

**Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile* Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di
Group Facebook ANDROID ID**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun oleh :

LUTHFI MUHAMMAD NASRUDDIN AL GHOFFAR

M17.01.0008

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MADANI
YOGYAKARTA**

2021

LEMBAR PENGESAHAN

NASKAH PUBLIKASI

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI GROUP *FACEBOOK*
*ANDROID ID***

Oleh :

LUTHFI MUHAMMAD NASRUDDIN ALGHOFFAR

M17.01.0008

Telah telah mendapatkan persetujuan untuk dipublikasikan pada tanggal :

.....

Pembimbing I

Pembimbing II

Ns. Faisal Sangadji, M.Kep
NIK. 01.290380.16.00220

Ns. Muhammad Nur Hasan., M.S
NIK. 01.101185.12.0015

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Madani Yogyakarta

Ns. Isti Antari, M.Med. Ed
NIK. 01.260682.12.0016

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI GROUP FACEBOOK ANDROID ID

THE RELATIONSHIP OF ONLINE MOBILE GAME ADDICTION TO EMOTIONAL INTELLIGENCE IN YOUTH IN FACEBOOK ANDROID ID GROUP

Luthfi MNA¹, Ns. Faisal Sangadji M. Kep.², Ns. Muhammad Nur Hasan, S. Kep., M. S.²

¹STIKes Madani Yogyakarta, Bantul, 55792, Indonesia

²STIKes Madani Yogyakarta, Bantul, 55792, Indonesia

³STIKes Madani Yogyakarta, Bantul, 55792, Indonesia

Jl. Wana Raya Rt 01, Nanga Bulik, Kab.Lamandau, Provinsi Kalimantan Tengah
Email: ghoffaralbanjari@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Kecanduan bermain *game online* merupakan suatu bentuk penggunaan yang berlebihan terhadap *game online*, sehingga menimbulkan perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan tersebut. Hal ini dapat membuat berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif yang akan mempengaruhi gaya hidup serta kualitas tidur. WHO telah menetapkan kecanduan internet dan *game online* sebagai gangguan kejiwaan. Bermain *game online* yang terlalu lama mengakibatkan rendahnya tingkat kecerdasan emosional.

Tujuan: Menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online mobile* dengan kecerdasan emosional pada remaja.

Metode: Rancangan penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasi dengan pendekatan *Cross-Sectional*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis rancangan deskriptif analitik korelatif. Dengan Populasi dalam penelitian ini adalah anggota grup facebook *Game Android ID* dengan jumlah anggota 530.810. Dengan jumlah sampel sebanyak 384 orang dengan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *consecutive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner angket kecerdasan emosional, Penggunaan uji statistik pada penelitian ini dengan menggunakan *Spearman's rho*.

Hasil: Berdasarkan hasil yang didapatkan dari Uji *Spearman's rho* pada anggota grup *Game Android ID* menunjukkan nilai $p < 0,05$.

Kesimpulan: Penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan signifikan (berarti) antara variabel kecanduan bermain *game online mobile* kecerdasan emosional pada remaja.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, *Game Oline Mobile*, Kecerdasan Emosional, Remaja.

Abstract

Background: Addiction to playing online games is a form of excessive use of online games, causing the feeling to repeat the activity again. This can lead to the continuation of a behavior that is repetitive and has a negative impact that will affect lifestyle and sleep quality. WHO has designated internet and online game addiction as a psychiatric disorder. Playing online games for too long results in low levels of emotional intelligence.

Objective: To analyze the relationship between addiction to playing mobile online games with emotional intelligence in adolescents.

Methods: This research design uses a descriptive correlation method with a Cross-Sectional approach. This research is a quantitative research with a descriptive analytic correlative design. The population in this

study is a member of the Facebook Game Android ID group with a total of 530,810 members. With a total sample of 384 people, the sampling technique in this study was consecutive sampling. The instrument used in this study is an emotional intelligence questionnaire. The use of statistical tests in this study using Spearman's rho. Results: Based on the results obtained from the Spearman's rho test on members of the Android ID Game group, the p value <0.05 .

Conclusion: This study proves that there is a significant (mean) relationship between the variables of addiction to playing online mobile games with emotional intelligence in adolescents.

Keywords: Online Game Addiction, Mobile Oline Game, Emotional Intelligence, Teenagers.

PENDAHULUAN

WHO telah menetapkan kecanduan internet dan *game online* sebagai gangguan kejiwaan (WHO, 2018). Hampir 60% populasi dunia telah menggunakan internet, menurut laporan *Global Digital Overview* (2020) jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,5 miliar. Dari semua pengguna internet di umur 10-64 tahun, sebanyak 20% menonton *live streaming* dari seseorang yang bermain *game*. Sementara satu dari tujuh orang menonton turnamen *e-sports*. Ini menunjukkan bahwa konten *game* dan *esports* semakin digemari. Indonesia menduduki peringkat *global* ke 17 dengan jumlah *gamers mobile* mencapai lebih dari 52 juta orang (Saleh, 2019). *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana perangkat-perangkat yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010).

Beberapa dampak negatif kecanduan *game online* yaitu terganggunya kesehatan dikarenakan seseorang yang sudah kecanduan *game online* akan melupakan kebutuhan makan dan minum serta olahraga, dampak yang kedua yaitu mengabaikan keselamatan, tidak jarang para *gamers* bermain *game online mobile* pada saat berjalan dan tidak memperhatikan keadaan sekitar, dampak yang ketiga yaitu mengabaikan orang terdekat, banyak *gamers* yang mengabaikan status serta tanggung jawabnya dalam sebuah keluarga karena *game online*, dampak yang keempat yaitu tidak peduli terhadap keadaan sekitar, para *gamers* akan mengabaikan urusan orang-orang disekitar asalkan tetap bisa bermain *game online*, dampak yang kelima yaitu mudah marah, para *gamers* akan merasa terganggu jika ada orang lain yang menyuruhnya untuk melakukan aktivitas lain, dampak yang keenam yaitu malas melakukan aktivitas lainnya, akibat sudah terlalu asyik dengan *game online* maka akan menimbulkan rasa malas yang luar biasa untuk melakukan aktivitas lainnya (Felice, 2019)

Secara psikis emosional pecandu game online tidak peduli dengan perasaan orang disekelilingnya hingga dapat melukai orang di sekelilingnya tersebut tanpa memikirkan perasaan orang tersebut dan itu sudah menjadi salah satu kecanduan game online juga berpengaruh terhadap emosi remaja (Meyriana & Siregar, 2017).

Menurut (Goleman, 2009) kecerdasan emosi merupakan kemampuan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain.

Fenomena ini terjadi dikarenakan remaja hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat perilaku remaja jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata (Susanto, 2010).

Waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 4 jam perharinya dan sekurang-kurangnya 30 jam perminggu. Apabila mereka menahan diri untuk tidak bermain lagi, mereka akan gelisah dan marah, sering meninggalkan makan dan tidur dalam waktu yang lama, dan menolak kegiatan wajib sehari-hari seperti sekolah, bekerja, atau kewajiban terhadap keluarga (*American Psychiatric Association*, 2013).

Salah satu masalah terbesar akibat dari bermain game online mobile adalah emosi pemain game online menjadi tidak stabil. Beberapa faktor yang mempengaruhi emosi para pemain

menjadi tidak stabil adalah *lag*, *disconnect*, *afk*, *lose streak*, *trolling*, dan kalah dalam permainan yang mengakibatkan para pemain emosi baik terhadap diri sendiri maupun teman satu tim. Akibatnya banyak remaja yang bermain game online menjadi malas berangkat sekolah, malas belajar, malas berinteraksi, sering marah-marah, dan malas untuk menjalankan aktivitas (Sulaiman, 2018).

Beberapa kasus di temukan baru baru ini adalah kamis 03-September-2020 remaja asal Malang dengan inisial MI (18) nekat menghabisi nyawa temannya RD (22) karena sakit hati di hina karena kalah bermain game online (KOMPAS 2020).

Seseorang bisa di katakan kecanduan game online apabila bermain lebih dari 4 jam dalam sehari (Young, 2010).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif korelasi dengan pendekatan *Cross-Sectional*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis rancangan deskriptif analitik korelatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan tambahan, atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada, bertujuan untuk melihat hubungan kecanduan bermain *game online mobile* dengan kecerdasan emosional pada remaja.

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota grup facebook *Game Android ID* dengan jumlah anggota 529.092, terakhir dilihat pada bulan April 2021.

Teknik yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *consecutive sampling*, yaitu cara pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih sampel yang memenuhi kriteria penelitian sampai kurun waktu tertentu, sehingga jumlah sampel terpenuhi (Nursalam, 2003). Berdasarkan tabel *Sample size based on desired accuracy* dengan *confidence level* = 95% dan *margin of error* = 5, maka didapatkan jumlah sampel sebesar 384 (Gill, Johnson, & Clark, 2010).

Instrumen dalam penelitian ini kami menggunakan kuesioner dari penelitian Daniel Goleman yang telah di uji oleh Indra Surya Wibawa dengan hasil dari data simulasi 36 responden, kemudian diperoleh data instrumen kecerdasan emosional memiliki 53 butir pernyataan dengan nilai kuisisioner maksimal skor 191 dan minimal skor 74 dan dengan koefisien Pearson correlation antara 0.307 - 0.600 untuk kecerdasan emosional.

Untuk mengetahui tingkat kecanduan responden terhadap *game online mobile*, peneliti menggunakan pertanyaan “berapa jam rata-rata anda bermain *game online mobile* setiap hari?” pada kuesioner *google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian ini remaja awal memiliki frekuensi dengan jumlah terbanyak yaitu 278 (72,4%) berjenis kelamin laki laki dengan jumlah 342 orang (89,1 %).

Uji Statistik deskriptif frekuensi responden berdasarkan durasi bermain game *game online mobile* dengan hasil $N = 384$, $Mean = 5,52$, $Median = 5,00$, $Std. Deviation = 0,817$, $Minimum = 5$, $maximum = 9$.

Distribusi frekuensi responden berdasarkan kategori kecerdasan emosional diketahui bahwa tidak ada responden yang mempunyai kecerdasan emosional yang sangat tinggi berjumlah 12 orang (3,1%), tinggi 20 orang (5,2%), cukup 61 orang (15,9%), rendah 153 orang (39,8%), dan sangat rendah (35,9%).

uji korelasi data menggunakan *Spearman's rho* diketahui nilai signifikasi atau *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,00, karena nilai $p < 0,05$ maka artinya ada hubungan signifikan (berarti) antara variabel kecanduan bermain *game online mobile* dengan kecerdasan emosional remaja.

Hasil penelitian ini 100% para responden mengalami kecanduan *game online mobile*, jika dilihat dari lama waktu bermain *game*, mayoritas bermain selama 5 jam dalam sehari sebesar 237 orang (61,7%) dengan rata-rata bermain *game online mobile* selama 5 jam. Seseorang dikatakan

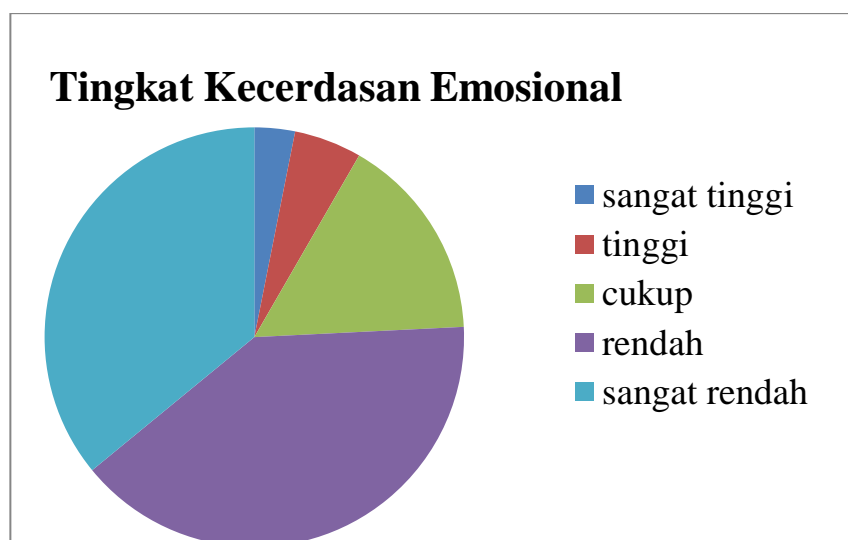
kecanduan *game online* jika bermain lebih dari 20 jam dalam seminggu atau 4 jam dalam sehari. Jika seseorang sudah kecanduan *game online* maka akan menimbulkan dampak-dampak negatif.

Beberapa dampak negatif kecanduan *game online* yaitu terganggunya kesehatan dikarenakan seseorang yang sudah kecanduan *game online* akan melupakan kebutuhan makan dan minum serta olahraga, dampak yang kedua yaitu mengabaikan keselamatan, tidak jarang para *gamers* bermain *game online mobile* pada saat berjalan dan tidak memperhatikan keadaan sekitar, dampak yang ketiga yaitu mengabaikan orang terdekat, banyak *gamers* yang mengabaikan status serta tanggung jawabnya dalam sebuah keluarga karena *game online*, dampak yang keempat yaitu tidak peduli terhadap keadaan sekitar, para *gamers* akan mengabaikan urusan orang-orang disekitar asalkan tetap bisa bermain *game online*, dampak yang kelima yaitu mudah marah, para *gamers* akan merasa terganggu jika ada orang lain yang menyuruhnya untuk melakukan aktivitas lain, dampak yang keenam yaitu malas melakukan aktivitas lainnya, akibat sudah terlalu asyik dengan *game online* maka akan menimbulkan rasa malas yang luar biasa untuk melakukan aktivitas lainnya (Felice, 2019)

Jika tidak bermain *game online* maka remaja tersebut akan terbayang-bayang dan konsentrasi untuk melakukan hal lain akan terganggu, pada sosialnya seperti remaja menjadi sulit memahami orang lain, kurang ada rasa tanggung jawab, konflik sosial dengan orang tua dan teman, dan pada akademiknya seperti remaja menjadi malas untuk sekolah dan prestasi akademik semakin menurun (Wibosono, 2018).

Menurut (Susanto,2010) Fenomena ini terjadi dikarenakan remaja hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan *smartphone* membuat perilaku remaja jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Kecerdasan emosi merupakan kemampuan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain (Goleman,2009).

A. Gambar



Gambar 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan kategori kecerdasan emosional

B. Tabel

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kategori kecerdasan emosional

No	Kecerdasan Emosional	Frekuensi	Persentase
1	Sangat tinggi	12	3,1
2	Tinggi	20	5,2
3	Cukup	61	15,9
4	Rendah	153	39,8
5	Sangat rendah	138	35,9

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game pada remaja maka semakin rendah pula tingkat kecerdasan emosional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik menggunakan *Spearman's rho* didapatkan nilai signifikansi atau *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,00, karena nilai $p < 0,05$ maka artinya ada hubungan signifikan (berarti) antara variabel kecanduan bermain *game online mobile* dengan kecerdasan emosional

Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian secara *offline* agar lebih mudah dalam memantau pola perilaku responden.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya luthfi al ghoffar mengucapkan jazakumullahukhoiran kepada rekan-rekan yang sudah membantu semoga Allah membalas dengan amalan baik dan menjadi amal jariyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E., & Rollings, A. (2007). *Foundamentals of Game Design*. (New jersey, Ed.). Jakarta: Person Education Inc.
- Adam, E., & Rollings, A. (2010). *Definition of Online Games*. (New Jersey, Ed.). Jakarta: Person Education Inc.
- Addiction to MMORPGs. (2006).
- American Medical Association. (2017). A Disorder by Any Other Name: Excessive Computer Game Playing.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Andriyanto. (2016). *Pengaruh penggunaan game terhadap kecerdasan emosional siswa kelas VI SD Percobaan 2*. Yogyakarta.
- APJII. (n.d.). Infografis Penetrasi dan Perilaku Penggunaan Internet Indonesia. 2017. Retrieved from <https://www.apjii.or.id>
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Casmini. (2007). *Emotional Parenting*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*.
- Daniel, G. (2009). *Emotional Intelligence. Kecerdasan Emosional Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ (Terjemahan T.Hermaya)*. PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Fadjri, K. A. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Jurnal Psikologi*.
- Fahri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*.
- Hartono, T. (2019). Perkembangan Game Online di Indonesia. Retrieved from <http://pulsagram.com>
- Heriyanto, T. (2015). Game Online di Indonesia Semakin Subur. Retrieved from <http://inet.detik.com>
- Immanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online. *Jurnal Psikologi*.
- Kementerian Kesehatan RI. (n.d.). Infodatin Reproduksi Remaja. 2017. Retrieved from <https://www.kemkes.go.id>
- National Center For Responsible Gaming. (2015). Level of Online Gaming Addiction In America. Retrieved from <https://www.ncrg.org>
- Pempek, T. A., Yermoyaleva, A. Y., & Calvert, S. L. (2009). College Students Social Networking Experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*.

- Saleh, H. K. (2019). Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamers Terbanyak. Retrieved from <https://selular.id>
- Setiawan. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Stantrock. (2007). *Remaja Jilid 1 Edisi 11*. Jakarta: Erlangga.
- Su, Y. S., Chiang, W. L., & Lee, C. T. (2016). The Effect of Flow Experience on Player Loyalty in Mobile Game Application. *Journal of Computers in Human Behavior*.
- Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. (2009). *The American Journal of Family Therapy*.
- Van Rooij, A. J. (2011). *Online Video Game Addiction. Exploring a new phenomenon (PhD Thesis)*. Rotterdam: The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.
- VOA. (2019). Kecanduan Games, 200-an Anak Jawa Barat Dirawat di RSJ. Retrieved from <https://www.voaindonesia.com>
- Waluyo, H. F. (2004). Game Online dan Kecanduan. Retrieved from <http://waluyohajari.wordpress.com>
- WHO. (2018). Gaming Disorder. Retrieved from <https://www.who.int>
- Wirotnomo, A. (2019). Cara Pemerintah Tangkis Kasus Kecanduan Game di RI. Retrieved from <https://m.detik.com>
- Young, K. (2005). *Internet addiction: A Handbook and Guide to evaluation and treatment: Hoboken*. (New Jersey, Ed.). John Wiley & Sons.