

NASKAH PUBLIKASI

**GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN REMAJA DENGAN
GAME ONLINE DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
KALIMANTAN TIMUR**

**DESCRIPTION OF ADOLESCENT LEVELS WITH ONLINE GAME IN
UNIVERSITY OF EAST KALIMANTAN MUHAMMADIYAH**



DI SUSUNOLEH :

ACHMAD ZAINI RAHMAN

NIM. 17111024160231

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN DAN FARMASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

2018

NASKAH PUBLIKASI

**Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di
Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur**

**Description of Adolescent Levels with Online Game in University of
East Kalimantan Muhammadiyah**

Achmad Zaini Rahman¹, Rini Ernawati²



Di Susun Oleh :

Achmad Zaini Rahman

Nim. 17111024160231

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN DAN FARMASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

2018

LEMBAR PENGESAHAN

**Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan Game Online di
Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur**

NASKAH PUBLIKASI

DI SUSUN OLEH :

ACHMAD ZAINI RAHMAN

17111024160231

Diseminarkan dan Diujikan

Pada tanggal, 27 Juli 2018

Penguji I



Ns. Milkhatun M. Kep

NIDN.1121018501

Penguji II

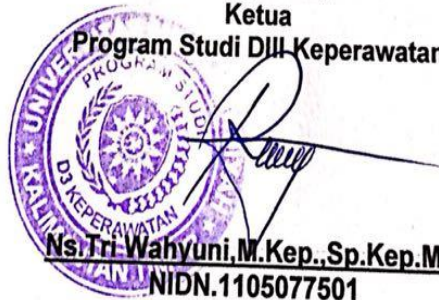


Rini Ernawati S.Pd., M.Kes

NIDN.1102096902

**Mengetahui,
Ketua**

Program Studi DIII Keperawatan



Ns. Tri Wahyuni, M. Kep., Sp. Kep. Mat

NIDN.1105077501

PERSETUJUAN PUBLIKASI

Kami dengan ini mengajukan surat persetujuan untuk publikasi penelitian dengan judul :

**Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan Game Online di
Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur**

Bersama dengan surat persetujuan ini kami lampirkan naskah publikasi

Pembimbing



Rini Ernawati S.Pd.,M.Kes

NIDN.1102096902

Peneliti



Achmad Zaini Rahman

NIM.17111024160231

Koordinator Mata Kuliah Karya Tulis Ilmiah



Rini Ernawati,S.Pd.,M.Kes

NIDN.1102096902

Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Achmad Zaini Rahman ¹, Rini Ernawati ²

Intisari

Latar Belakang : Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut. Game online merupakan salah satu permainan yang terhubung dengan internet yang sangat diminati oleh kalangan anak-anak hingga orang dewasa, Game online menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas, Sayangnya tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan.

Tujuan : Untuk mengetahui Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan Game Online Di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.

Metode : Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif yang bertujuan untuk melihat gambaran tingkat kecanduan remaja dengan game online. Populasi penelitian ini adalah 77 responden. Analisis meliputi analisis univariat.

Hasil : Hasil Analisis Univariat menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur adalah berat sebesar 42 responden (54.5%).

Kata Kunci : Tingkat Kecanduan, Remaja, Game Online

¹ Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

² Dosen Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Description of Adolescent Levels with Online Game in University of East Kalimantan Muhammadiyah

Achmad Zaini Rahman ¹, Rini Ernawati ²

Abstract

Background: online game addiction is characterized by the extent to which someone excessive gaming that could affect negatively the player of the game Online gaming is one game that connected to the Internet that is in great demand by the children until adults, online games Become an idol for all circles Because It can be an alternative to Eliminate boredom after tired of activity, Unfortunately not everyone can control it well until it Becomes addicted.

Objective: To know the description of Adolescent Addiction Level With Online Games At Muhammadiyah University of East Kalimantan.

Methods: This study uses a descriptive design that aims to see the picture of adolescent addiction rate with online games. The population of this research is 77 respondents. The analysis included univariate analysis.

Result: The result of Univariate Analysis Showed that the online gaming addiction rate at Muhammadiyah University of East Kalimantan is the Heavy by 42 respondents (54.5%).

Keywords: Level of Addiction, Adolescents, Game Online

-
1. Students of Muhammadiyah University of East Kalimantan
 2. Lecturer of Muhammadiyah University of East Kalimantan

PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat pada satu dekade terakhir sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi, dalam segala aspek, baik dalam hal ekonomi, aktivitas organisasi, pendidikan, maupun untuk kepentingan pribadi, seperti kegiatan mengisi waktu luang. Pengaruh ini memunculkan sebuah istilah baru yaitu dunia virtual atau dunia maya, bahkan ada pula komunitas yang terbentuk dikarenakan interaksi melalui dunia virtual. Salah satu fenomena yang mewabah pada remaja, khususnya remaja laki-laki yaitu bermain game online, Game merupakan jenis hiburan yang disukai oleh semua orang dari usia anak-anak, dewasa maupun tua. Selain digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam beraktivitas, sebuah game juga dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan suatu permasalahan yang ada di sebuah game (Singh, 2014).

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bisa dikatakan kecanduan game online jika penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari (Mappaleo, 2009), Kecanduan *game online* merupakan masalah psikososial

bagianak dan remaja (Rachamawati, 2013).

Pengguna game online di Indonesia juga cukup terbilang besar jumlahnya yaitu mencapai 6,5 juta orang atau bertambah besar 500 ribu orang tiap orang dari jumlah gamers pada tahun 2013 yaitu 6,6 juta orang. Dari besarnya jumlah tersebut maka timbulah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan game online ini. Besarnya pertumbuhan pengguna internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 16,1% per tahun.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan 60 mahasiswa yang terdiri dari prodi S1 Keperawatan, D3 Kesling, S1 Kesehatan masyarakat, dan D3 Keperawatan di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, dari 20 mahasiswa/mahasiswi yang bersedia untuk memberikan jawaban atas beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti pertanyaan pertama berapa jam dalam sehari bermain game, frekuensi nya terbagi menjadi 2 ada yang aktif terus bermain dan kadang bermain, yang aktif bermain bisa menghabiskan waktunya kurang lebih 2 sampai 6 jam dalam sehari, dan yang untuk kadang bermain mereka menghabiskan waktunya kurang lebih 1 sampai 3 jam bermain, dari pertanyaan kedua yaitu game apa yang dimainkan, peneliti menyimpulkan game yang dimainkan adalah *games Mobile Legends, Arena Of Valor, Vainglory, Rules Of Survival, PUBG*, yang lagi hits sekarang ini, dari pertanyaan yang ketiga bermain memakai media apa,

rata-rata menjawab gemar bermain game online menggunakan gadget, jumlah laki-laki 43 sedangkan jumlah perempuan 17 dan biasanya dilakukan hampir disetiap kesehariannya ,di kelas pada saat dosen menjelaskan materi pelajaran maupun saat jam istirahat, kemudian ada juga yang kuliahnya telat karena begadang memainkan game tersebut dan serta menjadi kebiasaan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian kuantitatif deskriptif, dimana variabel tingkat kecanduan game online pada mahasiswadikumpulkan dalam waktu bersamaan. Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur pada tanggal 23 Mei sampai 23 Juli 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat III di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur yang berjumlah 335 mahasiswa.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat III di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur yang berjumlah 77 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel adalah *total sampling*. Selanjutnya instrument yang digunakan berupa kuesioner tingkat kecanduan mahasiswa dengan game online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur menggunakan skala *Likert*. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh responden.

Pengelolaan data meliputi *Edditing, Coding, Tabulating, Entry data, Cleaning*. Sedangkan analisis data meliputi analisi univariat berupa distribusi frekuensi.

HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Responden

a. Usia

Tabel 1.1 Data Demografi Berdasarkan Usia Responden di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Umur	N	%
19 – 20 tahun	48	62,4
21 – 22 tahun	28	36,3
23 – 24 tahun	1	1,3
Jumlah	77	100

Pada tabel diatas diperoleh gambaran usia responden yang termasuk dalam penelitian ini sebagian besar berusia 19-20 tahun berjumlah 48 responden (62.4%), responden yang berusia 20-21 tahun berjumlah 28 responden (36.3%), responden yang berusia 23-24 tahun berjumlah 1 responden (1.3%).

b. Jenis kelamin

Tabel 1.2 Data Demografi Berdasarkan JenisKelamin Responden di UniversitasMuhammadiyah Kalimantan Timur

Jenis Kelamin	N	%
Perempuan	22	28,6
Laki-laki	57	71,4
Jumlah	77	100

Pada tabel 4.2 diatas diperoleh gambaran jenis kelamin responden yang termasuk dalam penelitian ini yang berjenis kelamin laki-laki dengan frekuensi 55 jiwa (71.4%), dan berjenis kelamin perempuan dengan frekuensi 22 jiwa (28.6%)

2. Analisa Univariat

a. Tingkat Kecanduan Game Online

Tabel 2.1 Distribusi frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Kategori Kecanduan	N	%
Berat	42	54,5
Ringan	35	45,5
Jumlah	77	100

Dari tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa mayoritas dari responden memiliki tingkat kecanduan yang beratsebanyak 42 responden (54.5%), dan tingkat kecanduan yang ringan sebanyak 35 responden (45.5%).

PEMBAHASAN

1. Tingkat Kecanduan Game Online

Diperoleh gambaran responden berdasarkan kecanduan game online yaitu memiliki kecanduan game online yang berat sebanyak 42 responden (54.5%), dan yang memilik kecanduan game online yang ringan sebanyak 35 responden (45.5%).

Istilah kecanduan (addiction) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut (Weinsten,2010).

Seorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per hari (Kusumadewi, 2012), bahkan 39 jam dalam seminggu (Young, 1998), atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chen&Chou, et al., 2005).

Kecanduan bermain game online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain game daripada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Sebagai seorang mahasiswa ataupun pelajar, tugas yang ada diberikan oleh pihak universitas/sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Perilaku malas dengan menunda mengerjakan tugas akan berpengaruh pada prestasi akademik. Pengaruh terhadap prestasi yang dimaksudkan adalah prestasi belajar yang menurun. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Marlina , dkk (2014).

Price (2011) menyatakan kecanduan game menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan

atau mengalami akademik yang menurun.

Peneliti berasumsi bahwa tingkat kecanduan game online termasuk hal yang negatif bagi individu itu sendiri yang tidak bisa mempergunakan waktu luangnya dengan baik. Jika seseorang sudah memiliki kecanduan pada game online, seseorang yang kecanduan game online tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktivitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi dengan keluarga, teman, dan orang sekitarnya menjadi kurang baik serta berdampak pada prestasi akademiknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kecanduan game online pada mahasiswa/mahasiswifakultasfikes Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur Samarindadidapatkansimpulanbahwa :

1. Berdasarkan karakteristik responden di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur Samarinda Didapatkan gambaran responden berdasarkan umur sebagian besar responden berusia 19-20 tahun sebanyak 48 orang (62.4%), berdasarkan jenis kelamin mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 55 orang (71.4%).
2. Berdasarkan variable univariat, karakteristik tingkat kecanduan game

online, yang memiliki tingkat kecanduan berat pada game online sebanyak 42 responden (54.5%), dan yang memiliki tingkat kecanduan yang ringan pada game online sebanyak 35 responden (45.5%).

SARAN

1. Bagi Responden
Memberikan masukan bagi responden dalam mengurangi bermain game online dengan cara yang mendasar yaitu mengontrol waktu untuk bermain game online.
2. Bagi Orang Tua
Harapkan bagi orang tua mampu mengontrol lamanya waktu dalam menggunakan smartphone/gadget agar tidak terjadi dampak negatif dari hal tersebut.
3. Bagi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur
Hasil penelitian ini diharapkan dari pihak institusi kedepannya dapat memberikan tugas atau memberikan les jam tambahan pelajaran di luar jam pelajaran di kampus kepada mahasiswa/mahasiswa terkait kecanduan game online.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggambarkan hasil penelitiannya dan menjadikan masukan untuk melakukan penelitian karakteristik pada remaja dan mengidentifikasi kecanduan bermain game online yang lebih baik dan sampel yang lebih besar, dan menghitung jam atau lamanya bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. dan Mohammad Asrori. 2012. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- American Academy of Pediatrics, 2007. *Red Book : Atlas of Pediatric Infectious Diseases*. Illinois: American Academy of Pediatrics.
- Ariati, J. (2015). Antisipasi Kecanduan Game Online bagi Siswa SMK dengan *Gaming Addiction Awareness Programe (GAME)*. Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro, Edisi XVII, Nomor 1.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi). Jakarta : Rineka Cipta.
- Babington, L. M.; Christensen, M. H.; Patsdaughter, C. A. 2002. *Caught in the Web of Internet Addiction*.
- Bintang.(2010). Kecanduan Game. (Online)
- Bai, F. G. (2015). Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja Antargaya Pengasuhan. *Skripsi*.
- Bushman, B.J., 2001. *Effects of Violent Video Games Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggesive Affect, Physiolohgical Arousal, and Prosocial Behavior ; A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature American Psychological Society, Vol 12. 353- 359.*
- Freitag, N. B., Weaver, J. 2002. *Are You an Internet Addict*
- Gee, James Paul. 2005. *Why Are Video Games Good For Learning*. York: Palgrave/Macmillan.
- Hidayat, A.A. 2007, Metode Penelitian Keperawatan dan teknik Analisa Data,. Penerbit Salemba medika.
- Immanuel, Natalia. 2009. Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan *Game Online*. Depok: Universitas Indonesia.
- Kusumawati, Y.Y (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (ADIKSI) Games Onlone Pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP. Vol. 8, No. 1.*
- Kusumadewi, T (2009). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja.
- Laili, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK, Volume 05 Nomor 01.*
- Latubessy, E. (2017). Model Identifikasi Kecanduan *Game* Menggunakan *Backward Chaining*. *Jurnal SIMETRIS, Vol 8 No 1.*

- Lee, E.J. (2011). *A Case Study of Internet Game Addiction. Journal of Addiction Nursing, (Online)*, Vol. 22
- Liem, Eddy. (2004). *Maraknya Game Online. Kompas Cybermedia* Edisi 14 November 2004).
- Mappaleo, Akbar. 2009. *Tanpa Judul (Game Online)*
- Marlina, Putu, N., Minarti, N. M. A, Utami, K. C. (2014). Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di sekolah dasar sarawati di denpasar tahun 2014.
- Mukhibbin .S (2002). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru.*
- Notoatmodjo. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan* . jakarta: rineka cipta.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan.* Jakarta: Salemba Medika.
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan.* jakarta: Salemba Medka.
- Pande, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP NEGERI 1 KUTA. *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 2, No. 2, 163-171.
- Riwidikdo. 2007. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta. Bina Pustaka.
- Ramdhani, a. (2013). Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agretivitas Remaja Awal. *ejournal ilmu komunikasi*, 136-158.
- Sanditaria, S. A. (2011). Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game Online* JATINANGOR SUMEDANG. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- Sarlito Wirawan Sarwono. 2012. *Psikologi Remaja.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sibero, C Ivan.(2010). *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker,* MediaKom, Yogyakarta.
- Sublette, V.A.,& Mullan, B,(2012). *Consequences of play: A Systematic Review of the Effect of Online Gaming. International Journal of Mental Health and Addiction.*
- Singh. 2014. *"The influence of socio-economic status of parents and home environment on the study habits and academic achievement of students". Educational Research* (ISSN: 2141-5161) Vol. 5(9) pp. 348-352, November, 2014.
- Smart, Aqila.(2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online.* Jakarta: Ar-Ruzz Media Group.

Sugiyono.(2007) Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2014) Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sunyoto, D. 2012. Manajemen Sumber Daya Manusia. Yogyakarta : CAPS

Yee, Nick. (2006). Motivations for Play in Online Games.*Journal of cyberpsychology & behavior*. Volume 9, Number 6, 2006, p:12-34

Young, K., 2009. *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy, 37: 355-372.*