

FENOMENA BERMAIN GAME DAN KEJADIAN INTERNET GAMING DISORDER (IGD) PADA REMAJA

Nia Agustiningih*, Frastika Fahrany, Qori Fanani

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kepanjen, Jl. Trunojoyo 16 Kepanjen, Malang, Jawa Timur 65163, Indonesia

*anisa.hanifa1115@gmail.com

ABSTRAK

Game adalah salah satu kegiatan rekreasi paling umum tanpa memandang budaya, usia, dan jenis kelamin, terutama sejak perkembangan internet. Bermain *game* yang bisa dilakukan bisa dilakukan secara *online* dan *offline*. Adapun bermain *game online* bisa menyebabkan kejadian *Intenet Gaming Disoder* (IGD). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang fenomena bermain *game* pada remaja Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas dan kejadian *Intenet Gaming Disoder* (IGD). Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional* dengan populasi dan sampel adalah remaja Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Pengumpulan data dilakukan selama 1 minggu dengan menggunakan *google form* dan *assessment* terhadap *internet gaming disorder* adalah berdasarkan DSM-5 yang diadaptasi dari *Video Game Dependency Scale* yang meliputi 9 kriteria dari *internet gaming disorder*. Hasil Penelitian disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan narasi. Dari 132 responden terdapat 40 remaja bermain *game online*, 63 bermain *game offline* dan 29 remaja bermain *game online* dan *offline*. Dari 40 remaja yang bermain *game online* tidak didapatkan kejadian *Intenet Gaming Disoder* (IGD). Diperlukan kehadiran orang tua secara emosional dan keluarga yang nyaman serta adanya upaya sosialisasi berkaitan dengan penggunaan waktu bermain *game* sebagai antisipasi dampak negatif bermain *game* sehingga *game* tidak mengganggu kehidupan.

Kata kunci: *game online*; *internet gaming disorder*; remaja

GAME PLAYING PHENOMENON AND EVENTS INTERNET GAMING DISORDER (IGD) FOR YOUTH

ABSTRACT

Games are one of the most common recreational activities regardless of culture, age and gender, especially since the development of the internet. Playing games that can be done can be done online and offline. As for playing online games, it can cause *Internet Gaming Disoder* (IGD) events. This study aims to determine the phenomenon of playing games in junior and senior high school teenager and the incidence of *Internet Gaming Disoder* (IGD). This study used a *cross sectional* design with a population and samples of children from junior and senior high schools. Data collection was carried out for 1 week using *google form* and an *assessment* of *internet gaming disorder* is based on the DSM-5 which was adapted from the *Video Game Dependency Scale* which includes 9 criteria for *internet gaming disorder*. The results of the study are presented in the form of a frequency distribution table and narrative. From the 132 respondents, 40 children played online games, 63 played offline games and 29 children played online and offline games. Of the 40 children who played online games, *Internet Gaming Disoder* (IGD) was not found. It takes the presence of parents emotionally and a comfortable family as well as socialization efforts related to the use of time to play games to anticipate the negative impact of playing games so that games do not interfere with life.

Keywords: *online game*; *internet gaming disorder*; teenager

PENDAHULUAN

Game adalah salah satu kegiatan rekreasi paling umum tanpa memandang budaya, usia, dan jenis kelamin, terutama sejak perkembangan internet (Hawi, Samaha, & Griffiths, 2018; Ryu et al., 2018). *Game* dapat dilakukan secara *online* maupun *offline*. *Game offline* adalah *game* yang dilakukan tanpa terhubung dengan jaringan internet. *Game online* adalah *game* yang dimainkan dengan komputer atau *smartphone* yang terhubung melalui jaringan internet.

Game online biasanya dimainkan secara bersamaan oleh pemain yang dapat berkomunikasi satu sama lain secara *real time*.

Perkembangan internet yang sangat pesat menyebabkan game online lebih banyak dipilih oleh remaja karena fitur yang disediakan sangat bernaknaka ragam. Remaja adalah kelompok usia terbanyak yang mengalami masalah dengan penggunaan *game online* yaitu kecanduan *game online* (Király et al., 2017; Samli, 2019). Pada dasarnya tujuan dari bermain *game online/offline* adalah untuk mengurangi kelelahan dan stress. Namun, pada kenyataannya *game online* yang dimainkan secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* secara psikologis ditandai dengan ketidaknyamanan psikologis yang dialami ketika remaja tidak dapat bermain *game online* seperti yang mereka inginkan. Kecanduan *game online* bisa membuat aktivitas sehari-hari terganggu. Pada remaja, kecanduan *game online* akan membahayakan kehidupan remaja. Perilaku kecanduan yang didefinisikan sebagai gangguan perilaku dalam mengontrol penggunaan internet *game* yang terus – menerus yang menyebabkan penurunan fungsi psikososial yang signifikan disebut dengan Internet Gaming Disorder (IGD). Adiksi dimulai dengan rasa keasyikan terhadap permainan. Pemain akan berpikir mengenai permainan di saat *offline* dan sering berfantasi bermain *game* ketika seharusnya berkonsentrasi dengan hal lain. Pemain *gamen* akan mulai melewati *deadline*, menghindari pekerjaan atau aktivitas sosial, dan menjadikan *internet gaming* menjadi prioritas. Hal tersebut merupakan bagian penting yang perlu mendapat perhatian agar supaya remaja yang bermain *game* bisa mengendalikan diri untuk mengatur waktu bermain *game* sehingga tidak mengganggu kehidupan remaja setiap hari termasuk sebagai pelajar. Berdasarkan latar belakang ini peneliti bertujuan untuk mengetahui “Fenomena Bermain *Game* Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama Dan Sekolah Menengah Atas Dan Kejadian Internet Gaming Disorder (IGD)”.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian cross sectional dengan pendekatan *survey*. Penelitian telah dilakukan pada bulan Februari 2021. Populasi dalam penelitian ini seluruh remaja sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas yang bersedia mengisi lembar kuesioner dalam bentuk *google form* yang disebarluaskan melalui *Whatsapp* selama 1 minggu. Kuesioner dikembangkan oleh peneliti sendiri yang berisi jenis kelamin, umur, responden tinggal bersama orang tua kandung/orang tua angkat/saudara/kakek/nenek, status orang tua (bercerai/tidak), orang tua sibuk bekerja/tidak, jenis *game*, dan alasan bermain *game*. Kuesioner yang digunakan untuk melakukan *assessment* terhadap *internet gaming disorder* adalah berdasarkan DSM-5 yang diadaptasi dari *Video Game Dependency Scale* yang meliputi 9 kriteria dari *internet gaming disorder*. Hasil uji reliabilitas kuesioner Dari masing – masing kriteria terdapat 2 pernyataan sehingga jumlahnya terdapat 18 pernyataan dengan *alpha cronbach* = 0,94 dan validitas antara 0,3 – 0,5 (Rehbein et al, 2015). Dalam menjawab kuesioner ini siswa diberikan instruksi pengisian berdasarkan perilaku siswa dalam *gaming* selama 12 bulan. Penilaian pada masing – masing pernyataan dilakukan dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 point yaitu: 1 = sangat tidak setuju, 2 = agak tidak setuju, 3 = agak setuju, 4 = sangat setuju. Hasil analisis dapat digolongkan *Internet Gaming Disorder* jika ada 5 atau lebih dari 9 kriteria dengan salah satu pernyataan pada masing – masing kriteria dengan jawaban sangat setuju.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *accidental sampling*. Sampel penelitian adalah remaja sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas yang memenuhi kriteria penelitian yaitu bersedia menjadi responden/bersedia mengisi kuesioner, telah menggunakan *game online/offline* minimal selama 12 bulan terakhir. Penelitian ini telah mendapatkan

persetujuan dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Nasional di STIKes Kepanjen. Data hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan narasi.

HASIL

Tabel 1.
 Karakteristik Umum Responden (n=132)

Variabel	f	%
Jenis kelamin		
Laki-laki	13	9,85
Perempuan	119	90,15
Umur		
14 Tahun	1	0,76
15 Tahun	37	28,03
16 Tahun	55	41,67
17 Tahun	30	22,73
18 Tahun	7	5,30
19 Tahun	2	1,52
Tinggal Bersama		
Orang Tua Kandung	111	84,09
Orang Tua Angkat (Ayah Angkat/Ibu Angkat)	3	2,27
Saudara/Kakek/Nenek	18	13,64
Orang Tua Bercerai		
Ya	18	13,64
Tidak	114	86,36
Orang Tua Sibuk Bekerja		
Ya	85	64,39
Tidak	47	35,61
Jenis <i>Game</i>		
Online	40	30,30
Offline	63	47,73
Online dan Offline	29	21,97
Alasan Bermain <i>Game</i>		
Bosan	42	31,82
Mengisi Waktu	37	28,03
Mengikuti Teman	3	2,27
Merasa Sendiri	11	8,33
Melarikan diri dari Permasalahan	7	5,30
Campuran (Merasa Bosan, Mengisi Waktu, Mengikuti Teman, Merasa Sendiri, Melarikan Diri dari permasalahan)	32	24,24

Tabel 1 diketahui bahwa dari 132 responden sebagian besar jenis kelamin laki – laki yaitu 119 remaja (90,15%), 55 remaja (41,67%) berusia 16 tahun, 111 remaja (84,09%) tinggal bersama orang tua kandung, 114 remaja (86,36%) memiliki orang tua yang tidak bercerai, 85 remaja (64,39%) memiliki orang tua yang sibuk bekerja, 63 remaja (47,73%) bermain *game offline* dan 42 remaja (31,82%) memiliki alasan bermain *game* karena bosan.

Tabel 2

Jawaban Sangat Setuju	f	%
5 atau lebih kriteria	0	0
4 kriteria	3	7,5
3 kriteria	3	7,5
2 kriteria	4	10
1 kriteria	8	20
Tidak ada kriteria dengan jawaban sangat setuju	22	55

Tabel 2, diketahui tidak ada responden yang mengalami gejala *internet gaming disorder*.

PEMBAHASAN

Bermain *game online/offline* tidak memandang jenis kelamin, hal ini sebagaimana terlihat pada tabel 1 bahwa responden yang bermain *game (online/offline)* terdiri dari laki – laki dan perempuan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa antara laki – laki dengan perempuan memiliki kesempatan yang sama dalam bermain game walaupun laki – laki lebih memiliki pengalaman dan ketrampilan bermain game dari pada remaja perempuan (Dong, Wang, Wang, Du, & Potenza, 2019) dan kecenderungan bermain game tidak hanya dilakukan oleh remaja laki – laki dari perempuan meskipun beberapa penelitian menyatakan kejadian kecanduan game lebih banyak dialami oleh remaja laki – laki (Dindar, 2018; Yen et al., 2019).

Berdasarkan tabel 1 bahwa dari usia 14 – 19 tahun pada remaja sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas didapatkan data bahwa usia terbanyak responden yang bermain *game* pada usia 16 tahun. Menurut beberapa penelitian bahwa pada rentang usia 13 – 29 tahun dan usia 16 – 21 tahun diketahui bahwa rata – rata usia prevalensi yang mengalami kejadian kecanduan bermain *game* berada pada usia 16 tahun (Hawi & Samaha, 2017; Hawi, Samaha, & Griffiths, 2018). Pada masa remaja kehadiran emosional orang tua sangat diperlukan sebagai upaya untuk membentuk jati diri pada remaja yang sedang proses berkembang. Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa sebagian besar orang tua tidak bercerai, sebagian besar responden tinggal bersama dengan orang tua kandung dan sebagian besar orang tua sibuk bekerja. Beberapa kondisi sosial dan tuntutan ekonomi sering kali menjadikan kehadiran orang tua secara emosional berkurang (Samli, 2019). Kurangnya atau tidak adanya kehadiran emosional orang tua merupakan salah satu faktor yang mendorong remaja untuk mencari pelarian atau kenyamanan (Throuvala, Janikian, Griffiths, Rennoldson, & Kuss, 2019).

Game menjadi *coping* dari segala permasalahan yang dihadapi. Seperti halnya obat-obatan, *gaming* digunakan untuk menghindari lingkungan yang menekan dan perasaan yang tidak menyenangkan sehingga mereka akan melupakan masalah mereka. Seseorang yang merasa terisolasi dari dunia nyata akan menjadi orang lain yang merasa percaya diri melalui *game*. Hasil penelitian pada tabel 1 menjelaskan bahwa responden menggunakan jenis *game online/offline* atau keduanya serta memiliki variasi alasan bermain *game*. Beberapa tahun terakhir internet gaming lebih banyak disukai seiring dengan perkembangan internet. Beberapa penelitian menjelaskan bahwa beberapa motivasi mengapa seseorang tertarik terhadap *internet gaming*, antara lain karena hiburan dan kesenangan, koping emosi, mencari tantangan, dan melarikan diri dari kenyataan (Rehbein, Kliem, Baier, Mößle, & Petry, 2015; Ryu et al., 2018; Saunders et al., 2017). Penggunaan *internet gaming* sebagai bentuk koping terhadap permasalahan di dunia nyata, hal ini sesuai dengan (Jiang, 2019) yang menjelaskan bahwa individu yang sudah terlalu berlebihan menggunakan *game online* bisa diartikan bahwa

individu melarikan diri dari keadaan depresi. Dari hasil penelitian yang tercantum pada tabel 2 didapatkan data bahwa kejadian *Internet Gaming Disorder* (IGD) tidak ditemukan (tidak ada responden yang menjawab sangat setuju pada 5 kriteria atau lebih) pada 40 responden yang menggunakan *game online*. Namun dari hasil penelitian tetap perlu mendapatkan perhatian dikarenakan terdapat 3 orang yang menjawab sangat setuju pada 4 kriteria, meskipun hal ini masih belum termasuk dalam analisis *Internet Gaming Disorder* (IGD) namun bisa dikatakan sudah mendekati pada minimal 5 kriteria sehingga diharapkan tidak sampai pada kejadian *Internet Gaming Disorder* (IGD).

Internet gaming disorder merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang secara berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis (Throuvala et al., 2019). Pada dasarnya tujuan dari *game online* adalah untuk mengurangi kelelahan dan stress. Namun, pada kenyataannya *game online* yang dimainkan secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* secara psikologis ditandai dengan ketidaknyamanan psikologis yang dialami ketika remaja tidak dapat bermain *game online* seperti yang mereka inginkan. Kecanduan *game online* bisa membuat aktivitas sehari-hari terganggu. Pada remaja, kecanduan *game online* akan membahayakan kehidupan remaja. Beard & Wickham (2016) menjelaskan bahwa pemain yang kecanduan cenderung lebih memilih karakter yang mereka ciptakan di dalam permainan dibandingkan diri mereka sendiri dan berharap menjadi karakter tersebut di dalam dunia nyata. Beberapa hasil penelitian menjelaskan bahwa individu menyukai menghabiskan waktu dengan teman *online*-nya, mereka merasa bahwa kebutuhan sosial mereka terpenuhi dari teman *online* (Zajac, Ginley, & Chang, 2020). Tidak ada kepribadian tertentu berkaitan dengan *internet gaming disorder*, beberapa peneliti menghubungkan diagnosa dari gangguan ini dengan gangguan depresi, ADHD, atau obsesif kompulsif (Liu et al., 2018; Ryu et al., 2018). Karakteristik kepribadian yang biasanya berkaitan dengan *internet gaming addiction* antara lain *neuroticism*, agresi, dan sikap bermusuhan, dan mencari perhatian (Hawi & Samaha, 2017).

SIMPULAN

Dengan berkembangnya internet, fenomena bermain *game* terutama *game online* sangat diminati namun dari responden yang bermain *game online* tidak ditemukan adanya kejadian *Internet Gaming Disorder* (IGD).

DAFTAR PUSTAKA

- Dindar, M. (2018). An empirical study on gender, video game play, academic success and complex problem solving skills. *Computers and Education*, 125, 39–52. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.018>
- Beard, C. L., & Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 61, 507–515. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.046>
- Dong, G., Wang, Z., Wang, Y., Du, X., & Potenza, M. N. (2019). Gender-related functional connectivity and craving during gaming and immediate abstinence during a mandatory break: Implications for development and progression of internet gaming disorder. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 88, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.pnpbp.2018.04.009>
- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2017). Validation of the Arabic Version of the Internet Gaming Disorder-20 Test. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(4), 268–272.

<https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0493>

- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70–78. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Jiang, Q. (2019). Internet addiction among cyberkids in China: Risk factors and intervention strategies. In *Internet Addiction Among Cyberkids in China: Risk Factors and Intervention Strategies*. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-3792-5>
- Király, O., Slezcka, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253–260. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>
- Liu, L., Yao, Y. W., Li, C. shan R., Zhang, J. T., Xia, C. C., Lan, J., ... Fang, X. Y. (2018). The comorbidity between internet gaming disorder and depression: Interrelationship and neural mechanisms. *Frontiers in Psychiatry*, 9(APR), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00154>
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842–851. <https://doi.org/10.1111/add.12849>
- Ryu, H., Lee, J. Y., Choi, A., Park, S., Kim, D. J., & Choi, J. S. (2018). The relationship between impulsivity and internet gaming disorder in young adults: Mediating effects of interpersonal relationships and depression. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(3), 1–11. <https://doi.org/10.3390/ijerph15030458>
- Samli, R. (2019). Psychological, Social, and Cultural Aspects of Internet Addiction. In *Internet and Technology Addiction*. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-8900-6.ch002>
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., ... Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 271–279. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.039>
- Throuvala, M. A., Janikian, M., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. J. (2019). The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 48–62. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.05>
- Yen, J. Y., Lin, H. C., Chou, W. P., Liu, T. L., & Ko, C. H. (2019). Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(17). <https://doi.org/10.3390/ijerph16173181>
- Zajac, K., Ginley, M. K., & Chang, R. (2020). Treatments of internet gaming disorder: a systematic review of the evidence. *Expert Review of Neurotherapeutics*, 20(1), 85–93. <https://doi.org/10.1080/14737175.2020.1671824>