

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SYIAH KUALA

*The Correlation Between Online Game Addiction And Social Interaction Among Universitas
Syiah Kuala Students*

Dimas Mulawarman¹ ; Sri Novitayani² ; Rudi Alfiandi²

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

^{2,2}Bagian Keilmuan Keperawatan Jiwa Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

Email: dimasmulawarman888@gmail.com ; srinovitayani@unsyiah.ac.id ; rudi.alfiandi@unsyiah.ac.id

ABSTRAK

Saat ini, penggunaan *game online* pada mahasiswa semakin meningkat di dunia maupun di Indonesia, mahasiswa sering meluangkan waktu untuk bermain *game online*. Hal ini menyebabkan terganggunya aktivitas dan keseharian mahasiswa salah satunya yaitu interaksi sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelatif melalui pendekatan *cross sectional study*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala mulai dari angkatan 2018, 2019, 2020 dan 2021 dengan jumlah sampel 232 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *propotioned stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen data demografi, kuesioner *Internet Gaming Disorder* (IGD-20) dan Kuesioner Interaksi Sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial dengan nilai hasil uji korelasi yaitu $P\text{-value} = 0,003$. Mahasiswa diharapkan mengurangi kebiasaan bermain *game online* karena kecanduan akan *game online* bisa membahayakan dan berpengaruh negatif pada aktivitas sehari-hari, seperti belajar dan sebagainya.

Kata Kunci: *Game Online*, Interaksi Sosial

ABSTRACT

Nowadays, online games are becoming more popular worldwide, including for university students in Indonesia. Many students often spend most of their time playing online games. It may disrupt their daily activities and affect their habit, one of which is social interaction. This research aims to examine the correlation between online game addiction and social interaction among students in Universitas Syiah Kuala. The type of this research was quantitative with a correlative design using a cross-sectional study approach. The population in this research is active students in the Faculty of Nursing of Universitas Syiah Kuala. The students involved in this study were those from batches of 2018, 2019, 2020, and 2021 with a total sample of 232 students. The sampling method used was *proportioned stratified random sampling*. The data was collected using a demographic data instrument, *Internet Gaming Disorder* (IGD-20) Questionnaire, and Social Interaction Questionnaire. The research result showed that online games addiction is correlated with social interaction ($P\text{-value} = 0.003$). The students are expected to control their time spent playing online games because online games addiction can be harmful and have a negative impact on their daily activities and their study.

Keywords : *Online Game*, Social Interaction

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, membuat kehidupan masyarakat semakin praktis dalam melakukan segala aktivitas dengan bantuan dari teknologi salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan salah satu jenis permainan yang memanfaatkan perangkat yang terkoneksi jaringan internet sebagai medianya. Pada dasarnya *game online* berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi nyatanya permainan tersebut justru membuat individu menjadi terikat dan kecanduan apabila aktivitas bermain terlalu sering (Efendi, Christy & Yuma, 2021).

Berdasarkan hasil statistik dari *The Recovery Village* (2021), lebih dari 2 miliar orang bermain *game online* di dunia. Data statistik lainnya mengenai kecanduan *game online* menunjukkan bahwa 1–10% *gamer* memiliki masalah kecanduan kompulsif. Berdasarkan data demografi di Amerika Serikat didapatkan rata-rata *gamer* pria berusia 33 tahun dan rata-rata *gamer* wanita berusia 37 tahun. Didapatkan Pria berusia 18–24 tahun paling berisiko mengalami kecanduan *game*, dengan tingkat rincian 94% pria dan 6% wanita yang mengalami kecanduan *game*. Menurut Statista (2020), sejumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 54,7 juta jiwa pada tahun 2020. Jumlahnya naik 24% dibandingkan tahun 2019 yaitu 44,1 juta jiwa. Hal ini sekaligus membuat Indonesia sebagai pengunduh *game online* terbesar di Asia Tenggara. Mahasiswa adalah salah satu kelompok yang berisiko kecanduan *game online* dimana pada saat mahasiswa jenuh dengan tugas-tugas di perkuliahan maka banyak dari mereka akan mencari hiburan. Salah satunya yaitu dengan bermain *game online* (Wibowo & Fransco, 2021).

Kecanduan *game online* diklasifikasikan sebagai sekelompok penyakit mental yang dikenal sebagai *gaming disorder* yang muncul di daftar *International Classification of Diseases* (ICD-11) (2018) di dalam Nurazmi dan Elita, (2018). Hasil penelitian dari Maulana dan Rahmandani (2019) yang dilakukan pada 91 responden, menunjukkan bahwa skor variabel kecanduan *game online* mayoritas berada pada kategori tinggi 57,1%. Sementara sebanyak 4,3% pada kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kategori rendah sebanyak 34% dan terdapat

4,3% pada kategori sangat rendah. Data hasil tersebut membuktikan bahwa mahasiswa pemain *game online* memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa bermain *game online* yaitu timbulnya kecemasan akademik seperti target kurikulum yang tinggi, pemberian tugas yang padat, maupun suasana kelas yang tidak kondusif. Berdasarkan penelitian oleh Pratama dan Widiyanti (2020), dari 130 mahasiswa didapatkan sebanyak 47,7% mahasiswa tidak kecanduan *game online*, 26,2% mahasiswa mengalami kecanduan sedang, dan sebanyak 26,2% mahasiswa mengalami kecanduan berat *game online*. Semakin sering dan lama seseorang bermain *game online* maka semakin tinggi tingkat resiko dari kecanduan *game online* dan begitu juga sebaliknya (Shafura & Tahlil, 2017).

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif, di antaranya aspek psikologis, aspek akademik, aspek keuangan dan aspek sosial (Novrialdy, 2019). Gangguan sosial yang diakibatkan oleh kecanduan *game online* terjadi dalam jangka waktu yang lama dikarenakan individu tersebut memisahkan diri dari kehidupan nyata (Wibowo & Fransco, 2021). Akibat kecanduan *game online* dalam aspek sosial yaitu terganggunya interaksi sosial yang dapat dilihat dari komunikasi antar individu. Berdasarkan penelitian oleh Riski (2017), mahasiswa yang bermain *game online* memiliki komunikasi kurang maksimal antara mahasiswa dengan keluarganya, lingkungan sosial, pergaulan yang kurang baik, dan kejenuhan atau merasa bosan akan banyaknya tugas yang diberikan di perkuliahan. Hal ini didukung oleh penelitian Pradipta, Ulfa, Alexander, Sirait, dan Danny (2019), dimana 45% mahasiswa yang kecanduan *game online* berinteraksi dengan temannya atau lingkungan sekitar 1–2 jam perhari dan 75,3% mengatakan lebih fokus kepada bermain *game online*.

Beberapa *gamers* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan karakter di dalam dunia *game* tersebut, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial (Novrialdy, 2019). Hal ini didukung oleh

penelitian Pradipta, Ulfa, Alexander, Sirait, dan Danny (2019) yang dilakukan pada 239 mahasiswa Prodi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta dimana mayoritas mahasiswa (75,3%) mengatakan *game online* membuat mereka merasa jauh dari teman, kemampuan mereka dalam berkomunikasi menjadi tidak baik akibat *game online* (50,2 %), dan tidak mendapat banyak teman (95%).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain korelatif dengan pendekatan *cross sectional study*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportioned stratified random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala angkatan 2018,2019,2020 dan 2021 sebanyak 232 responden. Penelitian ini berlangsung tanggal 26-30 Mei 2022. Penelitian ini menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan *pearson chi-square*. Penelitian ini dilakukan dengan izin oleh Komite Etik Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala dengan nomor uji etik 111105200422.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya yaitu *Internet Gaming Disorder* (IGD-20) dengan nilai r tabel $> 0,195$ dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,832 (Ramadhani, 2018). Kuesioner Interaksi Sosial dengan nilai r diatas $r_{xy} \geq 0,250$ dengan nilai *cronbach alpha* 0,720 (Hakiki, 2019).

HASIL

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan terhadap 232 responden pada mahasiswa aktif S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Data Demografi

Tabel 1. Data Demografi Responden (n=232)

No.	Data demografi	f	%
1.	Angkatan		
	2018	56	24,10
	2019	56	24,10
	2020	62	26,70
	2021	58	25,10

2.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	33	14,20
	Perempuan	199	85,80
3.	Waktu yang dihabiskan untuk bermain game online		
	Kurang dari 1 jam	52	22,40
	1-2 jam	40	17,20
	2-3 jam	17	7,30
	3-4 jam	120	51,80
	4-5 jam	1	0,40
	Lebih dari 5 jam	2	0,90
	Seberapa sering anda bermain game dalam seminggu		
	1 Kali	53	22,80
	2 Kali	30	12,90
	3 Kali	28	12,10
	4 Kali	17	7,30
	5 Kali	78	33,70
	6 Kali	2	0,90
	7 Kali	7	3,00
	Lebih dari 7 kali	17	7,30

Sumber: Data Primer (Diolah 2022)

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden rata-rata berusia 20 tahun, jenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak (85,8%), mayoritas responden berasal dari angkatan 2020 sebanyak (26,7%), rata-rata waktu yang dihabiskan untuk bermain game online yaitu 3-4 jam (51,7%) dan rata-rata seberapa sering anda bermain game dalam seminggu yaitu 5 kali (33,6%).

2. Analisa Univariat

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online (n=232)

No.	Kecanduan game online	f	%
1	Rendah	5	2,20
2	Sedang	123	53,00
3	Berat	104	44,80
	Total	232	100,0

Sumber: Data Primer (Diolah 2022)

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online pada mahasiswa berada pada kategori sedang, sebanyak (53,0%).

Sosial pada mahasiswa berada pada kategori sedang, sebanyak (83,2%).

PEMBAHASAN

1. Gambaran Kecanduan *Game online* pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala

Kecanduan *game online* merupakan suatu masalah mental yang diakibatkan karena terlalu sering bermain *game online* dan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari seperti dalam menjalankan pendidikan dan hubungan sosial. Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilakukan pada mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala dengan 232 responden menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada mayoritas mahasiswa berada pada kategori sedang (53,0%). Hal ini sesuai dengan penelitian lainnya, dimana mayoritas mahasiswa memiliki kecanduan *game online* pada kategori sedang (Sari, 2019; Huwae dan Sababalat, 2021; Latumahina, 2020). Kemudian didukung oleh penelitian internasional dari Ayumi, Zulkarnain dan Hendra (2019) mengatakan bahwa kebanyakan mahasiswa mengisi waktu luangnya dengan bermain *game online* sesuai dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan kecanduan *game online* pada mahasiswa mayoritas berada pada kategori sedang.

Game online merupakan *game* yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Seorang yang mengisi waktu luang dengan bermain *game*, berpeluang untuk mengalami kecanduan (Lebho, Lरिक, Wijaya & Littik, 2020).

Kemudian sesuai dengan data demografi yang terdapat di kuesioner tentang usia, pada penelitian ini mayoritas usia yang bermain *game online* adalah usia 20 tahun atau termasuk kategori usia remaja akhir menurut WHO (2020). Hal ini sesuai dengan penelitian Roslan, Maalim, Sabri, Qing dan Nor (2021) yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa University Of Cyberjaya yang bermain *game online* yaitu pada usia 20-24 tahun.

Pada penelitian ini mayoritas pemain *game online* yaitu perempuan (85%) dikarenakan pada Fakultas Keperawatan Syiah Kuala mayoritas berjenis kelamin adalah perempuan.

Menurut penelitian dari Nursyifa (2020) Hasil penelitian menunjukkan perempuan paling banyak mengalami kecanduan *game online* yaitu sebanyak (74,3%), peneliti juga mengatakan bahwa mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran mayoritasnya adalah berjenis kelamin perempuan. Tidak menutup kemungkinan perempuan juga bisa mengalami kecanduan *game online* karena faktor-faktor tertentu seperti terlalu stres dengan pembelajaran diperkuliahan sehingga *game* menjadi tempat menenangkan diri, tetapi bila jangka waktu bermain terlalu lama akan mengakibatkan masalah yaitu kecanduan.

Data demografi terkait *game online* menunjukkan bahwa mayoritas responden memilih waktu bermain untuk bermain *game online* adalah 3-4 jam (51,7%). Hal ini sesuai dengan penelitian dari Hakiki (2019) mayoritas mahasiswa menghabiskan waktu bermain *game online* memilih 2,1>7 jam yaitu pada kategori sedang (66%). Selain itu “frekuensi responden bermain *game* dalam seminggu” pada penelitian ini sebanyak 5 kali dalam seminggu. Didukung oleh penelitian Vanni (2021) dimana mayoritas mahasiswa yang bermain *game online* banyak yang memilih 5 kali perminggu yaitu 78 orang (32,6%) dalam bermain *game online*.

Terakhir tanda-tanda yang muncul pada mahasiswa yaitu *relaps* bisa dilihat dari yang memilih item pernyataan nomor 12 “saya merasa tidak akan bisa berhenti bermain *game*” yaitu sebanyak (52,60%) (lampiran 9). Diketahui mahasiswa masih banyak yang belum bisa berhenti untuk bermain *game online*. Hal ini didukung oleh penelitian dari Syahrani (2015), dimana hasil menunjukkan bahwa responden susah dalam hal berhenti untuk bermain *game online* karena sudah ketergantungan juga hal ini masih susah untuk dihilangkan dari aktivitas sehari-hari dari responden.

REFERENSI

- Ayumi, E., Zulkarnain, I., & Hendra, Y. (2019). The relationship of online games addiction with teaching social skills in the communication science students of State Islamic University of North Sumatera. *Jurnal Tarbiyah*, 26(2), 315–332. <https://doi.org/10.30829/tar.v26i2.519>
- Efendi, Z., Christy, T., Yuma, F. M. (2021). Penyuluhan dampak penggunaan game online kepada siswa SMA Negeri 1 Buntu Pane. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Teknologi Masyarakat*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v1i2.739>
- Hakiki, C. (2019). Hubungan kecanduan game online mobile legend terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malik Ibrahim Malang. *Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Huwae, L. B. S., & Sababalat, R. F. (2021). Tingkat kecanduan game online dengan gejala gangguan jiwa pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura. *Pattimura Medical Review*, 3(1), 2. <https://doi.org/10.30598/pamerivol3issue1page1-8>
- Latumahina, F., Natalia, L., Sembiring, B., Suhardi. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa prodi S1 keperawatan angkatan VII di STIKES Jayapura. *Diss. Achievements of Nursing Student Program*. 1–12. <http://repository.stikesjypr.ac.id/id/eprint/40>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Maulana, K. R., & Rahmandani, A. (2019). Hubungan antara kecanduan game online dengan kecemasan akademik pada mahasiswa pemain game online di game center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. *Empati*, 8(2), 153–157. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26506>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurazmi1, A., & Elita2, V. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap regulasi emosi pada remaja. *JOM FKp*, 11(13), 2017. <https://jnse.ejournal.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21294>
- Nursyifa, F. I., Widiati, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan tidur mahasiswa fakultas keperawatan Universitas Padjajaran yang mengalami kecanduan game online. *Jurnal Keperawatan*, VIII(1), 32–41. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/166>
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., Danny, A. J. (2019). Dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial (Studi kasus mahasiswa UAJY). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1). https://www.researchgate.net/profile/Aloysius-Irianto/publication/351353336_Dampak_Penggunaan_Game_Online_Terdapat_Interaksi_Sosial_Studi_Kasus_Mahasiswa_UAJY/links/60933c8ea6fdc6ebd0dd86d/Dampak-Penggunaan-Game-Online-Terdapat-Interaksi-Sosial-Studi-Kasus-Mahasiswa-UAJY.pdf
- Pratama, R. A., & Widiati, E. (2020). Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa fakultas keperawatan. *Journal Nursing of Care*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- Ramadhani, R. F. (2018). *Pelatihan Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Internet Gaming Disorder Pada Anak Usia Sekolah*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.

<http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/38473>

Business, Innovation, Education and Social Sciences, 1(1), 687–694.

- Riski, R. (2017). *Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh*. Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Roslan, A. A., Maalim, N. A., Sabri, S. S. A., Qing, J. E. S., & Nor, M. H. M. (2021). The relationship between game addiction, psychosocial effects and academic performance among undergraduate students of University of Cyberjaya. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, 17, 40–45.
https://medic.upm.edu.my/upload/dokumen/2021122719173207_2021_0396.pdf
- Sari, D. P. (2019). Hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial pada mahasiswa yang bermain game online X di Kota Padang. *Socio Humanus*, 1(2), 130–139.
<http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/sohum/article/view/218>
- Shafura, I. L. & Teuku, T. (2017). Kecanduan game online hubungannya dengan prestasi game online. *JIM FKep*, II(3), 1–9.
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/view/4228>
- Statista. (2020). <https://www.statista.com/>
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84.
<https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- The Recovery Village. (2021). Video Game Addiction Statistics.
- Vanni, G., Harefa, T. (2021). Hubungan self-compassion dan kecanduan game online pada remaja. *Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*.
- Wibowo, T., & Fransco, N. (2021). Pengaruh Kecanduan Mobile Game Terhadap Gangguan Sosial Pada Era COVID-19. *CoMBInES-Conference on Management*,