

## Hasil Penelitian

### Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Gejala Gangguan Jiwa pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura

Laura B. S. Huwae<sup>1</sup>, Rikki Fluardi Sababalat<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Staf Dosen Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura

<sup>2</sup>Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura

Corresponding author email: [laurahuwae@yahoo.com](mailto:laurahuwae@yahoo.com)

#### Abstrak

Kecanduan *game online* termasuk dalam jenis kecanduan teknologi. Berbagai hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan kecanduan *game online* yang mempengaruhi kesehatan jiwa. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan jiwa pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura. Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel berjumlah 160 orang menggunakan metode *stratified random sampling* pada mahasiswa angkatan 2013-2019 Fakultas Teknik Universitas Pattimura yang bermain *game online battle royale*. Pengambilan data mengenai gejala gangguan jiwa menggunakan *Self-Reporting Questionnaire-29 (SRQ-29)* dan tingkat kecanduan *game online* menggunakan kuesioner *Lemmens game addiction scale*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan depresi atau cemas, gejala penggunaan zat psikoaktif dan gejala PTSD. Jadi, dapat disimpulkan terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan jiwa pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura.

**Kata Kunci:** Kecanduan *game online*, *battle royale*, Gejala Gangguan Jiwa, *SRQ-29*

#### Abstract

*Online game addiction is a type of technology addiction. Various research results indicate a relationship that online game addiction affects mental health. This study aims to describe the relationship between the level of online game addiction and the symptoms of mental disorders in students of the Faculty of Engineering, Pattimura University. This research is an observational analytic study with cross sectional approach. A sample of 160 people used the stratified random sampling method for students of the 2013-2019 class of the Pattimura University engineering faculty who played the online battle royale game. Retrieval of data regarding the symptoms of mental disorders using the Self-Reporting Questionnaire-29 (SRQ-29) and the level of online game addiction using the Lemmens game addiction scale questionnaire. The results showed a relationship between the level of online game addiction with depression or anxiety, symptoms of psychoactive substance use and PTSD symptoms. So, it can be concluded that there is a relationship between the level of online game addiction and symptoms of mental disorders in students of the Pattimura University Faculty of Engineering.*

**Keywords:** *Online game addiction, battle royale, mental disorder symptoms, SRQ-29*

## Pendahuluan

*Game online* adalah jenis permainan yang di akses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet.<sup>1</sup> Permainan ini sangat populer sejak tahun 2012 dengan jumlah pemain lebih dari satu milyar orang.<sup>1,2</sup> Seiring meningkatnya penggunaan internet, pengguna *game online* di Indonesia juga meningkat. Dari seluruh pengguna internet di Indonesia yang memanfaatkan dibidang gaya hidup, berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sebanyak 54,13% memanfaatkan internet untuk bermain *game*.<sup>3</sup>

Kesehatan jiwa adalah suatu kondisi sehat emosional, psikologis, dan sosiologi yang terlihat dari hubungan interpersonal yang memuaskan, perilaku dan  *coping*  yang efektif, konsep diri yang positif dan kestabilan emosional. Kesehatan jiwa memiliki banyak komponen dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Adanya gangguan pada aspek-aspek kejiwaan seseorang membuat kesehatan jiwa seseorang terganggu.<sup>4</sup>

Kecanduan *game* secara umum memiliki efek negatif seperti hilangnya hubungan interpersonal, gagal dalam melakukan tanggung jawab, gangguan aspek lain kehidupan, dan kesehatan yang rendah.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel yang terkumpul berjumlah

160 orang dengan menggunakan metode *stratified random sampling* pada seluruh mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura Ambon angkatan 2013-2019 yang bermain *game online battle royale*. Pengambilan data mengenai gejala gangguan jiwa menggunakan *Self-Reporting Questionnaire-29 (SRQ-29)* dan tingkat kecanduan *game online* menggunakan kuesioner *Lemmens game addiction scale* yang telah tervalidasi. Pengambilan sampel dilakukan pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura Ambon dengan kriteria berupa mahasiswa aktif Universitas Pattimura 2013-2019 dan memainkan *game online battle royale* 6 bulan terakhir. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer, dimana semua data yang diperlukan diperoleh melalui pengisian kuesioner secara online menggunakan *google form* oleh pemain *battle royale*. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya diolah dan dianalisa dengan komputer menggunakan *software WPS Office Spreadsheets* dan *SPSS 24*. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis analisis univariat dan bivariat.

Analisis data secara univariat dilakukan untuk menggambarkan karakteristik dari variabel independen dan variabel dependen. Karena semua variabel kategorik maka akan dilakukan perhitungan jumlah dan persentase kategori tiap variabel. Hasil dari analisis variabel kategorik adalah dalam jumlah dan persen. Penyajian data hasil analisis

menggunakan tabel distribusi frekuensi dan grafik.

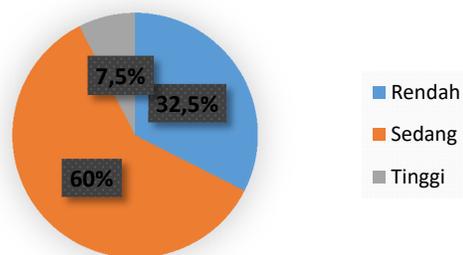
Analisis bivariat dilakukan untuk menguji hubungan variabel dependen (tingkat kecanduan *game online*) dengan variabel independen (Gejala gangguan jiwa). Analisis ini menggunakan uji *Chi-Square* dengan tingkat kemaknaan = 0,05.

### Hasil

Pada penelitian ini didapatkan hasil yang menunjukkan sebanyak 12 (7,50%) dari 160 mahasiswa memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi, 90 (60,0%) mahasiswa memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang dan 52 (32,5%) mahasiswa memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah.

Gambar 1. Tingkat Kecanduan *game online* pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura

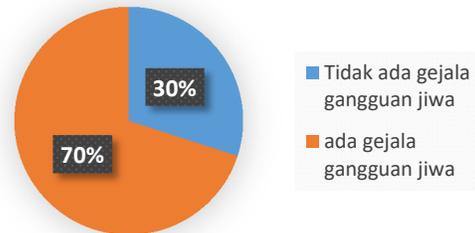
#### Tingkat Kecanduan Game Online



Hasil dari pengambilan data yang didapatkan dari subjek terkumpul menunjukkan 112 (70%) dari 160 mahasiswa mengalami gejala gangguan jiwa yang diinterpretasikan secara kumulatif.

Gambar 2. Gejala Gangguan Jiwa Pada Mahasiswa Teknik Universitas Pattimura

#### Intrepretasi Gejala Gangguan Jiwa



Hasil analisis pada 160 mahasiswa diuraikan sesuai tiap gejala gangguan yang terdeteksi menunjukkan pada mahasiswa dengan kecanduan *game online* rendah yang mengalami gejala gangguan depresi atau cemas sebanyak 7 (4,4%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 45 (11,4%) mahasiswa dan mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* sedang yang mengalami gejala gangguan depresi atau cemas sebanyak 47 (29,4%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 49 (30,6%) mahasiswa, sedangkan pada mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* tinggi yang mengalami gejala gangguan depresi atau cemas sebanyak 7 (4,4%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 5 (3,1%) mahasiswa.

**Tabel 1.** Hubungan kecanduan *game online* dengan gejala gangguan depresi atau cemas pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura

Tingkat kecanduan <i>game online</i>		Tidak Mengalami Depresi atau cemas	Mengalami Depresi atau cemas	Total
<b>Rendah</b>	Jumlah	45	7	52
	Persentase	28,1%	4,4%	32,5%
<b>Sedang</b>	Jumlah	49	47	96
	Persentase	30,6%	29,4%	60,0%
<b>Tinggi</b>	Jumlah	5	7	12
	Persentase	3,1%	4,4%	7,5%
<b>Total</b>	Jumlah	99	61	160
	Persentase	61,9%	38,1%	100,00%

Diketahui nilai Chi Square tabel untuk  $df = 2$  pada signifikansi ( $\alpha$ ) 5% atau 0,050 adalah 5,991. Dari hasil analisis uji Chi Square untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan depresi atau cemas diketahui nilai Chi Square hitung sebesar 20,262. Karena nilai Chi Square hitung lebih besar dari nilai Chi Square tabel, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan depresi atau cemas pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura. Dari hasil uji juga didapatkan nilai  $p = 0,000$ . Karena nilai  $p < 0,050$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan depresi atau cemas pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura.

Pada mahasiswa dengan tingkat kecanduan rendah terdapat 2 (1,3%) yang mengalami gejala gangguan penggunaan zat psikoaktif, tingkat kecanduan sedang ada 14

(8,8%), sedangkan pada mahasiswa tingkat kecanduan tinggi ada 6 (3,8%) mahasiswa yang mengalami gejala gangguan penggunaan zat psikoaktif.

**Tabel 2.** Hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan penggunaan zat psikoaktif pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura

Tingkat kecanduan <i>game online</i>		Tidak Mengalami Penggunaan Zat Psikoaktif	Mengalami Penggunaan Zat Psikoaktif	Total
<b>Rendah</b>	Jumlah	50	2	52
	Persentase	31,3%	1,3%	32,5%
<b>Sedang</b>	Jumlah	82	14	96
	Persentase	51,3%	8,80%	60,0%
<b>Tinggi</b>	Jumlah	6	6	12
	Persentase	3,8%	3,8%	8,20%
<b>Total</b>	Jumlah	138	22	160
	Persentase	86,3%	13,8%	100,00%

Dari hasil analisis uji Chi Square untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan penggunaan zat psikoaktif diketahui nilai Chi Square hitung sebesar 17,653, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan penggunaan zat psikoaktif pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura. Dari hasil uji juga didapatkan nilai  $p = 0,000$ . Karena nilai  $p < 0,050$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gejala gangguan penggunaan zat psikoaktif pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura.

Pada mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* rendah yang mengalami

gejala psikotik sebanyak 23 (14,4%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 29 (18,1%) mahasiswa. Mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* sedang yang mengalami gejala psikotik sebanyak 46 (28,8%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 50 (31,3%) mahasiswa sedangkan pada mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* tinggi yang mengalami gejala psikotik sebanyak 6 (3,8%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 6 (3,8%) mahasiswa.

**Tabel 3.** Hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan gejala psikoaktif pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura

Tingkat kecanduan <i>game online</i>		Tidak Mengalami gejala Psikotik	Mengalami Gejala Psikotik	Total
<b>Rendah</b>	Jumlah	29	23	52
	Persentase	18,10%	14,4%	32,5%
<b>Sedang</b>	Jumlah	50	46	96
	Persentase	31,3%	28,8%	60,0%
<b>Tinggi</b>	Jumlah	6	6	12
	Persentase	3,8%	3,8%	7,5%
<b>Total</b>	Jumlah	85	75	160
	Persentase	53,1%	46,9%	100,00%

Dari hasil analisis uji Chi Square untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan gejala psikotik diketahui nilai Chi Square hitung sebesar 0,235 dan nilai  $p = 0,889$  Karena nilai Chi Square hitung lebih kecil dari nilai Chi Square tabel serta nilai  $p > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gejala psikotik pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura.

Pada mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* rendah yang mengalami gejala PTSD sebanyak 30 (18,8%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 22 (13,8%) mahasiswa. Mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* sedang yang mengalami gejala PTSD sebanyak 46 (28,8%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 50 (31,3%) mahasiswa sedangkan pada mahasiswa dengan tingkat kecanduan *game online* tinggi yang mengalami gejala PTSD sebanyak 10 (6,3%) mahasiswa dan yang tidak mengalami sebanyak 2 (1,3%) mahasiswa.

**Tabel 4.** Hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan gejala PTSD pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura

Tingkat kecanduan <i>game online</i>		Tidak Mengalami gejala Psikotik	Mengalami Gejala Psikotik	Total
<b>Rendah</b>	Jumlah	30	22	52
	Persentase	18,8%	13,8%	32,5%
<b>Sedang</b>	Jumlah	46	50	96
	Persentase	28,8%	31,3%	60,0%
<b>Tinggi</b>	Jumlah	2	10	12
	Persentase	1,3%	6,3%	7,5%
<b>Total</b>	Jumlah	78	82	160
	Persentase	48,8%	51,3%	100%

Dari hasil analisis uji Chi Square untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan gejala PTSD diketahui nilai Chi Square hitung sebesar 6,635, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gejala PTSD pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura. Dari hasil uji juga didapatkan nilai  $p = 0,036$ . Karena nilai  $p <$

0,050 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan gejala PTSD pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura.

## **Pembahasan**

### **Tingkat Kecanduan *game online***

Pada penelitian ini didapatkan hasil yang menunjukkan sebanyak 12 (7,50%) dari 160 mahasiswa memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi, 90 (60,0%) mahasiswa memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang dan 52 (32,5%) mahasiswa memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah. Dari hasil ini menunjukkan bawah dari populasi pemain *game online* didapatkan pemain game online dengan tingkat kecanduan sedang memiliki jumlah yang paling tinggi.

Mahasiswa dengan tingkat kecanduan tinggi dan sedang memiliki kecenderungan tidak mampu mengurangi jumlah waktu yang digunakan untuk bermain game, Mahasiswa memikirkan memikirkan game sebelumnya dan mengantisipasi permainan selanjutnya, Kehilangan ketertarikan terhadap hobi dan kesenangan sebelumnya, Menggunakan *internet gaming* untuk melarikan diri dari *mood* negatif; Selain itu mahasiswa dengan tingkat kecanduan tinggi dan sedang menjadikan *gaming* menjadi aktivitas utama sehari-hari.

### **Gejala Gangguan Jiwa**

Dari hasil penelitian ini menunjukkan 112 (70%) dari 160 mahasiswa mengalami gejala kesehatan jiwa terganggu diinterpretasikan secara kumulatif, dimana dikatakan mengalami gejala gangguan jiwa jika salah satu atau lebih dari hasil interpretasi SRQ-29 menunjukkan hasil positif, diantaranya gejala gangguan depresi atau cemas, penggunaan zat psikoaktif, gejala psikotik, maupun PTSD. Perlu diperhatikan bahwa alat ukur ini menggambar gejala gangguan jiwa yang berarti tidak menyatakan bahwa subjek mengalami gangguan jiwa.

Hasil ini menggambarkan bahwa lebih dari setengah mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura yang mengalami berbagai gejala seperti sulit mengerti perasaan sendiri, kecemasan dan kekhawatiran yang berlebihan bahkan terkadang tidak realistis terhadap berbagai peristiwa kehidupan sehari-hari ataupun memperlihatkan kehilangan energi dan minat, merasa bersalah, sulit berkonsentrasi, mengalami hilangnya nafsu makan, serta memiliki pikiran untuk mati atau bunuh diri. Kondisi ini terjadi sebagai akibat interaksi faktor-faktor biopsikososial, termasuk kerentanan genetik yang bereaksi dengan kondisi tertentu, stres, atau trauma yang menimbulkan gejala yang dirasakan.<sup>5</sup>

## Hubungan Tingkat Kecanduan *game online* dengan Gangguan Jiwa

Dari antara hasil analisis berdasarkan tiap gejala gangguan yaitu antara gejala gangguan depresi atau cemas, penggunaan zat psikoaktif, psikotik, serta PTSD, hasil analisis yang menunjukkan adanya hubungan signifikan dengan Kecanduan *game online* pada Fakultas Teknik Universitas Pattimura adalah gejala gangguan depresi atau cemas, gejala penggunaan zat psikoaktif, dan gejala PTSD. Hasil analisis hubungan depresi dan cemas dengan pemain *game online* juga telah diteliti oleh Samuel M. Tham yang menunjukkan pemain game yang bermasalah memberikan pengaruh tidak langsung terhadap depresi dan kecemasan. Selain itu penelitian dari Manikko, et al mendemonstrasikan hubungan positif antara *problematic gaming* dengan gejala depresi dan gejala cemas. Selanjutnya penelitian oleh Jin-Liang Wang menunjukkan bahwa remaja dengan kecanduan *game online* memiliki depresi, kecemasan sosial dan kesepian yang lebih tinggi.<sup>6</sup>

Hasil analisis gejala penggunaan zat psikoaktif oleh Antonius J. Vanrooij yang membandingkan pemain game online dengan non-game online terkait penggunaan substansi juga menunjukkan hal yang sama, dimana pemain *game online* yang bermasalah, mencetak

skor 2-4 kali lebih tinggi dalam penggunaan substansi.

Dari hasil diatas yang juga didukung oleh penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* memiliki hubungan dengan gejala gangguan jiwa depresi dan cemas, penggunaan zat psikoaktif dan PTSD

## Kesimpulan

Beberapa hal yang dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian ini antara lain:

1. Gambaran tingkat kecanduan menunjukkan populasi mahasiswa dengan kecanduan sedang lebih banyak dari kecanduan tinggi dan rendah
2. Gambaran gejala gangguan jiwa menunjukkan mahasiswa dengan adanya gejala gangguan lebih banyak dibandingkan dengan mahasiswa tanpa gejala gangguan jiwa
3. Terdapat hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan gejala depresi dan cemas.
4. Terdapat hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan gejala penggunaan zat psikoaktif
5. Terdapat hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan gejala PTSD

### Daftar Pustaka

1. Anggarani FK. Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*. 2015;23(1):1-12. Available from: <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/10572>
2. Kuss DJ. Internet Gaming Addiction: Current Perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*. 2013;6: 25-37. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3832462/pdf/prbm-6-125.pdf>
3. Lutfiwati S. Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Afusina: Journal of Psychology* [Internet]. 2018;1(1): 3-4. Available from: DOI://dx.doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643
4. Elvira DS, Hadisukanto G. Buku Ajar Psikiatri. Edisi ketiga. Jakarta: Badan Penerbit FKUI; 2017.
5. Elvira DS, Hadisukanto G. Buku Ajar Psikiatri. Edisi ketiga. Jakarta: Badan Penerbit FKUI; 2017.
6. Wang J, Sheng J, Wang H. The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Frontiers in Public Health* [Internet]. 2019 [cited 13 February 2020];7:1-2. Available from: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2019.00247/full>