Hubungan Kecanduan *Online Game* dengan Depresi pada Remaja Laki-laki Pengunjung *Game Centre* di Kelurahan Jebres

*The relation of online game addiction with depression on adolescent boys game centre visitors in Jebres Village*

**Sofi Ariani, Djoko Suwito, Ruben Dharmawan,**

Faculty of Medicine, Sebelas Maret University

**ABSTRACT**

***Background:*** *There was a lot of adolescent boys who spend their time in the game center. Previous research said that online gaming addiction affects the physical and mental health. This study aims to prove the relationship between online game addiction and depression.*

***Methods:*** *This is a descriptive analytical research with a cross sectional approach. Subjects were adolescent boys game centre visitor in Jebres Village . The samples were 35 people. Samples were taken by purposively sampling, the selection is based on specific inclusion and exclusion criteria. Data collection techniques using the BDI depression scale, the scale of online gaming addiction questionnaires by dr. Kimberley Young and Family Intimacy Instrument (CCI), those provided directly to the subject. Data scores of online game addiction, depression and family intimacy were analyzed with multiple logistic regression analysis model using the program SPSS 17.0 for Windows*

***Results:*** *The results of the analysis of online game addiction variables indicate that there is a positive relationship between online game addiction and depression in adolescent boys in Jebres Village. Teens with online game addiction has 1.61 times greater risk for depression than adolescent boys without online game addiction. Although not statistically significant (OR: 1.61; 95% CI 0.30 s / d 8.69) p = 0.581). The result of analysis of family intimacy variables also indicate that the relationship was not statistically significant between family intimacy and depression. Adolescent boy with low family intimacy has less than 0.5 times risk for depression (OR = 0.44). However, online gaming addiction pose a greater risk of experiencing depression than the risks posed by families with low intimacy.*

***Conclusions:*** *There is a positive relationship between online game addiction and depression although not statistically significant. The higher the level of adolescent addiction to online games, the higher the risk for depression.*

***Keywords:*** Adolescent, Online game addiction, Depression, Family intimacy.

|  |
| --- |
| **PENDAHULUAN** |

Depresi menduduki peringkat kedua setelah skizofrenia sebagai gangguan jiwa yang paling banyak diderita oleh pasien yang dirawat di Rumah Sakit Jiwa. Sedangkan penderita depresi yang berada di luar rumah sakit jiwa diperkirakan lima kali lebih banyak daripada penderita skizofrenia (Kline dalam Beck, 2009).

Berdasarkan observasi singkat ditemukan kenyataan bahwa *game centre* di Kelurahan Jebres selalu ramai pengunjung. Sebagai contoh adalah *game centre di* di Jalan Surya dan beberapa *game centre* lain di Jalan Ngoresan. Hal ini menunjukkan bahwa peminat *online game* tidaklah sedikit. Bahkan perlu mendapatkan perhatian khusus.

Kecanduan *online game* pada remaja telah menjadi fenomena dunia. Beberapa negara, seperti Korea, China dan Vietnam sudah menerapkan beberapa peraturan dalam menangani fenomena ini yaitu dengan cara menerapkan jam malam bagi para *gamer* atau menutup beberapa situs *online game* (Rachmatunisa, 2010; Heriyanto, 2011). Fenomena ini juga menjadi masalah tersendiri bagi keluarga. Seorang anak yang mengalami kecanduan *online game* akan menarik dirinya dari lingkungan social, melakukan segala cara agar ia dapat terus bermain *online game*, salah satu contohnya yaituseorang remaja di Surabaya yang kedapatan menjual pil koplo untuk bermain *online game* (Hadi, 2009).

Pada tahun 2011 sebuah penelitian di Perancis menemukan adanya efek kecanduan *online game* terhadap kebiasaan tidur, keadaan mood dan kesehatan fisik maupun psikis. Seorang pecandu *online game* memiliki resiko mengalami kesedihan yang lebih dalam 12,48 kali lebih tinggi dari pada yang bukan pecandu. Ia juga memiliki resiko 2,56 kali lebih tinggi lebih sensitif dari pada yang bukan pecandu. Selain itu kecanduan *online game* memiliki efek terhadap kesehatan psikis 3,23 kali lebih besar dan efek terhadap kesehatan psikis dan fisik 14,09 kali lebih besar dibanding yang bukan pecandu (Achab, 2011*).*

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui ada atau tidaknya hubungan kecanduan *online game* dengan depresi pada remaja pengunjung *game centre* di Kelurahan Jebres.

|  |
| --- |
| **SUBJEK DAN METODE** |

Rancangan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

Remaja Pengunjung *Game Centre* di Kelurahan Jebres

Sample

Purposive sampling

Formulir bioda, kuisoner L-MMPI

Kuisioner Keintiman Keluarga

Kuisioner kecanduan *online game*

Uji Statistik

Kuisioner BDI

Penelitian ini dilakukan di sejumlah *game centre* di Kelurahan Jebres dengan populasi sumber adalah remaja pengunjung *game centre* di Kelurahan Jebres. Besar sampel dalam penelitian ini adalah 35 sampel yang diambil dengan teknik *purposive sampling*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan *online game* yang diukur dengan kuisioner kecanduan *online game* oleh dr. Kimberley Young yang telah digunakan pula pada penelitian – penelitian sebelumnya mengenai kecanduan *online game*. Sedangkan variable terikat dalam penelitian ini adalah depresi yang diukur dengan kuisioner BDI. Sedangkan variabel perancu yang dikontrol adalah keintiman keluarga yang diukur dengan Instrumen Keintiman Keluarga.

|  |
| --- |
| **HASIL** |

Pada 20 Maret 2012 sampai dengan 5 Mei 2012 dilakukan penyebaran kuesioner penelitian di seluruh *game centre* di Kelurahan Jebres yang berjumalah 5 (lima) *game centre*.

Dalam proses inklusi didapatkan 42 responden, setelah proses eksklusi didapatkan 35 data responden yang kemudian keseluruhannya dianalisis. Dari 7 responden yang eksklusi diantaranya karena skor LMMPI $\geq $ 10 dan tidak mengisi kuisioner secara lengkap.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tabel 1.** Hasil analisis regresi logistik ganda

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Variabel | OR | CI 95% | P |
| batas bawah | batas atas |
| Kecanduan | 1,61 | 0,30 | 8,69 | 0,581 |
| Keintiman Keluarga Tinggi | 0,44 | 0,08 | 2,45 | 0,350 |
| N Observasi  | 35 |  |  |  |
| Nagelkerke R Square  | 0,069 |  |  |  |
| -2 Log Likehood  | 40,156 |  |  |  |

 |

Ada hubungan antara kecanduan *online game* dengan depresi. Hasil ini telah mengendalikan faktor keintiman keluarga. Anak dengan kecandua *online game* memiliki resiko depresi 1,6 kali lebih besar daripada mereka yang tidak kecandan *online game.* (OR : 1,61 ; CI 95% 0,30 s/d 8,69) P=0,581). Nagelkerke R Square 6,9% menggambarkan model dengan kecanduan dan keintiman keluarga hanya 6.9 % dari varian depresi.

|  |
| --- |
| **PEMBAHASAN** |

Brian dan Hastings (2005) mengungkapkan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa depresi dan cemas ketika tidak sedang memainkannya.

Ketika seseorang mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap suatu zat maupun aktivitas, dalam hal ini penggunaan *online game,* maka ia akan membutuhkan waktu lebih banyak untuk bermain *online game* agar mendapat kepuasan yang sama. Karena kepuasaan yang diperoleh dalam bermain *online game* secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama akan menurun secara mencolok, maka secara berangsur-angsur pemain harus meningkatkan jumlah waktunya untuk bermain *online game.* Saat aktivitas bermain *online game* ini dikurangi ataupun dihentikan, seseorang yang mengalami kecanduan *online game*, akan terpengaruh secara fisik maupun psikologis (Griffiths, 2005)*.*

Pada tahun 2011 sebuah penelitian di Perancis menemukan adanya efek kecanduan *online game* terhadap kebiasaan tidur, keadaan mood dan kesehatan fisik maupun psikis. Seorang pecandu *online game* memiliki resiko mengalami kesedihan yang lebih dalam 12,48 kali lebih tinggi dari pada yang bukan pecandu. Ia juga memiliki resiko 2,56 kali lebih tinggi lebih sensitif dari pada yang bukan pecandu. Selain itu kecanduan *online game* memiliki efek terhadap kesehatan psikis 3,23 kali lebih besar dan efek terhadap kesehatan psikis dan fisik 14,09 kali lebih besar dibanding yang bukan pecandu (Achab, 2011*).*

40

Pada penelitian ini didapatkan jumlah responden yang memenuhi kriteria inklusi sebanyak 35 responden, dan 35 responden tersebut seluruhnya digunakan sebagai subjek penelitian. Dari 35 responden, sebanyak 25 responden mengalami tingkat kecanduan *online game* rendah dan 10 responden mengalami tingkat kecanduan *online game* tinggi (Tabel 4.1.). Sedangkan dari hasil skor kuisioner BDI didapatkan 25 responden tidak mengalami depresi dan 10 subjek mengalami depresi (Tabel 4.2.). Pada Tabel 4.3, dapat dilihat distribusi responden berdasarkan tingkat kecanduan *online game* dan depresi*.* Dari kelompok yang dinyatakan mengalami kecanduan *online game* rendah sebanyak 19 responden tidak mengalami depresi dan 6 responden mengalami depresi. Sedangkan, dari kelompok yang dinyatakan mengalami kecanduan tinggi sebanyak 6 responden tidak mengalami depresi dan 4 responden mengalami depresi.

Dalam penelitian ini terdapat variable perancu, yaitu keintiman keluarga. Keintiman keluarga adalah derajat kedekatan responden dengan orang tuanya (keluarga inti) yang diukur dengan menggunakan Instrument Keintiman Keluarga (IKK) (Sudiyanto dkk, 1992). Perhitungan skor keintiman keluarga sebagai variable perancu ini dilakukan untuk mengendalikan variabel lain penyebab depresi pada remaja selain kecanduan *online game.* Dari hasil skor IKK, didapatkan 9 orang responden memiliki keintiman keluarga yang rendah dan 26 responden memiliki keintiman keluarga yang tinggi (Tabel 4.5). Pada Tabel 4.6 dapat dilihat distribusi responden berdasarkan tingkat keintiman keluarga dan depresi. Dari 9 subjek dengan keintiman keluarga rendah, 5 diantaranya tidak mengalami depresi dan 4 lainnya mengalami depresi. Sedangkan dari 26 sampel dengan keintiman keluarga tinggi 20 diantaranya tidak mengalami depresi dan 6 sisanya mengalami depresi.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya penelitian ini juga menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *online game* dengan depresi. Kecanduan *online game*  meningkatkan resiko depresi 1,6 kali dibandingkan tanpa kecanduan *online game*, hal ini berdasarkan *odds ratio* sebesar 1,61. Dengan keyakinan 95% kecanduan *online game* dapat menyebabkan depresi mulai dari 0,3 hingga 8,69 kali dibanding tanpa kecanduan *online game* (OR=1,61; 95% CI=0,30-8,69). Nilai *confidence interval*(CI) yang cukup lebar 0,30-8,69 kali menunjukkan kurangnya presisi dari penelitian ini.

Berdasarkan analisis regresi logistik diketahui bahwa remaja dengan keintiman keluarga rendah memiliki resiko 0,4 kali untuk mengalami depresi (OR=0,44). Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa kecanduan *online game* memiliki pengaruh lebih besar terhadap kejadian depresi pada remaja. Namun keduanya secara statistik tidak signifikan, ditunjukkan dengan nilai p > 0,005.

*Nagelkerke R Square* 6,9% menggambarkan model yang digunakan dalam penelitian ini hanya 6.9 % dari varian depresi. Dengan kata lain ada faktor lain yang mempengaruhi depresi. Faktor yang mempengaruhi depresi selain kondisi psikososial, dalam hal ini kecanduan *online game* adalah faktor biologi dan faktor genetik.

Tidak signifikannya hasil penelitian ini bisa disebabkan oleh banyak hal, antara lain karena waktu pengisian kuisioner adalah saat responden akan atau baru saja memainkan *game* kesukaannya, sehingga perasaan responden sedang dalam kondisi baik, mungkin juga dalam kondisi senang. Jika kuisioner diisi setalah responden cukup lama tidak memainkan *online game* mungkin hasilnya akan lebih menunjukkan depresi.

Hal lain yang mungkin berpengaruh terhadap hasil penelitian ini adalah mungkin kondisi depresi yang ditimbulkan oleh kecanduan *online game* tertutupi oleh peristiwa menyenangkan dalam kehidupan responden pada waktu yang berdekatan dengan waktu pengisian kuisioner sehingga responden yang sebenernya mengalami depresi menjadi nampak tidak depresi.

.

Gambar 1. Garis Regresi hubungan positif antara variabel depresi dan kecanduan *online game*

antara kecanduan *online game* dengan depresi

Grafik diatas menggambarkan hubungan positif antara kecanduan *online game* dengan depresi. Semakin tinggi tingkat kecanduan remaja terhadap *online game* maka semakin tinggi pula tingkat depresi yang dialaminya.

R2 menunjukkan hubungan antar variabel. Jika R2 = 1 berarti terdapat hubungan linear antar variabel. Nilai R2 = 0,15 mengindikasikan hubungan kecanduan *online game* dengan depresi tidak terlalu besar. Mungkin saja hubungan antar dua variabel ini bersifat non-linear dan lebih bisa dijelaskan menggunakan grafik lain, misalnya parabolik (kuadratik), kubik (pangkat tiga), pangkat empat dan sebagainya (Murti, 1997).

|  |
| --- |
| **SIMPULAN** |

Berdasar hasil penelitian terdapat hubungan yang secara statistik tidak signifikan antara kecanduan *online game*  dengan depresi pada remaja di Kelurahan Jebres. Remaja yang kecanduan *online game* memiliki risiko mengalami depresi sebanyak 1,61 kali (OR=1,61; 95% CI=0,30-8,69).

|  |
| --- |
| **SARAN** |

Dengan pemaparan hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *online game* dengan depresi maka penulis mangajukan saran :

1. Mengadakan penelitian lanjutan dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak dan lebih representatif.
2. Mengadakan penelitian lanjutan dengan menggunakan metode lain sehingga ditemukan hubungan yang lebih tepat antara kecanduan *online game* dengan depresi.
3. Pemerintah membuat kebjiakan-kebijakan sebagai tindakan preventif akan meningkatnya jumlah remaja yang mengalami depresi akibat kecanduan *online game*.
4. Pemilik *online game* membatasi waktu dibukanya *game centre* dan membatasi duruasi pemain dalam bermain *online game*.

|  |
| --- |
| **UCAPAN TERIMA KASIH** |

1. Prof. Dr. Zainal Arifin Adnan, dr., Sp.PD-KR-FINASIM., selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Muthmainnah, dr., M.Kes., selaku Ketua Tim Skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Djoko Suwito, dr., Sp.Kj, selaku pembimbing utama yang telah berkenan meluangkan waktu memberikan bimbingan, saran, serta motivasi bagi penulis.
4. Ruben Dharmawan, dr., Ir., Sp-Park, Ph.D, selaku pembimbing pendamping atas segala bimbingan, arahan, dan waktu yang telah beliau luangkan bagi penulis.
5. Istar Yuliadi, dr., M.Si, selaku penguji utama yang telah berkenan menguji serta memberikan saran untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini.
6. Andi Yok, drg., M.Kes, selaku anggota penguji yang telah berkenan menguji sehingga ketidaksempurnaan skripsi ini dapat diminimalisir.
7. Pemilik dan operator *game centre* di Kelurahan Jebres atas ijin dan segala bantuannya.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang secara langsung dan tidak langsung turut andil dalam penyelesaian penelitian ini.

|  |
| --- |
| **DAFTAR PUSTAKA** |

Achab S, Nicolier M, Mauny F, Monnin J, Trojak B, Vandel P, Schter D , ett all. (2011). Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC Psychiatry* 2011, 11:144.

Beck, A. T. (2009). *Depression Causes Treatment. Philadelphia* : University of Pennsylvania.

Brian D.NG, Hastings PW. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyber Psychology & Behaviour* 8(2).

Griffiths M., Hunt N (2005). *Dependence on computer games by adolescents*. Psychological Reports. hhtp://www.apa.org/releases/internet.html. Diakses Februari 2012.

Hadi (2009). *Surabaya Kecanduan Game Online, Pelajar Nekat Jual Pil Koplo*. [http://surabaya.detik.com/read/2009/12/29/154853/1267898/475/kecanduan-game-online-pelajar-nekat-jual-pil-koplo- Diakses Mei 2012](http://surabaya.detik.com/read/2009/12/29/154853/1267898/475/kecanduan-game-online-pelajar-nekat-jual-pil-koplo-%20Diakses%20Mei%202012).

45

Heriyanto (2011). *Vietnam Siap Tutup Akses Game* *Online*. [http://inet.detik.com/read/2011/02/23/151844/1577252/654/vietnam-siap-tutup-akses-game-online- Diakses Mei 2012](http://inet.detik.com/read/2011/02/23/151844/1577252/654/vietnam-siap-tutup-akses-game-online-%20Diakses%20Mei%202012).

Murti, B (1997). *Prinsip Dan Metode Riset Epidemiologi.* Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

Rachmatunisa (2010). *Korsel akan Atur Jam Malam untuk Gamer*. [http://inet.detik.com/read/2010/12/03/160913/1508658/654/korsel-akan-atur-jam-malam-untuk-gamer- Diakses Mei 2012](http://inet.detik.com/read/2010/12/03/160913/1508658/654/korsel-akan-atur-jam-malam-untuk-gamer-%20Diakses%20Mei%202012).

Sudiyanto, Sumarni, Soemarno (1992). *Uji validitas dan reabilitas instrumen keintiman remaja-orang tua pada pelajar kelas II SMA negeri 5 Yogyakarta.* Profil Saraf dan Jiwa. No 1. Yogyakarta: Yayasan Binangun Yogyakarta.

57