

Kecanduan *Game*: Tingkat Emosi pada Mahasiswa Remaja

Imam Ekoputranto Sriadiatmaji*, Arief Budi Yulianti, Ajeng Kartika Sari

Prodi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*.imamekoputranto@gmail.com, ab.yulianti@unisba.ac.id, akuajengkartika@gmail.com

Abstract. Game online are games that are played at the same time even though they are not played in the same place. Faculty of Medicine students are students who are currently studying medical studies. Faculty of Medicine students are known for their busy schedules and many assignments, so they play game online to overcome boredom. Game online addiction can be understood as an excessive attitude towards the use of digital tools to play game online, makes players unable to control attitudes and emotions caused by excessive attitudes, and can have an impact on social behavior problems, especially at the emotional level. The purpose of this study was to analyze the relationship between game online addiction and emotional levels in medical students at the Islamic University of Bandung. In the results of this study it was revealed that of the 114 students of the Faculty of Medicine at the Islamic University of Bandung, the dominant ones were not addicted to game online (81.6%) and had good emotions in playing game online (66.7%). From the results of this study it was found that the value of $P = 0.490$ which stated that there was no relationship between game online addiction and emotional levels in students of the Faculty of Medicine, Islamic University of Bandung. This is based on the existence of several things that can affect emotional levels such as student achievement and also good emotional intelligence.

Keywords: *Game online, Emotional Level, Addicted.*

Abstrak. *Game online* adalah *game* yang dimainkan dalam waktu yang bersamaan walaupun tidak dimainkan di tempat yang sama. Mahasiswa Fakultas Kedokteran merupakan mahasiswa yang sedang belajar dalam studi kedokteran. Mahasiswa Fakultas Kedokteran dikenal dengan jadwal yang padat dan juga tugas yang banyak, sehingga mereka bermain *game online* untuk mengatasi jenuh. Kecanduan *game online* dapat dipahami sebagai sikap berlebihan terhadap penggunaan alat digital untuk bermain *game online*, membuat pemain tidak dapat mengontrol sikap dan emosi yang disebabkan oleh sikap berlebihan, dan dapat berdampak pada masalah perilaku sosial terutama pada tingkat emosional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa hubungan kecanduan *game online* terhadap tingkat emosi pada mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Islam Bandung. Pada hasil penelitian ini terungkap bahwa dari 114 orang mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung dominan tidak mengalami kecanduan *game online* (81,6 %) dan memiliki emosi baik dalam bermain *game online* (66,7%). Dari hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa nilai $P = 0,490$ yang menyatakan bahwa tidak terdapat adanya hubungan antara kecanduan *game online* terhadap tingkat emosi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung. Hal tersebut didasarkan pada adanya beberapa hal yang dapat mempengaruhi tingkat emosi seperti prestasi belajar mahasiswa dan juga kecerdasan emosional yang bagus.

Kata Kunci: *Game online, Tingkat Emosi, Kecanduan.*

A. Pendahuluan

Game online adalah game yang dimainkan dalam waktu yang bersamaan walaupun tidak dimainkan di tempat yang sama (6). Permainan *game online* harus berada dalam suatu jaringan internet atau Local Area Network (LAN). Salah satu lembaga negara yakni, Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan bahwa di Indonesia, jumlah orang yang bermain *game online* tumbuh cukup banyak dan tercatat lebih dari 19 juta pengguna online pada tahun 2014 dan mayoritas pengguna online merupakan remaja. Pada tahun 2017, total pemakai internet di Indonesia berjumlah sekitar 135 juta atau sekitar 51,8% presentasi dari total populasi 265,2 juta jiwa yang ada di Indonesia (7).

Mahasiswa Fakultas Kedokteran merupakan mahasiswa yang sedang belajar dalam studi kedokteran. Mahasiswa Fakultas Kedokteran dikenal dengan jadwal yang padat dan juga tugas yang banyak, sehingga mereka bermain *game online* untuk mengatasi jenuh (6).

Kecanduan *game online* dapat dipahami sebagai sikap berlebihan terhadap penggunaan alat digital untuk bermain *game online*, membuat pemain tidak dapat mengontrol sikap dan emosi yang disebabkan oleh sikap berlebihan, dan dapat berdampak pada masalah perilaku sosial terutama pada tingkat emosional. Remaja sendiri merupakan tahap antara anak-anak menuju ke dewasa. Pada tahap tersebut, remaja memiliki pengendalian emosi yang stabil karena mereka belum bisa dikatakan dewasa (8).

Kemampuan seorang remaja dalam mengatur tingkat emosionalnya agar tetap terkendali dan tidak berdampak buruk baik kepada orang lain maupun diri sendiri merupakan arti dari regulasi emosi. Menurut Kostiuk, regulasi emosi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses terbentuknya emosi dalam diri setiap individu. Dalam regulasi emosi, seseorang diharuskan untuk memiliki kapabilitas dalam menghadapi emosi yang dirasakan saat ini maupun emosi yang akan datang dalam memunculkan suatu tanggapan yang dapat di terima dan dipahami dengan baik (11). Regulasi emosi pada seseorang dikatakan baik maka disebut dengan kecerdasan emosional.

Menurut Goleman berjata bahwa, Kecerdasan emosional itu menyangkut dari beberapa aspek, seperti: memahami emosi diri, mengelola emosi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan dengan orang lain (11). Berdasarkan penelitian dari Agustin, semakin sering seseorang bermain *game online*, maka kecerdasan emosi pada orang tersebut akan semakin rendah dan hal itu berlaku juga sebaliknya, jika seseorang jarang bermain *game online* maka kecerdasan emosinya akan semakin meningkat pada orang tersebut (12). Pada masa remaja, kecerdasan emosional berperan penting dalam menentukan arah dari seorang remaja dalam mencari jati dirinya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lemmens, remaja dikategorikan kecanduan *game online* jika mereka telah bermain *game online* selama 6 bulan sejak mereka mulai bermain *game online* (14). Penggunaan *game online*, jejaring sosial dan juga internet di luar pekerjaan dan studi, menggunakan lebih dari 5 jam sehari dan non-stop, maka pengguna tersebut dapat diklasifikasikan mengalami kecanduan/ketergantungan.

Dampak yang dihasilkan dari kecanduan *game online* adalah sulit untuk mengontrol perilakunya sehingga cenderung melakukan tindakan yang tanpa berpikir panjang (impulsive) seperti misalnya dikarenakan remaja pada saat main game ingin memenangkan suatu hadiah/reward, maka mereka akan melakukan apa saja agar bisa mendapatkan reward tersebut termasuk membeli suatu fitur game dengan memakai uang mereka sendiri (15).

Berdasarkan kekhawatiran dari mahasiswa tingkat awal terutama angkatan 2020 dan 2021 yang masih dalam masa remaja akhir dan banyaknya kejadian negatif bahkan merugikan orang lain yang disebabkan oleh kecanduan *game online* maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Kecanduan *Game online* terhadap Tingkat Emosi Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung.

B. Metodologi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 114 Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung. Data penelitian ini didapat dari kuesioner yang berbentuk Gform yang disebarikan kepada subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan dari bulan Desember 2021 sampai dengan November 2022.

Kriteria Kelompok adalah remaja Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung Angkatan 2020-2021 yang berumur kurang <21 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Observasional dengan jenis Cross-Sectional dimana sample yang akan diambil menggunakan metode Random Probability Sampling untuk mengetahui Hubungan Kecanduan *Game online* terhadap tingkat emosi pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung. Uji statistic yang dipakai adalah chi-square test yang disajikan dalam bentuk table distribusi. Analisis uji statistik yang didapatkan adalah $p = 0.490$ ($p > 0,05$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung dengan menggunakan sampel sebanyak 114 orang yang memenuhi kriteria inklusi. Pada Penelitian ini dilihat dari karakteristik yang meliputi responden usia, jenis kelamin, kecanduan games online dan tingkat emosi.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Karakteristik	Frekuensi (N)		Persentase (%)
	N=114		%
Usia			
18 Tahun	3		2.6
19 Tahun	73		64.0
20 Tahun	38		33.3
Jenis Kelamin			
Laki-laki	78		68.4
Perempuan	36		31.6

Pada bagian Tabel 1. Diperlihatkan bahwa dominan orang yang bermain *game online* berusia 19 tahun (73 orang) dengan jenis kelamin paling banyak yaitu laki-laki (78 orang).

Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Tingkat Emosi Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung

Berikut merupakan hasil Analisa dari hubungan kecanduan *game online* Terhadap Tingkat Emosi Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung

Tabel 2. Hubungan kecanduan games online dengan tingkat emosi pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung

Variabel	Tingkat Emosi						Total	*P-value
	Baik		Sedang		Buruk			
	N	%	N	%	N	%		
Ya	16	76.2	4	19.0	1	4.8	21	0.49
Tidak	76	81.7	16	17.2	1	1.1	93	
Total	92	80.7	20	17.5	2	1.8	114	

Hasil penelitian dari Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 114 orang mahasiswa FK Unisba sebanyak 21 orang yang kecanduan *game online* sebanyak 16 orang (76.2%) memiliki emosi baik, 4 orang (19%) emosi sedang, dan 1 orang (4.8%) emosi buruk. Kemudian dari 93 orang yang tidak kecanduan *game online* sebanyak 76 orang (81.7%) emosi baik, 16 orang (17.2%) emosi sedang dan 1 orang (1.1%) emosi buruk.

Hasil penelitian hubungan antara kecanduan games online dengan tingkat emosi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung dengan menggunakan uji chi-square didapatkan nilai $p = 0.490$ ($p > 0,05$) yang berarti tidak terdapat hubungan antara kecanduan games online dengan tingkat emosi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung.

Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis (1). Hal inilah yang membuat pelajar/mahasiswa tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*

Berdasarkan analisis data kecanduan penggunaan *game online* dari 114 responden tersebut mayoritas tidak mengalami kecanduan penggunaan *game online* yaitu sebanyak 93 responden (81,6%) artinya responden dan hanya 21 orang (18,4%) yang mengalami kecanduan. Menurut penelitian dari Baidawi bahwa, mahasiswa tidak kecanduan *game online* karena mahasiswa sudah dapat membatasi waktu bermain game, selain itu banyak mengerjakan tugas kuliah, banyak kegiatan di kampus dan mengerjakan aktivitas lainnya. Mahasiswa yang bermain *game online* tujuannya hanya untuk mengurangi rasa bosan, stress, dan untuk mengisi waktu luang (8).

Penelitian dari Goal bertentangan dengan penelitian Baidawi, dia berpendapat bahwa bukan hanya kecerdasan emosional saja yang berpengaruh pada tingkat emosi. Rasa empati yang besar dan ilmu agama yang kuat juga bisa mencegah seseorang dalam meluapkan semua emosinya dikarenakan orang tersebut mampu dan bisa merasakan orang lain sehingga menahan emosi yang dikeluarkan tersebut (11).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki tingkat emosi baik memiliki total responden lebih banyak, yaitu 92 orang dari 114 responden (80.7%) Hasil ini menjelaskan bahwa mahasiswa memiliki kecerdasan emosi sehingga mampu mengelola emosinya menjadi emosi positif.

Menurut Casmini kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan emosi dirinya sendiri dan orang lain, membedakan satu emosi dengan lainnya dan menggunakan informasi tersebut untuk menuntun proses berpikir dan berperilaku seseorang (2), Dijelaskan lebih lanjut bahwa kecerdasan emosi mencakup pengendalian diri, semangat dan ketekunan, kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, dan empati pada perasaan orang lain. Orang yang cerdas emosinya, akan menampilkan kematangan dalam pribadinya serta kondisi emosionalnya dalam keadaan terkontrol (12).

Hasil penelitian diperoleh nilai probabilitas sebesar 0.490 yang lebih besar dari 0.05 ($p = 0.490 > 0.05$) berarti tidak terdapat hubungan antara kecanduan games online dengan tingkat emosi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Misnawati menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan games online dengan tingkat emosi dengan $p = 0,4210 > 0.05$ (6).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tidak terdapat hubungan kecanduan games online dengan tingkat emosi karena masih ada faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan *game online* selain emosi. Salah satu faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan *game online* adalah prestasi belajar (15). Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Amini yang berjudul hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP N 4 Padang. Mengemukakan hasil analisis adanya hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar. Diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Suryabrata yang mengatakan prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya adalah *game online* (5).

Selain dari prestasi belajar, alasan kenapa kecanduan *game online* dengan tingkat emosi tidak berhubungan dikarenakan terdapat dari beberapa individu yang memiliki kecerdasan emosi yang baik. Kecerdasan emosi yang mampu membuat individu tersebut mengontrol emosinya dengan baik sehingga walaupun mereka kecanduan *game online* mereka tetap dapat mengontrol emosi mereka dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasar atas hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut ini:

1. Tingkat kecanduan bermain *game online* Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung adalah 18,4 % tidak kecanduan
2. Tingkat emosi pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung yang bermain *game online* adalah 80,7 % memiliki tingkat emosi yang baik
3. Tidak terdapat hubungan kecanduan *game online* terhadap tingkat emosi remaja khususnya Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung

Acknowledge

Peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan juga apresiasi kepada seluruh pimpinan, jajaran, dan staff Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung, serta Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung khususnya Angkatan 2020-2021.

Daftar Pustaka

- [1] Sugawara E, Nikaido H. Properties of AdeABC and AdeIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli* [Internet]. Vol. 58, Antimicrobial Agents and Chemotherapy. 2014. Available from: <http://repository2.unw.ac.id/id/eprint/1089>
- [2] Ludjileo DR. Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Pola Aktivitas Fisik Siswa Smp Advent Menia, Kabupaten Sabu, Rai Jua, Ntt. *J Sk Keperawatan*. 2020;6(1):72–80.
- [3] Amanda RA. Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *J Ilmu Komun*. 2016;4(3):291–304.
- [4] Putra FF, Rozak A, Perdana GV, Maesharoh I. Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *J Polit Indones*. 2019;4(2):98–103.
- [5] Ramadhani DF. Hubungan *Game online* “ Free Fire ” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. 2021;7(3):818–24.
- [6] Praswanda Y, Santosa H, Pradekso T. Hubungan Intensitas Bermain *Game online* PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif pada Remaja. 2021;9(4). Available from: <https://www.tek.id/insight/jumlah->
- [7] Novrialdy E. Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Bul Psikol*. 2019 Dec 5;27(2):148.
- [8] Arif Pristianto, Adelina Damayanti, Nastiti Suryani, Farid Rahman Rita Setyaningsih. Universitas Muhammadiyah Purworejo Upaya Pencegahan Edukasi Gangguan Postur Pada The 9 th University Research Colloquium 2019 Universitas Muhammadiyah Purworejo. 2019;1–6.
- [9] Sani M. Dampak Internet terhadap Perilaku Generasi Muda Islam [Internet]. Vol. 15, Jurnal Ilmu Dakwah. 2016. Available from: <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/1011/793>
- [10] Lebho MA, Lerik MDC, Wijaya RPC, Littik SKA. Perilaku Kecanduan *Game online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. Vol. 2, *Journal of Health and Behavioral Science*. 2020.
- [11] Ismi N, Akmal A. Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. Vol. 3, *Journal of Civic Education*. 2020.
- [12] Pratama R., Widiyanti E, Hendrawati. Tingkat Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. Vol. 3, *Jnc*. 2020.

- [13] Fauziah ER. Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *eJournal lmu Komun*. 2013;1(3):1–16.
- [14] Dhamayanthie I. Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Mahasiswa. Vol. 4, *Communications*. 2020.
- [15] Aris TH. Perubahan Perilaku Sosial Remaja Dalam Menggunakan Media Sosial Di Desa Patikarya Kecamatan Bontosikuyu Kabupaten Kepulauan Selayar. 2021.
- [16] Fitri E, Erwinda L, Ifdil I. Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *J Konseling dan Pendidik* [Internet]. 2018;6(3):211–9. Available from: <http://jurnal.konselingindonesia.com>
- [17] Malik H, Lestari R, Hafifah I, Studi P, Keperawatan I, Kedokteran F, et al. Kata-kata kunci: Kecanduan *game online*, regulasi emosi. Vol. 9, *remaja Dinamika Kesehatan*. 2018.
- [18] Sari DA, Nurjanah AL. Hubungan *Game online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2020 Mar 14;4(2):994.
- [19] Surbakti K. Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *J Curere*. 2017;01(01):28–38.
- [20] Pareswara MC, Lestari T. Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidik Tambusai* [Internet]. 2021;5(1):1473–81. Available from: Pengaruh *Game online*, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.
- [21] Azizah N, Putra AID, Lawrence W, Fongusen C, Naibaho E, Karan SS. Perbedaan Tingkat Adiksi Games Online pada Remaja Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua. Vol. 16, *Psikoislamika : Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*. 2019.
- [22] Setianingsih AYU. *Game online* dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung [Internet]. *Jurnal*. 2018. Available from: <http://repository.radenintan.ac.id/3271/1/SKRIPSI.pdf>
- [23] Syahrani R. Ketergantungan *Game online* Dan Penanganannya. *J Psikol Pendidik dan Konseling J Kaji Psikol Pendidik dan Bimbing Konseling*. 2015;1(1):84.
- [24] Susila R, Jurnal P, Pirantika A, Purwanti RS. Adiksi Bermain *Game online* pada Siswa Sekolah Dasar Anggit Pirantika Adiksi Bermain *Game online* pada Siswa Sekolah Dasar. Vol. 3. 2017.
- [25] Ganda N, Hidayat S. Pedadikaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dampak *Game online* Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar [Internet]. Vol. 8, *Ilmiah*. 2021. Available from: <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- [26] Arianto A, Bahfiarti T-. Pemahaman Dampak *Game online* pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Commun J Ilmu Komun*. 2020 Dec 12;4(2):165–84.
- [27] Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D. Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *J Adolesc*. 2004;27(1):87–96.
- [28] Sari AP, Ilyas A, Ifdil I. Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPi (Jurnal Penelit Pendidik Indones*. 2017 Dec 31;3(2):110–7.
- [29] Miranda Anissa Reza, Sari Ajeng Kartika. (2022). *Gambaran Aktivitas Fisik dan Pola Makan Selama Pandemi Covid-19 pada Remaja*. *Jurnal Riset Kedokteran*, 2(1), 21-26.