

# Studi deskriptif kuantitatif kecanduan *game online* pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang

**Mirna Siska Dewi**

Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat

**Nurmina**

Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat

Naskah masuk:  
06-Desember-2023

Naskah Terbit:  
11-Februari-2024

Korespondensi:  
mirnasiskadewi3@  
gmail.com

**Abstact:** *The purpose of this study was to find out the description of online game addiction in Psychology students at Padang State University. This research uses descriptive quantitative method. The sample in this study was obtained through a purposive sampling technique which the researcher had determined based on the criteria. The scale of this study uses an internet disorder scale that is spread directly and through gform. Subjects in the study amounted to 115 respondents. The results of the study as a whole show that around 39.1% of online game addiction among psychology students is in the mild category.*

**Keyword:** *Quantitative descriptive study, online game addiction, students*

**Abstrak:** Studi Deskriptif Kuantitatif Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sampel dalam penelitian ini didapatkan melalui teknik *purposive sampling* yang telah peneliti tentukan berdasarkan kriteria. Skala penelitian ini menggunakan skala gangguan *internet disorder* yang disebar secara langsung dan melalui *google form*. Subjek dalam penelitian berjumlah 115 responden. Dari hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan sekitar 39.1% kecanduan *game online* pada mahasiswa psikologi berada pada kategori ringan.

**Kata Kunci:** Kecanduan, *game online*, mahasiswa

## Pendahuluan

Pada abad 21, perkembangan dalam dunia teknologi dan informasi khususnya internet mengalami kemajuan yang cepat. Hampir seluruh informasi baik mengenai masalah pendidikan, sosial, kebudayaan serta hiburan saat ini sangat mudah di akses melalui internet. Dengan adanya internet, telah banyak merubah pola hidup masyarakat ke arah lebih global karena masuk nya seluruh informasi dari belahan dunia. Selain internet, kini *smartphone* juga terus melakukan revolusi perangkat serba bisa yang dibekali dengan adanya fitur-fitur canggih sehingga dapat memudahkan penggunaanya pada masyarakat saat ini (Putra, Rozak, Perdana, & Maesharoh, 2019).

Berkembangnya teknologi *smartphone*, membuat banyak sekali kalangan untuk menarik simpati masyarakat global salah satunya produsen *game*. Banyak produsen *game* saat ini

membuat permainan yang dapat dihubungkan dengan sambungan internet, biasa dikenal dengan *game online* (Nurhadi, Rahma & Fadlilah, 2019). Berdasarkan laporan *we are social* per Januari 2022, sebanyak 94.5 jumlah pemain *game online* di Indonesia. Angka tersebut terbilang cukup besar sehingga membuat Negara Indonesia menduduki sebagai Negara ketiga dengan jumlah pemain terbesar di Asia Tenggara. Diikuti dengan negara Thailand pada posisi kedua yaitu sebanyak 94.7% dan negara Filipina pada posisi pertama yaitu sebanyak 96.4%. Pada laporan tersebut rata-rata usia pengguna Internet dan Internet *gaming* 16 hingga 64 tahun (Databoks, 2022).

Bermain permainan *online*, saat ini bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Bisa dimainkan oleh siapa saja dan kalangan mana saja termasuk salah satunya yaitu mahasiswa. Mahasiswa itu sendiri merupakan individu yang

menjalani masa perkuliahan di perguruan tinggi, memiliki rentang usia 18-23 tahun dan masuk ke dalam kategori pra-dewasa (Fikry & Rizal, 2018).

Menurut penelitian yang dilakukan Tattakuna (dalam Mubarak, 2021), keberadaan *game online* di Yogyakarta ditemukan mayoritas subjeknya berstatus mahasiswa yaitu pada dewasa awal berusia 19 — 25 tahun yang rata-rata menghabiskan waktu dalam bermain selama 5 sampai 15 jam perharinya. Sejalan dari penelitian yang dilakukan oleh Zamaa, Kamariana, dan Annisa (2022), dari total subjek berjumlah 228 responden didapatkan bahwa rentang usia dari 18-24 memperoleh data yang cukup tinggi dibandingkan dengan usia lain yaitu sebesar 62.7% atau sebanyak 143 orang.

Laki-laki lebih banyak bermain permainan *online* dibanding perempuan menurut Imanuel (dalam Kurniawati & Harmaini, 2020). Hal ini didukung oleh penelitian dari Griffiths, Davies, dan Chappell (2004) (dalam Waldyansah, 2021) bahwa mayoritas pemain *game online* di dominasi oleh laki-laki yaitu sebesar 85% sedangkan perempuan 60% dan lebih banyak dimainkan oleh pemain yang berusia lebih dari 19 tahun. Sejalan dengan hasil laporan *Awareness Network* yaitu mahasiswa laki-laki yang bermain *game* sebanyak 85% dibandingkan dengan mahasiswa perempuan 68%. Hal tersebut dikarenakan laki-laki memiliki variasi dalam menentukan permainan berdasarkan tingkat kesulitan, kecepatan pergerakan permainan serta permainan yang membutuhkan jaringan *online* sehingga dapat dimainkan bersama teman-teman yang lain, sedangkan perempuan lebih memilih jenis permainan dengan karakteristik yang lebih mudah untuk dimainkan.

Young (2009) menyatakan bahwa dengan bermain *game online* secara berlebihan bisa mengakibatkan seseorang kehilangan kontrol dan mengalami kecanduan (Julyanti, 2015). Ditambah lagi dampak dari tingginya bermain *game online* bisa memnuat seseorang menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam keseharian, serta bisa memicu adanya tindakan asosial (Sandya & Ramadhani, 2021).

Kecanduan *game online* adalah penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain *game online* pada penggunaan komputer, *smartphone* yang dapat menimbulkan adanya berbagai masalah pada aspek sosial dan

emosional (Lemmens, dkk. 2015). Pada DSM-V, kecanduan bermain *game online* ini disebut dengan gangguan *Internet Gaming*. Masalah mengenai kesenangan dalam bermain permainan *online* menjadi masalah psikologis yang dimasukkan ke dalam bagian ketiga edisi V Manual Diagnostik dan Statistik untuk Gangguan Mental.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti pada 30 subjek secara *offline* dan *online* terhadap mahasiswa psikologi, didapatkan bahwa sekitar 19 orang mahasiswa melakukan perilaku bermain *game online* dengan rata-rata durasi diatas 5 jam. Dimana hal itu sudah termasuk ke dalam salah satu ciri yang terindikasi melakukan kecanduan bermain *game online*. Terdapat berbagai alasan mengapa mereka melakukan perilaku bermain *game online*, dan alasan terbanyak mengacu pada *refreshing* yang diakibatkan oleh stressnya tugas-tugas akademik. Jadi bermain *game online* sebagai wadah untuk pengalihan dalam tekanan yang dialami pada tugas akademik. Manfaat yang didapatkan ketika bermain *game online* dapat menghilangkan stress, melatih *skill* dalam permainan, dan membangun relasi dengan teman secara *online*. Sedangkan kerugian yang didapatkan dapat memancing emosi, lupa waktu hingga larut malam serta terganggunya dalam masalah kesehatan.

Peneliti juga tertarik dengan salah satu subjek yang berinisial R, dimana subjek tersebut bisa menghabiskan waktu dalam bermain *game online* selama 10 jam perhari nya. Subjek juga mengatakan bahwa ia hanya memiliki waktu istirahat ketika ia sedang merasa lapar, mengantuk dan desakan kegiatan lain seperti akademik dan aktivitas keseharian. Subjek juga mengatakan dampak yang telah diperoleh selama terus menerus melakukan aktivitas bermain menjadi sering mengantuk, tidak fokus dalam belajar dan memiliki keinginan untuk terus melakukan pembelian aitem permainan yang ada dalam permainan *game online* tersebut.

Berdasarkan pemaparan yang sudah peneliti paparkan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan *game online* yang dilakukan secara berlebihan dapat menjadikan seseorang kecanduan. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk membahas mengenai “Studi Deskriptif Kecanduan *Game Online*

yang terjadi pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang” .

### Metode

Desain penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif yang analisis datanya menekankan pada *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistik (Azwar, 2008). Rancangan penelitian kuantitatif disini menggunakan kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan lebih detail mengenai gejala berdasarkan data yang ada, menyajikan data, menganalisis, dan menginterpretasi (Narbuko dan Achmadi, 2003). Variabel pada penelitian ini adalah kecanduan *game online* dan Mahasiswa sebagai variabel pendukungnya pada penelitian ini.

Seseorang dikatakan memiliki kecanduan apabila bermain dalam waktu lebih dari 4 hingga 5 jam sehari, serta lebih dari 30 jam dalam seminggu (Kristawan, 2021). Hal ini sejalan dalam penelitian yang dilakukan Husna dan Adyatma (2017), ketika bermain *game online* pada mahasiswa dalam waktu yang lama, maka akan membuat mahasiswa tersebut mengesampingkan pekerjaan yang seharusnya dikerjakan.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang. Sampel pada penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling* yaitu mahasiswa psikologi yang bermain *game online*, sudah bermain dalam kurun waktu 1 tahun, dan bermain dalam waktu 30 jam perminggu. Instrumen dalam penelitian ini berbentuk skala dengan metode skala *Guttman*, yang nantinya diperoleh suatu jawaban tegas antara “Pernah” dan “Tidak pernah” , diberikan skor 1 apabila jawaban tersebut “Pernah” dan skor 0 apabila menjawab “Tidak Pernah” . Dengan menggunakan skala Kecanduan *Game Online* yang tersusun berdasarkan 9 kriteria dalam DSM-V. Skala ini memakai skala yang telah dipakai oleh peneliti sebelumnya yaitu milik Ramadhini (2022) berjumlah 27 aitem.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *product moment pearson*. Menurut sugiyono (2013), dikatakan valid jika memiliki batas minimal koefisien diatas 0.30. Sedangkan reliabilitas dianalisis menggunakan *Alpha cronbach* guna memperoleh koefisien reliabilitas menggunakan perangkat lunak

statistik. Apabila nilai *Alpha cronbach* besar dari 0.6 dan mendekati angka 1, maka pengukuran tersebut dikatakan *reliable*. Skor *reliable* pada pengukuran ini 0.797, artinya pengukuran pada penelitian ini dapat dipercaya dan boleh dilanjutkan untuk ketahap selanjutnya. Teknik analisis datanya menggunakan *statistic descriptive*, untuk melihat gambaran pada mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online*. menggunakan SPSS 19 *for window* guna melihat nilai rerata (*mean*), skor minimal dan skor maksimal.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 115 orang mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang. Hasil data didapatkan berdasarkan jenis kelamin, usia subjek, rerata hipotetik dan empirik skala kecanduan *game online*, kategori berdasarkan aspek kecanduan *game online*. Data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan SPSS.

Berdasarkan total keseluruhan subjek sebanyak 115 orang mahasiswa, mayoritas subjeknya berjenis kelamin laki-laki yaitu sebesar 60.9% atau sebanyak 70 orang. Sedangkan perempuan sebanyak 39.1% atau sebanyak 45 orang. Dapat disimpulkan bahwa laki-laki cenderung lebih banyak bermain permainan *game online*, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Harmaini (2020), laki-laki cenderung lebih banyak bermain *game online* dibandingkan perempuan karena laki-laki lebih banyak menentukan variasi dalam menentukan permainan yang ingin dimainkan.

Sedangkan berdasarkan mayoritas pengguna *game online* pada mahasiswa psikologi berada pada usia 21 tahun yaitu sebesar 20%, kemudian diikuti usia 18 dan 19 tahun dengan 13.9%, usia 20 dan 22 tahun sebesar 13%, usia 23 tahun (10.4%), usia 24 tahun (7.8%), usia 25 tahun (4.3%), usia 26 tahun (1.7%) dan minoritas berada pada usia 17 dan 27 tahun yaitu sebesar .9%.

Berdasarkan nilai rerata empirik pada variabel kecanduan *game online* sebesar 14.6 sedangkan rerata hipotetiknya 13.5. Hal ini menunjukkan bahwa rerata pada skor empiriknya lebih besar daripada rerata

hipotetiknya. Artinya nilai rerata pada data penelitian lebih besar dibandingkan dengan populasi pada umumnya. Sebanyak 45 orang memiliki kategori kecanduan bermain *game online* ringan yaitu 39.1%, 41 orang memiliki kategori kecanduan bermain *game online* sedang yaitu 35.7% dan 29 orang dalam kategori kecanduan bermain *game online* berat yaitu 25.2%. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan mahasiswa psikologi UNP pada kategori ringan. Selanjutnya akan digambarkan menurut aspek kecanduan *game online* berikut ini:

Berdasarkan data pada tabel 5 diatas, terlihat bahwa skor rerata (*mean*) empirik pada aspek Kesibukan memiliki nilai 1.77 sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetik nya 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik pada aspek Kesibukan lebih besar dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) pada skor rerata (*mean*) hipotetik. Skor rerata (*mean*) empirik pada aspek toleransi memiliki nilai 1.87, sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetiknya 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik pada aspek toleransi lebih besar dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik pada aspek toleransi.

Skor rerata (*mean*) empirik pada aspek penarikan memiliki nilai 1.44, sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetiknya 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik aspek penarikan lebih kecil dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik. Skor rerata (*mean*) empirik pada aspek kegigihan memiliki nilai 1.59, sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetik nya 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik pada aspek kegigihan lebih besar dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik. Skor rerata (*mean*) empirik pada aspek melarikan diri memiliki nilai 2.50, sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetik nya 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik pada aspek melarikan diri lebih besar dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik.

Skor rerata (*mean*) empirik pada aspek permasalahan memiliki nilai 1.70, sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetik 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik pada aspek permasalahan lebih besar dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik. Skor rerata (*mean*) empirik pada aspek penipuan / kebohongan memiliki nilai 1.32, sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetik nya 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik pada aspek penipuan/kebohongan lebih

kecil dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik.

Skor rerata (*mean*) empirik pada aspek pemindahan memiliki nilai 1.43, sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetik nya 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik pada aspek pemindahan lebih kecil dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik. Skor rerata (*mean*) empirik pada aspek konflik memiliki nilai .98, sedangkan skor rerata (*mean*) hipotetik nya 1.5. Artinya, skor rerata (*mean*) empirik pada aspek konflik lebih kecil dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik. Berdasarkan penjabaran rerata (*mean*) pada setiap aspek kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa psikologi UNP, diketahui hasil skor rerata (*mean*) pada aspek penarikan, penipuan/kebohongan, pemindahan dan konflik skor nya lebih rendah dibandingkan dengan skor rerata (*mean*) hipotetik nya.

### Pembahasan

Pada penelitian ini, tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa psikologi universitas negeri padang. Penelitian ini terdiri dari satu variabel yaitu kecanduan *game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis datanya *statistic descriptive*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari kuisioner yang disebar langsung dan melalui *googleform*. Subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Subjek diperoleh berdasarkan kriteria yang telah peneliti tentukan sebelumnya, yaitu; Mahasiswa psikologi UNP yang bermain *game online*, sudah bermain *game* selama satu tahun, dan bermain *game* selama 30 jam seminggu. Dan diperoleh sebanyak 115 subjek penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap mahasiswa psikologi negeri padang, didapatkan tingkat kecanduan *game online* pada kategori ringan.

Jenis kelamin menjadikan salah satu faktor dalam bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan Kurniawati dan Harmaini (2020). Dimana, laki-laki cenderung lebih banyak bermain permainan *game online* dibandingkan dengan perempuan. Hal ini dikarenakan laki-laki lebih banyak menentukan variasi dalam permainan yang ingin dimainkannya. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa

yang bermain *game online* pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang juga di dominasi oleh pemain laki-laki yaitu sebesar 60,9% dengan jenis permainan yang dimainkan yaitu sebesar 54,8% pada *mobile legend*.

Berdasarkan hasil pengkategorisasian kecanduan *game online* pada mahasiswa psikologi didapatkan hampir semua aspek nya termasuk ke dalam kategori berat, kecuali pada aspek konflik yang termasuk kategori sedang. Pada DSM-V, kecanduan *game online* berhubungan dengan beberapa akibat yang dapat merugikan seperti terganggunya aktivitas tidur, masalah pendidikan, pekerjaan, sosialisasi dan sebuah hubungan. Ditambah lagi (dalam Sandya & Ramadhani, 2021) dampak dari tingginya bermain permainan *game online* akan membuat seseorang menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam aktivitas keseharian, serta bisa memicu adanya tindakan asosial.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Gambaran kecanduan *game online* mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang tergolong pada kategori ringan yaitu 39.1 %. Berdasarkan jenis kelamin, lebih di dominasi oleh laki-laki yaitu sebesar 60.9 %. Berdasarkan jenis permainan *game online* yang dimainkan pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang, lebih banyak pada permainan *mobile legend* yaitu 54.8 %. Gambaran mengenai kategorisasi kecanduan *game online* pada mahasiswa psikologi berdasarkan kesembilan aspeknya, hanya aspek konflik yang memiliki kategorisasi nya pada tingkat sedang yaitu 40.9%.

### Daftar Rujukan

- Azwar, S. (2008). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Dhini, A.V. 2022. Jumlah *gamers* Indonesia terbanyak ketiga di dunia. Diakses pada Januari 2023
- Fikry, Z., & Rizal, G, L. (2018). Hubungan otonomi dalam pengambilan keputusan karir terhadap kebimbangan karir pada

mahasiswa strata-1 di kota padang. *Jurnal RAP UNP*, 9(2), 213-221

- Husna, N. & Adyatma, S. (2017). Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan*. 4(3), 1-14.
- Julyanti, M & Aisyah, S. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah pada Remaja Pengguna Warnet di Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Psikologi*, 1(2).
- Kurniawati, R & Harmaini. (2020). Kecanduan *Game Online* dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, Vol 16 no.1
- Kristawan, A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap kecanduan game online. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif*. Vol 1, No 1
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P.M. & Gentile, D.A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assesment*, 27(2). 567-582.  
<https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Mubarok, F.H. (2021). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Pembelian Impulsif Perangkat *Game* pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*. Vol.3, No.1. 69-80
- Narbuko, K & Achmadi, H.A. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Nurhadi, J., Rahma, R., & Fadlilah, A. (2019). Multimedia Baased on Virtual Reality in Indonesian for Foreign Speakers Learning. *Journal of Physics: Conference Series*
- Putra, F.S., Rozak, A., Perdana, G.V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesia*. Vol 4, No 2.

DOI:

<https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>

- Ramadhini, F.I. (2022). Hubungan *Internet Gaming Addiction* Dan Kualitas Tidur Pada Komunitas *Game Online Mobile Legend Bang-Bang*. *Skripsi:Psikologi UNP*.
- Sandya, S & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Young, K. (2010). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents, *Jurnal American*.
- Zamaa, M.S., Kamariana., & Annisa, A.N. (2022). Hubungan Adiksi Game Online dengan Gangguan Pola Tidur pada Remaja. *Journal An Idea Health*. 55-59