

**Deskripsi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Kebun Cengkeh
Rt.01/Rw.09 Desa Batu Merah Kecamatan Sirimau Kota Ambon**

Ira Sandi Tunny

STIKes Maluku Husada

Corresponding Author: irasandi.99@gmail.com

ABSTRACT

Games is an activity done for fun or enjoyment that has rules so that someone wins and someone loses. Addiction to playing games excessively is known as Games Addiction. The aim of this research is to find out the description of online game addiction among teenagers in Kebun Cengkeh Rt.01/Rw.09, Batu Merah Village, Sirimau District, Ambon City in 2020. This research method is descriptive research. The sample in this study consisted of 51 teenagers located in Kebun Cengkeh Rt.01/Rw.09 Batu Merah Village, Sirimau District. This research has one variable, namely online game addiction. From the results of data analysis with Frequency distribution results showed that the level of online game addiction was mostly mild, as many as 24 respondents (47.1%) among teenagers in Kebun Cengkeh Rt.01/ Rw 09 Batu Merah Village. The conclusion is that it can be described that there is a medium level of online game addiction, severe online game addiction among teenagers in Kebun Cengkeh Rt.01/ Rw 09 Batu Merah Village.

Keywords: *Addiction, Online Games, Teenagers.*

ABSTRAK

Games adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Kecanduan bermain game secara berlebihan dikenal dengan istilah Games Addiction. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Deskripsi Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kebun Cengkeh Rt.01/Rw.09 Desa Batu Merah Kecamatan Sirimau Kota Ambon Tahun 2020. Metode penelitian ini adalah penelitian Deskriptif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 51 remaja yang bertempat di Kebun Cengkeh Rt.01/Rw.09 Desa Batu Merah Kecamatan Sirimau. Penelitian ini memiliki satu variabel yaitu kecanduan game online. Dari hasil analisa data dengan distribusi frekuensi didapatkan hasil bahwa tingkat kecanduan game online sebagian besar ringan sebanyak 24 responden (47,1 %) pada remaja di Kebun Cengkeh Rt.01/ Rw 09 Desa Batu Merah. Kesimpulannya adalah dapat digambarkan bahwa terdapatnya tingkatan pada kecanduan game online menengah kecanduan game online parah pada remaja di kebun cengkeh Rt.01/ Rw 09 Desa Batu Merah.

Kata Kunci: Kecanduan, Game Online, Remaja.

PENDAHULUAN

Internet merupakan suatu hal yang menjadi suatu kebutuhan pokok di era digital. baik itu untuk orang dewasa maupun anak-anak. Di Indonesia, para pengguna internet terus meningkat setiap tahunnya. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menyatakan bahwa pengguna internet sebanyak 143,26 juta atau 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia. Dan APJII juga memisahkan pengguna internet berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, level ekonomi, dan berdasarkan wilayah

Pengguna internet terbanyak ada di Pulau Jawa dengan total pengguna 86.339.350 atau sekitar 65% dari total pengguna internet. Jika dibandingkan pengguna internet Indonesia pada tahun 2016 sebesar 88,1 juta, pada tahun 2017 sebesar 1102,2 juta, pada tahun 2018 sebesar 132,7 juta atau sekitar 51,7% terhadap populasi yang 256,2 juta jiwa, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2016- 2018) (Goenawan, 2017).

Teknologi internet saat ini berkembang pesat, salah satu manfaatnya yaitu sarana hiburan contohnya untuk bermain. Permainan yang digunakan dengan koneksi internet tersebut dikenal dengan game online, media game online yang berpengaruh pada pikiran manusia, yang dicerna melalui dua panca indra yaitu melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game yang berkembang pesat di dunia saat ini, misalnya perkembangan game online yang banyak digunakan pada masa-masa sekarang ini.

International Data Base Amerika Serikat, Census, Bureau terhadap masyarakat Indonesia menjelaskan dari 238.452 juta jiwa masyarakat Indonesia, sebanyak 28,035 juta jiwa (11,7%) terjangkit insomnia (Adam, 2015). Di Indonesia, game online mulai berkembang pada pertengahan 90-an. Salah satu game online yang disukai pada tahun 90-an adalah Raknarok. Pemain bisa menciptakan karakter sesuai dengan keinginan dan bahkan bisa seperti sifat pemain yang tercermin dalam karakter yang diciptakannya. Seiring dengan perkembangan teknologi internet saat ini, game online mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Kecanduan game online yang dialami saat usia remaja, biasa mempengaruhi sisi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan oleh para remaja pada dunia maya mengakibatkan kurangnya berinteraksi dengan keluarga dan orang lain di dunia nyata.

Crome dan Lee Kem (2016) menjelaskan bahwa ancaman yang paling umum saat seseorang telah kecanduan adalah ketidak mampuannya dalam mengontrol emosi. Individu lebih sering sedih, marah, kesepian, malu, serta takut untuk keluar dan memiliki self-esteem yang rendah. Hal ini dapat mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan dan realita

Dari hasil survei awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 juni 2020 dengan mewawancarai 5 orang remaja di kebun cengkeh Rt.01/Rw.09. Hasilnya bervariasi dengan alasan yang berbedah dari 2 orang remaja menyatakan sangat cemas kalau tidak bermain game online atau online sedangkan 3 orang remaja menyatakan mereka sangat mengalami gangguan pada mata

ketika bermain game online atau online terlalu lama. Tujuan penelitian ini adalah Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Deskripsi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Kebun Cengkeh Rt.01/Rw.09 Desa Batu Merah Kecamatan Sirimau Kota Ambon Tahun 2020.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain penelitian *deskriptif*, Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berada di kebun cengkeh Rt.01/Rw.09 desa batu merah yang berjumlah 103 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*.

HASIL

Pada Tabel 1 dapat digambarkan bahwa bahwa frekuensi umur memiliki responden terbanyak 62,7 pada remaja akhir 18-22 tahun dari jumla 51 orang dan jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan tidak beda jauh yaitu 41,2 dan 58,8 dari 51 orang lelaki dan perempuan. Adapun tabelnya sebagai berikut:

Tabel 1
Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Pada Remaja
Di Kebun Cengkeh RT 01/RW 09 Desa Batu Merah Kota Ambon

Variabel	n	%
12 - 17 Tahun	19	37.3
18 – 22 Tahun	32	62.7
Jens Kelamin		
Laki-Laki	21	41,2
Perempuan	30	58,8
Jumlah	51	100,2

Sumber Data Primer 2020

Tabel 2
Distribusi Frenkuensi Responden Berdasarkan Kecanduan Game Online Pada Remaja
Di Kebung Cengkeh Rt 01./Rw 09 Desa Batu Merah Kota Ambon

Kecanduan	n	%
Normal	14	27.5
Ringan	24	47.1
Sedang	11	21.6
Parah	2	3.9
Jumlah	51	100.0

Sumber Data Primer 2020

Pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa dari responden memiliki tingkat kecanduan yang normal sebanyak 14 responden (27.5%). Sedangkan yang ringan sebanyak 24 responden (47.1), yang menengah sebanyak 11 responden (21.6%) dan parah sebanyak 2 responden (3.9%).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan kecanduan game online yang memiliki kecanduan game online normal sebanyak 14 responden (27.5%). Sedangkan yang ringan sebanyak 24 responden (47.1), yang menengah sebanyak 11 responden (21.6%) dan parah sebanyak 2 responden (3.9%). Remaja yang tidak dapat mengalami kecanduan, jika terus menerus bermain *game online* dapat menjadi kecanduan *game online* menghentikan kecanduan, karena rasa candu memiliki alur yang terkendali. Dalam kondisi ini, dopamin tidak hanya sekedar merespon kesenangan yang dihadapi, tetapi menyebabkan timbul rasa suka yang berlebihan yang dapat mengakibatkan kecanduan. Apabila kadar dopamin yang di hasilkan oleh otak normal, maka hal tersebut tidak akan menyebabkan kecanduan. Tetapi saat mengalami kecanduan tersebut merangsang otak sehingga menghasilkan dopamin yang berlebihan (Rahman,2019).

Pada hasil penelitian inipun, yang mengalami kecanduan ringan-sedang dan kecanduan berat namun jika kecanduan tersebut tidak dapat di tangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrol diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seseorang menjadi terabaikan (Soebastian,2010).

Pada penelitian lainnya yang di lakukan pada 86 orang remaja menghasilkan 65 remaja (75,6%) sebagian besar dari responden memiliki tingkat kecanduan ringan, 21 remaja (24,4) sebagian kecil dari responden yang memiliki kecanduan sedang dan (0%) tidak seorangpun dari responden yang memiliki tingkat (43,3%) hampir sebagian dari responden pada tingkat kecanduan berat.

Upaya lain dapat di lakukan dengan cara meningkatkan keterampilan sosial seseorang agar tingkat kecanduan *game online* dapat berkurang, karena ada hubungan keterampilan seseorang dengan tingkat kecanduan *game online*, cara meningkatkan keterampilan sosial dapat di lakukan salah satunya dengan memberikan ruang bebas kepada seseorang agar lebih fokus dalam komunikasi (Majorsy, Kinasih, Andriani & Lisa, 2013).

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 diberikan oleh pihak universitas atau 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)

Terdapat beberapa upaya untuk mengurangi atau mereduksi tingkat kecanduan *game online* yang dialami oleh seseorang yaitu dengan melalui rekonstruksi kognitif yang dapat dilakukan melalui seminar atau adanya pendidikan tentang bahaya dari kecanduan *game online*. Upaya lain juga yang dapat dilakukan diantaranya melakukan bimbingan atau konseling secara langsung kepada seseorang yang mengalami kecanduan *game online*, konseling tersebut dilakukan dengan upaya ahli konselor atau bisa juga oleh seseorang yang dekat hubungannya dengan orang yang mengalami kecanduan *game online* (Junnah, Mudjiran & Nirwana, 2016).

Pada penelitian Soebastian (2019) dari hasil penelitiannya didapatkan hasil mahasiswa yang mengalami kecanduan game online akan mengalami perbedaan perasaan menyenangkan seperti gembira, puas, lega, bangga pada saat bermain game online, berdasarkan hasil dari peneliti hal tersebut terjadi pada mahasiswa angkatan 2015 yang memiliki tekanan beban kerja yang tinggi dengan cara bermain game online.

KESIMPULAN

Pada Penelitian ini dapat digambarkan bahwa terdapatnya tingkatan pada kecanduan *game online* menengah kecanduan *game online* parah pada remaja di kebun cengkeh Rt.01/ Rw 09 Desa Batu Merah.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, 2015. *Game Desing and Devlopment. USA : New Reader Publishing.*

Endang. 2006. *Dampak games online*.http://repositori.uinalauddin.ac.id/4814/1/dewi%20marlianti_opt.pdf Diakses 13/06/2020.

Majorsy, U., Kinasih, A. D Andriani, I.& Lisa, W (2013) Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Kecanduan Situs Jejaringan Sosial Pada Masa Dewasa Awal. *Prosiding Pesat,5.*

Soebastian, C O. (2010) Dampak Psikologi Negatif Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa (Doctoral) Diisertion, Prodi Psikologi Soegijpranata.

Goenawan. (2017). Profil Pengguna game online.

Rahman, A (2019) Panduan Memndidik Anak Di Era Digital : Atasi Anak Kecanduan Game Online Banjarmasin : Luminos Publish