

**GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS
PADJADJARAN PSDKU GARUT**

Ruby Anggara Pratama¹, Efri Widianti², Hendrawati³

Fakultas Keperawatan, Universitas Padjadjaran

Email : rubyanggara836@gmail.com

ABSTRAK

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini berkembang dengan pesat salah satu jenisnya berupa *game online*, semakin sering seseorang memainkannya dapat menjadi kecanduan dan pada dewasa awal respon emosi sering menghindari masalah dengan cara bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut.

Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif dengan teknik *total sampling* pada 130 orang mahasiswa. Alat ukur menggunakan *game addiction inventory for adults* terdiri dari 23 item dengan skala *Likert*. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2019. Analisa data menggunakan analisis univariat berbentuk distribusi frekuensi. Hasil penelitian menunjukkan tidak kecanduan 62 mahasiswa (47,7%), kecanduan ringan-sedang 34 mahasiswa (26,2%), dan kecanduan berat 34 mahasiswa (26,2%).

Kesimpulannya, jika kecanduan tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga hubungan sosial dan tugas menjadi terhambat. Saran kepada institusi pendidikan agar mengurangi pembelajaran kelas besar, untuk dilakukannya seminar atau penkes tentang bahaya dan masalah apa yang akan muncul dari kecanduan, untuk dosen wali agar memberi arahan kepada mahasiswanya terhadap pemanfaatan waktu khususnya dalam bermain *game online* pada saat perwalian di awal semester.

Kata kunci : *game online, kecanduan, mahasiswa keperawatan*

ABSTRACT

Nowadays, science and technology are rapidly developing. One type of them is online game. The more often someone play, it can become addicted and in the early adult, emotional response often avoid problems by playing online games. This study aims to determine the level of online game addiction in Nursing Faculty students at Padjadjaran University (Study Program Outside Main Campus) Garut.

This research was a quantitative descriptive with total sampling technique on 130 students. The measuring instrument used the game addiction inventory for adults consisting of 23 items with a likert scale. The study was conducted in May 2019. Analysis of data used univariate analysis in the form of frequency distribution. The results showed no addiction to 62 students (47.7%), mild-moderate addiction 34 students (26.2%), and severe addiction to 34 students (26.2%).

In conclusion, if the addiction is not handled properly it can lead to an uncontrolled behavior because they were unable to reduce playing time so that social relations and tasks become hampered. Educational institutions are expected to reduce large class learning, to do seminars or health education about dangers and problems that may arise from addiction. For guardian lecturers, they are expected to give direction to students on the time utilization in playing online games at the time of guardianship at the beginning of the semester.

Keywords : Online Game, Addiction, Nursing Students

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini berkembang dengan sangat pesat dan seakan tidak pernah berhenti dalam memproduksi barang-barang ataupun kemajuan teknologi yang kini tidak terhitung. Banyak jenis kemajuan dalam teknologi yang bisa membantu manusia dalam tatanan kehidupan dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Teknologi pada masa kini sangat dibutuhkan pada bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan ataupun dalam bidang hiburan semata. Teknologi yang saat ini banyak digemari oleh semua kalangan ialah internet, keberadaan internet saat ini menjadi salah satu teknologi yang sangat berguna baik dalam bidang pendidikan, kesehatan, maupun ilmu pengetahuan.

Perkembangan internet di Indonesia tergolong sangat cepat dari tahun ke tahun. Dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2016 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa. Pada tahun 2017 pengguna internet

mengalami peningkatan yaitu mencapai angka 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,7% populasi manusia di Indonesia sebagai pengguna internet. Jumlah pengguna internet ini akan terus meningkat dari tahun ketahun dan semakin mudahnya koneksi internet untuk kedepannya.

Dari beberapa jenis internet, terdapat salah satu perkembangan internet yang selama ini menjadi hal yang sangat disukai oleh semua jenis usia yaitu *game online*. *Game online* adalah permainan yang memiliki unsur hiburan dan dapat dilakukan pada saat waktu luang dan bersifat menghibur (Bray & Konsynki, 2007). Sedangkan menurut Adam & Rolings (2010) *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dan dihubungkan oleh jaringan internet.

Smartphone dapat mempermudah seseorang menjalani kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan primer karena setiap orang sangat membutuhkan alat komunikasi yang dapat digunakan kapan dan dimana saja. Hal tersebut dapat mempermudah para pemain *game online* untuk

bermain baik disekolah ataupun kantor untuk mengisi waktu luang.

Semakin sering seseorang bermain *game online* dapat menyebabkan orang tersebut menjadi kecanduan. Individu yang kecanduan *game* sering di sebut juga sebagai *game addiction* (Grant dan Kim,2013). Pemain yang mengalami kecanduan akan merasa tidak ada lagi hal yang harus dilakukan selain bermain *game*, selain itu banyak kerugian yang akan dirasakan oleh pemainnya seperti lalai dalam kehidupannya (Griffiths,2013).

Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila bermain *game online* 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit perhari (Mappaleo,2009). Terdapat beberapa gejala kecanduan menurut Lemmens (2009) yaitu *salience* (gejala bermain *game* yang dapat mendominasi pemikiran sehingga menyebabkan keinginan untuk bermain terus-menerus), *problem* (aktivitas yang menyebabkan masalah dan mengganggu aktifitas sekolah atau bekerja), *conflict* (gejala bermain *game* yang dapat menimbulkan kericuhan dengan orang lain disebabkan *game*), *tolerans* (sikap pemain yang menjadi

lebih lama dalam memainkan *game*), *withdrawal* (perasaan yang menyebabkan ketidak senangan pemain, apabila berhenti bermain atau berkurangnya seseorang dalam bermain *game*), *mood modification* (perasaan pemain apabila bermain *game* akan merubah perasaannya), dan *relaps* (aktivitas pemain yang secara terus menerus bermain *game*). Itulah beberapa tipe seseorang yang mengalami kecanduan *game online*.

Berdasarkan penelitian Deviandri (2012) yang berjudul Dampak *Game Online* bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangliun Kota Padang menyebutkan seseorang yang kecanduan akan berubah perilaku pada pornografi, penipuan dan perjudian sehingga menyebabkan perubahan sosial pada diri mereka dan cenderung bermain *game online* dari pada berinteraksi dengan teman-temannya.

Peran perawat sebagai edukator menjelaskan pada orang tua tentang perubahan yang terjadi pada remaja ketika mulai terpaparnya kecanduan *game online* serta perubahan waktu, sifat, dan menjelaskan tanda-tanda

kecanduan pada remaja sampai tingkat kecanduan yang tinggi serta memberikan pendidikan kesehatan pada seseorang yang mengalami kecanduan *game online* agar lebih bijak dalam menggunakan teknologi dalam bidang internet khususnya pada *game online*. Selain dari itu peran perawat dalam kecanduan *game online* adalah sebagai *role model*, karena kita sebagai perawat adalah generasi penerus bangsa dalam bidang kesehatan oleh karena itu kita harus bisa mendorong atau meningkatkan tingkat kesehatan dimulai dari diri kita sendiri sebagai *role model*.

Pada penelitian ini responden adalah mahasiswa dengan usia dewasa awal. Usia dewasa awal dengan periode bermula pada usia awal 20 tahun dan berakhir pada usia 30 tahun merupakan saat terjunnya seseorang ke dalam pola kehidupan orang dewasa yang lebih mandiri dan menyebabkan hubungan dengan teman-teman sebelumnya menjadi renggang, salah satu cara berkomunikasi dengan teman lama yaitu bermain *game online* serta sifat merasa ingin puas pada usia dewasa awal ini akan lebih besar dibandingkan

dengan usia lainnya sehingga menyebabkan usia dewasa awal lebih rentan untuk kecanduan, salah satunya kecanduan *game online* (Majorsy, Kinasih, Andriani & Lisa 2013). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pada usia dewasa awal lebih menunjukkan respon emosi dengan perilaku pergi menjauh atau menghindar dari masalah yang sedang dihadapi, salah satu cara menghindar tersebut yaitu bermain *game online* (Kurniawan & Hasanat 2007).

Dalam penelitian ini saya mengambil responden mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut karena pengguna aplikasi *game online* di kampus Garut cukup banyak dan kurangnya kesadaran pada mahasiswa sebagai calon tenaga kesehatan yang seharusnya menjaga derajat kesehatan dengan baik, karena derajat kesehatan seseorang akan mempengaruhi kualitas kinerja orang tersebut (Sunarcarya, 2008). Adapun alasan mahasiswa memiliki aplikasi *game online* karena sedang banyak digunakan, sehingga menimbulkan rasa penasaran mahasiswa ingin mencoba terhadap

game online dan menyebabkan mahasiswa tidak dapat mengontrol waktu ketika sudah mulai mencobanya seperti bermain pada saat pembelajaran dengan alasan tidak terdengar pada saat pembelajaran dan memilih bermain *game online*.

Hasil studi pendahuluan dan wawancara pada tanggal 27 november 2018 pada 10 orang mahasiswa angkatan 2015, diketahui 10 orang mahasiswa mengalami peningkatan waktu bermain *game online* artinya dari pertama bermain *game online*, semakin lama bermain semakin bertambah juga waktu yang digunakan untuk bermain *game online* tersebut. Kemudian 7 dari 10 orang mengatakan bahwa bermain *game online* merupakan aktivitas yang penting, sampai mendominasi pikiran, perasaan sehingga menyebabkan adanya keinginan untuk bermain secara terus menerus. 8 orang dari 10 sering mengantuk pada saat perkuliahan karena kelelahan bermain *game online* sehingga pola tidurnya kurang dari 5 jam perhari dan berdampak juga bagi kesehatan, diantara semuanya mengalami kelelahan pada mata. Kemudian 2 orang mengalami

penurunan nilai IPK yang awalnya 3 menjadi kurang dari 3 di semester 7. Kecanduan yang terjadi pada mahasiswa angkatan 2015 menyebabkan tugas menjadi terbengkalai seperti pengerjaan skripsi yang ditunda-tunda dan menyebabkan adanya proses yang tidak terselesaikan. Dari hal tersebut di khawatirkan banyaknya mahasiswa yang tidak lulus tepat waktu yang akan menyebabkan menurunnya kualitas dari Fakultas Keperawatan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa di atas termasuk dalam indikator kecanduan *game online* sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Keperawatan PSDKU Garut.

Metode Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah semua mahasiswa fakultas keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut yang mempunyai aplikasi *game online* di *smartphonenya*. Sampel pada

penelitian ini diambil dengan teknik *total sampling* pada 130 responden.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1) karakteristik responden meliputi data nama responden, lama bermain *game online*, jenis *game online* yang sering dimainkan, angkatan, dan 2) pengukuran tingkat kecanduan mahasiswa menggunakan instrumen *Game Addiction Inventory for Adults* (GAIA) yang dibuat oleh Wong dan Hodgins (2014), peneliti melakukan

back translate pada instrumen tersebut dan melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan hasil nilai uji validitas terendah 0,375 dan nilai validitas tertinggi 0,874 serta hasil uji reliabilitas $>r$ tabel dengan nilai alpha cronbach 0,752. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pengukuran tingkat kecanduan memiliki nilai validitas dan reliabilitas yang sangat baik untuk digunakan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Demografi Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut (n=130)

	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis kelamin	Laki –laki	110	84,6%
	Perempuan	20	15,4%
Angkatan	2015	60	46,2%
	2016	42	32,3%
	2017	15	11,5%
	2018	13	10,0 %
Jenis game online	PUBG	63	48,5%
	<i>Mobile legend</i>	67	51,5%
Lama bermain	1 jam	60	46,2%
	2 jam	40	30,8%
	3 jam	11	8,5%

4 jam	16	12,3%
5 jam	3	2,3%

Berdasarkan tabel diatas didapatkan data karakteristik demografi yang menunjukkan hasil bahwa pengguna *game online* hampir seluruh responden berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 84,6%. Berdasarkan angkatan pengguna *game online* hampir sebagian responden adalah angkatan 2015 sebanyak 46,2% dan paling sedikit

adalah angkatan 2018 sebanyak 10%, untuk jenis *game online* setengah dari responden yang paling sering dimainkan adalah *mobile legend* sebanyak 51,5% dan PUBG sebanyak 48,5%, dan untuk lama bermain *game online* hampir sebagian responden lebih dominan pada 1 jam sebanyak 46,2% dan paling lama yaitu 5 jam sebanyak 2,3%.

Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut

Tabel 4.2 Distribusi Tingkat Kecanduan Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Kampus Garut (n=130)

	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (p)
Tingkat kecanduan	Tidak kecanduan	62	47,7%
	Kecanduan ringan-sedang	34	26,2%
	Kecanduan berat	34	26,2%

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil bahwa hampir sebagian dari responden sebanyak 62

responden dengan persentase 47,7% berada dalam katagori tidak kecanduan *game online*. Sedangkan terdapat

hampir sebagian yaitu sebanyak 34 responden dengan persentase 26,2% berada dalam kategori kecanduan ringan-sedang, hasil tersebut sama

dengan hasil pada kategori kecanduan berat pada mahasiswa fakultas keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut.

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa Berdasarkan Karakteristik Demografi (n=130)

Karakteristik		Tingkat kecanduan					
		Tidak kecanduan		Kecanduan Ringan-Sedang		Kecanduan Berat	
		F	%	F	%	F	%
Jenis	Laki-laki	44	33,8%	34	26,1%	32	24,6%
Kelamin	Perempuan	18	13,8%	0	0%	2	1,5%
Angkatan	2015	27	20,7%	10	7,6%	23	17,6%
	2016	21	16,1%	14	10,7%	7	5,3%
	2017	7	5,3%	6	4,6%	2	1,5%
	2018	7	5,3%	4	3,1%	2	1,5%
Jenis <i>Game Online</i>	PUBG	39	30%	14	10,7%	10	7,6%
Lama bermain	Mobile Legend	23	17,6%	20	15,3%	24	18,4%
	1 Jam	58	44,6%	1	0,7%	1	0,7%
	2 Jam	3	2,3%	33	25,3%	4	3%
	3 Jam	0	0%	0	0%	11	8,4%
	4 Jam	0	0%	0	0%	16	12,3%
	5 Jam	1	0,7%	0	0%	2	1,5%

Berdasarkan tabel diatas distribusi frekuensi tingkat kecanduan berdasarkan karakteristik demografi didapatkan hasil pertama jenis kelamin sebagian besar dalam kategori tidak

kecanduan yaitu laki-laki 33,8%. Berdasarkan angkatan sebagian besar dalam kategori tidak kecanduan yaitu angkatan 2015 dengan persentase 20,7%, angkatan 2016 dengan

persentase 16,1%, angkatan 2017 dengan persentase 5,3%, dan angkatan 2018 dengan persentase 5,3%. Ketiga berdasarkan jenis *game online* yang sering dimainkan sebagian besar dalam kategori tidak kecanduan yaitu PUBG dengan persentase 30% dan *mobile legend* dengan persentase 17,6%, dan terakhir berdasarkan lama bermain sebagian besar dalam kategori tidak kecanduan yaitu 1 jam dengan persentase 44,6%, 2 jam dengan persentase 2,3%, dan yang terakhir dengan waktu 5 jam dengan persentase 0,7%.

Pembahasan

Kecanduan *game online* dapat dideskripsikan sebagai gangguan dalam mengontrol keinginan untuk bermain *online game* tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif (Young, 2009). Kecanduan *game online* memiliki 3 tingkatan kecanduan yaitu kecanduan ringan, kecanduan sedang, dan kecanduan berat. Seseorang dikatakan kecanduan ringan apabila sering bermain *game online* dengan pola hidup yang mulai tidak teratur dan malas dalam melakukan segala sesuatu. Sedangkan dikatakan kecanduan ringan

bila seseorang merasa antusias apabila ditanya tentang *game online* sehingga sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah emosional dalam berbagai hal. Sedangkan seseorang dengan kecanduan berat akan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam *game* sehingga menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat, pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game* (Sianturi, 2014).

Indikator kecanduan *game online* diantaranya merasa terikat dengan *game online* sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain *game online*, menghindari masalah dengan bermain *game online*, merasa gelisah apabila tidak bisa bermain *game online*, selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil (Wong & Hodgins, 2014).

Dari hasil penelitian terdapat indikator tidak kecanduan berada pada item 7 dengan tanda dan gejala pada responden mengatakan bahwa bermain *game online* hanya untuk melepaskan rasa stres saja, indikator kecanduan ringan-sedang berada pada item 13 dengan tanda dan gejala pada responden merasa menyesal karena mengabaikan tugas atau pekerjaan demi bermain *game online*, sedangkan indikator kecanduan berat berada pada item 7 dan 13, dengan tanda gejala pada responden bermain *game online* hanya untuk menghilangkan rasa stres dan merasa menyesal karena telah mengabaikan tugas atau pekerjaan karena bermain (Wong & Hodgins, 2014).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingkat kecanduan *game online* pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut sebagian besar tidak kecanduan, dengan persentase 47,7%, kecanduan ringan-sedang 26,2%, dan kecanduan berat 26,2%. Mahasiswa yang tidak mengalami kecanduan, jika terus menerus bermain *game online* dapat menjadi kecanduan *game online*

baik itu pada tingkat ringan-sedang atau berat karena tubuh pada bagian limbik akan merangsang pengeluaran dopamin yang akan menimbulkan rasa kesenangan dan rasa ketagihan untuk mengulangi kesenangan tersebut (Rahman, 2019). Tingginya pengguna *game online* pada mahasiswa, tidak menjadikan semua mahasiswa Fakultas Keperawatan PSDKU Garut mengalami kecanduan, karena beban tugas masih bisa ditangani dengan baik, dan dimanfaatkan oleh mahasiswa dengan hal yang positif seperti berolahraga yang difasilitasi lapangan basket, futsal, badminton dan lain-lain.

Pada proses kecanduan tahap awal di mana keinginan terhadap objek muncul, pada tahap ini seseorang belum mengalami kecanduan tetapi jika dibiarkan akan menjadi tahap berikutnya yaitu mulai menyukai objek tersebut kemudian kehilangan kendali atas diri sendiri dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan objek dan perilaku tersebut dilanjutkan menjadi sebuah kebiasaan yang susah untuk dihentikan (Rahman, 2019).

Untuk kecanduan ringan-sedang dan kecanduan berat akan susah

menghentikan kecanduan, karena rasa candu memiliki alur yang terkendali. Dalam kondisi ini, dopamin tidak hanya sekadar merespon kesenangan yang dihadapi, tetapi menyebabkan timbul rasa suka yang berlebihan yang dapat mengakibatkan kecanduan. Apabila kadar dopamin yang dihasilkan oleh otak normal, maka hal tersebut tidak akan menyebabkan kecanduan. Tetapi saat mengalami kecanduan, objek yang membuat kecanduan tersebut merangsang otak menghasilkan dopamin yang berlebihan (Rahman, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian, yang mengalami kecanduan ringan-sedang dan kecanduan berat namun jika kecanduan tersebut tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seseorang menjadi terabaikan (Soebastian, 2010). Tugas sebagai mahasiswa Fakultas Keperawatan pun menjadi terhambat karena tidak bisa mengontrolnya waktu dalam bermain *game online* dan

mengurangi hubungan sosial di sekitar. Hal tersebut berdampak pada Fakultas Keperawatan, sehingga menyebabkan tingkat kelulusan pada fakultas menjadi menurun dan berakibat kepada akreditasi fakultas.

Terdapat beberapa upaya untuk mengurangi atau mereduksi tingkat kecanduan *game online* yang dialami oleh seseorang yaitu dengan melalui rekonstruksi kognitif yang dapat dilakukan melalui seminar atau adanya pendidikan tentang bahaya dari kecanduan *game online* (Lubis, 2018). Upaya lain juga yang dapat dilakukan diantaranya melakukan bimbingan atau konseling secara langsung kepada seseorang yang mengalami kecanduan *game online*, konseling tersebut dilakukan dengan adanya ahli konselor atau bisa juga oleh seseorang yang dekat hubungannya dengan orang yang mengalami kecanduan *game online* (Jannah, Mudjiran & Nirwana, 2015). Pada penelitian ini menyarankan agar dosen wali melakukan diskusi dengan mahasiswa untuk mengurangi tingkat kecanduan mahasiswa, salah satu upayanya dengan melakukan bimbingan untuk memperhatikan

mahasiswa agar dapat menggunakan waktu secara efektif.

Upaya lain dapat dilakukan dengan cara meningkatkan keterampilan sosial seseorang agar tingkat kecanduan *game online* dapat berkurang, karena ada hubungannya antara keterampilan seseorang dengan tingkat kecanduan *game online*, cara meningkatkan keterampilan sosial tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan memberikan ruang bebas kepada seseorang agar lebih fokus dalam berkomunikasi (Majorsy, Kinasih, Andriani & Lisa, 2013). Pada penelitian ini upaya yang dilakukan Fakultas Keperawatan disarankan dapat mengurangi adanya kelas besar karena hal tersebut merupakan salah satu upaya peningkatan keterampilan sosial pada mahasiswa, karena mahasiswa dapat menerima pembelajaran agar lebih efektif.

Hasil penelitian ini dapat berimplikasi terhadap keperawatan, bahwa tenaga kesehatan pada perawat seharusnya bisa menjaga derajat kesehatan dengan baik, karena derajat kesehatan seseorang akan

mempengaruhi kualitas kinerja orang tersebut (Sunarcahya, 2008).

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiadji (2016) dengan judul penelitian hubungan kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal di Jakarta barat dengan hasil penelitian dalam kategori tingkat kecanduan *game online* ringan dengan persentase 60% dari 324 responden. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofi (2012), dengan judul hubungan kecanduan *game online* dengan depresi pada remaja laki-laki pengunjung *game centre* Kelurahan Jebres dengan hasil penelitian dalam kategori ringan dengan 25 subjek penelitian termasuk dalam kelompok kecanduan ringan.

Adapun penelitian yang lainnya yang dilakukan oleh Satria, Nurdin dan Bachtiar (2015) yang dilakukan kepada 86 orang siswa menghasilkan 65 siswa (75,6%) sebagian besar dari responden memiliki tingkat kecanduan ringan, 21 siswa (24,4%) sebagian kecil dari responden memiliki tingkat kecanduan sedang dan (0%) tak seorangpun dari responden yang memiliki tingkat

kecanduan berat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Pramanik, Sherpa, dan Shrestha (2012) yang dilakukan kepada 130 responden terdapat 20 orang (15,4%) sebagian kecil dari responden tidak kecanduan, 52 orang (40%) hampir sebagian dari responden memiliki tingkat kecanduan ringan, 54 orang (41,53%) hampir sebagian dari responden memiliki tingkat kecanduan sedang, dan 4 orang (3,07%) sebagian kecil dari responden memiliki tingkat kecanduan berat.

Terdapat perbedaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, Ilyas, dan Ifdil (2018) dengan judul tingkat kecanduan *game* pada remaja awal. Dengan hasil penelitian dari 240 responden 104 responden dalam kategori kecanduan sedang dengan persentase 43%. Adapun penelitian yang tidak sesuai dengan penelitian ini yang dilakukan oleh Prasetya dan Chandra (2017) pada 60 orang sampel menghasilkan 17 orang (28,3%) sebagian kecil dari responden berada pada tingkat kecanduan ringan, 17 orang (28,3%) sebagian kecil dari responden berada pada tingkat kecanduan sedang, dan pada 26 orang

(43,3%) hampir sebagian dari responden pada tingkat kecanduan berat. Selain itu, penelitian lain mengatakan bahwa terdapat mayoritas dari responden memiliki tingkat kecanduan yang ringan sebanyak 35 responden (45,5%), dan tingkat kecanduan yang berat sebanyak 42 orang (54,5%).

Dari hasil penelitian menunjukkan mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan tingkat kecanduan ringan menurut Setadji (2016) disebabkan responden merasa bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, pelepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus di prioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri. Sementara menurut penelitian Soebastian (2010) dari hasil penelitiannya didapatkan hasil mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami perbedaan perasaan menyenangkan seperti gembira, puas, lega, bangga pada saat bermain *game online*, berdasarkan hasil dari peneliti hal tersebut terjadi pada mahasiswa angkatan 2015 yang memiliki tekanan

beban kerja yang tinggi dengan cara bermain *game online*.

Berdasarkan angkatan yang bermain *game online* terdapat angkatan 2015 yang merupakan angkatan terbanyak yaitu 60 responden dengan persentase 46,2%, hasil dari penelitian ini sesuai dengan penelitian oleh Mehroof & Griffiths (2010) dengan responden sebanyak 123 orang, dengan hasil bahwa mahasiswa yang dihadapkan dengan tingkat emosional dan beban kerja yang tinggi, akan mengalami kecemasan dan salah satu hal untuk mengatasinya adalah dengan bermain *game online*. Responden menunjukkan angka terbanyak terdapat pada angkatan 2015, hal tersebut berhubungan dengan tingkat stress yang dialami, semakin tinggi tingkat angkatan maka stres yang dialami juga semakin meningkat karena tingkat stres dapat memengaruhi tingkat kecanduan seseorang dalam bermain *game online* (Piyek, Bidjuni & Wowiling, 2014). Hal itu juga dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Karuniawan & Cahyanti (2013) yang menghasilkan bahwa terdapat hubungan antara *academic stress* dengan kecanduan

smartphone addiction yang di dalamnya termasuk memainkan *game online*.

Dari hasil penelitian mengenai jenis kelamin didapatkan hasil bahwa laki-laki merupakan responden terbanyak dibanding perempuan yaitu sebesar 110 responden dengan persentase 84,6% dan perempuan sebesar 20 responden dengan persentase 15,4%, dalam hal tersebut tingkat laki laki paling banyak karena adanya pengaruh teman sebaya dan lingkungan. Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Puspitosari (2016) bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa 90,6% dari pecandu *game online* yaitu berjenis kelamin laki-laki.

Dampak dari kecanduan *game online* adalah menurunnya tingkat prestasi akademik, munculnya sifat agresivitas serta mengalami penurunan kesehatan fisik, dan akan berubahnya perilaku seseorang menjadi menyimpang seperti pornografi, berbuat kriminal, dan perjudian, sehingga menyebabkan perubahan sosial pada diri mereka Deviandri (2012).

Simpulan

Berdasarkan analisa dari hasil penelitian dan pembahasan tentang tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa fakultas keperawatan yang mengalami kecanduan *game online* berada tidak kecanduan dengan frekuensi 62 orang dalam persentase 47,7%. Walaupun hasil menunjukkan sebagian besar mahasiswa tidak mengalami kecanduan tetapi jika dibiarkan dan mahasiswa secara terus menerus bermain *game online* akan berdampak pada kecanduan ringan-sedang bahkan sampai berat. Terdapat mahasiswa lainnya yang mengalami kecanduan ringan-sedang 26,2% dan kecanduan berat 26,2% namun jika kecanduan tersebut tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seorang mahasiswa Fakultas Keperawatan menjadi terbengkalai yang berdampak pada Fakultas Keperawatan, sehingga menyebabkan tingkat kelulusan pada

fakultas menjadi menurun dan berakibat kepada akreditasi fakultas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa terdapat beberapa saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut :

Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini, peneliti mengharapkan menjadi referensi awal untuk dilakukan penelitian selanjutnya, terkait tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar menggali lebih dalam terkait tingkat kepribadian, depresi, kurang kontrol dan kurangnya perhatian, karena hal tersebut merupakan faktor yang memengaruhi kecanduan *game online*.

Institusi Pendidikan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut

Bagi Institusi Pendidikan diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu acuan, untuk dilakukannya penanganannya terhadap mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan cara mengadakan seminar atau penkes tentang bahaya dan masalah apa yang akan muncul. Kepada fakultas keperawatan

disarankan agar mengurangi pembelajaran kelas besar karena hal tersebut dapat mengurangi ketidakefektifan penyampaian materi saat pembelajaran sehingga mahasiswa akan beralih fokus pada hal lain seperti bermain *game online*. Kepada dosen walinya untuk menghimbau kepada mahasiswanya agar memberikan arahan tentang pemanfaatan waktu sehingga mahasiswa dapat mengetahui batasan batasan dalam bermain *game online*, karena apabila tingkat kelulusan pada fakultas keperawatan berkurang akan berdampak pada tingkat akreditasi fakultas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design*, 2nd ed. Barkeley, CA: New Riders
- Buletin APPJI edisi 22 maret 2018 survei APPJI penetrasi internet Indonesia. <https://apjii.or.id/content/read/104/348/Buletin-Apjii-Edisi>
- Deviantri, M., Slamet, R., & Elvi, R. (2012). Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal STKIP PGRI Sumbar*, 1(3).
- Grant JE, Kim SW, Potenza MN. 2013. Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 85109.
- Griffiths MD (2008) Videogame addiction: further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction* 6: 182–185.
- Hurlock, Elizabeth B. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200-207.
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara academic stress dengan smartphone addiction pada mahasiswa pengguna smartphone. *Jurnal psikologi klinis dan kesehatan mental*, 2(1), 16-21.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. England: Routledge.
- Mappaleo, Akbar. 2009. Tanpa Judul (Online) (<http://www.gameonline.com/pages/ketagihan/110014695702521>)
- Majorsy, U., Kinasih, A. D., Andriani, I., & Lisa, W. (2013). Hubungan antara Keterampilan Sosial dan Kecanduan Situs Jejaring Sosial pada masa Dewasa Awal. *Prosiding PESAT*, 5.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role Of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, And Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Puspitosari, W. A., & Ananta, L. (2016). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 9(1), 50-56.
- Rahman, A. Z., & Ernawati, R. (2018). Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Rahman, A (2019). Panduan Mendidik Anak di Era Digital : Atasi Bahaya Anak Kecanduan *Game Online*. Banjarmasin : Luminos Publish.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 110-117.
- Setiaji, Silvia. (2016) “Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal”. *Jurnal Psikologi Psibernetika*
- Sianturi, E. 2014. “Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Dengan Menggunaka Metode Certainty Factor”, *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, VII.3
- Soebastian, C. O. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan*

Permainan Online Pada Mahasiswa (Doctoral dissertation, PRODI PSIKOLOGI UNIKA SOEGIJAPRANATA).

Sunarcarya, P. (2008). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Pegawai di Lingkungan Dinas Kesehatan Kabupaten Alor, Nusa Tenggara Timur* (Doctoral dissertation, Universitas Terbuka).

Wong, U., & Hodgins, D. C. (2014). Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). *Addiction Research & Theory*, 22(3), 195-209.

Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.