengguna pada tahun 2014. Berdasarkan data diatas menjelaskan bahwa penikmat game online juga meningkat.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (3). *Game online* dalam beberapa tahun ini menjadi aktivitas menyenangkan, cepatnya perkembangan internet banyaknya orang ikut berpartisipasi dalam fitur tersebut karena melibatkan kerjasama dan persaingan yang mampu membuat remaja merasa senang ketika bermain game online (euphoria), aktivitas bermain game online cenderung menggunakan waktu yang cukup panjang sehingga terkadang pemain menambahkan waktu dalam memainkan game online (tolerance), pemain game online akan merasa tidak senang jika tidak memainkannya (4).

David Greenfield seorang ahli psikologi di Amerika menjelaskan setidaknya ada 6% pengguna internet mengalami ketergantungan *game online*. Seseorang yang candu akan game online biasanya memiliki rasa keinginan yang besar dan tidak memiliki kekuatan untuk menolak *game online*. Individu tersebut akan menunjukkan tanda-tanda seperti seseorang yang sedang ketergantungan obat bius yaitu lupa akan waktu dalam bermain game online sehingga itu dapat mengakibatkan seorang pemain kesulitan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (5). Pada lokasi penelitian yaitu *wifi.id* daerah Sungai Ulin dengan bermodal Rp.7000 untuk membeli voucher bisa bermain selama 12 jam, lebih lanjut *wifi.id* daerah Sungai Ulin memiliki

lokasi yang strategis seperti luasnya lokasi dan juga diliputi cukup kencangnya jaringan terkoneksi mencapai 1 mbps sehingga banyak untuk bermain *game online* dilokasi tersebut. Hal ini mengakibatkan seseorang memiliki akses yang mudah untuk bermain game online sehingga berdampak pada kehidupan sosialnya dan jauh dari interaksi dalam lingkungan masyarakat. Pengaruh adanya game online di masyarakat, terutama remaja sendiri masih menjadi kontroversi hingga saat ini, tapi ada sebagian orang yang mengutarakan bahwa game online bisa memberikan keuntungan bagi orang yang memainkannya (6). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi teman sebaya.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu korelasional dengan pendekatan *cross sectional* dan teknik sampel *non- probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Responden pada penelitian ada 30 orang yang diambil berdasarkan rata-rata pengunjung per bulan *wifi.id* Sungai Ulin Banjarbaru.

Data diambil menggunakan kuesioner kecanduan game online dari Jap T, dkk (*The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionare*) tahun 2013 dan kuesioner interaksi teman sebaya dari penelitian Muhammad Ammar tahun 2014 serta telah meminta persetujuan untuk menggunakan instrument tersebut pada penelitian ini. Pengambilan data dilakukan secara *online* sehingga kuesioner tersebut dibuat dengan menggunakan *google form*.

Analisis statistik menggunakan uji korelasi Spearman. Surat keputusan komisi etik fakultas kedokteran dengan No.072/KEPK-FK UNLAM/EC/IV/2020, dengan memperhatikan hak asasi manusia dan kesejahteraan dalam penelitian menyatakan bahwa penelitian ini telah laik etik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Hasil penelitian didapatkan bahwa rerata usia yang memainkan game adalah 20,77 tahun dengan rentang diusia 17 tahun sampai dengan 23 tahun. Hal ini

Tabel 1. Sebaran gambaran umum sampel berdasarkan usia, jenis kelamin, pekerjaan, status, jenis, alasan dan lama bermain *game online* ($n=30$)

Variabel Kategorik	F	%
Usia		
17	1	3,3
18	3	10
19	4	13,3
20	5	16,7
21	5	16,7
22	5	16,7
23	7	23,3
Jenis Kelamin		
Laki-laki	26	86,7
Perempuan	4	13,3
Pekerjaan		
Mahasiswa	30	100
Status		
Belum Menikah	30	100
Jenis Game		
Peran	15	50
Strategi	5	16,7
Perang	10	33,33
Alasan Bermain		
Mencari uang	5	16,67
Hebat dalam bermain	9	30
Mecari teman	6	20
Menjadi orang lain	0	0
Menghilangkan stres	10	33,33
Lama Bermain		
<4 jam	7	23,3
>4 jam	23	76,7
Total	30	100

menunjukkan bahwa lebih dari separuh total sampel besar memainkan game online berada pada masa remaja. Hasil ini sejalan dengan penelitian lain yang mengatakan orang yang memainkan game online sebanyak 13,4% dalam kategori remaja dan 43,11 % dalam kategori dewasa muda (19-39 tahun), namun yang lebih sering memiliki masalah terkait tindakan agresif, kemampuan bersosialisasi yang rendah dan kecanduan bermain game ada pada kategori remaja. Mereka lebih sering memainkan game online mengingat lebih banyak waktu luang karena sebagian besar dari mereka belum mempunyai pekerjaan atau kewajiban keluarga (7).

Jenis kelamin terbanyak yang memainkan game online pada penelitian yang dapat

dilihat pada tabel 1 yakni berjenis kelamin laki laki (86,7%). Penelitian lain menyebutkan bahwa yang memiliki kecanduan game 65% berjenis kelamin laki laki (7). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki-laki lebih banyak mengalami yang kecanduan *game online* dibandingkan responden perempuan. Keadaan ini disebabkan karena laki-laki sangat sulit mengontrol dirinya sendiri dibanding wanita terlebih lagi pada masa remaja. Selain itu, perempuan lebih menginginkan kenyamanan atau kedamaian yang nyata sehingga pada umumnya tidak akan terpenuhi dengan bermain *game online* (8).

Seluruh responden penelitian pada tabel 1 memiliki profesi sebagai mahasiswa (100%)

Tabel 2. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Teman Sebaya di wifi.id Sungai Ulin Banjarbaru (n=30)

Variabel	f	%	p-value	r
Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>				
Tidak Kecanduan	5	16,67	0,002	-0,532
Kecanduan Ringan	16	53,33		
Kecanduan Berat	9	30		
Tingkat Interaksi Teman Sebaya				
Intreraksi				
Ringan	10	33,33	0,002	-0,532
Interaksi Sedang	20	66,67		
Interaksi Berat	0	0		

Keterangan: $\alpha=0,05$; $p\text{-value} < \alpha$; correlation is significant.

dan memiliki status pernikahan yaitu belum menikah (100%). Hal ini berkaitan dengan usia seseorang yang memainkan *game online* yaitu pada kategori remaja sehingga pada hasil penelitian ini seluruh responden masih berprofesi sebagai mahasiswa dan belum menikah. Penelitian lain menjelaskan bahwa lebih dari setengah populasi penelitiannya adalah pemain *game online* yang masih lajang (55,5%), ia juga menyebutkan bahwa lebih dari separuh populasinya yang memainkan *game online* memiliki pekerjaan atau profesi yang berhubungan dengan teknologi informasi/komputerisasi (28,7%) dan seperlima pemain *game online* berprofesi sebagai mahasiswa (20%). Hal ini menjelaskan bahwa orang yang masih lajang dan belum memiliki pekerjaan tetap lebih banyak mendominasi dunia *game* sehingga dengan memiliki pasangan atau komitmen akan mengurangi jumlah waktu luang bermain *game online* (9).

Jenis *game online* yang dimainkan sebagian besar responden pada tabel 1 yaitu peran (50%). Hal ini karena *game* peran akan membawa seseorang menuju sebuah karakter yang akan dimainkannya sebagai dirinya didalam dunia *game*. Penelitian menjelaskan bahwa jenis *game online* yang sering dimainkan respondennya adalah *World of Warcraft*, *DOTA*, *Lineage 2* dan *Wabinogi*. Ketiga *game* disini termasuk dalam kategori *game* peran atau lebih tepatnya jenis *game MMORPG* (10). Penelitian lain ini juga menjelaskan sebanyak 56,6% memainkan jenis *game* peran (*DOTA*, *Ragnarok*, *Dragonest*) (11). Alasan responden penelitian memainkan

game online paling banyak yaitu menghilangkan stress (33,33%). *Game online* dijadikan hiburan sebagai sarana untuk menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari terlepas dari kecanduan atau tidak. Penelitian lain menyebutkan bahwa sejumlah 62 orang (62%) sampel mengatakan bahwa mereka memainkan *game online* untuk meniadakan stress (12). Hal ini juga dijelaskan penelitian lainnya bahwa sekitar 97,1% responden memiliki alasan memainkan *game online* yaitu untuk mencari hiburan. Sebagai mahasiswa pasti memiliki jam yang cukup padat dalam beraktivitas, hal ini dapat menimbulkan stress. (13).

Hasil penelitian pada tabel 1 menampilkan mayoritas sampel bermain *game online* berdurasi lebih dari 4 jam sebanyak 23 orang (76,7%). Peneliti berasumsi bahwa lama bermain *game* ini juga dipengaruhi oleh profesi yakni mahasiswa sehingga memiliki waktu luang yang cukup. Penelitian lain menyebutkan bahwa pengguna *game online* di Indonesia memiliki durasi rata-rata yang dihabiskan untuk bermain *game online* yaitu 4-6 jam per hari untuk mendapatkan kepuasan (14).

Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Teman Sebaya

Hasil penelitian pada tabel 2 menggambarkan bahwa lebih dari separuh responden penelitian mempunyai tingkat kecanduan *game online* pada tingkat ringan (53,33%). Penelitian ini menjelaskan bahwa tahap candu terhadap permainan *online* masih ditahap ringan, hal ini bisa disebabkan jenis game dan perangkat yang

digunakan, jika perangkatnya lebih baik maka akan mendapatkan sensasi dan pengalaman yang berbeda saat bermain *game* seperti kualitas grafis dan kehalusan gambar/*FPS (Frame Per Second)*.

Penelitian ini juga mendapatkan data sebanyak 9 orang (30%) sudah memiliki kecanduan *game online*. Peneliti berasumsi meskipun data terbanyak yang didapatkan masih pada tingkat ringan bukan tidak mungkin mereka dapat menuju pada tingkat kecanduan *game online* yang dapat mengganggu aspek kehidupan salah satunya aspek sosial.

Penelitian lain menjelaskan responden yang memiliki ketergantungan dengan *game online* ditahap kecanduan sedang dengan persentase 64,32%. Hal ini menandakan bahwa remaja dapat mengontrol diri dari *game online* dan dapat menjadwalkan waktu bermain *online*, akan tetapi remaja yang sudah mulai kecanduan akan kesulitan untuk berinteraksi terhadap dunia nyata dan sekitar serta kesehatannya (15).

Hasil penelitian pada tabel 2 menunjukkan lebih dari separuh sampel mempunyai tingkat interaksi dengan kawan seusianya pada tingkat sedang (66,67%). Hal ini menjelaskan bahwa terlalu sering memainkan *game online* berdampak pada tingkat interaksi dengan sebaya. Penelitian lain menjelaskan data sebanyak 167 sampel (79,5%) memiliki tingkat interaksi sosial sedang. Mereka yang terlalu sering memainkan *game online* menimbulkan dampak dimana mereka lebih menyukai menggunakan waktunya berjam-jam bahkan bisa sehari-hari untuk bermain *game online* dan menimbulkan seseorang tersebut memiliki interaksi sosial yang rendah terhadap lingkungan (16).

Penelitian lain juga menjelaskan sekitar 45% sampel berinteraksi dengan teman atau lingkungan hanya selama 1-2 jam perhari dan sebanyak 64,4% merasakan interaksi sosialnya dengan lingkungan sekitar berkurang. Hal ini menjelaskan bahwa orang yang bermain *game* cenderung memiliki interaksi yang rendah dengan keluarga, teman dan lingkungan sosial, dikarenakan mereka lebih senang di kamar, warung kopi ataupun *game center* daripada

berinteraksi (13).

Hasil penelitian pada tabel 2 memperlihatkan analisis dengan uji korelasi spearman bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi teman sebaya dengan kekuatan korelasi sedang dan arah korelasi negatif dan bermakna apabila semakin meningkat nilai kecanduan *game online* maka semakin menurun interaksi dengan teman sebayanya dan sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi atau baik interaksi teman sebaya.

Penelitian lain menyebutkan adanya korelasi interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* dapat memberikan pengaruh sebesar 19,4% terhadap interaksi sosial dan konsep diri seseorang. Orang yang terlalu sering memainkan *game online* kebanyakan memiliki interaksi sosial yang kurang (17)

Penelitian lainnya juga menunjukkan adanya hubungan signifikan yang bersifat negatif antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial remaja. Keadaan ini menjelaskan bahwa semakin sering seseorang memainkan *game online* maka semakin rendah penyesuaian sosialnya. Kecanduan *game online* adalah suatu masalah yang berpengaruh pada penyesuaian sosial seorang remaja. (16)

Penelitian lain yang menunjukkan adanya korelasi antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja ($p\text{ value} = 0,000$). Penyesuaian sosial adalah kebiasaan seseorang dalam melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar agar tercapai koneksi atau interaksi terhadap keadaan sekitarnya. Pemain *game online* cenderung menarik diri dalam interaksi sosial karena lebih memilih menjalin hubungan dengan teman didalam *game* (18).

PENUTUP

Tingkat kecanduan *game online* pada penelitian ini menunjukkan mayoritas sampel penelitian memiliki tingkat kecanduan *game online* pada tingkat ringan dan tingkat interaksi teman sebaya pada penelitian ini mempunyai tingkat interaksi dengan teman sebaya pada tingkat sedang. Terdapat adanya korelasi yang kuat antara

kecanduan *game online* dengan interaksi teman sebaya dan arah hubungan negatif. Bagi individu dan orang tua disarankan lebih memperhatikan komunikasi, interaksi dan pengawasan terhadap anaknya sehingga tidak jatuh kedalam kecanduan memainkan game online dan hendaknya bisa mengatur durasi memainkan game online serta jangan sampai game online membuat individu tersebut lebih suka berdiam diri dirumah dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang dapat mengganggu aspek interaksi dengan teman sebayanya

Penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah responden yang lebih besar dan bisa melakukan pengambilan data secara langsung agar dapat melakukan observasi pada responden yang mengisi kuesioner serta meningkatkan metode yang digunakan yakni intervensi bisa berupa pendidikan kesehatan dan penyuluhan terkait kecanduan *game online* dan interaksi teman sebaya serta peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian perihal dampak dari kecanduan game online terhadap aspek biologis, psikologis dan spiritual.

KEPUSTAKAAN

1. Pratiwi, N & Pratinova. 2015. Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
2. Sarwono, S. W. 2012. Psikologi Remaja Edisi Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
3. Adam, E. Rolling, A. 2012. *Fundamental of Game Design*. Barkeley, CA: New Rider.
4. Faried. 2012. Prilaku remaja pecandu game online. Semarang. IKIP PGRI Semarang.
5. Rudi Syahrani. 2015. 'Ketergantungan online game dan penanganannya'. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol 1.No. pp. 84-92.
6. Deviandri, Megi. 2012. 'Dampak *Game online* Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Panglun Kecamatan Padang Utara Kota Padang'. Padang: Jurnal Pendidikan Strata
7. Festl R, Scharnow, M, & Quandt, T. (2013). *Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults*. *Addiction*, 108, 592-599.
8. Dong G, Wang Z, Wang, Y, Du X, & Potenza, M. 2019. *Gender-related functional Connectivity and Craving during Gaming and Immediate Abstinence during a Mandatory Break: Implications for Development and Progression of Internet Gaming Disorder*. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 1-10
9. Ghuman, D. & Griffiths, M. D. 2012. A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and sosial interactions among plyers. *Internasional Journal Of Cyber Behavior Psychology And Learning*. 2(1). 13-29.
10. Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. 2008. *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits*. *European Psychiatry*, 23(3)
11. Hairul Malik, Dian ririn lestari, Ifa Hafifah. 2018. Hubungan kecanduan game online terhadap regulasi emosi remaja di game center panglima batur banjarbaru. *Dinamika kesehatan*. Vol 8. No 1
12. Ulfa M. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP* Vol. 4 No. 1 – Februari 2017
13. Pradipta AB, Ulfa M, Alexander L, Sirait, HM, Danny AJ. 2019. Dampak pengguna game online terhadap interaksi sosial. *MEANS*. Vol.4 No.1
14. Saddhono. K, Setyawan B.W, Raharjo, Y.M & Devilito R . 2020. *The Diagnosis of Online Game Addiction on Indonesian Adolescent Using Certainty Factor Method*. *Ingénieriedes Systèmes d'Information*. Vol. 25, No. 2, April,

- 2020, pp.191-197.
15. Santoso YD & Purnomo JT. 2017. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*.
 16. Yusuf A, Krisna I, Ibrahim A. 2019. Hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal dan interaksi pada remaja. 2019. Fakultas Keperawatan UNAIR. Vol 1. No.2
 17. Ayu, L & Saragih, S. 2016. Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*. Mei 2016, Vol. 5, No. 02, hal 167-173.
 18. Tami T W & Atik H. 2020. Kecanduan Game Online berhubungan dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan* Volume 12 No 1, Hal 17 - 22, Maret. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kendal.