

ADIKSI GAME PADA REMAJA DITINJAU DARI PERBEDAAN JENIS KELAMIN DAN UMUR

Andi Pramesti Ningsih^{1*}, Syafriani², Dicky Indirwan³, Ayuntyah Eka Wardani⁴

Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Masyarakat, Universitas Negeri Manado^{1,2}, Universitas Negeri Makassar³, Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, IAIN Parepare⁴

*Corresponding Author : andiningsih@unima.ac.id

ABSTRAK

Tingkat keparahan bermain *game* didefinisikan sebagai jumlah jam yang digunakan sebagai ukuran tingkat adiksi dalam permainan daring. Beberapa *game* yang menjadi pilihan siswa/i adalah *free fire*, *PUBG* dan *mobile legend*. Ketiga *game* ini adalah *game* yang saat ini menjadi tren dikalangan siswa. Siswa yang memainkan *game* online secara berlebihan dapat menimbulkan adiksi dan dampak negatif yang lain seperti pengabaian terhadap tugas sekolah dan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 83 siswa/i kelas 1-3 SMP di Sulawesi Utara. Siswa laki-laki (54%) lebih banyak dibandingkan siswa perempuan (46%). Selanjutnya dari sisi umur, siswa paling banyak berada pada usia 13 tahun (54%), dilanjutkan siswa usia 15 tahun (34%). Siswa paling sedikit berada pada usia 11 tahun (1%). Siswa lebih banyak berada dalam tahap adiksi (53%) dibandingkan non adiksi (47%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa umur tidak berhubungan secara signifikan terhadap adiksi yang terjadi pada siswa ($p\text{-value}=0.230$). Sementara jenis kelamin berhubungan signifikan dengan adiksi ($p\text{-value}=0.000$). Hal ini tentu saja menjadi perhatian untuk mengawasi anak dalam memainkan *game* online terutama laki-laki. Olehnya itu, disarankan kepada orangtua dan sekolah untuk mengawasi aktivitas anak dalam memainkan *game online*.

Kata kunci : adiksi, *game*, remaja

ABSTRACT

The severity of playing games is defined as the number of hours used as a measure of the level of addiction in bold games. Some of the games that students choose are *free fire*, *PUBG* and *mobile Legend*. This third game is a game that is currently trending among students. Students who play online games excessively can cause addiction and other negative impacts such as neglect of schoolwork and the ability to socialize with the surrounding environment. The method used in this study is quantitative with a correlational approach. The sample in this study was selected using a purposive sampling technique. The number of samples in this study was 83 students in grades 1-3 of junior high schools in North Sulawesi. Male students (54%) are more than female students (46%). Furthermore, in terms of age, the most students are 13 years old (54%), followed by students aged 15 years (34%). The least students are 11 years old (1%). More students are at the addiction stage (53%) than non-addiction (47%). The results showed that age was not significantly related to addiction in students ($p\text{-value} = 0.230$). While gender is significantly related to addiction ($p\text{-value} = 0.000$). This is certainly a concern to supervise children in playing online games, especially boys. Therefore, it is recommended for parents and schools to supervise children's activities in playing online games.

Keywords : addiction, games, teenagers

PENDAHULUAN

Tingkat keparahan bermain *game* didefinisikan sebagai jumlah jam yang digunakan sebagai ukuran tingkat adiksi dalam permainan daring. *Game* online dijadikan pelarian oleh siswa dalam mengerjakan tanggung jawab sekolah seperti tugas dan pekerjaan rumah (Buono et al., 2020). Secara khusus, frekuensi permainan harian yang tinggi atau waktu bermain harian

merupakan gejala kecanduan video *game* (Esposito et al., 2020) Siswa yang telah kecanduan terhadap *game* online menunjukkan perilaku yang membahayakan keamanan informasi baik pelaku dan lingkungan. Hilangnya kepercayaan dan kerahasiaan yang dialami sebagai akibat dari perilaku yang membahayakan keamanan informasi di lingkungan *game* daring dapat menyebabkan kerugian finansial yang besar dan kerusakan tak berwujud bagi pengguna akibat berbagai ancaman dan serangan siber (Yildiz Durak, 2019).

Secara global, kecanduan permainan digital di kalangan anak-anak dan remaja menjadi perhatian yang terus berkembang karena meningkatnya jumlah pengguna dan dampak buruk pada kehidupan pribadi, termasuk kesehatan dan sosial mereka. Hubungan anak-orang tua yang bermasalah dan sikap orang tua untuk membuat anak mereka kompetitif dalam pendidikan, pengabaian orang tua, kesepian dan kecemasan anak, dan pola asuh yang permisif dikaitkan dengan kecanduan permainan digital (Keya et al., 2020). Kecanduan *game* online akan mempengaruhi interaksi sosial, perilaku agresif dan pola tidur (Gurusinga, 2020) (Andini & Subroto, 2024; Panatra & Triatri, 2024). Dampak kecanduan *game* tidak hanya pada aktivitas sehari-hari tetapi dampak kesehatan juga, salah satunya adalah nyeri pergelangan tangan, punggung, dan punggung bawah, nyeri kepala (Cankurtaran et al., 2022). Pemain yang bermasalah dan pemain yang kecanduan semuanya mengalami kesepian dan tekanan psikologis pada tingkat yang lebih besar daripada individu yang tidak memainkan *game* (André et al., 2020).

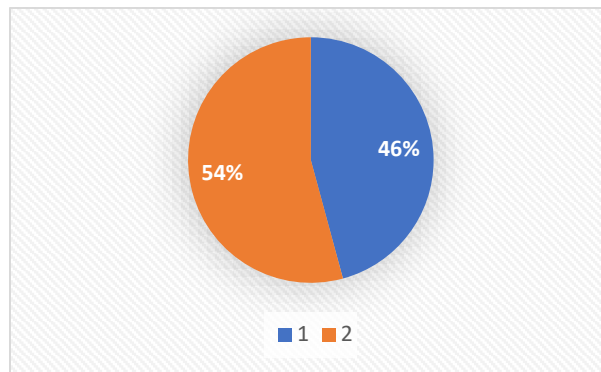
Pemahaman siswa SMA tentang risiko kecanduan *game* online termasuk dalam kategori sedang dan indeks prestasi yang masih cukup baik diatas 50% (Novrialdy et al., 2019). Beberapa alasan remaja memainkan *game* awalnya hanya untuk kegiatan bersantai dan melarikan sejenak dari kegiatan sekolah (Müezzini, 2015). Namun, jika hal tersebut terus berlanjut maka akan memicu terjadinya adiksi dan dampak negatif. Berdasarkan survey beberapa remaja mengungkapkan alasan bermain *game* adalah mengisi waktu luang dan mengatasi kebosanan. Beberapa *game* yang menjadi pilihan adalah free fire, PUBG dan mobile legend. Ketiga *game* ini merupakan 3 *game* online teratas yang dimainkan oleh remaja. Ketiga *game* ini juga dimainkan baik laki-laki maupun perempuan. Olehnya itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan yang dialami remaja dari segi umur dan jenis kelamin.

METODE

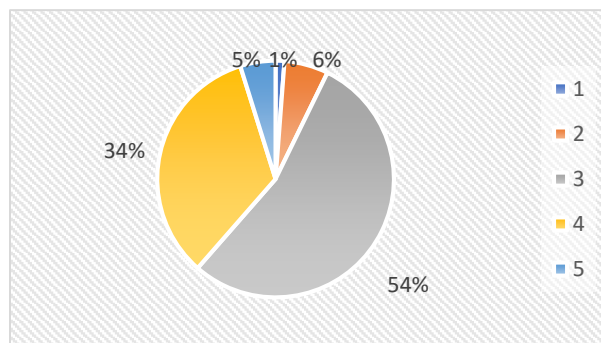
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sasaran dari penelitian ini adalah siswa/i SMP yang berada di beberapa sekolah di Sulawesi Utara. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis menggunakan spss. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 83 siswa/i yang bersedia menjadi responden. Kriteria dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas 1-3 SMP dan memiliki *gadget*.

HASIL

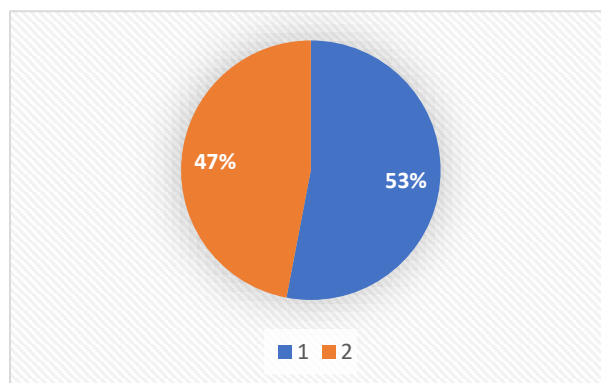
Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa siswa laki-laki (54%) lebih banyak dibandingkan siswa perempuan (46%). Berdasarkan gambar 2, terlihat bahwa siswa paling banyak berada pada usia 13 tahun (54%), dilanjutkan siswa usia 15 tahun (34%). Siswa paling sedikit berada pada usia 11 tahun (1%). Berdasarkan gambar 3, terlihat bahwa siswa lebih banyak berada dalam tahap adiksi (53%) dibandingkan non adiksi (47%).



Gambar 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia



Gambar 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Adiksi

Tabel 1. Analisis Hubungan Adiksi Game Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin

Tabel 1. Analisis Hubungan Adiksi Game Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin					
Variabel	Adiksi		Non-adiksi		P-value
	N	%	N	%	
Umur					
11 tahun	1	1,2	0	0	0,230
12 tahun	3	3,6	2	2,4	
13 tahun	25	30,1	20	24,1	
14 tahun	15	34,1	13	33,3	
15 tahun	0	0	4	4,8	
Jenis Kelamin					
Laki-laki	12	14,5	26	31,3	0.000
Perempuan	32	38,6	13	15,7	

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa umur tidak berhubungan secara signifikan terhadap adiksi yang terjadi pada siswa ($p\text{-value}=0.230$). Sementara jenis kelamin berhubungan signifikan dengan adiksi ($p\text{-value}=0.000$).

PEMBAHASAN

Adiksi *Game* Ditinjau Dari Umur

Penelitian ini menunjukkan bahwa umur tidak berhubungan secara signifikan dengan adiksi *game* ($p=0,230$). Penelitian lain menunjukkan bahwa semakin dewasa umur seseorang maka kecanduannya akan berkurang terhadap *game* (Fitriani et al., 2023). Hal ini mungkin bisa menjadi pertimbangan dalam penjelasan umur tidak berhubungan signifikan pada sampel anak SMP dengan variasi umur yang berbeda-beda. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rata-rata kecanduan *game* online terjadi pada usia remaja antara 12-18 tahun (Hasibuan & Angreni, 2022). Beberapa penjelasan dalam kecanduan *game* online adalah perbedaan signifikan dalam kemampuan pengendalian diri dan fungsi keluarga antara pecandu dan bukan pecandu *game* online, Kemampuan pengendalian diri dan fungsi keluarga memiliki efek prediktif yang signifikan terhadap kecanduan *game* online (Zhou & Xing, 2021).

Bermain *game* dengan durasi yang lama merupakan salah satu faktor penyebab kecanduan *game* online di kalangan remaja. Rata-rata remaja bermain *game* 3-5 jam perhari. Kemudahan mengakses *game* online melalui handphone memperpanjang durasi bermain *game* (Skripkauskaitė & Fazel, 2022). Penelitian ini berusaha mengungkap hubungan umur dengan tingkat adiksi *game*, namun memiliki kekurangan karena tidak memiliki data durasi bermain *game* yang dilakukan oleh partisipan.

Adiksi *Game* Ditinjau Dari Jenis Kelamin

Penelitian yang dilakukan oleh (Ekinci et al., 2017; Esposito et al., 2020), menemukan adanya perbedaan signifikan kecanduan *game* diantara beberapa karakteristik siswa/i yaitu siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dan yang tidak. Sejalan dengan penelitian ini bahwa siswa laki-laki ditemukan lebih banyak kecanduan daripada siswa perempuan ($p\text{-value}=0.000$). Namun, kecanduan tidak dipengaruhi oleh tempat tinggal dan tingkat pendapatan. Perbedaan signifikan mengenai kecanduan *game* ditemukan pada variabel antara jenis kelamin, kelas, tingkat pendapatan, tingkat pendidikan ibu, keberadaan konsol permainan/komputer di rumah. Selain itu, siswa yang sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menggunakan internet dan bermain *game* di komputer memiliki risiko lebih besar untuk kecanduan *game* (Muslu & Aygun, 2020).

Laki-laki tidak hanya berpeluang kecanduan dalam permainan online tetapi berdasarkan penelitian laki-laki lebih berpeluang dalam berbagai hal perilaku online seperti sosial media (Su et al., 2020). Jenis kelamin laki-laki dikaitkan dengan permainan yang bermasalah dan adiktif (André et al., 2020). Ketika anak laki-laki dapat memahami dengan jelas tujuan hidup mereka dan menganggap hidup mereka penting, mereka tidak akan mencari nilai dan makna keberadaan mereka dalam *game* daring (Zhao et al., 2020). Sementara kecanduan pada perempuan dipengaruhi oleh kondisi emosional yang berubah-ubah (Raihan et al., 2024) Laki-laki ditemukan memiliki rata-rata lebih tinggi daripada perempuan dalam hal masalah hidup, memiliki perasaan sukses, dan memperoleh keuntungan ekonomi terkait bermain *game* daring. Selain itu, pengalaman penggunaan komputer dan internet, bermain *game* daring ditemukan sebagai faktor yang efektif terhadap kecanduan *game* daring (Müezzini, 2015). Olehnya itu diperlukan panduan dan kebijakan untuk mengawasi remaja dalam mengakses *game* online ataupun sosial media lainnya (Chatterjee, 2021)

KESIMPULAN

Adiksi *game* sering terjadi pada remaja yang memainkan permainan online. Adiksi *game* berhubungan erat dengan jenis kelamin. Hal ini mengindikasikan laki-laki lebih rentan terhadap kecanduan dibandingkan perempuan. Selain faktor jenis kelamin, hal yang perlu dikaji selanjutnya adalah laki-laki yang lebih sering memainkan permainan online dibanding perempuan. Faktor ini tentu saja berpengaruh dalam pengambilan kesimpulan jenis kelamin dengan adiksi *game*. Adiksi *game* dapat menimbulkan dampak negatif, terutama kepada pelajar. Pelajar dengan tanggungjawab sekolah tentu saja akan terganggu jika memainkan *game* lebih sering dibandingkan mengerjakan tugas sekolah. Olehnya itu, diperlukan perhatian orangtua di rumah untuk mengawasi anak dalam memainkan *game* online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, terkhusus kepada siswa/i SMP yang berada di Sulawesi Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, S., & Subroto, U. (2024). Hubungan Kecenderungan Kecanduan *Game* Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Perempuan. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 224–229.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). *Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – Prevalence and associated characteristics. Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Buono, F. D., Paul, E., Sprong, M. E., Smith, E. C., Garakani, A., & Griffiths, M. D. (2020). *Gaming and Gaming Disorder: A Mediation Model Gender, Salience, Age of Gaming Onset, and Time Spent Gaming. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(9), 647–651. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0445>
- Cankurtaran, F., Menevşe, Ö., Namlı, A., Kızıltoprak, H., Altay, S., Duran, M., Demir, E., Şahan, A., & Ekşi, C. (2022). *The impact of digital game addiction on musculoskeletal system of secondary school children. Nigerian Journal of Clinical Practice*, 25(2), 153–159. https://doi.org/10.4103/njcp.njcp_177_20
- Chatterjee, S. (2021). *Dark side of online social games (OSG) using Facebook platform: effect of age, gender, and identity as moderators. Information Technology & People*, 34(7), 1800–1818. <https://doi.org/10.1108/ITP-05-2020-0267>
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., & Kara, T. (2017). *An investigation of the digital game addiction between high school students. Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.4936>
- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). *An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. Medicina*, 56(5), 221. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Fitriani, F., Saputri, E., Sari, M., Anugrah, R., & Apriyadi. (2023). Perbedaan Gender terhadap Kecanduan Internet dan *Game* Online pada Remaja . *Journal of Communication and Social Sciences*, 1(2), 72–78.
- Gurusinga, M. (2020). Hubungan Kecanduan *Game* Online dengan Pola Tidur pada Remaja Usia 16-18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kec. Deli Tua, Kab. Deli Serdang Tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2, 1–8. <https://doi.org/10.36656/jpkm.v2i2.194>

- Hasibuan, J., & Angreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan *Game* Online Pada Remaja Di Desa Deli Tuakecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan, Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 20–28.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). *Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031>
- Müezzín, E. (2015). *An Investigation Of High School Students' Online Game Addiction With Respect To Gender Emre Müezzín. Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2015.
- Muslu, G., & Aygun, O. (2020). *An Analysis of Computer Game Addiction in Primary School Children and Its Affecting Factors. Journal of Addictions Nursing*, 31, 30–38. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000322>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). *High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.32698/0772>
- Panatra, V., & Triatri, S. (2024). Hubungan Antara Kecanduan *Game* Online Mobile Legends Dan Kecemasan Interaksi Sosial Siswa SMP XYZ Jakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* , 8(1), 188–195.
- Raihan, H., Rizky, T. A., Pakpahan, R., Banjanahor, A., Silalahi, G. N., Luthfiyyah, D., & Miswanto, M. (2024). Analisis Kecanduan *Game* Online Tingkat Remaja. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:271613587>
- Skripkauskaitė, S., & Fazel, M. (2022). *Time Spent Gaming, Device Type, Addiction Scores, and Well-being of Adolescent English Gamers in the 2021 OxWell Survey: Latent Profile Analysis. JMIR Pediatrics and Parenting*, 5(4), e41480. <https://doi.org/10.2196/41480>
- Su, W., Han, X., Yu, H., Wu, Y., & Potenza, M. N. (2020). *Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. Computers in Human Behavior*, 113, 106480. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106480>
- Yildiz Durak, H. (2019). *Human Factors and Cybersecurity in Online Game Addiction: An Analysis of the Relationship Between High School Students' Online Game Addiction and the State of Providing Personal Cybersecurity and Representing Cyber Human Values in Online Games. Social Science Quarterly*, 100(6), 1984–1998. <https://doi.org/10.1111/ssqu.12693>
- Zhao, H., Li, X., Zhou, J., Nie, Q., & Zhou, J. (2020). *The relationship between bullying victimization and online game addiction among Chinese early adolescents: The potential role of meaning in life and gender differences. Children and Youth Services Review*, 116, 105261. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105261>
- Zhou, X., & Xing, J. (2021). *The Relationship between College Students' Online Game Addiction, Family Function and Self-Control. Health*, 13(09), 910–919. <https://doi.org/10.4236/health.2021.139070>