

PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA GEN Z

M. Noer Pasha Radandi¹, Syakira Salsabila², Dea Dalina³, Thalia Indah Desrina⁴, Suta Nurrahman⁵, Laura Oktreza Delin⁶

¹⁻⁴Universitas Islam Negeri Raden Fatah, ⁵⁻⁶Universitas Islam Negeri Raden Intan

Corresponding email:

ARTICLE INFO

Article History

Submission: 04-06-2023

Review: 04-06-2023 - 25-12-2023

Revised: 30-12-2023

Accepted: 30-12-2023

Published: 30-12-2023

Keywords

Keterampilan social

Kecanduan game online

Remaja gen z

Gangguan mental

Gaming disorder

ABSTRACT

The notion of game addiction is the use of playing games excessively and repeatedly which results in the appearance of problems in social, emotional aspects and game players cannot control excessive game playing activities. Currently, online game enthusiasts are already rife in Indonesia. In the digital era, games are developing very fast. Online games are currently a product that is on the rise and is popular among teenagers. Online games are for entertainment, but many teenagers play online games excessively and use them as an escape from reality, leading to addiction. This has a negative impact on various aspects of the lives of adolescents. This study aims to find a relationship between online game addiction and social skills. As well as the influence of online game addiction on social skills in adolescents. The method used in this research is correlational quantitative method. Data collection through a google form questionnaire. The results of this study indicate that there is a weak correlation between online game addiction and social skills, with $\rho = 0.301$. This research also shows that men are more often addicted to online games than women. Also addiction to this game is more common in adolescents aged (22-23).

ABSTRAK

Pengertian kecanduan game adalah penggunaan bermain game secara berlebihan dan berulang-ulang yang mengakibatkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain game tidak dapat mengontrol aktivitas bermain game secara berlebihan. Saat ini peminat game online sudah marak di Indonesia. Di era digital, game berkembang sangat pesat. Game online saat ini menjadi produk yang sedang naik daun dan populer di kalangan remaja. Game online memang bertujuan untuk hiburan, namun banyak remaja yang bermain game online secara berlebihan dan menggunakannya sebagai pelarian dari kenyataan sehingga berujung pada kecanduan. Hal ini membawa dampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial. Serta pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan sosial pada remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional. Pengumpulan data melalui kuesioner google form. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan yang lemah antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial, dengan $\rho = 0,301$. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pria lebih sering kecanduan game online dibandingkan wanita. Kecanduan game ini juga lebih banyak terjadi pada remaja berusia (22-23).

Pendahuluan

Saat ini peminat game online tersebar luas di Indonesia. Di era digital, game berkembang dengan sangat cepat. Game online saat ini menjadi produk paling populer di kalangan remaja. Game online dimaksudkan untuk hiburan, akan tetapi seringkali game online dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai pelarian dari kenyataan, yang menyebabkan kecanduan. Hal ini berdampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan kaum muda. Menurut *WHO*, kecanduan game online termasuk dalam kategori gangguan mental baru yang disebut Gaming Disorder (GD). Gangguan permainan diusulkan di bawah kategori besar penyalahgunaan zat atau perilaku adiktif. Efek nya hampir sama dengan kecanduan obat-obatan terlarang atau alkohol. Kecanduan game online sering ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan untuk bermain game, membuatnya sulit atau tidak mungkin untuk menghentikan perilaku tersebut meskipun semua cara telah digunakan.

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) pengertian dari kecanduan game sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan.

Remaja lebih sering atau mudah terpengaruh terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa-masa ketidakstabilan membuat kaum muda cenderung mudah mencoba hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga dikaitkan dengan stereotype masa bermasalah (Hurlock, 2010) ketika keinginan untuk mencoba hal baru berisiko berubah menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik dengan aktivitas lain dan merasa tidak nyaman ketika tidak bisa bermain game online (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015).

Alasan kecanduan game online adalah karena itu membuat Anda merasa bahagia dan otak menghubungkan pada dopamine, hormon yang membuat Anda bahagia. Dalam keadaan normal itu akan membuat ketagihan. Objek yang menyenangkan merangsang otak untuk menghasilkan dopamine ekstra atau berlebih. Jumlah dopamine yang berlebihan merusak fungsi hipotalamus, bagian otak yang bertanggung jawab untuk mengatur emosi, menghasilkan suasana hati yang percaya diri, bersemangat, dan bahagia yang tidak wajar. Akibatnya tubuh otomatis jadi ketagihan dan ingin merasakan lagi. Jangka waktu yang berulang ini menyebabkan penggunaan candu berulang dalam jangka waktu yang lebih lama. Jika ini terjadi terus menerus terlalu lama, reseptornya akan rusak dan menyebabkan otak kecanduan.

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2013) menemukan bahwa 10,15% remaja Indonesia kecanduan game online. Artinya, satu dari sepuluh remaja di Indonesia dikatakan mengalami kecanduan game online. Fenomena game online semakin meningkat dan memprihatinkan karena banyak anak muda yang kecanduan game online. Ghuman & Griffiths (2012) menyatakan bahwa aktivitas game online yang berlebihan menyebabkan masalah seperti pengabaian aktivitas sosial, kehilangan manajemen waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan

Gangguan ini secara signifikan telah mengubah prioritas kaum muda, mengakibatkan minat yang sangat rendah pada apa pun yang tidak terkait dengan game online (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan game online semakin tidak bisa mengontrol waktu bermainnya. Dan hal inilah yang menyebabkan remaja mengabaikan dunia nyata dan peran mereka di dalamnya. Kecanduan game online dapat menimbulkan efek negatif atau

berbahaya bagi anak muda yang mengalaminya. Dampak kecanduan game internet meliputi lima aspek, antara lain kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan finansial (King & Delfabbro, 2018; Sandy & Hidayat, 2019).

Oleh karena itu, game online sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi harus disikapi secara hati-hati agar tidak berdampak buruk bagi generasi muda. Untuk itu, perlu dilakukan tindakan pencegahan untuk menghindari kecanduan game online.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan social pada remaja di universitas islam negeri raden fatah Palembang.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan termasuk ke dalam penelitian analisis korelasi rank sparmen untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dan kreterampilan sosial. Penelitian dilaksanakan pada 14 April – 14 Mei 2023, berlokasi di universitas islam negeri raden fatah Palembang.

Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa/i UIN raden fatah fakultas psikologi berjumlah 254. Kriteria penelittian ini adalah mahasiswa/i fakultas psikologi UIN raden fatah Palembang. Bersedia menjadi responden penelitian. Dan pernah bermain game online minimal 6 bulan terakhir.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner *google form* yang berisi total 23 item yang terdiri dari variable x 16 item dan variable y 7 item. Kecanduan game online pada penelitian ini terbagi menjadi 5 kategori, yaitu: sangat setuju, tidak setuju,imbang, setuju, sangat setuju. Begitupun dengan keterampilan social.

Penelitian ini menggunakan 2 instrumen, yaitu Online game addiction among adolescent: motivation and prevention. Secara total, 800 survei didistribusikan dan 682 (85%) dikembalikan, dari yang 623(78%) valid. Instrument kedua adalah Effects of social skill training program on social skiil of young people. Ditemukan M= 302.38 dan skor post-test pada kelompok kontrol dihitung M=296.61. Terjadi peningkatan sebesar 5,77 poin antara skor postes kelompok eksperimen dan skor postes kelompok kontrol serta perbedaannya antara rata-rata ditemukan signifikan ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa ada yang signifikan.

Hasil dan Diskusi

Tabel 1. Hasil uji normalitis

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kecanduan_Game_Online	.061	254	.024	.986	254	.016
Keterampilan_Sosial	.089	254	.000	.959	254	.000

Berdasarkan pada table 1. Dapat diketahui bahwa nilai signifikan baik pada *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk* adalah kurang dari 0,05 pada variabel kecanduan game online dan keterampilan sosial. Yang berarti penyebarandata untuk kedua variabel tersebut tidak normal. Karena syarat agar sebuah distribusi dat daat dikatakan normal jika nilai signifikannya lebih dari 0,05. sehingga pengujian hipotesis penelltian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data korelasi *rank spearmen*.

Table 2 Hasil uji hipotesis

		Kecanduan_Ga me_Online	Keteramp ilan_Sosi al	
Spearman's rho	Kecanduan_Game_Online	Correlation Coefficient	1.000	
		Sig. (1-tailed)	.000	
		N	254	
	Keterampilan_Sosial	Correlation Coefficient	.301**	1.000
		Sig. (1-tailed)	.000	.
		N	254	254

Bedasarkan hasil pada table 2. Diperoleh nilai signifikannya adalah 0 yang dapat disimpulkan adanya korelasi antara variabel kecanduan game online dan keterampilan sosial karena syarat agar hubungan variabel yang berkorelasi jika nilai sgnifikannya lebih dari 0,05. Kemudian berdasarkan table di atas diperoleh bahwa nilai rho adalah 0,301. Dalam nilai korelasi *rank spearmen*, nilai rho tersebut berada diantara $0,3 \leq \rho < 0,5$ sehingga dapat dikatakan bahwa korelasi antara kecanduan game online dan keterampilan sosial dikategorikan sebagai korelasi yang lemah.

Table 3 Hasil uji perbandingan gender

Gender		Kecanduan_Ga me_Online	Keterampilan_S osial
Laki-Laki	Mean	48.6050	24.4790
	N	119	119
	Std. Deviation	14.03942	5.72809
Perempuan	Mean	44.2889	25.2815
	N	135	135
	Std. Deviation	13.46963	4.15673
Total	Mean	46.3110	24.9055
	N	254	254
	Std. Deviation	13.88098	4.96141

Berdasarkan table 3. Diperoleh nilai mean pada laki-laki pada kecanduan game online adalah 48,60 hal ini dapat diartikan bahwa laki-laki lebih sering bermain game online di bandingkan perempuan. Kemudian di lihat pada table yang sama keterampilan sosial pada perempuan lebih tinggi dari laki-laki bernilai mean 25,28 sementara laki-laki bernilai mean 24,47. Hal ini membuktikan bahwa laki-laki lebih sering bermain game online dibandingkan perempuan.

Table 4 Hasil uji perbandingan usia

Age	Kecanduan_Ga me_Online	Keterampilan_S osial
-----	---------------------------	-------------------------

18-19	Mean	46.1250	24.9474
	N	152	152
	Std. Deviation	13.26566	5.03075
20-21	Mean	46.0870	24.0435
	N	69	69
	Std. Deviation	13.80829	4.99245
22-23	Mean	47.6364	26.5152
	N	33	33
	Std. Deviation	16.90381	4.23616
Total	Mean	46.3110	24.9055
	N	254	254
	Std. Deviation	13.88098	4.96141

Berdasarkan pada table 4, terdapat bahwa kecanduan game online lebih cenderung banyak di alami remaja usia 22-23 tahun. Dan tingkat keterampilan sosial lebih rentang di usia 18-19 tahun. Dengan kata lain mahasiswa tahun ketiga (22-23) lebih sering bermain game online dibandingkan mahasiswa tahun pertama (18-19) hal tersebut mungkin disebabkan karena Hal-hal yang terjadi dalam kehidupannya tidak sesuai dengan apa yang mereka pikirkan sehingga mereka melarikan hal tersebut ke game online.

Beberapa player game online merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dengan formasi avatar yang membenamkan mereka dalam dunia fantasi ciptaan mereka sendiri. Hal ini dapat menyebabkan seseorang mengasingkan dirinya dari dunia luar atau kehilangan kontak dengan dunia nyata, yang dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun sosialisasi online ditemukan meningkat, sosialisasi kehidupan nyata menurun pada saat yang sama (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya biasanya kesulitan bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial dan keengganan berinteraksi dengan masyarakat, keluarga dan teman merupakan ciri remaja kecanduan game online (Sandy & Hidayat, 2019).

Game online memiliki efek positif saat digunakan untuk hiburan (Adams, 2013), dengan beberapa perasaan lelah dan stres berkurang dengan bermain game (Russoniello, O'Brien & Parks, 2009). Namun, sekarang terjadi bahwa game online terlalu sering dimainkan dan sebagai pelarian dari realitas kehidupan, yang mengarah pada kecanduan game online (Hussain & Griffiths, 2009).

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data di peroleh hasilnya bahwa di temukan korelasi yang lemah antara kecanduan game online dan keterampilan social. Kemudian diperoleh bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada mahasiswa laki-laki dibandingkan perempuan. Selanjutnya ditemukan mahasiswa tahun ketiga (22-23) lebih sering mengalami kecanduan game online di bandingkan mahasiswa tahun pertama (18-19).

Referensi

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing.
- Al-Taujih, J., Salimah, N., & Zukdi, I. (2020). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 12 PADANG. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 6(2), 128–138. <https://doi.org/10.15548/atj.v6i2.2127>
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., Gmel, G. (2016).

- Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192
- Dewantari, T., & Masya, H. (2018). Hubungan Keterampilan Sosial dan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 8 Yogyakarta. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 165. <https://doi.org/10.24042/KONS.V5I2.3175>
- Edrizal, E. (2018). PENGARUH KECANDUAN SISWA TERHADAP GAME ONLINE (STUDI TENTANG KEBIASAAN SISWA BERMAIN GAME ONLINE) DI SMP N 3 TELUK KUANTAN. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/PJR.V2I6.6543>
- Edrizal, E. (2018). PENGARUH KECANDUAN SISWA TERHADAP GAME ONLINE (STUDI TENTANG KEBIASAAN SISWA BERMAIN GAME ONLINE) DI SMP N 3 TELUK KUANTAN. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/PJR.V2I6.6543>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A Cross-Genre Study Of Online Gaming: Player Demographics, Motivation For Play And Social Interactions Among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat | PDF.* (n.d.). Retrieved June 4, 2023, from <https://id.scribd.com/document/438106268/Hubungan-Kecanduan-Game-Online-Dan-Keterampilan-Sosial-Pada-Pemain-Game-Dewasa-Awal-Di-Jakarta-Barat>
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563--571. doi: 10.1007/s11469-009-9202-8
- Inilah Dampak Kecanduan Game Online – Sehat Negeriku.* (n.d.). Retrieved June 4, 2023, from <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207. doi: 10.24036/02015446473-0-00
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *NOVRIALDY 156 Buletin Psikologi PLoS ONE*, 8(4), 4–8. doi: 10.1371/journal.pone.0061098
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive Periods Of Substance Abuse: Early Risk For The Transition To Dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29–44. doi: 10.1016/j.dcn.2016.10.004
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2014). Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 21–35. doi: 10.1007/s11469-013- 9461-2
- Limianto, R. B. (2019). Pengaruh Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2). <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>
- Limianto, R. B. (2019). Pengaruh Bermain Game Online terhadap disiplin belajar siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah*
- Maharani, L., Masya, H., & Janah, M. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik SMA Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi. *KONSELI :*

- Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 5(1), 65–72.
<https://doi.org/10.24042/KONS.V5I1.2658>
- Novrialdy, E. (2019) . kecanduan game online pada Remaja : dampak dan pncegahannya,buletinpsikologi,27(2),148 <https://doi.org/10.221/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/BULETINPSIKOLOGI.47402>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja:Dampak dan Pencegahannya.*BuletinPsikologi*,27(2),148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugraini, I., & Ramdhani, N. (2017). Keterampilan Sosial Menjaga Kesejahteraan Psikologis Pengguna Internet. *Jurnal Psikologi*, 43(3), 183. <https://doi.org/10.22146/JPSI.22139>
- Penelitian, J., Biologi, P., Program, B., Tadris Biologi -Fakultas, S., Tarbiyah, I., Uin, K., & Utara, S. (2018). PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA PELAJARAN IPS MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 085119 SIBOLGA T.P. 2016/2017. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 1(1), 36–45. <https://doi.org/10.30821/BIOLOKUS.V1I1.310>
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games inimproving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 2(1), 53-66
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game mobile learning. Malang: Multimedia Edukasi.
- Siagian, Ernawati, 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7593–99
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>>
- Sosial Siswa Sekolah Dasar Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah Achmad Bagus Suprio, K., Hanurawan, F., & Artikel Abstrak, I. (2020). Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 121–126. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V5I1.13153>
- Sosial Siswa Sekolah Dasar Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah Achmad Bagus Suprio, K., Hanurawan, F., & Artikel Abstrak, I. (2020). Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 121–126. <https://doi.org/10.17977/JPTPP.V5I1.13153>
- Teresia Simbolon STAKPN Tarutung, E. (2018). PENTINGNYA KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.46965/JCH.V2I1.108>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/EJIS.2011.56>
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684.
<https://doi.org/10.33087/JIUBJ.V19I3.756>
- (PDF) *Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui Cooperative Learning*. (n.d.). Retrieved June 4, 2023, from https://www.researchgate.net/publication/328136498_Pengembangan_Keterampilan_Sosial_Melalui_Cooperative_Learning

7 Ciri Kecanduan Game Online dan Cara Mencegahnya. (n.d.). Retrieved June 4, 2023, from <https://www.halodoc.com/artikel/7-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mencegahnya>