

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN KECANDUAN GAME PADA SISWA-SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Henry Wiyono*, Yuni Elia Kartika, Ayu Puspita

Program Studi Sarjana Keperawatan, STIKes Eka Harap Palangka Raya, Jl. Beliang No.110, Palangka, Jekan Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874, Indonesia

*wiyonohenry@gmail.com

ABSTRAK

Jenis game online yang banyak dan menarik saat ini membuat para pemainnya kecanduan. Kecanduan game online di kalangan pelajar di Indonesia merupakan fenomena baru, namun belum dianggap sebagai masalah yang serius, jumlahnya semakin meningkat. Hal ini dapat berdampak pada kesehatan fisik dan psikologi. Beberapa faktor yang memotivasi seseorang untuk bermain game online antara lain Relationship, Manipulation, Immersion, Escapism, dan Achievement. Menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online pada pelajar di SMP Negeri 8 Palangka Raya. Desain penelitian ini adalah analitik dengan pendekatan cross sectional yang bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Palangka Raya dengan jumlah sampel sebanyak 71 responden dengan teknik purposive sampling dan diuji dengan teknik statistik spearman rho. Tahap pengumpulan data diawali dengan tahap penyebaran kuesioner kepada siswa SMP tentang faktor-faktor yang berhubungan dengan kecanduan game yang terdiri dari lima aspek kemudian data yang telah diperoleh ditabulasikan untuk dianalisis dengan menggunakan uji statistik. menunjukkan penelitian dari 71 responden dengan menggunakan uji spearman rho didapatkan faktor Relationship dengan hasil $p\text{ value} < 0,001$, faktor Manipulation dengan hasil $p\text{ value} < 0,016$, faktor Immersion dengan hasil $p\text{ value} < 0,001$, Faktor Escapism dengan hasil $p\text{ value} < 0,001$, dan faktor Achievement dengan hasil $p\text{ value} < 0,004$. adanya hubungan signifikan antara faktor-faktor kecanduan game online pada peajar di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Palangka Raya.

Kata kunci: game online; kecanduan; pelajar

ANALYSIS OF FACTORS RELATED TO GAME ADDICTION IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

The many and interesting types of online games are currently getting the players addicted. Addiction to online games among students in Indonesia is a new phenomenon, but it is not yet considered a serious problem, the number continues to increase. This can have an impact on physical and psychological health. Some of the factors that motivate someone to play online games include Relationships, Manipulation, Immersion, Escapism, and Achievement. analyzed the factors associated with online game addiction in students at public junior high school 8 Palangka Raya. The design of this study is analytic with a cross-sectional approach which aims to determine the factors related to online game addiction at Public Junior High School 8 Palangka Raya with a total sample of 71 respondents using a purposive sampling technique. The data collection stage begins with the stage of distributing questionnaires to junior high school students about factors related to game addiction which consists of five aspects then the data that has been obtained is tabulated for analysis using statistical tests. The results showed that 71 respondents using the Spearman Rho test obtained a Relationship factor with a $p\text{-value} < 0.001$, a Manipulation factor with a $p\text{-value} < 0.016$, an Immersion factor with a $p\text{-value} < 0.001$, an Escapism factor with a $p\text{-value} < 0.001$, and Achievement factor with $p\text{-value} < 0.004$. there is a significant relationship between online game addiction factors in students of SMP Negeri 8 Palangka Raya

Keywords: addiction; online games; students

PENDAHULUAN

Game online merupakan aktivitas Internet yang umum, tetapi penggunaan game online yang berlebihan dan berkepanjangan menyebabkan konsekuensi negatif (Kuss, 2013). Perilaku kecanduan dapat disebabkan oleh banyak hal diantaranya ketidakmampuan individu dalam mengontrol dirinya. berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Han et al (2020) didapatkan jenis kelamin laki-laki lebih tinggi dibanding perempuan yang mengalami kecanduan game online gambling (Han , Jeong, Jo, Son, & Yim, 2020). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Chamarro, dkk (2020) menyebutkan bahwa resiko seseorang mengalami kecanduan game online disebabkan oleh dua faktor yaitu menghilangkan stres dan menghindari kenyataan dari permasalahan yang dialami (Chamarro, Oberst , Cladella, & Fuste, 2020). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kumcagiz (2019) menyebutkan bahwa latar belakang pendidikan orang tua juga berperan terhadap terjadinya kecanduan game pada anaknya, dimana hasil penelitiannya menyebutkan bahwa mayoritas anak-anak yang kecanduan game online latar pendidikan orang tuanya rendah dibanding dengan latar pendidikan tinggi (Kumcağız, 2019).

Selain dari faktor-faktor yang telah disebutkan faktor motivasi secara internal juga berpengaruh seperti, *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan serta keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual) (Yee, 2007). Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya sehingga melupakan aktivitas sehari-hari seperti mandi, makan, istirahat dan belajar (Edrizal, 2018). Hasil penelitian yang dilakukan Volmer et al., (2014) menyebutkan bahwa waktu yang paling sering digunakan untuk bermain game online oleh remaja di Turkey pada malam hari dibanding pagi sampai siang hari (Vollmer, Randler, Horzum, & Ayas, 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purwaningsih, dkk (2021) terdapat beberapa dampak negatif akibat seseorang mengalami kecanduan game online seperti penurunan performen akademik, mengalami masalah kesehatan baik secara fisik dan mental serta gangguan dalam hubungan dengan lingkungan sekitar (Purwaningsih & Nurmala, 2021). Penelitian yang serupa juga menyebutkan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game online akan kurang interaktif dengan keluarga, teman dan masyarakat sekitarnya (Stockdale & Sarah, 2018). Penelitian serupa yang dilakukan oleh Lin et al (2014) pada remaja di Taiwan yang mengalami kecanduan game online cenderung memiliki ide dan upaya bunuh diri (Lin, et al., 2014). Kecanduan *game online* di kalangan anak dan remaja di Indonesia menjadi fenomena baru, namun belum dianggap sebagai masalah serius tetapi jumlahnya semakin meningkat dan berdampak terhadap kesehatan fisik dan psikologis. Berdasarkan survey pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa/siswi SMP Negeri 8 Palangka Raya, 100% mereka memiliki aplikasi *game online* di *handphone* dan mereka mengatakan untuk mengisi waktu luang mereka bermain *game* serta terkadang sampai lupa belajar maupun beraktivitas lainnya karena keasyikan bermain *game*.

Saat ini kecanduan pada internet semakin menjadi perhatian saat *The Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorder* (DSM-5), menggolongkan *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada bagian III (American, 2013). Hasil Penelitian Mak, dkk (2014) menemukan bahwa

prevalensi kecanduan internet adalah 1-5% di enam negara Asia: 1,2% di Korea Selatan; 2,2% di Cina; 2,4% di Malaysia; 3% di Hong Kong; 3,1% di Jepang dan 5% di Filipina. Survei yang dilakukan di Amerika Serikat dan Eropa menunjukkan prevalensi kecanduan internet antara 1,5% dan 8,2%, tergantung pada kriteria diagnostic (Mak , et al., 2014).

Prevalensi perilaku bermain game online yang dilakukan oleh beberapa peneliti seperti yang dilakukan Yee di USA, Canada, menyatakan bahwa 3.166 orang bermain game online dan 50% merupakan pecandu game online. Penelitian Grusser, Thalmann dan Griffiths di Jerman, menyatakan 7.069 pemain game online dengan usia rata-rata 21,1 tahun dan 11,9 % memiliki kriteria pecandu game online. Kemudian, penelitian Gentile, et. Al. di Singapore, menyatakan dari 3,034 pelajar yang bermain game online didapatkan 7,6 – 9,9% pecandu game online (Ratnawati & R, 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Md Abu Sayeed et al (2021) pada 1125 mahasiswa/i dari tiga universitas yang ada di Bangladesh didapatkan lebih dari separuh responden (54,3%) mengalami adiksi game online (Md, Md Shabbir , Abrar , & Md , 2021). Di Indonesia sendiri sudah banyak penelitian yang meneliti pemain *game online*. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Jaya (2012), penelitian ini mengambil sampel dari beberapa sekolah di daerah Manado, Medan, Pontianak dan Yogyakarta. Penelitian ini menemukan bahwa ada 45,3% atau 1.477 dari 3.264 pelajar yang bermain *game online* selama sebulan terakhir dan tidak mau berhenti. Pelajar tersebut bermain *game online* selama 4-5 hari perminggu dengan intensitas waktu selama 4 jam sehari dan dikategorikan sebagai kecanduan *game online* sebanyak 150 dari 1.477 pelajar dan dikategorikan kecanduan berat *game online* 89 dari 150 pelajar (Jaya , 2018).

Kecanduan pada internet semakin menjadi perhatian saat *The Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders* (DSM-5; *American Psychiatric Association*, 2013), memasukkan *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada bagian III (*American*, 2013). Menurut Mariokta dan Rika M (2019) IGD merupakan salah satu gangguan mental yang saat ini masuk dalam bagian nomor tiga dari edisi kelima Manual Diagnostik dan Statistik untuk gangguan mental (DSM-5) (Marlaokta & Rika , 2019). Beberapa faktor motivasi seseorang bermain *game online* yaitu, *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual) (Yee, 2007).

Dalam IGD menyebutkan terdapat beberapa dampak negatif yang ditimbulkan, seperti terganggunya aktivitas tidur, merusak kehidupan nyata, penurunan aspek pekerjaan, penurunan aspek sosial, penurunan aspek pendidikan, dan juga penurunan aspek hubungan. Selain dampak tersebut Obsesi dalam internet gaming menimbulkan agresivitas, hambatan hubungan dalam kehidupan nyata, stress, prestasi akademik rendah, masalah memori verbal, merasa sendirian dan tidak bahagia, serta disfungsi koping. Selanjutnya, dapat terjadi dampak psikosomatis diantaranya masalah tidur dan lain-lain (Kuss & Griffiths, 2009); (Sheshadri, Ranjan, Alkis, & Demetris, 2022); (D, R, & C, 2020); (Loanna , S, Georgianna, Loannis, & Mikes , 2020). Berdasarkan fenomena diatas, solusi untuk mengatasi kecanduan *game online* melibatkan peran dari kedua belah pihak, baik peran dari keluarga (orang tua/wali), dan peran dari pelayanan kesehatan (perawat) dalam memberikan edukasi kepada orang tua dalam pengaturan penggunaan *game online* pada anak-anak mereka. Seperti adanya pembatasan atau hari-hari tertentu anak bisa menggunakan *game online* mereka. Berdasarkan

latar belakang maka tujuan penelitian ini yaitu Mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online pada siswa-siswa sekolah menengah pertama”.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian analisis deskriptif, dengan pendekatan *cross sectional*. Dimana jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2017). Metode *cross sectional* dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan kecanduan game online pada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni tahun 2021 pada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP). Populasi terjangkau pada penelitian ini yaitu siswa-siswi SMP berjumlah 78 orang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dan didapatkan sejumlah 71 orang. Kriteria inklusi subjek dalam penelitian ini: Siswa-siswi yang berstatus aktif (tidak cuti), Siswa/i yang bisa diajak berkomunikasi, dan Siswa/i yang bermain game online. Sedangkan kriteria Eksklusi subjek: Siswa-siswi yang tidak mengisi kuesioner secara lengkap pada saat penelitian berlangsung dan Siswa-siswi kurang mampu membaca dan memahami isi kuesioner yang diberikan. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Palangka Raya.

Data tentang faktor-faktor kecanduan game online diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang diadopsi dari Merita Ayu Lestari (2018) yang terdiri dari 31 pernyataan dengan model skala Likert yang terdiri dari dua bagian yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Karakteristik dari kuesioner ini yaitu terdiri dari aspek *Relationship*, aspek *Manipulation*, aspek *Immersion*, aspek *Escapism* dan aspek *Achievement*. Pada kuesioner penelitian ini menggunakan skala likert pernyataan positif. Instrumen ini sudah melalui uji validitas dan reliabilitas oleh Merita, dkk tahun 2018 dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* didapatkan r Hitung $>$ r Tabel dan reliabilitas kuesioner kecanduan game online diperoleh alpha 0,821 yang artinya valid (Lestari, 2018). Pengumpulan data responden dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan secara langsung pada responden. Karakteristik responden yang harus diisi meliputi Umur, Jenis kelamin, Perkiraan status sosial ekonomi orang tua, Ada tidaknya wifi di rumah, Kouta internet perbulan, dan Keterangan tinggal dengan siapa. Data kuesioner yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan cara deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan mendeskripsikan variabel faktor-faktor yang berhubungan kecanduan game online seperti aspek *Relationship*, aspek *Manipulation*, aspek *Immersion*, aspek *Escapism* dan aspek *Achievement*. Hasil penelitian ditabulasikan dan disajikan dalam bentuk tabel. Etika Penelitian dalam penelitian ini menekankan pada lembar persetujuan (*informed consent*), Tanpa Nama (*Anonymity*) dan Kerahasiaan (*Confidentiality*).

HASIL

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan karakteristik responden penelitian faktor-faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online pada siswa-siswa di SMP Negeri 8 Palangka Raya dengan kategori umur sebagian besar rentang usia 10-14 thn 64 orang (90,1%), kategori jenis kelamin sebagian besar laki-laki 36 orang (50,7%), kategori status sosial ekonomi orang tua sebagian besar berpenghasilan $<$ Rp.3000.000,- sejumlah 36 orang (50,7%), kategori ada/tidaknya wifinya di rumah sebagian besar ada sejumlah 41 orang (57,7%), kategori kouta internet perbulan sebagian besar sebagian besar Rp.0-Rp.50.000 sebanyak 46 orang (64,8%), dan kategori tinggal dengan siapa, sebagian besar responden tinggal dengan orang tua 51 orang (71,8%). Berdasarkan tabel 2 analisis faktor yang berhubungan dengan kecanduan

game didapatkan hasil uji statistik *Spearman's rho* dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh faktor yang bermakna yaitu faktor *Relationship* ($p=.001$, *Correlation Coefficient* = $-.387^{**}$), faktor *Manipulation* ($p=.016$, *Correlation Coefficient* = $-.286^*$), faktor *Immersion* ($p=.001$, *Correlation Coefficient*= $-.402^{**}$), faktor *Escapism* ($p=.001$, *Correlation Coefficient*= $-.377^{**}$), dan faktor *Achievement* ($p= .004$, *Correlation Coefficient*= $-.337^{**}$).

Tabel 1

Distribusi frekuensi responden penelitian berdasarkan Umur, Jenis Kelamin, Status sosial ekonomi orang tua, Ada/tidaknya wifi di rumah, Kouta internet perbulan dan Tinggal bersama siapa (n=71)

Data	Kategori	f	%
Umur	10-14 thn	64	90,1
	15-19 thn	7	9,9
Total		71	100
Jenis kelamin	Laki-laki	36	50,7
	Perempuan	35	49,3
Total		71	100
Status sosial ekonomi orang tua	Penghasilan < Rp.3000.000	36	50,7
	Penghasilan Rp. 3000.000- Rp.15.000.000	33	46,5
	Penghasilan > Rp.15.000.000	2	2,8
Total		71	100
Ada tidak wifi	Ada	41	57,7
	Tidak	30	42,3
Total		71	100
Kouta internet perbulan	Rp.0-Rp.50.000	46	64,8
	Rp.51.000-Rp.100.000	13	18,3
	Rp.101.000-Rp.200.000	8	11,3
	> Rp. 200.000	4	5,6
Total		71	100
Tinggal bersama siapa	Orang tua	51	71,8
	Salah satu orang tua	12	16,9
	Tidak dengan orang tua	8	11,3

Tabel 2

Analisis faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online pada siswa-siswa di SMP Negeri 8 Palangka Raya (n

Variabel	<i>Correlation Coefficient</i>	<i>p-value</i>
<i>Relationship</i>	$-.387^{**}$.001
<i>Manipulation</i>	$-.286^*$.016
<i>Immersion</i>	$-.402^{**}$.001
<i>Escapism</i>	$-.377^{**}$.001
<i>Achievement</i>	$-.337^{**}$.004

=71)

**. *Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

*. *Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

PEMBAHASAN

Faktor *relationship* yang berhubungan dengan kecanduan *game online* di SMP Negeri 8 Palangka Raya

Dari hasil uji *statistic Spearman Rho* antar variabel *relationship* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP negeri 8 Palangka Raya didapat nilai $\rho = 0,001$.

Dimana $\rho \text{ value} < 0,05$. Maka H1 diterima artinya ada hubungan antara *relationship* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Palangka Raya. Untuk nilai tingkat $r = 0,387$ nilai tersebut termasuk dalam kategori tingkat hubungan yang lemah. *Relationship* merupakan faktor yang didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu di kehidupan nyata (Choirul, 2019). Kecanduan *game online* dapat dilihat melalui frekuensi dan durasi waktu ketika bermain *game online*. Frekuensi atau keseringan bermain *game online* dapat membuat banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Durasi bermain *game online* yang terlalu lama membuat seseorang menjadi perhatian penuh terhadap *game online* dan menganggap *game online* lebih penting dari pada hal-hal lainnya (Lestari, 2018).

Berdasarkan fakta dan teori di atas tidak terdapat kesenjangan dimana berdasarkan hasil penelitian didapatkan adanya keinginan responden dalam bermain *game online* untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Dari *game online* ini dampak positifnya dapat menambahkan teman dan jika dapat dikembangkan pertemanan kearah yang lebih baik maka dapat menguasai berbagai bahasa secara mandiri karena yang bermain *game* dari berbagai Negara terutama bahasa Inggris. Semakin tinggi keinginan untuk berinteraksi dengan permainan maka semakin tinggi juga frekuensi dan durasi waktu bermain *game online*. Sehingga membuat seseorang menjadi kecanduan untuk bermain *game online*.

Faktor *manipulation* yang berhubungan dengan kecanduan *game online* di SMP Negeri 8 Palangka Raya

Berdasarkan hasil uji *statistic Spearman Rho* antar variabel *manipulation* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP negeri 8 Palangka Raya di dapat nilai $\rho = 0,016$.

Dimana $\rho \text{ value} < 0,05$. Maka H2 diterima artinya ada hubungan antara *manipulation* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Palangka Raya. Untuk nilai tingkat $r = 0,286$ nilai tersebut termasuk dalam kategori tingkat hubungan yang lemah. *Manipulation* merupakan faktor yang didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan serta kekayaan diri. Pemain yang sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain (Choirul, 2019). Pada umumnya, kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Semua permainan mengharuskan ditemponya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, serta peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan (Choirul, 2019).

Berdasarkan fakta dan teori di atas, tidak terdapat kesenjangan dimana berdasarkan hasil penelitian adanya keinginan pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan serta kekayaan diri. Untuk memiliki sesuatu seseorang akan menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya bahkan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan sampai melakukan segala macam usaha dengan cara memanipulasi orang lain untuk kepuasan diri sendiri, mengejek serta curang terhadap pemain lainnya.

Faktor *immersion* yang berhubungan dengan kecanduan *game online* di SMP Negeri 8 Palangka Raya

Berdasarkan hasil uji *statistic Spearman Rho* antar variabel *immersion* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP negeri 8 Palangka Raya di dapat nilai $\rho = 0,001$.

Dimana $\rho \text{ value} < 0,05$. Maka H3 diterima artinya ada hubungan antara *immersion* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Palangka Raya. Untuk nilai tingkat $r = 0,402$ nilai tersebut termasuk dalam kategori tingkat hubungan yang sedang. *Immersion* merupakan faktor yang didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut (Choirul, 2019). Menurut Tracy LaQuey, semua permainan mengharuskan ditemponya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini (Angela, 2013). Berdasarkan dengan jenis-jenis permainan *game online*, ada jenis *Game* yang disebut *Massively Multyplayer Online Role-playing games (MMORPG)* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Berdasarkan fakta dan teori diatas tidak terdapat kesenjangan dimana berdasarkan hasil, penelitian didapatkan bahwa responden dalam bermain *game online* memiliki motif-motif untuk menjadi khayalan lain yang di dalam dunia nyata tidak dapat di wujudkan. Banyak jenis permainan *game online* membuat responden betah berjam-jam dalam bermain *game online* sehingga menimbulkan kecanduan.

Faktor *eschapism* yang berhubungan dengan kecanduan *game online* di SMP Negeri 8 Palangka Raya

Berdasarkan hasil uji *statistic Spearman Rho* antar variabel *eschapism* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP negeri 8 Palangka Raya di dapat nilai $\rho = 0,001$.

Dimana $\rho \text{ value} < 0,05$. Maka H4 diterima artinya ada hubungan antara *eschapism* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Palangka Raya. Untuk nilai tingkat $r = 0,377$ nilai tersebut termasuk dalam kategori tingkat hubungan yang lemah. *Escapism* merupakan faktor didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata (Choirul, 2019). Dihubungkan dengan teori stress Sarafino (2006) yang berbunyi individu yang mengalami stress akan mencari dan menggunakan berbagai cara untuk mengurangi dan menghilangkan stressnya atau biasa disebut koping. Koping yang digunakan adalah bermain *game online* maka bisa kita asumsikan bahwa stress dapat membuat individu mengalami kecanduan *game online*. Hal tersebut di dukung dengan hasil

penelitian Mulyani (2018), stress dengan kecanduan *video game* terdapat hasil yang signifikan ($\rho = 0,01$, $\rho < 0,05$; $r = 0,447$) dimana beliau mengatakan semakin tinggi sumber stress (*stressor*) seseorang maka semakin tinggi perilaku bermain sehingga semakin tinggi juga tingkat kecanduan *game online* (Mulyani, 2018).

Berdasarkan fakta dan teori diatas tidak terdapat kesenjangan dimana beberapa peserta didik merasa kehidupan sekolah begitu sulit, kekhawatiran mendapatkan nilai yang bagus, serta keterampilan organisasi yang buruk. Peserta didik sering mengalami stress akan mencari dan menggunakan berbagai cara untuk mengurangi dan mengalihkan stressnya atau biasa disebut koping. Koping yang digunakan adalah bermain *game online*, keseringan peneliti juga menemukan individu yang hendak bermain *game online* berkata hanya menghilangkan stress atau melupakan masalah yang sedang di hadapi. Maka bisa kita asumsikan bahwa stress dapat membuat individu mengalami kecanduan *game online*.

Faktor *achievement* yang berhubungan dengan kecanduan *game online* di SMP Negeri 8 Palangka Raya

Berdasarkan hasil uji *statistic Spearman Rho* antar variabel *achievement* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP negeri 8 Palangka Raya di dapat nilai $\rho = 0,004$.

Dimana ρ value $< 0,05$. Maka H_5 diterima artinya ada hubungan antara *achievement* dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Palangka Raya. Untuk nilai tingkat $r = 0,337$ nilai tersebut termasuk dalam kategori tingkat hubungan yang lemah. *Achievement* merupakan didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi serta item-item yang merupakan symbol kekuasaan. Menurut Soetjipto, Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi (Choirul, 2019).

Berdasarkan fakta dan teori diatas tidak terdapat kesenjangan dimana berdasarkan hasil penelitian didapatkan karena adanya keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan virtual pemain akan melakukan berbagai cara seperti memperbarui *game* yang dimainkan atau membeli item-item yang lebih bagus untuk menguatkan pemain dalam permainan. Karena adanya keinginan yang kuat di lingkungan virtual membuat individu untuk mencapai tujuan terus bermain *game online* sehingga membuat seseorang menjadi kecanduan. Serta dampak negatif pada faktor ini anak bisa lupa waktu untuk makan, uang jajan digunakan untuk bermain *game online* dan membuat anak sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.

SIMPULAN

Terdapat hubungan signifikan faktor Relationship, Manipulation, Immersion, Escapism, dan Achievement dengan kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Palangka Raya. Diantara kelima faktor tersebut, faktor Immersion merupakan faktor yang memiliki ikatan yang kuat dibanding dengan keempat faktor lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chamarro, A., Oberst, U., Cladella, R., & Fuste, H. (2020). Effect of the frustration of psychological needs on addictive behaviors in mobile video gamers the mediating role of use expectancies and time spent gaming. *Int J Environ Res Public Health.*, <https://doi.org/10.3390/ijerph17176429> PMID:32899364.
- Kuss, & Griffiths. (2009). *Diagnosis and management of video games addiction*. United Kingdom : Nottingham Trent University.
- American, P. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5 (5. ed)*. New York : American Psychiatric Publ.
- Angela. (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa sdn 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir. *eJournal Ilmu Komunika*, 532-544.
- Choirul, H. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Jendang Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang. *Repository Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim*, 95-98.
- D, C., R, H., & C, O. (2020). Addiction psychiatry and COVID-19: impact on patients. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 164-168.
- Edrizal. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Online Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1001-1008.
- Han, H., Jeong, H., Jo, S., Son, H., & Yim, H. (2020). Relationship between the experience of online game genre and high risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents. *Epidemiol Health*, doi: 10.4178/epih.e2020016.
- Hidayat, A. A. (2017). *tode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Jaya, E. S. (2018, Juli 14). *WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana "Gamer" Indonesia Bisa Sembuh?*. Dipetik April 05, 2023, dari <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029>: <https://theconversation.com>
- Kumcağız, H. (2019). Examination of Turkish university students' internet addiction in relation to their parental attachment styles and sociodemographics. *Sage Journal*, <https://doi.org/10.1177/2158244019845946>.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125–137.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. Jombang: Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika.

- Lin, I., Ko, C., Chang, Y., Liu, T., Wang, P., Lin, H., et al. (2014). The association between suicidality and Internet addiction and activities in Taiwanese adolescent. *Comprehensive Psychiatry*, <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2013.11.012>.
- Loanna, M., S, E. D., Georgianna, D., Loannis, T., & Mikes, G. (2020). The Impact of Internet and Videogaming Addiction on Adolescent Vision: A Review of the Literature. *Frontiers in Public Health*, <https://doi.org/10.3389>.
- Mak, K. K., C, M., Watanabe, H., Kim, D., Bahar, N., Ramos, M., et al. (2014). Epidemiology of Internet Behaviors and Addiction Among Adolescents in Six Asian Countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Among Adolescents in Six Asian Countries. PSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING*, 720-728.
- Marlaokta, & Rika, M. (2019). Dampak Internet Gaming Disorder Terhadap Status Kognitif dan Perilaku Psikopatologiis. *Jurnal Keperawatan Jiwa Volume 7 No 3*, 333-336.
- Md, A. S., Md Shabbir, R. R., Abrar, A. H., & Md, M. H. (2021). Prevalence and underlying factors of mobile game addiction among university students in Bangladesh. *Global Mental Health*8, 1–10. <https://doi.org/10.1017/gmh.2021.34>.
- Mulyani, R. D. (2018). *Hubungan antara depresi dan kecanduan online game pada mahasiswa di Yogyakarta*. Yogyakarta: Repository Universitas Islam Indonesia .
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan, Pendekatan Praktis Ed 4* . Jakarta Selatan : Salemba Medika.
- Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The Impact of Online Game Addiction on Adolescent Mental Health: A Systematic Review and Meta-analysis. *Open Acces Macedonia Journal of Medical Sciences*, 260-274.
- Rahmi, P. R., Indri, K. N., & Rahma, Y. (2021). *Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19*. Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia.
- Ratnawati, D., & R, P. H. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Carpal Tunnel Syndrome. *Indonesian Journal of Health Development*, <https://doi.org/10.52021/ijhd.v2i1.34> .
- Sheshadri, C., Ranjan, C., Alkis, T., & Demetris, V. (2022). Social network games (SNGs) addiction: Psychological dimensions and impacts on life quality and society. *echnological Forecasting and Social Change*, <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.121529>.
- Stockdale, L., & Sarah, M. C. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *Journal of Affective Disorders*, 265-272.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Journal* , <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>.

Yee, N. (2007). Motivations Of Play In Online Games. *Journal Of Cyberpsychology And Behavior* , 772-755.

