

FAKTOR - FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE

Adi Kristiawan
Kuncono Teguh Yunanto
Fakultas Psikologi
Universitas Persada Indonesia Y.A.I

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi tidak selamanya membawa dampak yang positif bagi perkembangan anak. Diperlukan kepedulian orangtua agar teknologi informasi dapat berdampak positif untuk anak. Salah satu produk yang dimaksud adalah game online. Game online memungkinkan penggunaannya untuk tidak sekedar bermain tetapi juga berinteraksi dengan pemain lainnya di seluruh dunia. Dalam tingkatan yang wajar, game online berfungsi sebagai hiburan bahkan dapat melatih ketangkasan pemainnya, namun jika berlebihan akan berdampak pada banyak hal. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pemahaman faktor-faktor apa saja yang berpengaruh pada ketergantungan game online perlu dipahami terutama bagi orangtua. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMP yang berjumlah 200 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kecanduan game online dalam penelitian ini ditinjau dari aspek usia, jenis kelamin, pendidikan ayah/ibu, pekerjaan ayah/ibu, dan kegiatan-kegiatan pemanfaatan waktu luang, status sosial.

PENDAHULUAN

Kegemaran terhadap *game online* tidak hanya dijumpai pada orang dewasa, *game online* banyak juga digemari oleh anak dan remaja. Sejak awal kemunculannya sekitar tahun 2001 *game online* semakin berkembang baik dari sisi tema, grafis, dan kecanggihannya. Daya tarik yang ditawarkan oleh *game online* ini membuat *game online* begitu digemari. Solo Post memberitakan jumlah pemain game online di Indonesia pada tahun 2014 mencapai 25 juta orang. Sementara itu pertumbuhan pemain game online menurut Viva.co.id mencapai 33% pertahun. Dari sisi bisnis hal ini merupakan peluang besar, namun dari sisi psikologis ada aspek negatif yang perlu mendapatkan perhatian yakni efek adiksi atau kecanduan. Hal ini sesuai dengan pendapat Lange (2007) menerangkan bagaimana sebuah kebiasaan *game* akhirnya dapat menyebabkan adiksi atau kecanduan *video game*, dan juga pendapat Fauzan (dalam Merry & Hermanto, 2015) yang

mengatakan pada prinsipnya *game* memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam.

Yee (2002) mendefinisikan adiksi sebagai tingkah laku berulang yang tidak sehat atau merugikan diri sendiri dan individu yang mengalami memiliki kesulitan untuk menghentikannya. Sementara itu, adiksi *video game* atau *game addiction* menurut Saum (2008) adalah sebuah bentuk dari adiksi secara psikologis yang melibatkan penggunaan yang kompulsif terhadap *video game*, dan berkaitan juga dengan apa yang disebutkan sebagai gangguan adiksi internet.

Individu yang kecanduan bermain game online akan menggunakan waktu secara berlebihan untuk bermain game sehingga melalaikan kewajiban-kewajiban lainnya yang utama seperti tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), telat ke sekolah, membolos sekolah, sehingga pada akhirnya memperoleh prestasi belajar yang rendah.

Menurut Nur Janah Yazid Asyarafi (tribunnews.com) seorang gamer dikatakan kecanduan jika bermain game lebih dari 30 jam per minggu atau sekitar rata-rata 4-5 jam per hari. Ciri-cirinya, game mempengaruhi emosi dan mendominasi aktivitas sehari-hari si anak. Jika tak bermain game, maka seseorang menjadi pemurung dan pemarah, serta menimbulkan konflik dengan dirinya sendiri juga dengan lingkungannya. Sedangkan *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology* (dalam Alila et al., 2014) menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan: (1) *Heavy users*. Menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan (2). *Medium users*. Menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan, dan (3). *Light users*. Menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan.

Memperhatikan dampak buruk yang akan terjadi penelitian ini bertujuan melihat kecanduan bermain *game online* yang dalam penelitian ini dilihat dari waktu yang dihabiskan dalam sehari untuk bermain game online dengan melihat faktor-faktor demografi yang mempengaruhinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif eksploratif yakni penelitian yang bertujuan menemukan fakta-fakta secara luas mengenai sebab-sebab yang mempengaruhi terjadinya sesuatu. Analisis statistik dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk menggambarkan pola data dan kecenderungan kaitan antar data. Penelitian ini

menjabarkan terkait demografi responden seperti aspek usia, jenis kelamin, pendidikan ayah/ibu, pekerjaan ayah/ibu, status sosial, dan jumlah kegiatan ekstrakurikuler, pemanfaatan waktu luang, dan status sosial ekonomi yang kemudian dikaitkan dengan lama bermain *game online*.

Responden dalam penelitian ini adalah siswa SMP dan SMA yang berjumlah 200 orang responden. Teknik sampling yang digunakan adalah aksidental sampling, yakni teknik sampling yang dijumpai secara kebetulan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sedangkan teknik analisis data menggunakan *crosstab* dan χ^2 .

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan butir-butir pertanyaan dalam kuesioner dan dikaitkan dengan lama bermain game online dilihat dari lama waktu bermain. Berdasarkan analisa deskriptif diperoleh hasil sebagai berikut :

Usia responden berada pada rentang 12 sampai dengan 15 tahun. Responden pada usia 12 tahun sebanyak 5%, responden pada usia 13 tahun sebanyak 9%, responden pada usia 14 tahun sebanyak 29%, responden pada usia 15 tahun sebanyak 23%, responden pada usia 16 tahun sebanyak 18%, responden pada usia 17 tahun sebanyak 16%. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil $\chi^2 = 35.539$ dengan p sebesar 0.000 hal ini berarti ada kecenderungan perbedaan lama bermain game online ditinjau dari usia responden. Dimana frekuensi terbanyak responden tergolong kecanduan adalah yang berusia 14 – 15 tahun.

Tabel 1. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
12 tahun	10	2.2	0	5
13 tahun	12.5	8.6	0	9
14 tahun	12.5	36.6	51.9	29
15 tahun	22.5	20.4	33.3	23
16 tahun	20	21.5	0	18
17 tahun	22.5	10.8	14.8	16
χ^2	35.539			
p	0.000			

Jenis Kelamin terdiri dari 59% laki-laki dan 41% perempuan. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil $\chi^2 = 15.877$ dengan p sebesar 0.000 hal ini berarti ada kecenderungan perbedaan lama bermain game ditinjau jenis kelamin responden. Dimana frekuensi terbanyak responden yang tergolong kecanduan berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
Laki-laki	42.5	67.7	77.8	59
Perempuan	57.5	32.3	22.2	41
χ^2	15.877			
p	0.000			

Pendidikan ayah terdiri dari SD sebanyak 0%, SMP sebanyak 1%, SMA sebanyak 36%, Diploma sebanyak 7%, sarjana sebanyak 35%, magister sebanyak 20%, doktor sebanyak 1%. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil $\chi^2 = 18.582$ dengan p sebesar 0.046, hal ini berarti ada kecenderungan perbedaan lama bermain game online ditinjau dari tingkat pendidikan ayah. Dimana frekuensi terbanyak responden yang tergolong kecanduan memiliki ayah yang berpendidikan SMA.

Tabel 3. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pendidikan Ayah Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
SD	0	0	0	0
SMP	2.5	0	0	1
SMA	25	41.9	48.1	36
Diploma	7.5	4.3	14.8	7
Sarjana	42.5	34.4	14.8	35
Magister	20	19.4	22.2	20
Doktor	2.5	0	0	1
χ^2	18.582			
p	0.000			

Pendidikan ibu terdiri dari SD sebanyak 3%, SMP sebanyak 6%, SMA sebanyak 32.5%, Diploma sebanyak 15%, sarjana sebanyak 41.5%, magister sebanyak 2%, doktor sebanyak 0%. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil $\chi^2 = 19.138$ dengan p sebesar 0.039, hal ini berarti ada kecenderungan perbedaan lama bermain game online ditinjau dari tingkat pendidikan ibu. Dimana frekuensi terbanyak responden yang tergolong kecanduan memiliki ibu yang berpendidikan SMA.

Tabel 4. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pendidikan Ibu Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
SD	2.5	2.2	7.4	3
SMP	10	4.3	0	6
SMA	25	33.3	51.9	32.5
Diploma	12.5	17.2	14.8	15
Sarjana	50	38.7	25.9	41.5
Magister	0	4.3	0	2.0
Doktor	0	0	0	0
χ^2	19.138			
p	0.039			

Pekerjaan ayah terdiri dari pegawai negeri sebanyak 36%, pegawai swasta sebanyak 38.5%, TNI/Polri sebanyak 0.5%, Pensiunan sebanyak 2%, pedagang/pengusaha sebanyak 2%, lain-lain sebanyak 21%. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil χ^2 dengan p sebesar hal ini berarti tidak ada kecenderungan perbedaan lama bermain game online ditinjau dari pekerjaan ayah.

Tabel 5. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pekerjaan Ayah Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
Pegawai Negeri	30	45.2	22.2	36
Pegawai Swasta	37.5	35.5	51.9	38.5
TNI/Polri	0	0	3.7	0.5
Pensiunan	2.5	2.2	0	2
Pedagog/pengusaha	2.5	2.2	0	2
Lain-lain	27.5	15.1	22.2	21
χ^2	16.786			
p	0.079			

Pekerjaan ibu terdiri dari pegawai negeri sebanyak 20.5%, pegawai swasta sebanyak 19%, TNI/Polri sebanyak 0%, Pensiunan sebanyak 0%, pedagang/pengusaha sebanyak 0%, lain-lain sebanyak 58.5%, ibu rumah tangga sebanyak 2%. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil $\chi^2 = 12.158$ dengan p sebesar 0.059 hal ini berarti tidak ada kecenderungan perbedaan lama bermain game online ditinjau dari pekerjaan ibu.

Tabel 6. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pekerjaan Ibu Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
Pegawai Negeri	15	25.8	18.5	20.5
Pegawai Swasta	17.5	17.2	29.6	19
TNI/Polri	0	0	0	0
Pensiunan	0	0	0	0
Pedagang/pengusaha	0	0	0	0
Lain-lain	0	54.8	44.4	58.5
Ibu rumah tangga	0	2.2	7.4	2
χ^2	12.158			
p	0.059			

Jumlah kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti responden berada pada rentang 1 sampai dengan 6 kegiatan. Responden dengan satu kegiatan 59.5%, dua kegiatan 27.5%, tiga kegiatan 6%, empat kegiatan 5%, lima kegiatan 1%, enam kegiatan 1%. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil $\chi^2 = 80.107$ dengan p sebesar 0.000, hal ini berarti ada kecenderungan perbedaan lama bermain game online ditinjau dari pekerjaan ibu. Jika dilihat pada pola data dari hasil *crosstab* pada responden yang tergolong kecanduan semakin sedikit kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti semakin lama waktu yang digunakan dalam bermain game online.

Tabel 7. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jumlah Kegiatan Ekstrakurikuler Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
1	25	78.5	96.3	59.5
2	42.5	21.5	3.7	27.5
3	15	0	0	6
4	12.5	0	0	5
5	2.5	0	0	1
6	2.5	0	0	1
χ^2	80.107			
p	0.000			

Jumlah kegiatan di luar sekolah yang diikuti responden berada pada rentang 0 sampai dengan 2 kegiatan. Responden dengan tanpa kegiatan di luar 9%, satu kegiatan di luar 78.5%, dua kegiatan 12.5%. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil $\chi^2 = 29.444$ dengan p sebesar 0.000, hal ini berarti ada kecenderungan perbedaan lama bermain game online ditinjau dari banyaknya kegiatan di luar sekolah yang diikuti.

Tabel 8. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jumlah Kegiatan di Luar Sekolah Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
0	0	15.1	14.8	9
1	75	79.6	85.2	78.5
2	25	5.4	0	12.5
χ^2	29.444			
p	0.000			

Status sosial ekonomi responden digolongkan menjadi rendah, sedang, dan tinggi. Responden dengan status sosial ekonomi rendah sebanyak 23%, sedang sebanyak 54.5%, dua kegiatan 22.5%. Jika dikaitkan dengan lama bermain game online maka diperoleh hasil $\chi^2 =$

11.021 dengan p sebesar 0.026, hal ini berarti ada kecenderungan perbedaan lama bermain game online ditinjau dari status sosial ekonomi.

Tabel 9. Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Sosial Ekonomi Subjek

	<2 jam/hari	2-4 jam/hari	4-6 jam/hari	Total
Rendah	17.5	32.3	7.4	23
Sedang	57.5	46.2	74.1	54.5
Tinggi	25	21.5	18.5	22.5
χ^2	11.021			
p	0.026			

KESIMPULAN

Temuan pertama menemukan adanya perbedaan lama bermain *game online* ditinjau dari usia responden dimana frekuensi terbesar yang mengalami kecanduan *game online* adalah usia 14 tahun, yakni sebanyak 51.9% dari total responden yang lama menggunakan waktu bermain game online 4-6 jam per hari. Demikian juga pada responden yang menggunakan waktu bermain game online 2-4 jam per hari ditemukan frekuensi terbanyak pada usia 14 tahun.

Temuan kedua menemukan adanya perbedaan lama bermain *game online* antara laki-laki dan perempuan dimana frekuensi terbesar yang mengalami kecanduan *game online* adalah laki-laki yakni sebanyak 77.8% dari total responden yang lama menggunakan waktu bermain game online 4-6 per hari. Hal ini dimungkinkan karena adanya perbedaan minat pada permainan pada remaja laki-laki dan perempuan. Elizabeth B. Hurlock (dalam Adang Ismail, 2009) salah satu faktor yang mempengaruhi permainan anak adalah jenis kelamin. Dikatakannya bahwa anak laki-laki lebih menyukai permainan yang lebih “kasar” dibandingkan anak perempuan dan juga lebih menyukai olahraga. Jika dilihat dari jenis game online yang ada banyak yang bertemakan pertempuran, petualangan,

Temuan ketiga dalam penelitian ini menemukan adanya perbedaan lama bermain *game online* ditinjau dari pendidikan ayah dan ibu. Hal ini dimungkinkan jika dikaitkan dengan pola asuh orangtua yang diterapkan kepada anaknya. Orangtua dengan tingkat pendidikan yang tinggi

tentu akan lebih memungkinkan untuk memanfaatkan berbagai teknologi informasi untuk memperoleh informasi terkini terkait dengan bagaimana cara mendidik anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan yang baik, memberi asupan gizi yang tepat, dan sebagainya.

Temuan keempat terdapat perbedaan lama bermain game online ditinjau dari jumlah kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan di luar sekolah. Khusus untuk kegiatan ekstrakurikuler, penelitian ini menemukan bahwa semakin banyak kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti maka semakin berkurang waktu yang digunakan untuk bermain game. Semakin banyak jumlah kegiatan yang diikuti maka akan banyak waktu dan energi yang tersita. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (dalam Adang Ismail, 2009) yang mengatakan bahwa salah satu yang mempengaruhi permainan anak adalah jumlah waktu bebas.

Temuan selanjutnya ada perbedaan lama bermain game online ditinjau dari status sosial ekonomi orangtua. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (dalam Mayke, 2007) yang mengatakan tingkat sosial ekonomi mempengaruhi kegiatan bermain anak. Tingkat sosial mempengaruhi jenis buku yang dibaca, film yang ditonton, tempat rekreasi, dan bentuk bimbingan yang diperoleh dari orang dewasa. Terkait dengan permainan game online, status sosial ekonomi mempengaruhi koneksi internet, spesifikasi komputer, dan sebagainya. Koneksi yang cepat dengan kuota besar, ditambah dengan spesifikasi internet tinggi menjadikan anak lebih nyaman bermain. Namun temuan ini tidak terlihat pola bahwa semakin tinggi status sosial tidak diikuti semakin lama waktu yang dipergunakan anak untuk bermain *game online*.

SARAN

Untuk mencegah anak kecanduan game online ada beberapa yang dapat diupayakan oleh orangtua, diantaranya : (1) Meluangkan waktu bersama dengan anak dengan melakukan kegiatan-kegiatan bersama, (2) Memberikan perhatian terhadap minat dan kebutuhan-kebutuhan anak (3) Membuat komitmen bersama terkait waktu dan durasi anak bermain game (4) Memberikan pemahaman pada anak akan dampak fisik dan psikologis jika bermain *game online* berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Ismail, (2009). *Education Games : panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif, dan saleh*. Yogyakarta : Pro-U Media
- Alila P., Idola Perdini P., Reni N. (2014). Motif remaja dalam menggunakan media baru : studi pada remaja di daerah sub-urban kota Bandung. *KomuniTi*, Vol. VI. No.2. 95-103.
- Lange, Ryan. (2007). *Video Game Habits : A Reasoned Acton Approach. Future Play 2007*. Toronto : ACM, Inc.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2007). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta : PT Gramedia
- Merry Fitria Apriyanti, Hermanto. (2015). Perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Vol 03 No 03. 994-1008
- Saum, Steve. (2008). *Video Game Crazy! : How Much is Too Much?*. North Dakota : The Village family Service Center.
- Yee, Nicholas. (2002). *Ariadne : Understanding MMORPG Addiction*.
<http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>. (diakses 21 Juni 2008).
- <http://www.solopos.com/2014/01/29/pemain-game-online-di-indonesia-capai-25-juta-orang-485839>
- <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/162371-pemain-game-indonesia-naik-33--per-tahun>
- <http://aceh.tribunnews.com/2015/01/20/kecanduan-game-sebabkan-anak-obsesif>