



GAMBARAN PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE* PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* DI JATINANGOR

Novilia Anggraeni*

Hendriati Agustiani*

Langgersari Elsari Novianti*

Retno Hanggarani Ninin*

*Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran

DOI: <http://doi.org/10.21009/JPPP.101.02>

Alamat Korespondensi:

novilianggraeni@gmail.com

ABSTRACT

Online game is one of the most popular leisure activities for adolescents. Playing it excessively can lead to an addiction. Once addicted, behavior problems arise and at a certain level of addiction, psychological treatment will be needed. The aim of this study is to describe online gaming behavior among adolescents in Jatinangor in terms of four levels of addiction. The participants are 41 high school students (12-14 years old) who lived in Jatinangor. They are active players in online games using mobile phones, computers, or other media. Data are collected using an open-ended questionnaire. Result shows that most participants perceive playing online games as a pleasurable and rewarding activity (recreational level). To whom playing game online as the recreational activity, the negative impacts will disappear when they stop playing an online game. For those who are at-risk level, participants feeling rewarded while playing but accept when their parents start complaining. On the other hand, participants in problematic use level show the increasing of gaming behavior and dismiss parents' concern about their gaming behavior. Participants categorize in fully addict level is more likely to spend time for playing online games at least 8 hours per day.

Keywords

Addiction, Game online, Adolescence, Online mobile gaming

1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, internet sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet semakin meningkat dari tahun ke tahun. Dari yang tadinya harus menggunakan modem untuk mengakses internet, saat ini, hampir di seluruh tempat menyediakan fasilitas internet bahkan secara gratis. Terdapat kurang lebih 4 milyar pengguna internet di dunia pada Desember 2017 dan Asia tercatat hampir separuh dari pengguna internet di dunia (49.6%) (VPN Mentor, n.d.). Di Indonesia sendiri, pada tahun 2017 pengguna internet meningkat menjadi 143,26 juta dan pada awal tahun 2019, jumlahnya mencapai 150 juta jiwa atau sekitar 56% dari total jumlah penduduk Indonesia (Tomato Digital Indonesia, n.d.).

Berdasarkan wilayah, pengguna internet di Indonesia terbesar adalah di Pulau Jawa, yaitu

sebanyak 58.08% (APJII, 2017). Perangkat yang digunakan dalam mengakses internet paling banyak adalah *smartphone/tablet* (44,16%) dibandingkan komputer/laptop. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia ketika mengakses internet, salah satunya adalah bermain *game online*, yaitu sebesar 54,13% (APJII, 2017).

Perkiraan jumlah *gamer* di Indonesia saat ini mencapai 34 juta orang; 19,9 juta orang dari jumlah *gamer* di Indonesia diantaranya merupakan *gamer online* berbayar (Rachmawati, 2018). Menurut Trihendrawan (2018), Indonesia diperkirakan memiliki lebih dari 60 juta pemain *game mobile (gamer)* dan dipercaya akan terus bertumbuh hingga mencapai 100 juta pemain pada tahun 2019–2020. *Mobile games* memang paling mudah untuk diakses dibandingkan dengan

PC games, di mana hampir seluruh remaja di Indonesia memiliki *smartphone/tablet*. Banyak sekali permainan di *smartphone* yang dapat diunduh secara gratis, sehingga siapapun dapat memainkannya. Selain dapat diunduh secara gratis, seseorang dapat memainkan *mobile game* dengan mudah karena *smartphone* dapat dibawa oleh penggunaanya dengan mudah. Bermain *mobile game* juga dapat dilakukan diwaktu senggang (misalnya, ketika menunggu angkutan umum atau ketika sedang istirahat sekolah atau kerja) tanpa memerlukan banyak usaha, seperti pergi ke warung internet.

Saat ini, bermain *game* dilakukan tidak hanya sebagai sarana hiburan atau mengisi waktu luang, namun menjadi kegiatan yang rutin dilakukan sehari-hari. Menurut Yee (2002), terdapat 5 faktor yang disebut dengan aspek motivasi dalam bermain. Aspek tersebut adalah mengembangkan hubungan dengan orang lain (*relationship*), terlarut dalam permainan (*immersion*), *grief*, adanya sesuatu yang dicapai (*achievement*), dan kesempatan untuk memimpin orang lain (*leadership*).

Remaja yang bermain *online mobile gaming* dapat terpapar dampak positif dan atau dampak negatif. Dampak positif dari bermain *online mobile gaming* adalah mengurangi kejenuhan, melatih perencanaan dan strategi, konsentrasi, melatih kemampuan berbahasa Inggris, dan menambah relasi dengan orang baru. Griffiths & Hussain (2009) menemukan bahwa pemain *game online* dapat mengurangi rasa kesepian, mengurangi rasa frustrasi dan stress, dan mengurangi perasaan negatif dengan bermain *game*. Pola perilaku seseorang dalam bermain *game online* memiliki tingkat keparahan yang cukup berdampak pada penurunan dalam berbagai bidang, seperti fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, atau fungsi penting lainnya (Yarasani, Shaik, & Myla, 2018).

Selain itu, ada pula dampak negatif yang mungkin akan dirasakan oleh *mobile gamers*. Beberapa ahli memprediksi bahwa situasi kekerasan dalam permainan dapat menstimulasi agresivitas pada remaja lebih dari acara kekerasan pada tayangan televisi (Chiu, Lee, & Huang, 2004). Lemmens, Valkenburg, & Peter menemukan adanya hubungan timbal balik antara

rasa kesepian dan perilaku bermain patologis, di mana kesepian merupakan faktor penyebab maupun konsekuensi.

Przybylski (2014) menjelaskan bahwa perbedaan keterikatan seseorang pada *game* elektronik dapat memberikan pengaruh positif dan negatif. Semakin tinggi tingkat keterikatan seseorang dalam bermain *game* per hari, maka semakin konsisten dampak negatifnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anwari (2018), *mobile gamers* terbanyak berada pada rentang usia 13–24 tahun. Beberapa faktor yang dapat berhubungan dengan adiksi *game online* pada remaja, yaitu hubungan orangtua dengan anak, sekolah, dan teman sebaya. Hubungan sekolah dan teman sebaya adalah mediator dari keterkaitan antara hubungan remaja dengan adiksi *game online* (Zhu, Zhang, Yu, & Bao, 2015).

Individu yang memainkan *game online* secara terus menerus, dapat menjadi kecanduan *game online*. Terdapat empat kategori adiksi *game online* (Freimuth, 2008), yaitu *recreational level*, *at-risk level*, *problematic use*, dan *fully addict*. Kategori tersebut merupakan sebuah kontinum, di mana Freimuth (2008) menjelaskan bahwa perilaku adiksi merupakan suatu rangkaian perilaku dari yang awalnya hanya mencoba, hingga seseorang mengulangi perilakunya secara konsisten dan sulit untuk terlepas dari perilakunya tersebut. Freimuth, Moniz, & Kim (2011) mengungkapkan bahwa tahapan terjadinya adiksi tersebut juga dapat digunakan untuk menggambarkan adiksi yang lain, misalnya *exercise addiction*. Menurut Young (1998), terdapat tiga kategori kecanduan *game online*, yaitu (1) *mild* (penggunaan rata-rata, di mana individu bermain *game online* dalam waktu yang lama, namun masih dapat mengontrol penggunaannya). Estimasi waktu yang diperlukan seseorang untuk dapat mencapai 1 level dalam sebuah permainan adalah 3 – 5 jam (Young & de Abreu, 2011). Kategori (2) *moderate* (mulai mendapatkan permasalahan ketika bermain *game online*. *Game online* sudah menjadi hal yang penting, namun bukan menjadi hal yang utama di dalam kehidupan), dan (3) *severe* (masalah yang dialami sangat banyak, perilaku bermain *game online* merupakan hal yang paling utama bagi

pengguna dan mengabaikan kepentingan lain yang lebih utama dilakukan dalam kegiatan sehari-hari). Klasifikasi dari perilaku adiksi yang dikemukakan oleh Young (1998) digunakan pada alat tes *Internet Addiction Test* (IAT), di mana tes tersebut mengukur tingkat keterlibatan subjek dengan komputer dan perilaku kecanduan diklasifikasikan berdasarkan gangguan ringan (*mild*), sedang (*moderate*), dan berat (*severe*) (Young, 2017). Empat tahap terjadinya adiksi *game online* yang dikemukakan oleh Freimuth (2008) sejalan dengan tiga kategori kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Young (1998).

Tahapan Adiksi Game Online.

Menurut Freimuth (2008), adiksi *game online* dikelompokkan menjadi 4 tingkat dari yang paling ringan hingga paling berat, yaitu:

1) Recreational Level

Tahap ini digambarkan sebagai tempat seseorang berekreasi atau bersenang-senang, bereksperimen, atau karena pengaruh sosial. Perilaku pada tahap ini berulang dan terjadi cukup teratur. Ketika seseorang ingin mencoba sesuatu (bereksperimen), maka perilaku tersebut masuk dalam tahap ini. Istilah sosial digunakan pada tahap ini karena perilaku biasanya terjadi dalam konteks sosial, misalnya seseorang terpengaruh untuk mencoba karena ajakan teman. Pada tahap ini, perilaku dibentuk karena situasi dan penguatan yang diberikan. Perilaku yang diperkuat akan terus berlanjut dan tahap ini bisa jadi berbahaya. Frekuensi dan kuantitas suatu perilaku konstan dan tidak meningkat pada tahap ini.

Zahrani (2018) mengungkapkan bahwa pada tahap ini, pemakaian sesuai dengan tujuan yang diinginkan, misalnya untuk hiburan. Pengguna dapat menghentikan bermain *game online* setelah tujuannya tercapai dan tidak menggunakan lebih lama dari waktu yang ditetapkan. Selain itu, tidak ada konsekuensi bagi pengguna *game online*.

2) At-risk Level

Pada tahap ini, penggunaan hanya untuk kesenangan, namun sudah ada efek penguatan untuk diri penggunanya. Konsekuensi yang

muncul pada tahap ini masih tergolong ringan dan biasanya merupakan dampak yang dirasakan langsung akibat bermain *game online*, seperti merasa lelah pada mata atau tangan. Konsekuensi akan hilang ketika individu tidak lagi bermain *game* atau istirahat dari bermain *game*. Pengguna mulai bermain lebih lama dari waktu yang ditetapkan, namun masih dapat dihentikan. Ketika efek dari manfaat yang dirasakan dari perilaku menjadi tujuan yang lebih besar, yaitu sebagai sarana untuk mendapatkan apa yang tidak bisa didapatkan atau untuk mengubah perasaan seseorang, maka perilaku tersebut berisiko menjadi lebih dari sekedar rekreasi. Selain itu, pada tahap ini, individu masih dapat terbuka dengan perhatian atau respon orang lain terhadap perilaku bermain *game online*. Misalnya, teguran terkait dengan waktu bermain *game*.

3) Problematic Use

Pada tahap ini, seseorang akan terus mengulangi perilakunya meskipun tujuannya sudah tercapai. Perilaku yang biasanya dilakukan bersama-sama dengan orang lain menjadi dilakukan seorang diri. Menjaga kontrol diri pada tahap ini akan semakin sulit karena ketika perilaku berhenti, gejala penarikan akan muncul. Konsekuensi negatif yang muncul lebih spesifik dan terkadang melibatkan orang lain, seperti berbohong kepada orang tua terkait dengan jumlah waktu bermain *game*. Konsekuensi yang muncul belum menghambat kualitas hidup, namun sudah patut diwaspadai. Seseorang mulai merasa bersalah dengan waktu yang dihabiskan dan kurang efektif dalam memenuhi tanggung jawab utamanya (Zahrani, 2018). Bermain *game online* digunakan sebagai pelarian atau mengatur perasaan. Pada tahap ini, individu terkadang dapat menerima teguran atau respon dari orang lain terkait dengan perilaku bermain *game*, namun lebih sering mengabaikannya.

4) *Fully Addict*

Pada tahap ini, seseorang sulit untuk menghentikan perilakunya dan mengubah kualitas hidup seseorang. Perilaku dapat digunakan untuk mengubah perasaan. Seseorang ditahap ini selalu memikirkan perilaku bermain *game* dan sulit teralih pada hal-hal lain. Pencapaian “prestasi” atau kemenangan yang ditunjukkan oleh level tertentu, tidak memunculkan keinginan untuk mengakhiri permainan, bahkan cenderung memotivasi pemain untuk melanjutkan permainan agar bisa terus menerus menang. Konsekuensi yang muncul di tahap ini secara kualitas dan kuantitas lebih parah dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Seseorang yang sudah kecanduan bermain *game*, akan sulit untuk tidak memikirkan mengenai permainan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat gambaran perilaku bermain *game online* pada remaja pemain *game online* menggunakan kerangka kerja konseptual yaitu “kategorisasi adiksi *game online*” oleh Freimuth (2008) dan Young (1998). Kategorisasi adiksi *game online* tersebut tidak digunakan untuk mendiagnosa responden yang mengalami adiksi bermain *game*,

namun untuk memberikan gambaran rangkaian perilaku bermain *game online* mulai dari hanya untuk tujuan kesenangan (*recreational level*) hingga sangat sulit untuk berhenti bermain dan sulit untuk tidak memikirkan mengenai permainan (*fully addict*).

2. **Metode Penelitian**

Desain dari penelitian ini adalah menggunakan metode analisis kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan secara lebih luas mengenai perilaku dan sikap, lengkap dengan variabel, konstruk, dan hipotesis (Creswell & Creswell, 2018). Sumber yang sama mengungkapkan beberapa keuntungan dari menggunakan metode kualitatif, diantaranya adalah subjek dapat memberikan informasi secara menyeluruh, memungkinkan peneliti untuk dapat mengontrol alur pertanyaan, serta memberikan kesempatan kepada subjek untuk berbagi pengalaman secara langsung. Sumber lain mengatakan bahwa dengan menggunakan metode analisis kualitatif, dapat berfokus pada setiap kasus sebagai satu kesatuan seperti apa yang ada di dalam konteks kehidupan nyata (Johnson & Christensen, 2014).

Tabel 1. Contoh Kisi-kisi Panduan Pengambilan Data

Tahapan	Indikator	Pertanyaan
<i>Recreational Level</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Perilaku bermain <i>game online</i> hanya dilakukan di waktu luang - Situasi merupakan hal utama yang memunculkan perilaku bermain <i>game online</i> - Jumlah waktu bermain <i>game online</i> normatif - Frekuensi dan kuantitas perilaku bermain <i>game online</i> cukup konstan - Perilaku bermain <i>game online</i> tidak perlu dikhawatirkan - Konsekuensi negatif dari perilaku bermain <i>game online</i> kecil, jarang, dan tidak terduga - Jika ada efek yang merugikan muncul, tidak lebih dari NC 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Kapan Anda pertama kali bermain <i>game online</i>? - Apa alasan Anda pertama kali ingin bermain <i>game online</i>? - Berapa lama Anda bermain <i>game online</i> per hari dan per minggu? - Apa yang Anda rasakan ketika bermain? - Apa tujuan utama Anda bermain <i>games online</i>?

Subjek penelitian dipilih berdasarkan kualitas atau kriteria yang dimiliki oleh subjek tersebut sesuai dengan tujuan penelitian (Tongco, 2007). Dengan kata lain, peneliti secara sengaja memilih peserta atau lokasi penelitian yang akan

membantu peneliti memahami masalah dan pertanyaan penelitian (Creswell, 2014). Subjek penelitian dipilih berdasarkan ketersediaan siswa di sekolah dan sesuai dengan kriteria penelitian. Setelah mendapatkan izin pengambilan data

penelitian dari Kepala Bagian Kesiswaan di sekolah tersebut, pengambilan data dilakukan pada tanggal 21 Mei 2019. Semua subjek berasal dari sekolah menengah pertama (SMP) yang sama di Jatinangor dengan rentang usia 12 – 14 tahun (siswa SMP kelas 7 dan 8).

Siswa yang melaporkan diri sebagai pemain aktif *game online* baik melalui *handphone*, komputer atau media lainnya direkrut sebagai sampel penelitian serta diberikan kuesioner. Setelah penjarangan subjek penelitian, didapatkan 54 siswa yang bersedia mengikuti penelitian dan sesuai dengan kriteria penelitian. Namun, setelah pengumpulan kuesioner, terdapat 13 siswa yang

tidak menyelesaikan pengisian kuesioner, sehingga data yang diolah dalam penelitian ini berjumlah 41 siswa. Pemberian informasi tentang cara pengisian kuesioner dilakukan secara bersama-sama di dalam kelas. Sebelum mengisi kuesioner, subjek diminta untuk mengisi lembar kesediaan (*informed consent*). Kuesioner yang diberikan kepada subjek berisi pertanyaan terbuka, sehingga subjek dapat secara bebas menjawab pertanyaan sesuai dengan pengalamannya terkait perilaku bermain *game online*

Tabel 2. Data Demografi Pemain dan Deskripsi Awal Perilaku Bermain *Game Online*

Data	Hasil	
	Persentase (%)	Jumlah Respon Jawaban*
Jenis kelamin		
Laki-laki	56	23
Perempuan	44	18
Usia		
12 tahun	19.5	8
13 tahun	75.6	31
14 tahun	4.9	2
<i>Media yang digunakan untuk bermain game online</i>		
Komputer	13.3	6
<i>Handphone</i>	84.4	38
Media lain	2.2	1
<i>Tempat bermain game online</i>		
Rumah	84.1	37
Sekolah	2.3	1
Warung Internet	9.1	4
Café/ Restoran	4.5	2
<i>Durasi bermain game online dengan menggunakan handphone (jam/ hari); rata-rata = 3 jam</i>		
≤ 2 jam	44.7	17
3 – 5 jam	42.5	19
≥ 6 jam	5.3	2
<i>Durasi bermain game online dengan menggunakan komputer (jam/ hari) ; rata-rata = 4 jam</i>		
≤ 2 jam	33.3	2
3 – 5 jam	50	3
≥ 6 jam	16.7	1
<i>Sudah bermain game online selama... (tahun)</i>		
≤ 1 tahun	22	9
1 – 3 tahun	68.3	28
4 – 6 tahun	9.8	4
<i>Games yang sering dimainkan</i>		
Free Fire	29.6	34
Mobile Legend	24.3	28
PUBG Mobile	12.2	14
Lain-lain (Minecraft, COC, Hago, Point Blank, GTA 5, Ludo, dan lain-lain)	33.9	39
<i>Jumlah subjek yang pernah membeli atau tidak pernah membeli barang untuk bermain game online</i>		

Pernah membeli	43.9	18
Tidak pernah membeli	56.1	23
<i>Perilaku bermain game online dilakukan bersama....</i>		
Teman	69	38
Saudara	22	12
Sendiri	5	3
Pacar	4	2

Pertanyaan yang diajukan kepada siswa diturunkan berdasarkan empat kategori *game addiction* oleh Freimuth (2008) untuk melihat perilaku bermain *game online* yang berkaitan dengan adiksi *game online*, yaitu *recreational level*, *at-risk level*, *problematic use*, dan *fully addict*. Pertanyaan yang dicantumkan dalam kuesioner secara garis besar meliputi jumlah durasi bermain *game online*, biaya yang dikeluarkan, permainan yang sering dimainkan, alasan dan tujuan bermain *game online*, dampak yang dirasakan dari bermain, alasan dan perasaan ketika berhenti bermain, serta tanggapan orang lain ketika bermain *game online*. Contoh kisi-kisi panduan pengambilan data dapat dilihat pada tabel 1.

Jawaban subjek dikelompokkan atau *di-coding* oleh peneliti berdasarkan keserupaan isi atau tema, dengan menjadikan konsep teoritis yang digunakan sebagai referensi untuk menentukan tema. Setiap kelompok diberi identitas berupa suatu konsep yang mewakili isi atau tema dari jawaban-jawaban tersebut. Setelah itu, jawaban dianalisis oleh peneliti dengan mengidentifikasi hubungan antar tema berdasarkan kerangka konseptual yang digunakan, lalu disusun suatu kesimpulan terkait dengan tahapan adiksi yang dikemukakan oleh Freimuth (2008) dan Young (1998).

Dalam melakukan penelitian, validitas dan reliabilitas (*trustworthiness*) merupakan hal yang sangat penting. Dalam penelitian kualitatif, hal tersebut dapat dilakukan dengan beberapa cara. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *credibility (peer checking)*. Suatu penelitian kualitatif dapat dikatakan memiliki kredibilitas yang tinggi ketika dapat

mencapai tujuannya dalam mengeksplorasi masalah atau mendeskripsikan *setting*, proses, kelompok sosial, atau pola interaksi yang kompleks (Afiyanti, 2008). Dalam upaya mencapai kredibilitas, peneliti melakukan *peer checking*, yaitu peneliti berdiskusi dengan rekan peneliti dan juga supervisor untuk mendiskusikan mengenai panduan pertanyaan yang akan digunakan dalam pengambilan data, tema besar yang diambil untuk proses pengolahan data, serta melakukan reanalisis data yang telah diperoleh dari proses pengambilan data. Selain itu, peneliti juga mencoba untuk melakukan aktivitas bermain *game online* yang digemari oleh remaja saat ini, sehingga peneliti mendapat gambaran mengenai pengalaman subjek ketika bermain *game online*.

3. Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan data demografi dan deskripsi awal pada tabel 2, subjek dibebaskan untuk menjawab, sehingga tidak menutup kemungkinan subjek dapat menuliskan lebih dari satu jawaban. Oleh karena itu, pada bagian media untuk bermain *game online*, tempat bermain, *games* yang sering dimainkan, barang-barang yang dibeli, teman bermain, alasan, tujuan, hal yang membuat ingin bermain *game online*, serta respon orang tua dapat memunculkan lebih dari 41 respon jawaban. Selain data demografi dan deskripsi awal, peneliti juga menemukan beberapa tema besar dari jawaban yang diberikan oleh subjek. Terdapat 3 tema besar, yaitu alasan dan tujuan bermain *game online*, dampak yang dirasakan, serta respon orang lain terhadap perilaku bermain *game online* dan tanggapan subjek terhadap respon orang lain tersebut. Data tersebut disajikan pada tabel 3, 4, dan 5.

Tabel 3. Data Alasan, Tujuan, dan Hal yang Membuat Ingin Bermain *Game Online*

Data	Hasil	
	Persentase (%)	Jumlah Respon Jawaban*
<i>Subjek bermain game online ketika...</i>		
Waktu kosong	50	24
Merasa bosan	37.5	18
<i>Badmood</i>	6.3	3
Lain-lain	6.3	3
<i>Alasan ketika pertama kali bermain game online</i>		
Bermain dapat menghilangkan rasa bosan	10.3	4
Melihat orang lain, lalu ingin ikut bermain	12.8	5
Bermain rasanya menyenangkan	53.8	21
Dapat menambah relasi	7.7	3
Ingin coba-coba saja	7.7	3
Lain-lain	7.7	3
<i>Tujuan bermain game online</i>		
Mendapat hiburan atau kesenangan	73.5	36
Menghilangkan stress	7	7
Menambah teman	4	4
Lain-lain	4.1	2
<i>Hal yang ingin membuat ingin bermain game online</i>		
Bermain <i>game online</i> menyenangkan	51	25
Ingin menjadi <i>top player</i>	4.1	2
Ingin menambah teman	8.2	4
Diajak teman	14.3	7
Banyak teman yang bermain, sehingga ingin ikut bermain juga	8.2	4
Menghilangkan rasa bosan	12.2	6
Lain-lain	2	1
<i>Situasi yang mengharuskan berhenti bermain game online</i>		
Harus melaksanakan kewajiban	40	26
Sudah bosan bermain	3.1	2
Disuruh oleh orangtua	24.6	16
Ada kepentingan	10.8	7
Sudah lewat waktu bermain	4.6	3
<i>Handphone</i> sudah tidak mendukung	13.8	9
Lain-lain	3.1	2
<i>Perasaan ketika berhenti bermain</i>		
Positif	7.3	3
Negatif	48.8	20
Biasa saja	39	16
Lain-lain	4.9	2

*Responden diperbolehkan memberikan lebih dari 1 respon jawaban

Berdasarkan respon dari subjek (tabel 3), dapat dilihat bahwa mayoritas subjek bermain *game online* (secara berurutan) adalah saat diwaktu kosong dan ketika mereka sedang merasa bosan. Alasan subjek saat pertama kali bermain *game online* yang paling sering muncul (tabel 3) adalah rasa menyenangkan ketika bermain, dipaksa oleh orang lain untuk bermain, dan merasa senang ketika bermain *game offline*

dan tidak ingin berhenti bermain, sehingga subjek berpikir bahwa *game online* juga sama menyenangkannya dengan *game offline*. Tujuan subjek bermain *game online* adalah menghibur diri (73.5%) dan untuk kesenangan (7%) serta dapat menghilangkan *stress*. Tujuan yang tidak secara langsung berhubungan dengan perolehan kesenangan adalah untuk menambah teman,

mendapatkan jodoh, dan ingin menjadi *top player*.

Tabel 4. Data Dampak Dari Bermain *Game Online*

Data	Hasil	
	Persentase (%)	Jumlah Respon Jawaban*
Dampak dari bermain <i>game online</i>		
Positif	50.47%	54
Aspek emosi (senang, terhibur, menghilangkan bosan dan stress)	61%	33
Aspek sosial (menambah atau melekatkan pertemanan)	30%	16
Lain-lain	9%	5
Negatif	49.53%	53
Menjadi malas, lupa waktu (belajar, kegiatan sehari-hari), dan membuang waktu)	40%	21
Aspek fisik (mata lelah, mata perih, penglihatan buram, tangan pegal, pusing, masuk angin)	13%	7
Aspek emosi (lebih sering marah karena kalah atau <i>game</i> ngelag)	6%	3
Aspek sosial (dimarahi orang tua, jauh dari keluarga)	6%	3
Menjadi boros (beli kuota atau item), baterai cepat habis, dan memory HP menjadi penuh	36%	19

Peneliti mengelompokkan pertanyaan mengenai dampak dari perilaku bermain *game online* menjadi dua (tabel 4), yaitu dampak positif (49.53%, $n = 54$) dan dampak negatif (50.47%, $n = 53$). Dampak positif yang ditunjukkan oleh subjek seperti mendapat kesenangan ketika menang, menambah pertemanan, mendapatkan uang, menghilangkan stress, dan lain-lain. Untuk dampak negatif ditunjukkan oleh subjek seperti menjadi lupa kegiatan sehari-hari, membuang waktu, membuang uang, menjadi mudah emosi,

menjadi malas untuk berkegiatan yang lain, dan lain-lain.

Berdasarkan respon subjek mengenai respon orangtua terhadap perilaku bermain *game online* (tabel 5) didapatkan data, yaitu mayoritas orangtua mengizinkan anak mereka untuk bermain *game online*, namun dengan beberapa syarat (41%, $n = 19$), seperti tidak terlalu sering bermain, tidak terlalu lama, dan tidak meninggalkan kewajiban (seperti, ibadah mengerjakan pekerjaan rumah) jika ingin bermain *game online*.

Tabel 5. Respon Orang Tua Terhadap Perilaku Bermain *Game Online*

Data	Hasil	
	Persentase (%)	Jumlah Respon Jawaban*
Respon orangtua terhadap perilaku bermain <i>game online</i>		
Tidak melarang	4	2
Tidak suka	4	2
Mengizinkan dengan syarat	41	19
Melarang untuk bermain	11	5
Memarahi	20	9
Menasehati	9	4
Orangtua tidak berkomentar	11	5
Respon subjek terhadap respon orangtua		
Mendengarkan dan menerima	46	24
Menuruti perkataan orangtua	29	15
Tidak setuju	6	3
Menentang secara terang-terangan	6	3

Biasa saja	13	7
Lain-lain	6	3

Ada pula orangtua yang memarahi anaknya ketika sedang bermain *game online* (20%, n = 9), dan melarang anaknya untuk bermain *game online* (11%, n = 5). Respon dari anak terhadap orangtua mereka pun berbeda-beda (tabel 5). Mayoritas respon subjek terhadap orangtua mereka adalah mendengarkan dan menerima apa yang dikatakan oleh orangtua (46%, n = 24). Selain itu, ada pula subjek yang menuruti perkataan orangtua mereka (29%, n = 15), seperti belajar terlebih dahulu, kemudian bermain.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat gambaran remaja pemain *game online* dengan melihat pandangan dan sikap remaja terhadap perilaku bermain *game online* menggunakan kerangka kerja konseptual yaitu kategorisasi adiksi *game online* oleh Freimuth (2008) dan Young (1998).

1. *Recreational Level*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fungsi rekreatif memang menjadi alasan yang paling umum dari mayoritas subjek untuk bermain *game online*, yang dilakukan diwaktu kosong dari kegiatan utamanya, yaitu seperti liburan sekolah, setelah pulang sekolah, dan sedang menunggu sesuatu. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada kelompok subjek penelitian, perilaku bermain *game online* tidak mengganggu kegiatan sehari-hari dan tidak mengganggu efektifitas dari tanggung jawab utamanya.

Durasi bermain *game online* selama 3 – 5 jam per hari masih relatif wajar untuk kelompok usia remaja 12-14 tahun, meskipun berdasarkan kebutuhan perkembangan, perlu dipertimbangkan pula durasi melakukan aktivitas lainnya seperti misalnya melakukan interaksi sosial sebaya. Yarasani, Shaik, & Myla (2018), dalam penelitiannya juga memperoleh hasil yang serupa, yaitu rata-rata durasi bermain *game online* adalah 3 jam. Lamanya bermain *game online* pada remaja yang menjadi subjek dari penelitian ini, dengan demikian dapat dikatakan merupakan waktu yang

populer untuk digunakan oleh remaja lain pada umumnya.

Mayoritas subjek menjawab bahwa dirinya bermain *game online* bersama orang lain, yaitu teman, saudara, dan pacar. Di antara ketiganya, bermain bersama teman merupakan jawaban yang paling banyak diungkapkan oleh subjek. Teman di sini bermacam-macam, yaitu teman sekolah, teman di rumah, dan teman yang dikenalnya dalam *game online* yang mereka mainkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Griffiths & Hussain (2009), yaitu subjek mengatakan bahwa mereka bermain *game online* dengan teman dan keluarga mereka di kehidupan nyata. Alasan subjek bermain *game online* paling banyak adalah karena subjek mendapatkan perasaan yang menyenangkan dan terhibur ketika subjek bermain, sehingga subjek berkeinginan untuk bermain lagi dan lagi. Selain menyenangkan, *game online* juga dirasa dapat menghilangkan rasa bosan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Griffiths & Hussain (2009), subjek juga mengatakan hal yang serupa, yaitu *game online* digunakan untuk melepaskan kesepian dan kebosanan, serta meredakan frustrasi.

Selain karena unsur kesenangan, unsur lain yang menjadi ciri khas dari tahap *recreational level* adalah unsur sosial dan eksperimen. Terdapat 11 orang subjek yang mengatakan bahwa yang membuat dirinya ingin bermain *game online* adalah untuk menambah relasi dengan teman. Salah satu penandanya adalah bahwa permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok (tim) yang mengharuskan subjek untuk berkomunikasi atau menjalin relasi dengan orang lain, baik yang dikenal atau yang tidak dikenal, merupakan permainan yang paling populer.

Dampak yang dirasakan ketika bermain *game online* adalah adanya keluhan fisik, yaitu mata cepat lelah, mata menjadi tidak segar, tangan terasa pegal, kepala pusing

jika terlalu lama bermain, masuk angin karena tidak makan, dan mata terasa perih. Dampak-dampak tersebut muncul sesekali dan dapat hilang ketika subjek berhenti bermain *game online*

Ketika berada pada kondisi yang memberikan waktu luang lebih banyak kepada subjek, seperti libur sekolah atau sekolah dari rumah karena pandemi mungkin akan mengubah perilaku dalam bermain *game*. Kondisi tersebut memungkinkan aktivitas keseharian subjek didominasi oleh bermain *game*. Berdasarkan data pada tabel 5, dapat dilihat bahwa mayoritas subjek masih mendengarkan dan menerima teguran dari orang tua, serta menuruti perkataan dari orang tua. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bagi para subjek, orang tua masih berperan dalam membantu subjek untuk mengendalikan waktu antara bermain, melakukan aktivitas sehari-hari, dan juga menjalankan kewajibannya.

2. *At-risk Level (Mild)*

Individu yang tergolong dalam kategori *at-risk level* menunjukkan bahwa mereka bermain untuk kesenangan, namun sudah ada penguat bagi seseorang yang bermain. Pada penelitian ini, respon subjek yang menggambarkan kategori *at-risk level* terlihat dari tujuh subjek yang merasa dengan bermain *game online*, mereka dapat menghilangkan stres. Jawaban dari subjek ini menunjukkan adanya efek penguat untuk diri mereka, yaitu dengan bermain *game online*, mereka dapat menghilangkan stres yang sedang dirasakannya. Hal yang sama ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Griffiths & Hussain (2009), yaitu *game online* digunakan untuk melepaskan stres pada kegiatan sehari-hari.

Respon dari dua orang subjek yang menggambarkan tahap ini adalah bahwa mereka pernah merasa kesal, terutama ketika kalah, namun hal tersebut jarang terjadi. Yilmaz, Yel, & Griffiths (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa

guru di sekolah merasa khawatir adanya permasalahan afeksi dan pengendalian diri pada pemain *game* yang berat (bermain lebih dari 4 jam sehari). Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa anak pemain *game* berat menjadi lebih temperamen dibandingkan anak lain dan mudah tersinggung.

Selain itu, konsekuensi yang ditimbulkan pada tahap ini tergolong ringan dan biasanya merupakan dampak yang dirasakan langsung akibat bermain *game online*, misalnya dampak fisik. Pada penelitian ini, terdapat tujuh orang subjek yang merasakan adanya kerugian dari bermain *game online*, yaitu adanya keluhan fisik, yaitu mata cepat lelah, perih dan tidak segar, tangan terasa pegal, kepala pusing jika terlalu lama bermain, dan masuk angin karena tidak makan. Keluhan fisik tersebut dirasakan oleh subjek dengan frekuensi jarang dan kadang-kadang. Dengan kata lain, dampak negatif yang dirasakan belum muncul secara terus-menerus atau konstan.

Terdapat 39 respon yang menunjukkan bahwa subjek menerima atau bahkan menuruti ekspresi kekhawatiran dari orang lain. Orang tua dan atau orang di sekeliling subjek menyampaikan kekhawatiran dengan menegurnya agar tidak terus menerus bermain, mengingatkan untuk belajar, makan, dan sholat. Respon subjek beragam, yaitu mengiyakan, meminta maaf atas perbuatannya, melaksanakan terlebih dahulu kewajibannya (seperti belajar), berjanji untuk menuruti, dan memberikan *handphone* kepada orangtuanya. Berbeda pada penelitian yang dilakukan oleh Yilmaz, Yel, & Griffiths (2018), pemain *game* yang berat (bermain lebih dari 4 jam sehari) memiliki permasalahan pada performa di sekolah, beberapa penyebabnya adalah karena hiperaktivitas, kurangnya motivasi, dan tidak mendengarkan guru di sekolah. Penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa terkadang orang tua atau teman sekolah membantu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dari anak pemain *game* berat tersebut

3. *Problematic Use (Moderate)*

Individu yang tergolong dalam *problematic use* akan mengulangi perilakunya meskipun tujuannya sudah tercapai. Individu lebih menyukai bermain *game online* seorang diri daripada bersama dengan teman-teman. Pada penelitian ini, respon subjek yang menggambarkan kategori ini terlihat dari tiga orang subjek yang memilih bermain *game online* secara individual, yaitu jenis permainan yang tidak membutuhkan "teman bermain". Alasan ketiga subjek yang memilih bermain sendiri ini adalah untuk menghilangkan rasa bosan dan tujuannya untuk tetap terus mengikuti *trend*. Awalnya, ingin mencoba-coba saja dan diajak oleh temannya, dan ternyata rasanya menyenangkan. Namun, perilaku subjek tidak berhenti hanya pada bermain ketika diajak oleh teman, namun saat ini mereka lebih sering bermain seorang diri. Ketika tidak ada teman yang bisa diajak bermain, mereka tidak masalah untuk bermain sendirian karena mereka merasa senang ketika bermain dan dapat menghilangkan rasa bosan.

Konsekuensi negatif yang muncul mulai spesifik, belum mengganggu kualitas hidup, namun patut untuk diwaspadai karena jika dibiarkan akan mengganggu kualitas hidup diri sendiri, maupun orang lain. Pada penelitian ini, respon jawaban subjek yang menggambarkan kategori ini adalah subjek merasa boros karena harus membeli kuota lebih dari batas yang ditetapkan. Mereka merasa bahwa kuota internet mereka lebih cepat habis. Subjek juga merasakan adanya dampak fisik, yaitu mengeluhkan matanya mulai buram. Selain itu, subjek juga lupa kegiatan atau tanggung jawabnya sehari-hari, seperti belajar, ibadah, bahkan makan. Griffiths & Hussain (2009) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa seseorang yang bermain *game online* secara terus-menerus melaporkan bahwa adanya pengabaian dalam hal kebersihan, makan, tidur, kerja, dan sekolah yang disebabkan oleh bermain *game online*. Semua dampak

ini sering dirasakan oleh subjek dan cenderung terjadi secara terus-menerus.

Hal lain yang dapat menggambarkan tahap ini yaitu respon dari orang lain terhadap perilaku bermain *game online* subjek. Respon orangtua dari salah satu subjek adalah memarahi karena tidak suka anaknya bermain *game online* secara terus-menerus. Subjek yang sama juga ditegur oleh orang disekelilingnya dengan mengatakan bahwa subjek terlalu sering bermain *game*. Respon yang diberikan subjek tersebut adalah mengabaikannya dan tetap terus bermain. Hal serupa ditemukan pada penelitian Yilmaz, Yel, & Griffiths (2018), yaitu subjek menjadi agresif kepada keluarganya ketika dicegah untuk bermain *game* dan berdebat dengan kakak terkait waktu penggunaan laptop untuk bermain *game*. Dengan kata lain, di tahap ini, subjek sudah mengalami dampak negatif dari bermain *game online* terhadap kondisi fisik dan relasinya dengan orang lain.

4. *Fully Addict (Severe)*

Individu yang tergolong dalam *fully addict* sulit untuk menghentikan perilaku bermain *game*, selalu memikirkan untuk bermain, dan sulit teralih pada hal lain. Pada penelitian ini, respon subjek yang menggambarkan kategori *fully addict* terlihat melalui durasi bermain *game online*. Yarasani, Shaik, & Myla (2018) mendefinisikan bahwa orang yang dikatakan adiksi *game online* adalah seseorang yang bermain di atas 7 jam/hari. Pada penelitian ini terdapat 1 subjek yang sesuai dengan kriteria adiksi *game online*, yakni subjek yang bermain 8 jam/hari. Selain itu, terdapat 2 subjek bermain *game online* selama 6 jam/hari

4. Kesimpulan Dan Saran

Mayoritas subjek remaja 12-14 tahun yang mengikuti penelitian ini bermain *game online* pada tahap *recreational*, yaitu bermain saat waktu luang, antara lain ketika sedang liburan

sekolah, setelah pulang sekolah, dan sedang menunggu sesuatu, dengan durasi sekitar 3 jam per hari dan permainan *game*-nya masih memberikan fungsi rekreatif bagi pemainnya. Alasan atau hal yang membuat subjek ingin bermain adalah karena faktor situasi. Subjek bermain ketika diajak oleh teman, ingin mencoba-coba dan ada rasa senang ketika bermain. Terdapat dampak negatif yang dirasakan oleh subjek ketika bermain *game online*, namun dampak tersebut hilang ketika subjek sudah tidak lagi bermain.

Terdapat subjek yang sudah memasuki kategori yang lebih tinggi dari sekedar rekreasi atau hiburan saja, yaitu pada *at-risk level*. Muncul efek penguat yang dirasakan oleh subjek, yaitu dapat menghilangkan stress yang dirasakan. Terdapat dampak negatif yang dirasakan oleh subjek berupa keluhan fisik, namun belum muncul secara terus-menerus atau konstan. Subjek menerima atau menuruti ekspresi kekhawatiran dari orang lain dengan mengiyakan, meminta maaf atas perbuatannya, melaksanakan terlebih dahulu kewajibannya (seperti belajar), berjanji untuk menuruti, dan memberikan *handphone* kepada orangtuanya.

Terdapat pula perilaku yang muncul pada kategori yang lebih tinggi lagi dari tahap *at-risk level*, yaitu pada level *problematic use*. Perilaku bermain *game* yang ditampilkan pada kategori *problematic level* dalam penelitian ini, yaitu perilaku bermain *game* tidak berhenti hanya pada bermain ketika diajak oleh teman, namun mereka lebih sering bermain sendiri. Dampak yang dirasakan adalah merasa boros harus membeli kuota dari batas yang ditetapkan. Dampak lainnya adalah subjek mengeluhkan matanya mulai buram, serta lupa pada kegiatan atau tanggung jawabnya sehari-hari, seperti belajar, ibadah, bahkan makan. Seluruh dampak ini sering dirasakan oleh subjek dan cenderung terjadi secara terus-menerus. Subjek mengabaikan dan tetap terus bermain ketika mendapat teguran dan ekspresi kekhawatiran dari orang lain. Respon fisik dan sosial menjadi stimulus yang berpeluang untuk menurunkan efek rekreatif dari bermain *game online*, dibandingkan kategori sebelumnya.

Perilaku yang muncul pada level tertinggi, yaitu *fully addict* adalah berkaitan dengan durasi bermain. Terdapat subjek yang bermain selama 8 jam per hari.

Saran untuk penelitian berikutnya adalah mengeksplorasi secara lebih spesifik dampak dari bermain *game online* pada setiap kategori perilaku bermain *game* (mulai dari tahapan yang paling ringan, yaitu *recreational level*, hingga yang paling berat, yaitu *fully addict*) di masing-masing level untuk aspek emosi personal dan sosial.

Daftar Pustaka

- Afiyanti, Y. (2008, Juli). Validitas dan Reliabilitas Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12, 137-141.
- Anwari, F. N. (2018). *Indonesian Mobile Gamers Behavior in 2018 – Part 1*. Retrieved from Game Prime: <https://www.gameprime.org/2018/10/indonesian-mobile-gamers-behavior-in-2018-part-1/APJII>.
- (2017). Infografis: Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia, Survey 2017.
- Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyber Psychology & Behavior*, 7, 571-581.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches, 4th Edition*. Sage Publications, Inc.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches, 5th Edition*. USA: Sage Publications, Inc.
- Freimuth, M., Moniz, S., & Kim, S. R. (2011). Clarifying Exercise Addiction: Differential Diagnosis, Co-Occuring Disorders, and Phases of Addiction. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 4069-4081.
- Freimuth, M. (2008). *Addicted? Recognizing Destructive Behavior Before It's Too Late*. USA: Rowman & Littlefield Publisher, Inc.
- Griffiths, M. D., & Hussain, Z. (2009). The Attitudes, Feelings, and Experiences of

- Online Gamers: A Qualitative Analysis. *Cyberpsychology & Behavior*.
- Johnson, R. B., & Christensen, L. (2014). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches, 5th Edition*. USA: Sage Publications, Inc.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial Causes And Consequences Of Pathological Gaming. *Computer in Human Behaviors*, 144-152.
- Przybylski, A. K. (2014). Electronic Gaming And Psychosocial Adjustment. *Pediatrics*, 1-7.
- Rachmawati, A. R. (2018, Agustus 6). *Gamer Indonesia Diprediksi Capai 34 Juta Orang*. Retrieved from Pikiran Rakyat: <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>
- Tomato Digital Indonesia. (n.d.). *Data Digital Indonesia 2019*. Retrieved from Tomato Digital Indonesia: <http://tomato.co.id/data-digital-indonesia-2019/>
- Tongco, M. D. (2007). Purposive Sampling As A Tool For Informant Selection. *A Journal of Plants, People, and Applied Research*, 147 - 158. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10125/227>
- Trihendrawan, N. (2018, November 4). *Gamer Mobile di Indonesia Capai 100 Juta Orang di 2020S*. Retrieved from Sindonews.com: <https://autotekno.sindonews.com/read/1351815/184/gamer-mobile-di-indonesia-capai-100-juta-orang-di-2020-1541323027>
- VPN Mentor. (n.d.). *Tren Internet 2019, Statistik & Fakta di AS dan Seluruh Dunia*. Retrieved from VPN Mentor: <https://id.vpnmentor.com/blog/trend-internet-vital/>
- Yarasani, P., Shaik, R. S., & Myla, A. R. (2018). Prevalence Of Addiction To Online Video Games: Gaming Disorder Among Medical Students. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 4237 - 4241.
- Yee, N. (2002). Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's.
- Yilmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2018). The Impact of Heavy (Excessive) Video Gaming Students on Peer and Teachers in the School Environment: A Qualitative Study. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 147-161.
- Young, K. S. (1998). *Caught In The Net: How To Recognize The Signs Of Internet Addiction-- And A Winning Strategy For Recovery*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Young, K. S. (2017). *Internet Addiction Test*. USA: Stoelting.
- Young, K. S., & de Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Zahrani, N. (2018). *Rancangan Pelatihan Menumbuhkan Kesadaran Bahaya Adiksi Game Online Bagi Remaja Usia 12 - 14 tahun Dengan Adiksi Game Online Tingkat Rendah Sebagai Tahap Awal Pelatihan Strategi Pengelolaan Diri*. Jatinangor: Universitas Padjadjaran.
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., & Bao, Z. (2015). Early Adolescent Internet Game Addiction In Context: How Parents, School, and Peers Impact Youth. *Computers in Human Behavior*, 159-168.