



HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT DEPRESI PADA REMAJA DI SMP ADABIAH PADANG TAHUN 2017

RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION WITH ADOLESCENT LEVELS IN ADABIAH PADANG MIDDLE SCHOOL 2017

Welly

Prodi Ilmu Keperawatan, STIKes Ranah Minang Padang

E-mail: wellysajjaa@gmail.com

INFO ARTIKEL

Koresponden

Welly

wellysajjaa@gmail.com

Kata kunci:

remaja, kecanduan
game online, depresi

hal: 196 - 202

ABSTRAK

Game online merupakan suatu jenis permainan yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau perangkat khusus yang biasa digunakan untuk bermain game. Pemain juga menggunakan jaringan internet, sehingga pemain diseluruh dunia bisa bermain bersama dalam waktu yang bersamaan. Pemain *game online* di seluruh dunia sangat banyak yaitu sekitar 217 juta orang, kurang lebih 85% di antaranya tergolong pecandu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat depresi pada remaja di SMP Adabiah Padang Tahun 2017. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi analitik dengan metode pendekatan *cross sectional*. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 sampai 20 Mei 2017. Jumlah sampel dari penelitian ini adalah 59 remaja. Teknik pengambilan sampel secara Random Sampling. Berdasarkan hasil penelitian ini, 56,5% remaja memiliki kecanduan game online ringan, 47,8% remaja mengalami tingkat depresi ringan. Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat depresi pada remaja (p value = 0,003). Diharapkan kepada guru disekolah agar mengadakan suatu pertemuan dengan wali murid mengenai cara atau pola asuh orangtua terhadap remaja dirumah maupun sekolah agar tidak terpengaruh oleh ajakan teman dalam hal-hal yang negatif agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.

Copyright © 2018 UJSER. All rights reserved.

ARTICLE INFO

Correspondent:

Welly

wellysajja@gmail.com

Keywords:

teenager, addicted to
online game, depression

page: 196 - 202

ABSTRACT

Online game is a kind of game that use electronic device such as computers or special device commonly used to play games. Players also use the Internet network, so players around the world can play together at the same time. Online game players around the world are very much around 217 million people, about 85% of whom are classified as addicts. The purpose of this study to determine the relationship between online game addiction with the level of depression in adolescents in Junior High School Adabiah Padang Year 2017. Type of research used is an analytical study with cross sectional approach. The study time was conducted on May 17 to May 20, 2017. Based on the results of this study, 56.5% of adolescents have a mild online addiction game, 47.8% of adolescents experience mild depression level. There is a relationship between online game addiction with depression levels in adolescents (p value = 0.003). It is hoped for the teacher in school to hold a meeting with the parents of the pupil about the way or pattern of parental care to adolescents at home and school so as not to be affected by the invitation of friends in things that are negative in order to avoid the things that are not desirable.

Copyright © 2018 UJSER. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Secara etimologi, remaja berarti “tumbuh menjadi dewasa”. Remaja (*adolescence*) menurut organisasi kesehatan dunia *World Health Organization* (WHO) adalah periode usia antara 10 sampai 19 tahun sedangkan menurut Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyebut kaum muda (*young*) untuk usia antara 15 sampai 24 tahun. Seiring dengan masa perkembangannya maka remaja memiliki tugas perkembangan yaitu dituntut untuk mempersiapkan diri dalam memasuki masa tersebut agar remaja dapat memiliki keutuhan pribadi dalam arti yang seluas-luasnya. Berbagai bentuk benturan antara diri individu remaja dengan rangsangan dari luar ini merupakan bagian dari tugas perkembangan yang harus dijalani oleh remaja sebagai bagian dari lingkungannya. Remaja yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan peran barunya dapat membuat dirinya labil dan emosional bahkan dapat membuat frustrasi dan depresi hingga berperilaku yang merugikan baik bagi diri sendiri maupun orang lain (Sarwono; Yuhanda, 2011).

Berdasarkan uraian tersebut tentang tugas perkembangan remaja yang mampu membina hubungan dalam menyesuaikan diri dengan orang lain, namun fenomena yang berkembang saat ini adalah remaja lebih senang bermain *game online*, remaja fokus pada layar komputer permainan yang ada dihadapannya ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Rupita, 2016).

Game online adalah suatu jenis permainan yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau perangkat khusus yang biasa digunakan untuk bermain *game*. Pemain ini juga menggunakan jaringan internet, sehingga pemain diseluruh dunia bisa bermain bersama dalam waktu yang bersamaan. Pemain *game online* di seluruh dunia sangat banyak yaitu sekitar 217 juta orang, kurang lebih 85% diantaranya tergolong pecandu. Gejala kecanduan *game online* meliputi bermain *game online* hampir setiap hari dalam waktu yang lama, tidak bisa beristirahat, kehilangan

ketertarikan dengan aktivitas lain dan menggunakan *game* sebagai tempat pelarian (Warih, 2009).

Perilaku kecanduan *game online* cenderung terjadinya dampak seperti sering lupa waktu dan boros dalam keuangan, menjadi malas dalam beraktivitas selain bermain *game* dan menjadi emosional. Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada *game online* terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama. Para pemain di seluruh dunia bisa saling berinteraksi satu sama lain melalui *game* tersebut, sehingga terbentuk apa yang disebut *virtual world* (dunia maya). Orang yang terisolasi dari lingkungan, cenderung cepat bosan, suka menyendiri, serta kurang percaya diri adalah orang yang mungkin beresiko menjadi pecandu *game*. Kecanduan *game* lebih banyak terjadi pada remaja, karena adanya keinginan untuk mendapatkan kekuatan, kecepatan perubahan serta memiliki keinginan untuk menganalisis aturan dalam sistem *game* dan mengoptimalkan karakter didalam *game online* (Warih, 2009).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Warih (2009), kecanduan *online game* membawa dampak negatif, baik dari aspek fisik maupun psikologis. Dari aspek psikologis, buruknya hubungan sosial dengan keluarga dan teman, menyebabkan pecandu *game online* terisolasi dari masyarakat dan rentan menderita gangguan psikiatri, salah satunya adalah depresi. Pada penelitian yang dilakukan di Universitas Bolton di Inggris diperoleh hasil bahwa kecanduan *game online* memiliki kecendrungan atau beresiko menderita *Asperg's Syndrome*, *Asperg's Syndrome* merupakan salah satu gejala autisme di mana penderitanya memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dengan lingkungannya, sehingga kurang begitu diterima di lingkungan, dan dari penelitian ini memperoleh hasil bahwa pecandu *game online* beresiko mengalami gangguan kesehatan mental seperti depresi (Warih, 2009).

Depresi merupakan suatu gangguan *mood* yang ditandai dengan hilangnya energi dan minat, perasaan bersalah, kesulitan berkonsentrasi, hilangnya nafsu makan dan pikiran tentang kematian dan bunuh diri, di mana gangguan tersebut hampir selalu menyebabkan gangguan fungsi interpersonal, sosial dan pekerjaan. Orang yang depresi sering sekali merasa putus asa dengan kehidupannya, penyebab dari depresi bisa berupa faktor biologis, faktor genetik dan faktor psikososial. Komplikasi depresi bisa meliputi bunuh diri, penyalahgunaan obat dan zat-zat lainnya, kecemasan, penyakit jantung dan kondisi medis lainnya, timbul masalah dalam keluarga, kesulitan dalam berhubungan dengan orang lain, dan isolasi sosial (Warih, 2009).

Depresi menduduki peringkat kedua setelah *skizofrenia* sebagai gangguan jiwa yang paling banyak diderita oleh pasien yang dirawat di Rumah Sakit Jiwa, sedangkan penderita depresi yang berada di luar rumah sakit jiwa diperkirakan lima kali lebih banyak dari pada penderita *skizofrenia*. Prevalensi gangguan jiwa berat, seperti *skozofenia* adalah 1,7 per 1000 penduduk atau sekitar 400.000 orang. Beban penyakit atau *burden of disease* penyakit jiwa di Tanah Air masih cukup besar. Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013, menunjukkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan adalah sebesar 6% untuk usia 15 tahun ke atas atau sekitar 14 juta orang. *World Health Organization* (WHO) memperkirakan bahwa depresi akan menjadi penyakit dengan beban global kedua terbesar di dunia setelah penyakit jantung iskemik pada tahun 2020 mendatang (Lestari, 2016).

Kejadian depresi di Indonesia sendiri belum ada catatan pasti tentang jumlah remaja yang mengalami depresi. Berdasarkan data pada Dinkes Kota Semarang tahun 2010 terdapat 91.700 (63,84%) dari 14.635 remaja yang memerlukan perawatan konseling yang mengalami permasalahan kejiwaan yang salah satunya dalam bentuk depresi (Safitri, 2013).

Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Padang yang berhasil dicatat petugas mengenai kenakalan remaja diantaranya adalah SMP Murni, SMP Kartika, SMP 9 dan termasuk SMP Adabiah. SMP Adabiah merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Swasta di Kota Padang. Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMP Adabiah Padang sebagai lokasi penelitian, berdasarkan wawancara dengan guru BK SMP Adabiah, mengatakan bahwa banyak terjadi kasus kenakalan pada remaja setiap tahunnya, beberapa diantaranya yang sering dijumpai kenakalan remajanya seperti bolos sekolah, bermain Hp dan *game online* pada saat pelajaran berlangsung serta duduk di warnet dan sering kedapatan duduk di warung yang ada di dekat sekolah bersama teman-teman dari sekolah lain pada saat jam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Tingkat Depresi pada Remaja di SMP Adabiah Padang tahun 2017".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik yaitu penelitian yang mencoba menggali bagaimana dan mengapa fenomena itu terjadi (Notoadmodjo, 2012). Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *cross sectional study* yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan (Notoadmodjo, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di SMP Adabiah Padang Tahun 2017.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SMP Adabiah Padang Tahun 2017

No	Jeniskelamin	<i>f</i>	%
1	Perempuan	30	43.5
2	Laki-Laki	39	56.5
	Total	69	100

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa sebanyak 43,5% siswi berjenis kelamin perempuan dan sebanyak 56,5% siswa berjenis kelamin laki-laki.

Hasil Univariat dan Bivariat

a. Kecanduan *Game Online*

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMP Adabiah Padang Tahun 2017

No	Jeniskelamin	<i>f</i>	%
1	Perempuan	30	43.5
2	Laki-Laki	39	56.5
	Total	69	100

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa sebanyak 56,5% remaja memiliki kecanduan *game online* ringan dan sebanyak 43,5% remaja memiliki kecanduan *game online* sedang.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian Rupita (2015) tentang hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang mendapatkan hasil sebagian besar remaja memiliki kecanduan *game online* (66,78%) dari 60 responden. Hal ini juga didukung oleh penelitian Ningsih (2013) tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP Adabiah Padang mendapatkan hasil dari 79 responden sebanyak (53,2%) mengalami kecanduan *game online* kategori berat dan sebanyak (46,8%) mengalami kecanduan *game online* kategori ringan.

Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan. Kecanduan terdiri dari *physical addiction*, yaitu kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, yaitu kecanduan yang tidak melibatkan alkohol maupun kokain, dengan demikian dapat dikatakan kecanduan *game online* termasuk dalam *non-physical addiction*.

Hal ini sejalan dengan pendapat Peele (2007) yang menyatakan bahwa kecanduan saat ini memang tidak hanya terbatas pada obat-obatan maupun alkohol, namun seiring kemajuan zaman kecanduan juga dapat terjadi pada internet, televisi, dan tentunya kecanduan *game online*. Hal ini didukung dengan teori yang dikemukakan oleh (Ghufron & Risnawati, 2010) mengatakan bahwa kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya.

b. Tingkat Depresi

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Depresi pada Remaja di SMP Adabiah Padang Tahun 2017

No	Tingkat Depresi	<i>f</i>	%
1	Ringan	33	57.8
2	Sedang	30	43.5
3	Berat	6	8.7
Total		69	100.

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa sebanyak 47,8% remaja mengalami tingkat depresi ringan, dan sebanyak 43,3% remaja mengalami tingkat depresi sedang, dan sebanyak 8,7% remaja mengalami tingkat depresi berat.

Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri dkk (2013) tentang hubungan antara pola asuh otoriter orang tua dengan tingkat depresi pada remaja di SMA 2 Purworejo menunjukkan hasil didapatkan bahwa pola asuh orang tua sebagian besar demokratis (63,8%), yang otoriter sebanyak 6,9% dan yang permisif sebanyak 0,8%, depresi yang dialami responden sebagian besar kategori ringan (80,0%).

Depresi relatif lebih mudah terjadi pada wanita, dengan kata lain wanita rentan memiliki kecenderungan mengalami depresi. Hal ini terbukti melalui penelitian, yang pernah dilakukan oleh Ibrahim terhadap 158 siswa laki-laki dan perempuan di SMU Negeri di Jakarta, didapatkan dari siswa-siswi tersebut 14,58% laki-laki

dan 15,25% perempuan, dalam arti depresi lebih banyak di alami oleh wanita dari pada laki-laki.

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Tingkat Depresi

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Tingkat Depresi pada Remaja Di SMP Adabiah Padang Tahun 2017

Kecanduan <i>Game Online</i>	Tingkat Depresi						Total	%	P value
	Ringan	%	Sedang	%	Berat	%			
Ringan	17	43,6	22	56,4	0	0	39	100	0,003
Sedang	16	53,3	8	26,7	6	20	30	100	
Total	33	47,8	30	43,5	6	8,7	69	100	

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa dari 39 remaja yang kecanduan *game online* ringan, sebanyak 17 (43,6%) remaja mengalami tingkat depresi ringan, tingkat depresi sedang sebanyak 22 (56,4%). Sedangkan, dari 30 remaja yang kecanduan *game online* sedang, sebanyak 16 (53,3%) remaja mengalami tingkat depresi ringan, sebanyak 8 (26,7%) remaja mengalami tingkat depresi sedang dan sebanyak 6 (20%) remaja mengalami depresi berat. Dari uji statistik menunjukkan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat depresi pada remaja di SMP Adabiah Padang tahun 2017 ($p\text{ value } 0,003 < 0,05$).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Warih (2009) tentang “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Depresi pada Remaja di SMP Purwokerto pada Tahun 2013” menunjukan bahwa dari sebanyak 64 orang, 35 (54,7%) merupakan kecanduan *game online* ringan, dan sebanyak 29 (45,3%) mengalami kecanduan *game online* sedang. Sebanyak 39 (69,9%) termasuk tidak mengalami depresi, sebanyak 16 (25%) mengalami depresi ringan, 8 (12,5%) mengalami depresi sedang, dan 1(1,6%) mengalami depresi berat. Dari hasil uji statistik menunjukkan hasil $0.002 < 0.005$ artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan tingkat depresi pada remaja.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat depresi pada remaja di SMP Adabiah Padang tahun 2017 maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebanyak 56,5% remaja memiliki kecanduan *game online* ringan di SMP Adabiah Padang Tahun 2017.
2. Sebanyak 47,8% remaja mengalami tingkat depresi ringan di SMP Adabiah Padang Tahun 2017.
3. Terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat depresi pada remaja dengan nilai $p\text{ value} = 0,003$ di SMP Adabiah Padang Tahun 2017.

Saran

1. Bagi tempat penelitian

Di harapkan kepada guru di sekolah agar mengadakan suatu pertemuan dengan orang tua dari siswa-siswi mengenai cara atau pola asuh orang tua terhadap remaja di rumah maupun di sekolah agar tidak terpengaruh oleh ajakan teman dalam hal-hal yang negatif agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang keperawatan komunitas dan diharapkan kepada

penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif terkait dengan kecanduan *game online* pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Notoatmodjo, S. 2012. *Metedologi Penelitian Kesehatan* .Jakarta: PT rineka cipta.
- Safitri, Yuhanda, dkk. 2013. *Hubungan Antara Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Depresi Remaja di SMK 10 November Semarang*. Diakses dari: <http://ppnijateng.org/wp-content/uploads/2015/04/2>, tanggal 05 April 2017.
- Sarwono, S.W. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryanto, Rahmad Nico. 2015. *DampakPositif dan NegativPemain Game Online Dikalangan Pelajar*. Diakses dari :<http://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/viewFile/6826/6515> tanggal 05 April 2017.
- Tujuwale, Arinny, dkk. 2016. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Depresi Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Amurang*. Diakses dari: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/11900> tanggal 05 April 2017.

=====