

Hubungan antara Kecanduan *Game* Internet dengan Keterampilan Sosial pada Remaja di Kota Yogyakarta

Correlation Between Internet Game Addiction and Social Skills Among Adolescents in Yogyakarta

Devina Ngeksi Hari Laksono^{1*}, Heru Subekti², Ema Madyaningrum²

¹Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan Universitas Gadjah Mada

²Departemen Keperawatan Jiwa dan Komunitas, Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan, Universitas Gadjah Mada

Submitted: 16 Agustus 2021

Revised: 21 November 2022

Accepted: 21 November 2022

ABSTRACT

Background: Most Indonesians are internet users. Adolescents, who are active internet users and use internet for playing game too often, have the risk of experiencing online gaming addiction. Internet game addict may possess poor social skills.

Objective: To find out the correlation between internet game addiction and social skills among adolescents in Yogyakarta.

Method: This was an analytical study using cross sectional design. Participants of this study were 429 respondents from 8th grade of Junior High School students and 11th grade of Senior High School students in Yogyakarta. This research used "Indonesian Online Game Addiction" and "Social Skill Inventory" questionnaires. Data analysis used Somers' D.

Results: There were only few adolescents who were addicted to internet game (1,2%) and those who had mild internet game addiction (16,3%). Meanwhile, most of the adolescents had a moderate level of social skills (83,2%) and only 0,5% of adolescents with inferior social skills. The result of bivariate analysis of internet game addiction and social skills among adolescents in Yogyakarta showed a weak negative correlation ($p < 0,05$, $r = -0,124$).

Conclusion: Adolescents without internet game addiction will have high social skills.

Keywords: adolescent; internet game addiction; social skills

ABSTRAK

Latar belakang: Sebagian besar penduduk Indonesia merupakan pengguna internet. Remaja yang terlalu sering bermain *game* internet memiliki risiko untuk mengalami kecanduan *game online*. Seseorang yang kecanduan bermain *game* internet dapat memiliki keterampilan sosial yang buruk.

Tujuan: Mengetahui hubungan antara kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian korelasi analitik dengan rancangan *cross sectional*. Responden penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP dan kelas XI SMA, yang berjumlah 429 responden. Pemilihan subjek penelitian menggunakan metode *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan kuesioner *Indonesian Online Game Addiction* dan *Social Skill Inventory*. Analisis data menggunakan *Somers' D*.

Hasil: Hanya sedikit dari responden yang mengalami kecanduan *game* internet (1,2%) dan mayoritas mengalami kecanduan *game* internet kategori ringan (16,3%). Sementara itu, sebagian besar remaja memiliki tingkat keterampilan sosial sedang (83,2%) dan hanya 0,5% remaja yang memiliki keterampilan sosial rendah. Hasil analisis *bivariat* terhadap kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta menunjukkan adanya hubungan ($p < 0,05$, $r = -0,124$) yang lemah dengan arah negatif.

Simpulan: Remaja yang tidak kecanduan *game* internet akan memiliki keterampilan sosial yang tinggi.

Kata kunci: kecanduan *game* internet; keterampilan sosial; remaja

PENDAHULUAN

Kecanduan bermain *game* telah menjadi suatu topik penelitian yang menarik selama lebih dari satu dekade terakhir ini. Gangguan ini telah menunjukkan peningkatan jumlah yang signifikan.¹ Menurut survei, sebanyak 58,08% penduduk Pulau Jawa adalah pengguna internet dan sebanyak 16,68% pengguna internet adalah remaja berumur 13 – 18 tahun. Masih menurut survei, sebesar 54,13% dari pengguna internet tersebut memanfaatkan internet untuk gaya hidup, dengan bermain *game*.² Di antara siswa sekolah di Indonesia pada tahun 2013, diperkirakan prevalensi kasus kecanduan *game online* sebesar 10,15%.³ Sampai saat ini belum ada data yang menunjukkan jumlah pengguna *game* internet di Kota Yogyakarta.

World Health Organization (WHO) telah memasukkan kecanduan *game* atau *gaming disorder* ke dalam daftar terbaru *International Statistical Classification of Diseases* atau ICD-11 sebagai salah satu penyakit mental atau *mental disorder*.⁴ Salah satu alasan seseorang bermain *game* karena adanya motivasi sosial.⁵

Seseorang yang mengalami kecanduan bermain *game* akan mendapatkan beberapa dampak, seperti tekanan psikologis,⁶ depresi,⁷ dan penurunan kesejahteraan psikososial, serta kesepian.⁸ Kecanduan *game online* dapat membuat seseorang yang telah memiliki keterampilan sosial buruk, akan menjadi lebih buruk lagi.⁹

Penelitian terkait hubungan kecanduan *game* internet dengan hubungan sosial sudah pernah dilakukan sebelumnya, oleh Rikky *et al.*¹⁰ yang dilakukan di Kota Salatiga. Namun, penelitian terkait hal tersebut belum pernah dilakukan di Yogyakarta. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan antara kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan kuesioner *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* yang digunakan untuk menilai tingkat kecanduan *game* pada remaja di Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di daerah Kota Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian analisis korelasi dengan desain *cross sectional*. Penelitian dilaksanakan pada 6 Januari – 14 Maret 2020, dengan lokasi beberapa sekolah SMP dan SMA di wilayah kota Yogyakarta.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas 11 SMA dan 8 SMP di Kota Yogyakarta yang berjumlah 12.476 siswa. Kriteria inklusi penelitian ini adalah siswa siswi kelas 11 SMA dan 8 SMP di Kota Yogyakarta, bersedia menjadi responden penelitian, dan pernah bermain *game online* minimal dalam 6 bulan terakhir. Untuk kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak hadir saat pengambilan data.

Kecanduan *game* internet pada penelitian ini terbagi menjadi tiga kategori, yaitu: tidak kecanduan, kecanduan ringan, dan kecanduan. Begitupun dengan keterampilan sosial juga dibagi menjadi tiga kategori, yakni: rendah, sedang, dan tinggi. Penelitian ini menggunakan 2 instrumen, yaitu *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* yang disusun oleh Jap et al.³ dengan koefisien validitas 0,29-0,55 dan nilai *Cronbach Alpha* = 0,73. Instrumen kedua adalah *Social Skill Inventory* yang dikembangkan oleh Riggio¹¹ yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan sudah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Agustini & Andayani¹² dengan koefisien validitas berkisar antara 0,675-0,875 serta hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach Alpha* = 0,861.

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan kelayakan etik dari komisi etik Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan UGM pada tanggal 15 November 2019 dengan nomor: KE/FK/1344/EC/2019. Responden pada penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari orang tua remaja masing-masing dan responden sendiri juga telah menyetujui untuk menjadi responden dengan menandatangani *informed consent*.

HASIL

Penelitian ini dilakukan pada 429 responden remaja yang bermain *game online* minimal dalam 6 bulan terakhir. Karakteristik responden ditunjukkan dalam Tabel 1.

Pada Tabel 1 ditunjukkan bahwa mayoritas responden remaja laki-laki sebanyak 267 responden (62,2%), berada pada rentang usia 15-19 tahun (50,4%), dan berada di tingkat pendidikan SMP (53,4%). Hampir semua responden tinggal bersama orang tuanya (91,6%). Mayoritas responden menggunakan paket data internet (86,5%), bermain *game* internet saat berada di rumah dengan jumlah (92,1%), dan menggunakan perangkat *handphone* (97,4%) untuk bermain *game online*. Mayoritas responden bermain *game* internet \geq 1-2 jam (37,5%) dan remaja SMP lebih banyak bermain *game* internet $>$ 4 jam. Responden mulai bermain *game online* \geq 1 tahun sebanyak (79,3%). Pengeluaran bulanan untuk bermain *game* internet $<$ Rp20.000 sebanyak (46,4%) dan alasan responden bermain *game online* mayoritas untuk melepaskan ketegangan/stres sebanyak (83,7%).

Tabel 1. Karakteristik responden remaja di Kota Yogyakarta (n=429)

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Min	Max	Mean \pm SD
Jenis Kelamin					
Laki-laki	267	62,2			
Perempuan	162	37,8			
Umur (tahun)					
10-14	213	49,6	13	18	15,02 \pm 1,528
15-19	216	50,4			
Pendidikan					
SMP	229	53,4			
SMA	200	46,6			
Tinggal bersama orang tua					
Ya	393	91,6			
Tidak	36	8,4			

Tabel 1. Karakteristik responden remaja di Kota Yogyakarta (n=429) (lanjutan)

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Min	Max	Mean±SD
Sumber Internet					
Paket data internet	371	86,5			
Wi-Fi	262	61,1			
Lainnya	5	1,2			
Tempat favorit mengakses game internet					
Rumah	395	92,1			
Sekolah	136	31,7			
Tempat makan/kafe	129	30,1			
Warung internet	53	12,3			
Lainnya	34	7,9			
Perangkat yang digunakan					
Handphone	418	97,4			
Tablet	22	5,1			
Komputer	104	24,2			
Lainnya	32	7,4			
Rata-rata hari bermain					
1 hari/minggu	60	14			
2-3 hari/minggu	159	37,1			
4-5 hari/minggu	94	21,9			
6-7 hari/minggu	116	27			
Rata-rata jam bermain					
≤ 1 jam	113	26,3			
≥ 1-2 jam	161	37,5			
> 2-3 jam	77	17,9			
> 3-4 jam	40	9,3			
>4-5 jam	25	5,8			
>5 jam	13	3,0			
Lama bermain game internet (tahun)					
< 1	89	20,7			
≥ 1	340	79,3			
Pengeluaran bulanan untuk bermain					
< Rp20.000	199	46,4			
Rp20.000 – Rp50.000	111	25,9			
Rp50.000 – Rp100.000	66	15,4			
Rp100.000 – Rp200.000	20	4,7			
Rp.200.000 – Rp300.000	19	4,4			
>Rp300.000	14	3,3			
Motivasi bermain					
Meraih level/skor tinggi dalam game.	114	26,57			
Melepaskan ketegangan/stres.	359	83,7			
Mencari teman/berinteraksi dengan orang lain.	166	38,7			
Menikmati karakter baru di dunia online.	60	13,98			
Lainnya.	88	20,5			

Penelitian ini juga melihat persebaran responden remaja yang mengalami kecanduan, kecanduan ringan, dan tidak kecanduan. Selain itu, juga mengamati keterampilan sosial para remaja, dengan kategori: keterampilan sosial rendah, sedang, dan tinggi. Frekuensi setiap kategori diperlihatkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kecanduan game internet dan keterampilan sosial

Variabel	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kecanduan game internet		
Tidak kecanduan	354	82,5
Kecanduan ringan	70	16,3
Kecanduan	5	1,2
Keterampilan sosial		
Rendah	2	0,5
Sedang	357	83,2
Tinggi	70	16,3

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa responden mayoritas tidak memiliki kecanduan *game* internet, yaitu sejumlah 354 orang (82,5%). Namun, terdapat 5 orang (1,2%) responden dengan kategori kecanduan. Mayoritas remaja sejumlah 356 orang (83%) memiliki keterampilan sosial tingkat sedang. Sementara itu, hanya 2 orang (0,5%) saja yang memiliki keterampilan sosial rendah.

Hubungan antara kecanduan *game* internet dan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta ditunjukkan pada Tabel 3. Uji statistik menunjukkan bahwa nilai korelasi -0,124 dengan taraf signifikansi sebesar 0,003 ($p < 0,05$), sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta dan kedua variabel memiliki hubungan negatif yang sangat lemah.

Tabel 3. Hasil analisis korelasi Somers'D mengenai hubungan antara kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta (N=429)

Kecanduan <i>Game</i> Internet	Keterampilan Sosial			Koefisien korelasi (r)	Nilai p
	Rendah	Sedang	Tinggi		
Tidak kecanduan	0	290	64	-0,124	0,003
Kecanduan ringan	1	63	6		
Kecanduan	1	4	0		
Total	2	357	70		

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya sedikit responden yang mengalami kecanduan *game* internet (1,2%). Studi tentang kecanduan *game* internet memperkirakan prevalensi yang bervariasi secara signifikan dengan persentase berkisar 0,2% di Jerman dan sebanyak 50% remaja di Korea.¹³ Perbedaan estimasi ini disebabkan oleh berbagai konseptualisasi, instrumen pengukuran yang beragam, serta perbedaan *cut off points* yang digunakan. Hasil kecanduan *game* internet pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih kecil jika dibandingkan dengan persentase kecanduan *game* internet di Indonesia (10,15%)³ yang membuktikan bahwa remaja di Kota Yogyakarta masih terkontrol dalam penggunaan *game* internet.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas remaja di Yogyakarta memiliki tingkat keterampilan sosial sedang. Penelitian Zamani dan Kheradmand,¹⁴ menunjukkan bahwa individu yang kecanduan *game* ini memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah daripada mereka yang normal. Sedikitnya remaja yang memiliki keterampilan sosial rendah pada penelitian ini, karena jarang terjadi kasus defisit keterampilan sosial.¹⁵ Tingkat keterampilan sosial juga dapat dipicu karena berbagai tekanan atau *stressor*.¹⁵ Pada remaja, ada masa ketika terjadi transisi dalam mengembangkan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki, untuk persiapan menghadapi masa dewasa.¹⁶ Untuk remaja yang memiliki keterampilan sosial rendah, akan memiliki kesulitan dalam menghadapi masalah di kemudian hari.¹⁷

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta. Semakin remaja tidak kecanduan *game* internet, maka keterampilan sosialnya semakin tinggi. Pemain *game* yang tidak memiliki hubungan sosial di kehidupan nyata, cenderung akan mencari dukungan sosial dengan cara bermain *game online*. Namun, mereka yang bermain *game online* akan terbentuk sifat agresif dan merasa tidak butuh bantuan orang lain saat bermain.¹⁸ Remaja yang memiliki keterampilan sosial rendah juga akan mulai untuk bermain *game online* dan mereka cenderung akan melupakan hubungan sosial di kehidupan nyata, yang membuat mereka merasa lebih kesepian.⁸ Pemain *game* yang telah lama bermain *game* akan memiliki interaksi sosial negatif, seperti membangkitkan sifat yang balas membalas. Pemain *game* juga memiliki kecenderungan untuk berkata kasar.¹⁹ Itu sebabnya penting bagi orang tua maupun teman sekitar, untuk tetap mendukung remaja agar tidak terlalu sering bermain *game*. Hal ini karena seseorang yang mengalami *problematic gaming*, akan memiliki dukungan sosial yang rendah.²⁰

Kelemahan pada penelitian ini adalah pengambilan data dengan metode *cross sectional* saja, sehingga peneliti tidak dapat mengamati faktor utama remaja mengalami keterampilan sosial rendah atau tinggi. Selain itu, peneliti tidak dapat mengontrol satu per satu responden dalam pengisian kuesioner saat pengambilan data, sehingga kemungkinan mereka saling melihat jawaban.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta. Ketika kecanduan *game* internet tinggi, seorang remaja biasanya akan memiliki keterampilan sosial yang rendah

Saran bagi sekolah agar guru konseling maupun guru lain dapat mengarahkan siswa untuk mengurangi penggunaan *game online*. Untuk orang tua, harapannya dapat memberi perhatian lebih banyak kepada anak yang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, serta dapat memberikan batasan bagi anak saat bermain *game online*. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti lebih dalam mengenai hubungan antara kecanduan *game* internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah terlibat dan turut membantu sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Griffiths MD, Kuss DJ, King DL. Video Game Addiction: Past, Present, and Future. 2012;44(0).

2. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Apji. 2017.
3. Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. 2013;8(4):4–8.
4. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Kemenkes: Kecanduan *Game* adalah Gangguan Perilaku. 2018.
5. Kim NR, Hwang SS, Choi J, Kim D, Demetrovics Z, Király O, et al. Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria. 2016;15–20.
6. Saquib N, Saquib J, Wahid A, Akmal A, Emad H, Saddik M, et al. Addictive Behaviors Reports Video Game Addiction and Psychological Distress among Expatriate Adolescents in Saudi Arabia. *Addict Behav Reports* [Internet]. 2017;6(September):112–7. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2017.09.003>.
7. Strittmatter E, Kaess M, Parzer P, Fischer G, Carli V, Hoven CW, et al. Pathological Internet Use among Adolescents: Comparing Gamers and Non-Gamers. *Psychiatry Res* [Internet]. 2015;128–35. Available from: <https://pdf.sciencedirectassets.com/271134/1-s2.0-S0165178115X00072/1-s2.0-S0165178115002322/main.pdf?x-amz-security-token=AgoJb3JpZ2luX2VjEAoaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIQCo6im4iigJharLwZQqalSH2%2BoNJWaxosqi74M5NL1GdQlgWgKJIWc1crspd6tuiWpvdvvhDWxkMI4EsBoDCK%2Fy>.
8. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming. *Comput Human Behav* [Internet]. 2011;27(1):144–52. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>.
9. Seo MIA. Internet Addiction and Interpersonal Problems in Korean Adolescents. *CIN Comput Informatics, Nurs*. 2009;27(4):226–33.
10. Rikky Y, Santoso D, Purnomo JT. Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Humaniora*. 2017;4(1):27–44.
11. Riggio RE. The Social Skills Inventory (SSI): Measuring Nonverbal and Social Skills. 1992;(December).
12. Agustini A, Andayani B. Validasi Modul “Cakap” untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Mahasiswa Baru Asal Bali. *Gajah Mada J Prof Psychol*. 2017;3(1):1–13.
13. Kuss DJ. Internet Gaming Addiction: Current Perspectives. *Psychol Res Behav Manag*. 2013;6:125–37.
14. Zamani E, Kheradmand A. Comparing The Social Skills of Students Addicted to Computer Games with Normal Students. *J Addict Heal*. 2010;2(3):59–65.
15. Gresham FM, Elliott SN, Kettler RJ. Base Rates of Social Skills Acquisition/Performance Deficits, Strengths, and Problem Behaviors : An Analysis of The Social Skills Improvement System — Rating Scales. *Am Assess*. 2010;22(4):809–15.
16. Chulani VL, Gordon LP. Adolescent Growth and Development. *Prim Care - Clin Off Pract*. 2014;41(3):465–87.
17. Bakker MP, Ormel J, Lindenberg S, Verhulst FC, Oldehinkel AJ. Generation of Interpersonal Stressful Events : The Role of Poor Social Skills and Early Physical Maturation in Young Adolescents — The TRAILS Study. *J Early Adolesc*. 2011;633–55.
18. Cole DA, Nick EA, Pulliam KA. Computers in Human Behavior are Massively Multiplayer Online Role-Playing Games Healthy or Not, and Why? Preliminary Support for A Compensatory Social Interaction Model. *Comput Human Behav* [Internet]. 2020;102(July 2019):57–66. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.012>.
19. Fox J, Gilbert M. Player Experiences in A Massively Multiplayer Online Game: A Diary Study of Performance, Motivation, and Social Interaction. *New Media & Society*. 2018;20(11), 4056–4073. <https://doi.org/10.1177/1461444818767102>
20. Tham SM, Ellithorpe ME, Meshi D. Real-World Social Support but Not in-Game Social Support is Related to Reduced Depression and Anxiety Associated with Problematic Gaming. *Addict Behav*. 2020;106.