

**ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI
WARUNG INTERNET PENYEDIA GAME ONLINE
JATINANGOR SUMEDANG**

Winsen Sanditaria¹Siti Yuyun Rahayu Fitri¹Ai Mardhiyah¹

¹ Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran

ABSTRAK

Aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan yang dapat membawa pengaruh negatif pada anak. Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya tingkat adiksi bermain *game online* pada orang dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi gambaran adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner baku oleh Lemmens dengan 7 kriteria adiksi terhadap 71 responden anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang. Responden yang termasuk kategori tidak adiksi jika memiliki <4 kriteria adiksi dan yang termasuk kategori adiksi jika memiliki ≥ 4 kriteria adiksi. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 38% responden termasuk dalam kategori tidak adiksi dan 62% responden termasuk dalam kategori adiksi. Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa tingkat adiksi dapat terjadi pada anak usia sekolah. Oleh karena itu, diperlukan penanganan baik dari orang tua maupun guru di sekolah untuk pendidikan kesehatan mengenai bermain pada anak yang dibantu oleh pihak kesehatan terkait misalkan perawat atau psikolog melalui *workshop* atau seminar di sekolah dan *family therapy*.

Kata kunci : adiksi, anak usia sekolah, bermain, *game online*

ABSTRACT

Playing online games activity that excessively played which brings negative influence to children. Former research showed there was addiction level of gamers on adults. This research aimed to identified description of playing online games addiction of school-age children in internet gaming online shop in Jatinangor Sumedang. This research was descriptive research. Data was collected by standard questionnaire for Lemmens with 7 addiction criteria to 71 school-age children in internet gaming online shop in Jatinangor Sumedang. Respondent who include to not addiction category if have <4 addiction criteria or addiction category if have ≥ 4 addiction criteria. The result showed 38% respondent include to not addiction category and 62% respondent include to addiction category. Summarized that this research was addiction level happen in

Winsen Sanditaria
Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran
(Jl. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor)
Email: winsen_shandy@yahoo.com , 085692689155

school-age children. Parent, teachers, and health educator should do any intervention for health education about playing games in children, for example through workshop or seminar at school and family therapy.

Keywords : addiction, school-age children, playing, online games

PENDAHULUAN

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial (Soetjiningsih, 1998). Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri (Church & Stone dalam Hurlock, 2008). Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2008). Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan peraturan, (Desmita, 2008).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2007). Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009).

Adiksi *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut

(Weinstein, 2010). Kriteria adiksi *game* di antaranya adalah *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Ketujuh kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain *game* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami adiksi *game* (Lemmens, 2009).

Perawat sebagai tenaga kesehatan yang bertanggung jawab terhadap peningkatan derajat kesehatan seseorang baik fisik maupun mental, sudah seharusnya dilibatkan dalam memperbaiki adiksi bermain pada anak (Wong, 2009). Strategi yang paling bermanfaat adalah memantau waktu bermain anak ketika sedang bermain, misalnya ketika bermain *game online*.

Berdasarkan studi pendahuluan secara wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2011, keluhan-keluhan yang sering dialami oleh pemain *game online* anak usia sekolah berdasarkan studi pendahuluan secara wawancara yaitu dua anak usia sekolah telah mengalami penurunan berat badan, tiga anak usia sekolah yang justru malah mengalami kenaikan berat badan, sembilan anak mengeluh nyeri tulang belakang, dan tiga anak mengeluh nyeri di jari tangan. Secara observasi telah ditemukan tiga anak usia sekolah yang telah menggunakan kacamata. Ketika dilakukan wawancara didapatkan hasil bahwa dua anak kurang fokus karena mereka terlalu fokus bermain *game online*, satu anak menyatakan bahwa dia merasa stres jika kalah dalam permainan *game online*, tiga anak mengeluh sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar, dan dua belas anak mengatakan bahwa mereka lupa untuk mengerjakan tugas rumah,

mengerjakan PR, dan belajar karena terlalu asyik bermain *game online*. Ketika dilakukan observasi pun diketahui lima anak yang sangat fokus dan asyik bermain *game online* sendiri tanpa memikirkan orang di sekitarnya, bahkan penjaga warung internetnya pun mengatakan terkadang mereka bermain sampai larut malam.

Peneliti tertarik untuk mengambil sampel anak usia sekolah karena anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009). Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana gambaran adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang.

Kegunaan penelitian ini agar dapat menjadi masukan bagi para pendidik untuk bekerjasama dengan orang tua dan pihak kesehatan terkait misalkan perawat komunitas dalam upaya pembinaan kesehatan khususnya pada anak usia sekolah di Jatinangor Sumedang terutama dalam menanggulangi dan mencegah adiksi dari bermain *game online* dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian lebih lanjut

Adapun maksud kriteria adiksi *game* di antaranya adalah *saliency* (pemain berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari), *tolerance* (pemain menghabiskan

waktu bermain *game* yang semakin meningkat) , *mood modification* (pemain bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya), *relapse* (kecenderungan pemain bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain *game*), *conflict* (pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain *game* secara berlebihan), dan *problems* (pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan) (Lemmens, 2009).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Variabel dalam penelitian ini adalah adiksi bermain *game online* yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems* (Lemmens, 2009). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah yang sedang bermain *game online* di warung internet penyedia *game online* Jatinangor dengan jumlah yaitu 100 anak usia sekolah dan penelitian ini menggunakan pengambilan sampel berupa *accidental sampling*. Kriteria sampel pada penelitian ini adalah anak usia sekolah di kecamatan Jatinangor yang sedang bermain *game online* di warung internet penyedia *game online* selama minimal 6 bulan terhitung dari pertama kali pemain mulai bermain *game online* dan telah memenuhi kriteria tertentu (Young, 1998 dalam Lemmens, 2009).

Berikut rumus menurut Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(d^2)} \quad (\text{Notoatmodjo, 2010})$$

Winsen Sanditaria
Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran
(Jl. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Jatinangor)
Email: winsen_shandy@yahoo.com , 085692689155

Keterangan :

N = jumlah anggota populasi

n = besar sampel

d = 0,1

$$\text{jadi: } n = \frac{100}{1 + 100 (0,1)^2}$$

$$n = 50$$

Jadi sampel yang diambil adalah sebanyak 50 responden. Untuk jaminan ada baiknya sampel selalu ditambahkan sedikit lagi dari jumlah matematik (Surakhmad, 1998). Agar sampel yang digunakan representatif, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 71 orang responden.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner kepada responden. Kuesioner disebar di sepuluh warung internet penyedia *game online* dan diisi oleh pemain *game online* yang berusia 6-12 tahun yang sudah minimal 6 bulan terhitung dari pertama kali pemain mulai bermain *game online*.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen baku berupa kuesioner yang telah dikembangkan oleh Lemmens (2009) yang terdiri dari 7 kriteria adiksi yang masing-masing kriteria memiliki 3 *item* pertanyaan. Skala ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu skala likert.

Hasil ukur dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain *game*. Responden dikatakan adiksi jika memiliki ≥ 4 kriteria

adiksi, dengan penilaian jika responden memiliki poin skala likert ≥ 3 pada 2 atau lebih *item* pertanyaan pada setiap kriteria (Lemmens, 2009).

Berdasarkan hasil pengelompokkan tersebut, maka kemudian ditentukan persentasenya dengan rumus :

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = frekuensi

n = jumlah sampel

Berdasarkan nilai dari persentase di atas maka dapat diinterpretasikan hasil (Al Rasyid, 1994).

0%	:tidak seorang pun dari responden
1 –19%	:sangat sedikit dari responden
20–39%	:sebagian kecil dari responden
40 – 59%	: sebagian responden
60–79%	:sebagian besar dari responden
80 – 99%	:hampir seluruh responden
100%	: seluruh responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diketahui bahwa dari 71 responden terdapat 62% yang adiksi bermain *game online* dan sebanyak 38% responden tidak mengalami adiksi bermain *game online*. Maka gambaran penelitian ini sebagian besar dari responden anak usia sekolah mengalami adiksi bermain *game online* di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang.

Berikut akan disajikan frekuensi hasil kriteria adiksi dalam bentuk tabel.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Hasil kriteria Adiksi Pada Penelitian Gambaran Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang

Kriteria Adiksi	f
<i>Salience</i>	54
<i>Tolerance</i>	42
<i>Mood Modification</i>	47
<i>Relapse</i>	51
<i>Withdrawal</i>	25
<i>Conflict</i>	18
<i>Problems</i>	25

Maka kriteria yang umumnya paling banyak dimiliki oleh responden adalah *salience*. *Salience* adalah salah satu kriteria adiksi yang berarti bahwa bermain *game* menjadi aktivitas paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran (keasyikan), perasaan (ngidam), dan perilaku (penggunaan yang berlebihan) (Lemmens, 2009).

Dalam penelitian ini sebanyak 62% responden anak usia sekolah mengalami adiksi bermain *game online*. Bermain *game* cenderung membuat pikiran seorang pemain *game* untuk menjadikan aktivitas ini menjadi yang paling penting dalam hidupnya dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya termasuk pada anak usia sekolah. Jika pemain selalu memikirkan dan menghabiskan waktu luangnya untuk dapat bermain *game* sepanjang waktu. Kriteria ini sering disebut dengan *salience*. Kriteria *Salience* merupakan kriteria yang paling banyak dimiliki oleh responden pada penelitian ini yaitu berjumlah 54 responden.

Hasil penelitian Yang (2005) pada siswa yang mengalami adiksi internet di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan adiksi internet dengan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri (Cao & Su, 2006). Maka tidak heran jika anak dapat mengalami adiksi *game* karena pengaruh dari kekuatan *game*.

Ketika waktu bermain *game* seorang pemain semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain *game*. Kriteria ini sering disebut dengan *tolerance*. Banyaknya waktu luang pada anak usia sekolah membuat anak semakin mudah bermain *game* karena banyak waktu luang yang dimilikinya.

Ketika seorang pemain menjadi lupa dengan kegiatan lainnya dan pemain cenderung bermain *game* untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain *game*. Kriteria ini sering disebut dengan *mood modification*. Dengan berbagai macam fitur yang dimiliki *game online* dapat membuat seseorang tersebut mengalihkan masalahnya dengan bermain *game online* karena merasa aman terlindungi.

Ketika seorang pemain tidak dapat mengurangi waktu bermain *game*. Kriteria ini sering disebut dengan *relapse*. Ketika seorang pemain merasa tidak enak, marah, atau stres jika tidak bisa bermain *game*. Kriteria ini sering disebut dengan *withdrawal*. Tidak mudah untuk tiba-tiba berhenti melakukan sesuatu aktivitas yang biasa dilakukan secara intens dan harus hilang begitu saja.

Ketika seorang pemain bertengkar dengan orang lain misalkan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain *game* sehingga telah mengabaikan orang lain di sekitarnya. Kriteria ini sering disebut dengan *conflict*.

Ketika seorang pemain menjadi kurang tidur karena bermain *game* secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya. Kriteria ini sering disebut dengan *problems*.

Pesona *game online* yang telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya

kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online* telah mengambil alih pikirannya (Young, 2007).

Dalam penelitian ini juga didapatkan hasil sebanyak 38% responden tidak mengalami adiksi bermain *game online*. Bermain *game online* yang terkontrol banyak membawa pengaruh positif bagi pemainnya. Jo Bryce (dalam Tridhonanto, 2011) telah membuktikan bahwa para pemain *game* memiliki daya konsentrasi tinggi, menjadikan kecepatan mengetik seorang pemain semakin meningkat, mengendurkan ketegangan urat saraf apabila *game* digunakan sebagai tempat pelarian akan kepenatan.

Kegiatan dalam rangka pencegahan adiksi internet yang semakin meluas ini harus menyediakan dasar informasi yang kuat tentang adiksi, diskusi tentang tanda-tanda peringatan yang akan terjadi, penilaian sederhana tentang gejala adiksi internet termasuk *game online*, dan sumber daya baik dari lokal dan berbasis *web* yang dapat dipertanggungjawabkan (Heino, *et al.*, 2004 dalam Caldwell & Cunningham, 2010).

Penanganan adiksi internet yang dapat dilakukan menurut Young (1999) adalah pemain menjaga sesi bermain singkat tetapi sering dan menerapkan jadwal yang nyata dalam bermain internet termasuk *game* seperti ini akan memberikan perasaan pemain berada dalam kontrol. Selain itu, pemain juga dapat melakukan aktivitas lain selain bermain *game online*. Dukungan kehidupan sosial pemain di kehidupan nyata juga sangat berpengaruh untuk penanganan adiksi internet.

Wieland memberikan rekomendasi kepada praktisi perawat psikoterapis yaitu beberapa penanganan adiksi bermain *game online*, termasuk *cognitive behavioral therapy* (CBT) (Freeman, 2008). *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) adalah perawatan yang didasarkan bahwa pikiran menentukan perasaan (Young, 2007).

Pada anak usia sekolah teknik penanganan yang bisa dilakukan adalah *family therapy*. *Brief Strategic Family Therapy* (BSFT) adalah terapi jangka pendek dan berfokus pada intervensi terapeutik. Target penanganan dari teknik ini adalah anak usia 6-17 tahun (Young, 2009).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh simpulan bahwa sebagian besar dari responden anak usia sekolah mengalami adiksi bermain *game online* di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang dan terdapat dampak negatif baik fisik maupun psikologi dari bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut.

Bagi Sekolah

Pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah untuk mengadakan *workshop* atau seminar tentang adiksi *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan. Bekerjasama dengan pihak kesehatan terkait misalkan perawat dengan penanganan secara preventif. Sekolah merupakan wadah yang tepat bagi anak dalam menimba wawasan dan ilmu termasuk ilmu teknologi. Isi dari *workshop* atau seminar yang akan dilakukan dapat berupa.

1. Menyediakan dasar informasi yang kuat tentang adiksi
2. Diskusi tentang tanda-tanda peringatan yang akan terjadi jika bermain *game online* secara berlebihan
3. Penilaian sederhana tentang gejala adiksi internet termasuk *game online*
4. Sumber daya dan informasi baik dari lokal dan berbasis *web* yang dapat dipertanggungjawabkan tentang adiksi internet termasuk *game online*
5. Memberikan informasi tentang penanganan yang tepat bagi seseorang yang mengalami adiksi *game* misalkan informasi berupa taktik pencegahan adiksi bermain *game online*
6. Pelatihan bagi orang tua dapat diberikan secara berkala karena siswa atau anak masih berada dalam pengawasan orang tua, maka peran orang tua sangat penting dalam penanganan adiksi internet yang semakin meluas.

Bagi Keperawatan Komunitas

Keperawatan komunitas dalam melaksanakan perannya terhadap masyarakat dapat bekerjasama dengan keluarga untuk menerapkan teknik *family*

therapy dalam penanganan adiksi bermain *game online* yang berlebihan pada anak. Teknik ini berfokus pada beberapa bidang utama yaitu terdiri dari.

1. Mendidik keluarga tentang bagaimana timbulnya adiksi internet
2. Mengurangi perilaku menyalahkan bermain *game online* pada anak
3. Meningkatkan komunikasi terbuka pada keluarga
4. Mendorong anak untuk menemukan hobi baru
5. Mengambil waktu liburan lebih lama untuk anak bersama orang tua
6. Mendengarkan curahan hati perasaan anak

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan tentang hubungan adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah dengan kebutuhan dasar manusia (kebutuhan istirahat dan tidur, kebutuhan nutrisi, dan kebutuhan aktivitas) dengan menggunakan sampel penelitian yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrasyid. 1994. *Dasar-Dasar Statistika Terapan (Penyunting: Teguh Kismantoroedji, dkk)*. Bandung: Program Pascasarjana Unpad.
- Caldwell, C. D., Cunningham, T. J. 2010. *Internet addiction and students: implications for school counselors*. Retrieved from http://counselingoutfitters.com/vistas/vistas10/Article_61.pdf. Sponsored with association counseling of American (diakses Mei 2012).
- Cao, F., Su, L. 2006. *Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features*. Journal compilation Blackwell Publishing Ltd, *Child: care, health and development*, 33 (3), 275–281. doi:10.1111/j.1365-2214.2006.00715.x (diakses Maret 2012).
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Freeman, C. B. 2008. *Internet gaming addiction*. The Journal for Nurse Practitioners – JNP. American College of Nurse Practitioners. doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006
- Hurlock. 2008. *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. Media Psychology, 12 (1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458 (diakses Maret 2012).
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Soetjiningsih. 1998. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Surakhmad, W. 1998. *Pengantar Penelitian Ilmiah (dasar, metode, teknik)*. Bandung: Tarsito.
- Tridhonanto, A dan Beranda Agency. 2011. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Weinstein, A. M. 2010. *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users*. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36, 268-276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879 (diakses Oktober 2011).
- Wong. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.
- _____. 2011. *Wong's Nursing Care of Infants and Children*. St. Louis : Elsevier Mosby.
- Young, K. S. 1999. *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment*. Innovations in Clinical Practice (Volume 17) by L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), Sarasota, FL: Professional Resource Press (diakses Maret 2012).
- _____. 2007. *Treatment outcomes with internet addicts*. Clinical Director Center for Internet Addiction Recovery. Published in CyberPsychology & Behavior, 2007, 10 (5), 671-679 (diakses Maret 2012).
- _____. 2009. *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. The American Journal of Family Therapy, 37, 355-372. doi: 10.1080/01926180902942191 (diakses Juni 2012).