

PERBEDAAN GENDER TERHADAP KECANDUAN INTERNET DAN GAME ONLINE PADA REMAJA

Fitra Fitriani¹, Erina dwi saputri², Mayang Permata Sari³, Rio Anugrah⁴, Apriyadi⁵

¹⁻³Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

⁴Politeknik Negeri Sriwijaya

⁵Universitas Sriwijaya

Corresponding email: fitrafitriani55@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Submission: 29-11-2023

Review: 17-12-2023 - 25-12-2023

Revised: 31-12-2023

Accepted: 31-12-2023

Published: 31-12-2023

Keywords

Internet addiction

Gender

Gadget

Teenager

Kata Kunci

Kecanduan Internet

Jenis Kelamin

Gawai

Remaja

ABSTRACT

This study aims to determine the level of internet addiction and playing online games in adolescents in terms of gender differences. Internet addiction and addiction to playing online games in adolescents are reviewed from the age range of the first 12-15 years, 15-18 years, 18-21 years which are also reviewed from gender differences. The method of this study using quantitative methods, this study involved 111 respondents (aged from 12 years to 21 years) while the number of respondents in this study amounted to 65.8% with female gender and 34.2% of respondents with male gender. Internet addiction variables using the Internet Addiction Test (IAT) developed by Kimberly Young' (1996) and adapted by Adi (2003) with 10 items. From the results of this study shows that women tend to be more addicted to the internet and online games compared to men, it shows that the more mature a person is, the level of addiction to the internet and online games tends to decrease.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan internet dan bermain game online pada remaja yang ditinjau dari perbedaan gender. Kecanduan internet dan kecanduan bermain game online pada remaja ditinjau dari rentang usia yang pertama 12-15 Tahun, 15-18 Tahun, 18-21 Tahun yang juga ditinjau dari perbedaan gender. Metode penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif, penelitian ini melibatkan 111 responden (berusia dari 12 Tahun hingga 21 Tahun) adapun jumlah responden dalam penelitian ini berjumlah 65,8% dengan gender Perempuan dan 34,2% responden dengan gender Laki-Laki. Variabel kecanduan internet menggunakan Internet Addiction Test (IAT) yang dikembangkan oleh Kimberly Young, (1996) dan diadaptasi oleh Adi (2003) dengan 10 item. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Perempuan cenderung lebih kecanduan internet dan game online dibandingkan dengan Laki-Laki, hal ini menunjukkan bahwa semakin dewasa seseorang, tingkat kecanduan internet dan game online cenderung berkurang.

Pendahuluan

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk hidup, salah satu adalah bermain. Bermain merupakan rancangan aktivitas yang sangat beragam yang dihubungkan dengan ranah fisik motorik, ranah kognitif dan ranah sosial emosional. Aktivitas fisik motorik dapat ditekankan dalam kegiatan bermain game.

Santrock (2007) menyatakan “Game adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan, aturan yang sering melibatkan kompetensi dengan satu individu atau lebih. Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan localarea network (LAN) game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan game offline, karena para pemain bisa berkomunikasi danberinteraksi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting.

Hadirnya game online di Indonesia disambut hangat terutama di kalangan remaja, dan anak-anak. Hasil Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI) menemukanadanya peningkatan pengguna internet, terutama jika dibandingkan dengan hasil riset APJI mengenai hal yang sama di tahun 2012. Penelitian mengenai profil pengguna internet di Indonesia tahun 2012 adalah 23,24%. Sementara survei di tahun 2014 menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia adalah 34,9%.Game online termasuk salah satu permainan yang menguras emosi dan memerlukan waktu yang lama dalam menggunakannya.

Selanjutnya (Zhong, 2009) menjelaskan game online merupakan permainan di mana pemain difokuskan pada permainan secara online dan semua hal yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain game online akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu. Pengertian Kecanduan Internet Kecanduan internet adalah suatu kondisi dimana pengguna internet secara bertahap mengembangkan kebiasaan menggunakan internet. Hal ini mungkin dapat dilihat dalam tingkat toleransi yang meningkat pada alkoholik yang secara bertahap meningkatkan konsumsi alkohol untuk memperoleh efek yang diinginkan (Young, 1996).

Menurut Suler (Suler, 1996) kecanduan internet adalah pengguna internet yang memisahkan kehidupan nyata dengan dunia cyberspace. Dunia cyberspace tersebut menjadi dunia tersendiri, dan pengguna internet tidak membicarakannya dengan orang- orang dalam kehidupannya.Pendapat dari beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa menjelajah dunia internet bisa membahayakan kesehatan. Seperti banyak diduga oleh orang, login ke internet dan kemudian menjelajah bisa menyebabkan addictive, yang mengarah ke penyakit Internet Addiction Syndrome (IAS). Kecanduan internet atau tepatnya ketergantungan terhadap internet, saat ini sudah melanda masuk kesemua lapisan masyarakat baik diperkotaan maupun perdesaan, sekolah-sekolah, kampus-kampus, kantor-kantor bahkan rumah-rumah.

Menurut Young (Ekopriyono, 1998) sejumlah orang yang sebelumnya kecanduan alkohol atau minuman keras lainnya beralih ke internet sebagai pengganti kecanduan yang lebih aman.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang bersifat korelasi atau hubungan, yaitu untuk mengetahui adanya hubungan antara Variabel Internet Adiksi dan Variabel Game Online. Variabel kecanduan internet menggunakan Internet Addiction Test (IAT) yang dikembangkan oleh Kimberly Young, (1996) dan diadaptasi oleh Adi (2003) dengan 10 item. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 111 responden dengan rentang usia 12-21 Tahun yang dibagi menjadi 3 bagian, remaja awal, tengah, akhir. Dengan berjenis kelamin baik Laki-Laki maupun Perempuan melalui Google Form.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Kusioner. Kusioner adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Ghufron & Risnawita, 2011).

Teknik pengukuran dalam penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert. Pasolong menyatakan bahwa skala likert merupakan suatu pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Pasolong, 2012).

Hasil dan Diskusi

Responden yang terlibat sebanyak 111 orang, yang di antara nya merupakan remaja tingkat awal, tengah serta akhir, dengan rentang usia dari 12-21 Tahun. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kecenderungan terhadap kecanduan internet dan bermain game online yang ditinjau dari perbedaan gender.

Descriptive Statistics

	Internet Adiksi	
	Laki - Laki	Perempuan
Valid	38	72
Missing	0	0
Mean	25.053	25.569
Std. Deviation	4.753	6.641
Minimum	16.000	10.000
Maximum	36.000	50.000

Note. Excluded 889 rows from the analysis that correspond to the missing values of the split-by variable Jenis Kelamin

Penelitian ini menggunakan metode Descriptive Statistics. Descriptive Statistics adalah metode-metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu data sehingga memberikan informasi yang berguna (Walpole, 1995). Descriptive Statistics berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi (Sugiyono, 2007).

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat di simpulkan bahwa Perempuan lebih cenderung mengalami Internet Adiksi di bandingkan dengan Laki-Laki, dapat dilihat dari jumlah Mean yang diperoleh yaitu Perempuan 25.569 dan Laki-Laki 25.053.

Descriptive Statistics

	Internet Adiksi		
	12 - 15 Tahun	15 - 18 Tahun	18 - 21 Tahun
Valid	2	17	91
Missing	0	0	0
Mean	27.500	25.412	25.341
Std. Deviation	0.707	6.709	6.004
Minimum	27.000	10.000	14.000
Maximum	28.000	34.000	50.000

Note. Excluded 889 rows from the analysis that correspond to the missing values of the split-by variable Usia

Berdasarkan hasil penelitian di atas remaja tingkat awal dengan rentang usia 12-15 Tahun lebih cenderung kecanduan internet dan game online, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian kami yang dimana jumlah Mean yang diperoleh adalah remaja awal dengan rentang usia 12-15 Tahun 27.500, remaja tengah dengan rentang usia 15-18 Tahun 25.412, dan remaja akhir dengan rentang usia 18-21 Tahun 25.341. jadi bisa kita lihat jika semakin dewasa seseorang, tingkat kecanduan internet dan game online sudah mulai berkurang.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan melalui metode pendekatan kuantitatif, dan hasil analisis data yang digunakan metode Descriptive Statistic dapat disimpulkan bahwa Perempuan lebih cenderung mengalami internet Adiksi dibandingkan dengan Laki-Laki, Dapat dilihat dari jumlah Mean yang diperoleh yaitu Perempuan 25.569 dan Laki-Laki 25.053. Sedangkan jika dilihat dari aspek usia remaja tingkat awal dengan rentang usia 12-15 Tahun lebih cenderung kecanduan internet dan game online, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian kami yang dimana jumlah Mean yang diperoleh adalah Remaja Awal dengan rentang Usia 12-15 Tahun 27.500, Remaja Tengah dengan rentang usia 15-18 Tahun 25.412, dan Remaja Akhir dengan rentang usia 18-21 Tahun 25.341. Jadi bisa kita lihat jika semakin dewasa seseorang, tingkat kecanduan internet dan game online sudah mulai berkurang.

Referensi

- AbdAleati, N. S., Zaharim, N. M., & Mydin, Y. O. (2016). *Religiousness and mental health: Systematic review study*. Journal of Religion & Health, 55(6), 1929–1937.
- Abdullah, A., Hort, K., Abidin, A. Z., & Amin, F. M. (2012). How much does it cost to achieve coverage targets for primary healthcare services? A costing model from Aceh,

- Indonesia. *International Journal of Health Planning and Management*, 27(3), 226–245.
- Achsani, Muhammad Ricky Yusuf and , Dra. Partini, M.Si. (2023) *Hubungan Kecemasan Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Jenis Kelamin*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Aggarwal, N. K. (2013). *Cultural psychiatry, medical anthropology and the DSM-5 field trials*. *Medical Anthropology*, 32, 393–398.
- Alang, S. M. (2016). “*Black folk don’t get no severe depression*”: Meanings and expressions of depression in a predominantly black urban neighborhood in Midwestern United States. *Social Science & Medicine*, 157, 1–8.
- Aljomaa, S. S., Al-Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., Abduljabbar, A. S. (2016). *Smartphone addiction among university students in the light of some variables*. *Computers in Human Behavior*, (61), 155-164. Diunduh dari <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041>.
- Ananta, A., Arifin, E. N., Hasbullah, M. S., Handayani, N. B., & Pramono, A. (2015). *Demography of Indonesia’s ethnicity*. Singapore: Institute of Southeast Asian Studies.
- Anshari, M., Alas, Y., Hardaker, G., Jaidin, J. H., Smith, M., & Ahad, A. D. (2016). *Smartphone habit and behavior in Brunei: personalization, gender, and generation gap*. *Computers in Human Behavior*, 64, 719-727.
- APA. (2013). *American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual on Mental Disorder* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Arisandy, D. (2009). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Mahasiswa Universitas Bina Darma Tahun 2009 Palembang*. *Jurnal Ilmiah*, 3(2), 1-13.
- Ariyanto, A. (2017). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Remaja Di Surakarta*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Asih, A. T., & Fauziah, N. (2017). *Hubungan antara kontrol diri dengan kecemasan jauh dari smartphone (nomophobia) pada mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Diponegoro Semarang*. *Jurnal Empati*, 6 (2), 15-20.
- Astati, A., Hamid, R., & Marhan, C. (2020). *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada remaja*. *Jurnal Sublimapsi*, 1(3), 80–89. <https://doi.org/10.36709/sublimapsi.v1i3.12766>
- Azies, RN. 2011. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers*. di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang
- Bhawika, A., Suminar, & Retno, D. (2015). *Perbedaan Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online di Tinjau dari Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orang tua*. *Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 4 (1), 18-23
- Buchalter, S. I. (2009). *Art therapy techniques and applications*. London: Jessica Kingsley Publishers.

- Caplan, S. E. (2007). *Relations among loneliness, social anxiety, and problematic Internet use*. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 234–242
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., & Floderus, B. (2012). *Prevalence of pathological Internet use among adolescents in Europe: demographic and social factors*. *Addiction Research and Theory*, 107(12), 2210–2222.
- Elhai, J. D., Rozgonjuk, D., Yildirim, C., Alghraibeh, A. M., & Alafnan, A. A. (2019). *Worry and anger are associated with latent classes of problematic smartphone use severity among college students*. *Journal of Affective Disorders*, 246, 209–216. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2018.12.047>
- Febriana S, Widayastuti. 2012. *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online*[skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Feprinca, D. (2014). *Hubungan Motivasi Bermain Game Online pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence of The Ancients Dota 2*. Diakses pada 2 April 2016 dari <http://psikologi.ub.ac.id/wp-content/uploads/2014/09/JURNAL8.pdf>
- Hakim, S. N., Raj, A. A., & Prastiwi, D. F. C. (2017). *Remaja dan internet*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi, ISBN: 978-602-361-068-6
- Huna, H. F., Arnani R.P.N., (2021). *Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Jenis Kelamin*. Tulung agung.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). *Gender and Computer Games: Exploring Females Dislikes*. *Journal Of Computer - Mediated Communication*, 11(4), 910-931.
- Indahtiningrum, F. (2013). *Hubungan Antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya*. *Jurnal ilmiah mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(1), 1-17.
- Lexy J. Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lisnawati (2021) *Gambaran Kecanduan Game Online Pada Siswa*. Other thesis, Universitas Islam Riau.
- Mi Ha, Y., & Hwang W, J. (2014). *Gender differences in internet addiction associated with psychological health indicators among adolescents using a national web-base survey*. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 12(5), 660–669. DOI: 10.1007/s11469-014-9500-7
- Mulyati Tri. (2018). *Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Sma Mardasiswa Semarang*. Volume 7 (Nomor 4), Semarang. Halaman 152-161.
- Ondang, L. G., dkk. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di*

- Surakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta. Diakses pada 22 Maret 2016
<http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/candrajiwa/article/view/27>.
- Raihana, P. A. (2010). *Perbedaan kecenderungan kecanduan internet ditinjau dari tipe kepribadian introvert-ekstrovert dan jenis kelamin*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/14814/Perbedaankecenderungan-kecanduan-internet-ditinjau-dari-tipe-kepribadian-introvert-ekstrovert-dan-jenis-kelamin>.
- Rosita, T. dkk.(2021). *Profil Kecanduan Game Di Smpn 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut*. Vol. 4, No. 1, Garut.
- Soemarwoto, Otto, 1998. *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/download/6191/2241>
- Utami, A. N. (2019). *Dampak negatif adiksi penggunaan smartphone terhadap aspek-aspek akademik personal remaja*. Perspektif Ilmu Pendidikan, 33(1), 1–14
- Virlia, S. Setiadi, S. (2016). *Hubungan Pecandu Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat*. Vol 9, No.2 Jakarta Barat.
- Wulandari, R. (2015). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja*. di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang, 133, 123-145.
- Yuliani, Wayan Eka (2020) *Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Emerging Adulthood*. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Zhai, B., Li, D., Jia, J., Liu, Y., Sun, W., & Wang, Y. (2019). Peer victimization and problematic internet use in adolescents: The mediating role of deviant peer affiliation and the moderating role of family functioning. *Addictive Behaviors*, 96, 43–49. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.016>
- Zhang, Y., Qin, X., & Ren, P. (2018). Adolescents' academic engagement mediates the association between Internet addiction and academic achievement: The moderating effect of classroom achievement norm. *Computers in Human Behavior*, 89, 299–307. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.018>