

HUBUNGAN KECANDUAN VIDEO GAME DENGAN KEBUTUHAN BERSOSIALISASI PADA REMAJA DI KELURAHAN TEGAL GEDE KECAMATAN SUMBERSARI

Rizki Eko Prasetya*, Yugi Hari Chandra**

Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES dr. Soebandi Jember

ABSTRAK

Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sering dijumpai banyak remaja yang mengalami masalah dalam fase-fase perkembangannya terutama pada masalah kecanduan game ini yang mempengaruhi fase perkembangan sosialnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara kecanduan video game dengan kebutuhan bersosialisasi pada remaja. Desain penelitian yang digunakan Deskriptif korelasi dengan pendekatan cross-sectional dengan populasi sebesar 67 responden. Metode pengambilan sampel menggunakan Cluster Random Sampling di dapatkan sampel sebesar 60 responden. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada remaja yang sedang bermain video game untuk mengetahui tingkat kecanduan video game serta mengetahui tingkat kebutuhan bersosialisasinya. Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan uji Spearman Rho Correlation, didapatkan kecanduan video game pada remaja yaitu kecanduan ringan sebanyak 28,3%, kecanduan sedang sebanyak 28,3%, dan kecanduan berat sebanyak 43,3%. Sedangkan kebutuhan bersosialisasi didapatkan hasil kebutuhan rendah sebanyak 20,0%, kebutuhan sedang sebanyak 55,0%, dan kebutuhan tinggi sebanyak 25,0%. Dari hasil analisis kedua variabel didapatkan $p\ value = 0.002 (<\alpha=0.05)$ maka H_0 diterima yang menunjukkan ada hubungan antara kecanduan video game dengan kebutuhan bersosialisasi pada remaja. Disarankan pada remaja untuk lebih bijak dalam mengikuti perkembangan zaman.

Kata kunci : kecanduan video game, kebutuhan bersosialisasi, remaja.

PENDAHULUAN

Berdasarkan WHO (*World Health Organization*) 2014 remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-18 tahun. Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung resiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang (Infodatin, 2014).

Jumlah remaja di dunia menurut WHO (*World Health Organization*) 2014 diperkirakan kelompok remaja berjumlah 1,2 Milyar atau 18% dari jumlah penduduk dunia, di Indonesia menurut Sensus Penduduk 2010 sebanyak 43,5 juta jiwa atau sekitar 18% dari jumlah penduduk. Jawa Timur sendiri sebanyak 6.140.509 jiwa (Badan Pusat Statistik JATIM, 2015), di Jember khususnya Kecamatan Sumbersari jumlah remaja sebanyak 22.515 jiwa (BPS Jember, 2010).

Data yang diperoleh dari *Journal Of Mental Health Addiction* yang mengalami kecanduan game di Norwegia melaporkan terdapat sebanyak 1,4 % dari 3389 partisipan merupakan pecandu *video game* (Charlotte dkk, 2015),

sedangkan di Indonesia sendiri sekitar 10,5 juta jiwa adalah pecandu game online dan *video game* aktif atau 10 % dari pengguna internet (Asosiasi Penyedia Jaringan Internet Indonesia (APJII), 2015) . Kecanduan adalah sebuah tingkah laku yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik fisik, fisiologis maupun psikologis. Khususnya kecanduan yang terjadi pada pemain *video game*. Berdasarkan data di Kecamatan Summersari yaitu di empat tempat penyedia layanan *video game* atau *game center* berjumlah 100 remaja.

Dampak kecanduan *video game* menurut Esrhat Zamani (2009) menyebabkan gangguan psikiatrik yaitu gangguan mood (depresi, bipolar), gangguan kecemasan, fobia sosial, isolasi sosial, gangguan atensi (defisit atensi, defisit hiperaktifitas atensi).

Solusi yang paling bijak dalam menangani kecanduan *video game* menurut Dr. Brent Conrad dengan menggunakan teknik CBT (*Cognitive-Behavioral Therapy*), yaitu dengan cara mengubah cara berfikir (kognitif) terhadap game yang tidak sehat serta sikap dan tindakan (Perilaku) untuk perlahan-lahan mengurangi jumlah waktu dalam bermain *video game* (Tech Addiction, 2012).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Mei 201 di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Summersari pada empat *game center* terdapat jumlah sebanyak 100 remaja. Setelah dilakukan wawancara pada 12 remaja (7 usia 14-15 tahun, 5 usia 18-21 tahun,) yang diambil secara acak yang mengalami kecanduan *video game*

HASIL

Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Kecanduan Video Game Di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Summersari

| Tingkat Kecanduan Video Game | Frekuensi | Persentase (%) |
|------------------------------|-----------|----------------|
| Kecanduan Ringan | 17 | 28.3 |
| Kecanduan Sedang | 17 | 28.3 |
| Kecanduan Berat | 26 | 43.3 |
| Total | 60 | 100.0 |

didapatkan data sebagai berikut: sebanyak 8 dari 12 mengatakan sangat jarang berkumpul dengan teman karena lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *video game*, 4 dari 12 remaja mengatakan lebih memilih bermain *video game* dari pada berkumpul dengan teman. Berdasarkan fakta diatas peneliti menyimpulkan adanya masalah kecanduan game dengan kebutuhan bersosialisasi yang dialami oleh remaja di Kelurahan Tegal Gede, kecamatan Summersari.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Video Game* dengan Kebutuhan Bersosialisasi Pada Remaja di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Summersari”.

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian kuantitatif deksriptif, dimana penelitian deksriptif adalah penelitian penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Dr.Sugiyono, 2012). Metode penelitian diskriptif ini dilakukan dengan pendekatan Cross Sectional yaitu suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor beresiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (Notoatmodjo, 2010). Pada penelitian ini peneliti menyebarkan kuesioner pada waktu yang bersamaan.

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan data diatas ternyata hampir separuh dari responden kecanduan video game pada tingkatan berat (43.3%), diikuti dengan kecanduan ringan (28.3%), dan kecanduan sedang (28.3%). Sehingga di tarik kesimpulan bahwa kecanduan video game yang terjadi pada remaja paling banyak adalah kecanduan berat.

Kebutuhan Bersosialisasi pada Remaja di Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari .

Data khusus dalam penelitian ini menerangkan 3 kategori tingkatan kebutuhan remaja dalam bersosialisasi berdasarkan kuesioner UCLA *Loneliness*, dibagi menjadi kebutuhan ringan, kebutuhan sedang, dan kebutuhan berat.

Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Kebutuhan Bersosialisasi Pada Remaja Di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari

| Kebutuhan bersosialisasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------------------------|-----------|----------------|
| Kebutuhan Rendah | 12 | 20.0 |
| Kebutuhan Sedang | 33 | 55.0 |
| Kebutuhan Tinggi | 15 | 25.0 |
| Total | 60 | 100.0 |

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan data diatas kebutuhan bersosialisasi separuh dari responden adalah kebutuhan bersosialisasi sedang (55.0%), diikuti dengan kebutuhan bersosialisasi tinggi (25.0%), dan kebutuhan bersosialisasi rendah (20.0%), sehingga disimpulkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan video game setengahnya adalah kebutuhan bersosialisasi sedang.

Hubungan Kecanduan Video Game dengan Kebutuhan Bersosialisasi Pada Remaja di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari.

Dalam penelitian ini menggunakan tabel silang pada variabel kecanduan video game dengan kebutuhan bersosialisasi, dan hasil ukur untuk masing-masing variabel adalah ringan, sedang, berat.

Tabel 5.7 Tabel Silang (*Crosstabulation*) Hubungan Kecanduan Video Game Dengan Kebutuhan Bersosialisasi Pada Remaja Di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari (N=60)

| | | Kebutuhan Bersosialisasi | | | | | | Total | |
|----------------------|--------|--------------------------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|--------|
| | | Rendah | | Sedang | | Tinggi | | | |
| Kecanduan Video Game | Ringan | 5 | 8.3% | 9 | 15.0% | 3 | 5.0% | 17 | 28.3% |
| | Sedang | 4 | 6.7% | 7 | 11.7% | 6 | 10.0% | 17 | 28.3% |
| | Berat | 3 | 5.0% | 17 | 28.3% | 6 | 10.0% | 26 | 43.3% |
| Total | | 12 | 20.0% | 33 | 55.0% | 15 | 25.0% | 60 | 100.0% |

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan data diatas sebagian besar responden menunjukkan kecanduan video game ringan memiliki kebutuhan bersosialisasi sedang (15.0%), kecanduan video game sedang memiliki kebutuhan bersosialisasi yang sedang (11.7%), dan kecanduan video game berat memiliki kebutuhan bersosialisasi sedang (28.3%) .

PEMBAHASAN

Data khusus dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 kategori skor untuk hasil ukur kecanduan video game, kuesioner diambil berdasarkan kuesioner yang di kembangkan oleh Jeroen S. Lemmens (1993) dan di bagi menjadi 3 kategori tingkatan kecanduan video game yaitu kecanduan ringan, kecanduan sedang, kecanduan berat. Data diatas menunjukkan ketidaksesuaian dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan video game maka semakin tinggi pula kebutuhan bersosialisasinya, fenomena ini terjadi akibat adanya faktor toleransi yang ditampakkan oleh responden.

SIMPULAN

- 1 Hasil penelitian bahwa kecanduan video game pada remaja di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Sumbersari hampir setengah dari responden adalah kecanduan video game berat.
- 2 Hasil penelitian bahwa kebutuhan bersosialisasi pada remaja di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Sumbersari hampir setengah dari responden adalah memiliki kebutuhan bersosialisasi sedang.
- 3 Berdasarkan analisis yang didapat bahwa terdapat hubungan yang moderat antara kecanduan video game dengan kebutuhan bersosialisasi pada remaja di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Sumbersari.

SARAN

- 1 Bagi peneliti selanjutnya Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam lagi tentang kecanduan video game serta kebutuhan bersosialisasi pada remaja, seperti faktor-faktor penyebab kecanduan video game.
- 2 Bagi instansi Sesuai dengan visi dan misi STIKES dr. Soebandi Jember yaitu maju dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, maka lebih didukung lagi penelitian – penelitian yang

menambah wawasan yang menunjang kualitas dari mahasiswa itu sendiri, mengingat di era digital ini segala macam profesi dituntut maju dalam segala bidang.

- 3 Bagi remaja Hasil penelitian ini diharapkan dapat merubah pola prilaku remaja yang sedikit demi sedikit tergilas oleh efek negatif zaman digital ini, semoga hasil dari penelitian ini membawa perubahan dalam perilaku remaja yang menyimpang.
- 4 Bagi tempat penelitian Saran bagi coin 1 dan 2, central game 1, dan central 02, diharapkan untuk membatasi remaja yang bermain video game berlebih.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Aziz Alimul Hidayat, Musrifatul Hidayat, 2012, Buku Ajar Kebutuhan Dasar Manusia. Surabaya :Health Book Publishing. 7-10.
- Agustiani, H. (2009). Psikologi perkembangan . Jakarta : aditama (online)
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252-262.
- Aloysius Dean Ezrananta. (2014) *Hubungan Antara Loneliness Dengan Game Addiction Pada Remaja Di Salatiga*, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, (Online) (<http://repository.uksw.edu>)
- BPS, JATIM. 2015, Jumlah penduduk menurut kelompok umur (online)(<https://jatim.bps.go.id>, diakses tanggal 25 juli 2015).

- BPS, Jember. 2010, Jumlah penduduk berdasarkan kecamatan (online)(<https://kab.jember.bps.go.id>, diakses tanggal 25 juli 2015)
- Charlotte Thoresen W. (2015). Prevalence And Predictors Of Video Game Addiction: Chen & Chang. (2008). An Exploration Of The Tendency To Online Game, Addiction Due To User's Liking Of Design Fetures, Asian Journal Of Health And Information Sciences, Vol. 3, Nos. 1-4 P. 45-48
- Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2014, (<http://www.apjii.org/2016/php?=1234.8989>., diakses tanggal 09 Maret 2015).
- Data dari <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010> diakses tanggal 17 maret 2016
- Data dari theaddiction.ca/information diakses pada tanggal 27 maret 2015
- Dodes juneman, (2006) . Hubungan antara penerimaan teman sebaya dengan kecanduan gim daring melalui kesepian pada remaja. Fakultas Psikologi Bina Nusantara.
- Efendi A. Novian (2014) Faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar, Universitas Muhammadiyah Surakarta (online)(<https://eprints.ums.ac.id>, diakses 27 juli 2015).
- Eshart Z. Phd. 2009, *Effect Of Addiction To Computer Games On Physical And Mental Health Of Female And Male Student*. Journal Of Addiction And Health Vol. 1 No.2 (online) (<https://ncbi.nih.gov>, diakses tanggal 25 juli 2015).
- Harsono, Ma'ruf. 2014. *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Remaja*. Skripsi. Program Studi Human Computer Interaction Surya University.
- Hurluck, E.B. 1997. *Developmental Psychology: A lifespan Approach*. (terjemahan oleh Istiwidayanti). Jakarta: Erlangga Gunasa dalam Jurnal Universitas Marcubuana. 2014, *Psikologi perkembangan I*, oleh Erna Multahada, S.Hi.,S.Psi., M.Si (online) (<https://marcubuana.ac.id/file> diakses pada 27 Juli 2015)