



Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecenderungan Bermain Game Online Pada Mahasiswa

Diana Pefbrianti¹ & Sahidi²

^{1,2} STIKES Intan Martapura, Banjar Kalimantan Selatan, Indonesia

*Corresponding author: diana.pefbrianti-2016@fkip.unair.ac.id

ABSTRAK

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Berdasarkan faktor pengetahuan, sikap dan dukungan keluarga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang berhubungan dengan kecenderungan bermain game online pada mahasiswa dengan pendekatan teori Lawrence Green. Metode: Penelitian ini menggunakan desain korelasi dengan pendekatan cross sectional dengan populasi 256 orang dan sampel 72 responden menggunakan teknik purposive sampling. Hasil: Hubungan antar kecenderungan bermain game online dengan pengetahuan hasil uji statistik Spearman's rank (ρ) tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ menunjukkan nilai signifikansi (p) = 0,307. Hubungan antara kecenderungan bermain game online dengan sikap menunjukkan bahwa hasil uji statistik Spearman's rank (ρ) tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ menunjukkan nilai signifikansi (p) = 0,168. Hubungan antara kecenderungan bermain game online dengan dukungan menunjukkan bahwa hasil uji statistik Spearman's rank (ρ) tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ menunjukkan nilai signifikansi (p) = 0,107. Saran: Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang game online diharapkan untuk meneliti faktor-faktor lain yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan pada game online

Kata Kunci : Pengetahuan, Sikap, Dukungan keluarga.

ABSTRACT

Introduction: Online games are games that can be accessed by many players, where the machines used by players are connected by a network. Based on the factors of knowledge, attitudes and family support, this study aims to determine the factors associated with the tendency to play online games in students with the Lawrence Green theory approach. Methods: This study uses a correlation design with a cross sectional approach with a population of 256 people and a sample of 72 respondents using purposive sampling technique. Results: The relationship between the tendency to play online games with knowledge of the statistical test results of Spearman's rank (ρ) level of significance 0.05 indicates a significance value (p) = 0.307. The relationship between the tendency to play online games with attitudes shows that the statistical test results of Spearman's rank (ρ) level of significance 0.05 indicates a significance value (p) = 0.168. The relationship between the tendency to play online games with support shows that the statistical test results of Spearman's rank (ρ) level of significance 0.05 indicates a significance value (p) = 0.107. Suggestion: For further researchers who want to research online games, they are expected to examine other factors that can cause addiction to online games

Keyword: knowledge, attitude, family support

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 di tandai dengan masifnya penggunaan teknologi (khususnya teknologi informasi) dalam berbagai sektor kehidupan. Kemajuan teknologi informasi telah banyak membawa manfaat dan kemajuan, namun penggunaan teknologi yang tidak tepat guna dan berlebihan sangat membahayakan. Dampak kecanduan internet dan game online merupakan permasalahan di era revolusi industri 4.0 (Tantri Widyarti Utami 2020). Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Banyak ditemui berbagai macam game online mulai dari game online yang ber-genre perang, balapan, olahraga dan lain-lain. Game dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing (Affandi, M. 2014).

Hasil survei dunia majalah Chips tahun 2015 menyebutkan adanya peningkatan pemain game online menjadi 42,8 juta pemain game pada tahun 2015 (Young,k,2015) yang tergabung dari berbagai kelompok usia dan gender terutama pada remaja dan dewasa muda laki-laki. Setidaknya 56% dari populasi pemain game mampu menghabiskan 47% dari pendapatan mereka untuk membiayai aktivitas game online dan merasa bermanfaat dibandingkan dengan aktivitas hiburan lainnya (Entertainment Software Association, 2015). Dirumah sakit jiwa provinsi jawa barat bisa menangani 2-3 orang pasien selama seminggu dan di Jakarta ada sekitar 31,4% angka kecanduan gadget dan game online di usia remaja dan dewasa (Entertainment Software Association, 2015).

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan pada 40 mahasiswa di Stikes Intan Martapura dengan pertanyaan tertutup pada mahasiswa tingkat 3 yang terdiri dari 20 mahasiswa laki-laki dan 20 mahasiswa perempuan. Semua mahasiswa mempunyai akun game online, mereka memainkan lebih dari 3-6 jam sehari, kebanyakan mereka pernah membeli voucher game online dan saat bermain game online kebanyakan dari mereka lupa akan waktu. Kenyataan ini berimbas pada tidak selesainya laporan dan tugas sehingga menghambat kuliah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian jenis korelasi, Penelitian ini menggunakan desain studianalitik kuantitatif dengan pendekatan cross sectional. Tempat penelitian ini dilaksanakan di Stikes Intan Martapura. Waktu penelitian ini secara keseluruhan mulai dari bulan November 2020 sampai Maret 2021. Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa STIKES intan martapura sebanyak 256 orang. Sampel pada penelitian ini yaitu mahasiswa STIKES intan martapura yang bermain game online sebanyak 72 mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa yang kecenderungan game online. Mahasiswa bermain game online > 3-6 jam dalam sehari. Mahasiswa yang bermain game online lebih dari 1 bulan serta bersedia menjadi responden. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa kuesioner yang disebarakan menggunakan media online yakni google form. peneliti mengumpulkan data secara formal kepada subjek untuk menjawab pertanyaan secara tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi responden berdasarkan karakteristik responden di Stikes Intan Martapura tahun 2022

No	Karakteristik responden	Parameter	£	%
1	Pengetahuan	Tinggi	27	37,5
		Sedang	36	50,0
		Rendah	9	12,5
Total			72	100
2	Sikap	Positif	49	68,1
		Negative	23	31,9
Total			72	100
3	Dukungan keluarga	Dukungan kuat	28	38,9
		Tidak memiliki Dukungan	44	61,1
Total			72	100
4	Kecenderungan bermain game online	Kecenderungn	28	38,9
		Tidak kecenderungan	44	61,1
Total			72	100

Berdasarkan karakteristik responden laki-laki lebih banyak yang bermain game online, sebanyak 59 responden (81,9%). Menurut Ruby Anggara Pratama (2020) Pengguna game online mayoritas berjenis kelamin laki-laki dengan persentase (84,6%).

Hoefl (2008) menyebutkan bahwa memang laki-laki mudah mengalami kecanduan bermain game karena aktivasi dari sistem mesokortikolimbik yang lebih besar pada laki-laki dibandingkan perempuan (Hoefl dkk, 2008). Allan Reiss (2013), mengemukakan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain game. Bagian otak merespons kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif ketika laki-laki bermain game dari pada wanita, sehingga hal tersebut menjadi penyebab laki-laki sering menghabiskan waktu untuk bermain game daripada wanita. Laki-laki lebih terpacu dan senang untuk menyelesaikan tahapan-tahapan yang terdapat dalam game (Allan Reiss, 2013).

Berdasarkan usia rata-rata mahasiswa berusia 21 tahun dan termasuk dalam kelompok dewasa awal. Rentang usia dewasa awal adalah usia 18-40 tahun (Keliat et al 2019). Salah satu perilaku usia dewasa awal adalah memiliki hubungan dekat dengan teman (Keliat, Helena, & Farida, 2020). Menurut Valentina & Sari (2019), teman sangat mempengaruhi seseorang untuk bermain game online Kegiatan “main bareng” atau “mabar” game online bersama teman membuat seseorang sulit untuk menolak keinginan untuk bermain game online, merasa tidak ada lawan bicara saat tidak bermain game online (Valentina & Sari, 2019).

Tabel 2. Hubungan antara kecenderungan bermain game online dengan pengetahuan mahasiswa STIKES intan martapura Tahun 2022.

Kecenderungan bermain game online		
Pengetahuan	f	%
Tinggi	27	37,5
Sedang	36	50,0
Rendah	9	12,5
<i>Sperman rho</i>	P=0,307	r=0,122

Karina, dkk (2017) menyatakan bahwa laki-laki dan anak perempuan berbeda tingkat pengetahuan pada individu laki-laki dan individu perempuan sebagian besar pengetahuan perempuan lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki. Namun, baik laki-laki maupun perempuan diharapkan memiliki pengetahuan yang baik, sebab keduanya harus mampu mengedukasikan pengetahuannya kepada masyarakat (Karina, dkk 2017).

Tabel 3. Hubungan antara kecenderungan bermain game online dengan sikap mahasiswa STIKES intan martapura Tahun 2022.

Kecenderungan bermain game online		
Sikap	Jumlah	%
Positif	49	68,1
Negative	23	31,9
<i>Sperman rho</i>	P=0,168	r=0,164

Hasil analisa hubungan antara kecenderungan bermain game online dengan pengetahuan mahasiswa STIKES intan martapura menunjukkan bahwa hasil uji statistik *spearman's rank (rho)* tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ menunjukkan nilai signifikansi (p) = 0,307 artinya H1 ditolak yang berarti terdapat hubungan antara pengetahuan mahasiswa dengan Kecenderungan bermain game online. Mayoritas pengetahuan sedang.

Hasil peneltian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purnama, A, E, dkk (2013) yaitu dari 96 responden sebagian besar sikap responden positif sebanyak 62 (64,6%) negatif 34 (35,4%) (Purnama, A, E, dkk, 2013). Menurut Endang Hermawan (2019), sikap positif seseorang yang adiksi game online yang paling menguntungkan adalah bahwa ketika orang memiliki lebih banyak teman offline dan hubungan yang kuat dengan mereka, sehingga tidak perlu menghabiskan waktu dengan game online (Endang Hermawan, 2019).

Sikap belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan perilaku seseorang tatkala ia mempelajari hal-hal yang bersikap akademik (Djaali, 2008). Sikap belajar dapat dianggap suatu kecenderungan mahasiswa untuk bertindak dengan cara tertentu, dalam hal ini perwujudan perilaku belajar mahasiswa akan ditandai dengan kecenderungan baru yang telah berubah (lebih maju dan lugas) (Syah, Muhibbin, 2014).

Hasil analisa hubungan antara kecenderungan bermain game online dengan sikap mahasiswa STIKES intan martapura menunjukkan bahwa hasil uji statistik *spearman's rank (rho)* tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ menunjukkan nilai signifikasi (p) = 0,168 artinya H1 diterima yang berarti tidak terdapat hubungan antara sikap mahasiswa dengan kecenderungan bermain game online hubungan rendah.

Tabel 3. Hubungan antara kecenderungan bermain game online dengan dukungan keluarga mahasiswa STIKES intan martapura Tahun 2022.

Kecenderungan bermain game online		
Dukungan keluarga	Jumlah	%
Dukungan kuat	28	38,9
Tidak ada dukungan	44	61,1
<i>Sperman rho</i>	P=0,107	r=0,191

Hasil analisa hubungan antara kecenderungan bermain game online dengan dukungan keluarga pada mahasiswa STIKES intan martapura menunjukkan bahwa hasil uji statistik *spearman's rank (rho)* tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ menunjukkan nilai signifikasi (p) = 0,107 artinya H1 diterima yang berarti tidak terdapat hubungan antara dukungan keluarga mahasiswa dengan kecendrungan bermain online. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyaningrum Mirwa Yudha (2019) dukungan rendah 45,6% (Setyaningrum, Mirwa Yudha, 2019).

Helkers dan Wosnitza (2016) menemukan bahwa dukungan dan komitmen dari keluarga yang baik terhadap pendidikan anak akan membuat anak memiliki motivasi yang tinggi dalam meraih prestasi yang baik dalam akademi untuk mewujudkan keinginannya dan keinginan keluarganya untuk prestasi yang memuaskan, karena seharusnya dukungan keluarga juga penting untuk memberikan motivasi kepada anak agar dapat membedakan hal-hal yang positif dan negatif. Dukungan dari keluarga juga akan meningkatkan motivasi mahasiswa dan dengan adanya dukungan keluarga, mahasiswa juga semakin bersemangat untuk meraih cita-cita sehingga membanggakan orang tuanya (Helkers, Wosnitza 2016).

Dukungan sosial keluarga sangat dibutuhkan mahasiswa untuk kemajuan studinya, dukungan sosial keluarga bukan sekedar dukungan materi tetapi juga dukungan informatif, dukungan emosional, dukungan Instrumental, dan dukungan Penilaian (Smet, B. 2004). Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang salah satunya adalah dukungan keluarga, minat belajar pada mahasiswa dapat menjadi lemah, lemahnya minat belajar akan menyebabkan prestasi menurun, oleh sebab itu dukungan keluarga pada diri mahasiswa perlu diperkuat secara terus menerus dengan tujuan agar setiap mahasiswa memiliki dukungan keluarga yang kuat sehingga hasil belajar yang diraihinya pun dapat optimal (Purwanto ,2010). Diana (2014) menjelaskan dukungan keluarga juga memegang peranan penting dalam keluarga.

Perilaku kecenderungan bermain game online” Hasil variabel penelitian kecenderungan bermain game online pada mahasiswa STIKES intan martapura sebanyak (38,9). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Ruby Anggara Pratama (2020), 62 responden (47,7%) berada dalam katagori tidak kecanduan game online, sedangkan sebanyak 34 responden (26,2%) berada dalam kategori kecanduan ringan-sedang (Ruby Anggara Pratama, 2020). Menurut Rahman (2019), mahasiswa yang tidak mengalami kecanduan, apabila terus menerus bermain game online dapat menjadi kecanduan baik itu pada tingkat ringan-sedang atau berat, karena tubuh pada bagian limbik akan merangsang pengeluaran dopamin yang akan menimbulkan rasa kesenangan dan rasaketagihan untuk mengulangi kesenangan tersebut (Rahman, 2019).

Tingginya pengguna game online pada mahasiswa, tidak menjadikan semua mahasiswa mengalami kecanduan, karena beban tugas masih bisa ditangani dengan baik, dan dimanfaatkan oleh mahasiswa dengan hal yang positif seperti berolahraga badminton dan lain-lain (Ruby Anggara Pratama, 2020). Menurut Setadji (2016) mahasiswa bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, pelepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus di prioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri (Setadji, 2016). Menurut Kurniawan (2017) bermain game untuk mengusir kepenatan atau melakukan refreshing pada otak, namun faktanya intensitas bermain game yang tinggi

dapat membuat kecanduan dan berdampak terhadap perilaku pemain (Kurniawan, 2017).

Kecanduan game dapat menimbulkan kerugian yang signifikan, salah satu kerugiannya adalah pemain game dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Pirantika, 2017). Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo (2017) mengemukakan Dengan tidak adanya kecanduan game online maka akan membantu seseorang untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik, sebaliknya jika tingkat kecanduan game online tinggi maka ia akan kesulitan untuk melakukan Penyesuaian sosial (Yohanes Rikky Dwi Santoso, Jusuf Tjahjo Purnomo, 2017). Griffiths (2004), mengatakan bahwa para pemain game online mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain game online, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Nakken (2004), mengemukakan pecandu Game Online adalah orang yang gemar bermain Game Online dan menjadi terlalu berlebihan dalam melakukan kontak dengan dunia maya dibandingkan dengan melakukan relasi terhadap orang lain di dunia nyata (Nakken 2004).

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil analisis penelitian terhadap 72 responden tentang Faktor Yang Berhubungan Dengan kecenderungan Bermain Game Online Pada Mahasiswa Dengan Pendekatan Teori Lawrence Green, didapatkan kesimpulan: Faktor pengetahuan tidak berhubungan dengan perilaku kecanduan bermain game online pada mahasiswa STIKES Intan Martapura nilai signifikansi (p) = 0,307. Faktor sikap tidak berhubungan dengan perilaku kecanduan bermain game online pada mahasiswa STIKES Intan Martapura pada nilai signifikansi (p) = 0,168. Faktor dukungan keluarga tidak berhubungan dengan perilaku kecanduan bermain game online pada mahasiswa STIKES Intan Martapura nilai signifikansi (p) = 0,107. Mayoritas mahasiswa STIKES Intan Martapura tidak kecanduan bermain game online sebanyak 44 responden (61,1%).

REKOMENDASI

Bagi responden diharapkan setelah membaca hasil penelitian ini maka di harapkan bisa

mengerti dan memahami faktor ataupun dampak negatif dan positif dari game online, sehingga bisa membatasi waktu dalam bermain game online untuk menghindari dampak negative yang di timbulkan Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan data dasar dan pembanding untuk penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Dengan Pendekatan Teori Lawrence Green dan dapat dijadikan bahan referensi dan bacaan di perpustakaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti sangat mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti sampai terbentuknya artikel ini yaitu kepada Unit UPPM yang sudah membantu peneliti dalam izin penelitian, Ketua STIKES Intan Martapura yang telah memberikan izin dan memfasilitasi dalam pengumpulan data, Responden mahasiswa STIKES Intan yang bersedia menjadi responden dan Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah membantu peneliti dalam penelitian.

REFERENSI

- Affandi, M. (2014). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN Samarinda. *Jurnal. eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4), hlm. 177-187.
- Bailey, K, West R., and Anderson, C. A (2016). The influence of video games on social, cognitive, and affective information procession. Oxford: Draft of chapter to appear in handbook of social and neuroscience (Exford Univerity Press).
- Diana Pebrianti. (2014). Analisis factor yang berhubungan dengan pemilihan metode persalinan di Rumah sakit Pelita Insani Martapura. *Pedimaternat nursing journal*. Vol 3 No. 2
- Endang Hermawan (2019) kecanduan game digital online: memahami dampak kecanduan game online terhadap hubungan social.
- Entertainment Software Association. 2015. 22 chart & Graphs On Vidio Games & Youth Violence. A Study on Thinking Strategy

- Between Experts and Novices of computer Games. Computer in human behavior.
- Horrigan, J.B.(2017). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the Net"s Future. Pew Internet and American Life Project PG.
- Notoatmodjo, S. 2014. Ilmu Perilaku Kesehatan, Jakarta: Rineka Cipta
- Pratiwi, C. P., dkk. (2016). Perilaku Adiksi Game Online dari Efikasi Diri Akademik dan keterampilan sosial pada remaja di surakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Sandi Kartasasmita, 2013. gambaran mindfulness pada remaja yang kecanduan bermain game online. Fakultas Psikologi Universitas Tarumanegara.
- Saefullah, A. 2013. Hubungan antarasikap kemandirian belajar dan prestasi belajar
- Setyaningrum, Mirwa Yudha, 2019. Hubungan antara frekuensi bermain game online dan dukunganorang tua dengan prestasi belajar
- Sholikhah, Dewi. 2017. "Penyesuaian Sosial Siswa SD Negeri 1 Pedes Kelas v Pengguna Game Online". Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Valentina, Elvi, & Wulan Purnama Sari 2019. Studi Komunikasi Verbal dan Nonverbal Game Mobile Legends: Bang Bang.