

**GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA  
SEKOLAH DI WILAYAH KECAMATAN MAGETAN**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1  
Pada Jurusan S1 Keperawatan Fakultas Kesehatan

Oleh :

**DONY CANGGAH GUNO**

**J 210.090.017**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA  
SEKOLAH DI WILAYAH KECAMATAN MAGETAN**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

**DONY CANGGAH GUNO**

**J 210.090.017**

**Telah diperiksa dan disetujui oleh :**

**Pembimbing Utama**



**Dian Nur Wulanningrum, S.Kep.,Ns., M.Kep**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH DI WILAYAH KECAMATAN MAGETAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**DONY CANGGAH GUNO**

**J 210 090 017**

Telah berhasil dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 20 Desember 2017 dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Dewan Penguji:**

1. Dian Nur Wulanningrum, S.Kep.,Ns., M.Kep (..........)
2. Dian Hudiyawati, S.Kep.,Ns., M.Kep (..........)
3. Ns. Beti Krisnawati, M.Kep., Sp.Kep.MB (..........)

**Surakarta, 20 Desember 2017  
Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Dekan,**



**Dr. Mutalazimah, SKM., M.Kes**  
**NIK. 786/ NIDN. 06-1711-7301**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Naskah Publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat pernah ditulis oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 20 Januari 2018

Yang menyatakan,



**DONY CANGGAH GUNO**



## GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH DI WILAYAH KECAMATAN MAGETAN

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Perkembangan dunia teknologi yang sangat pesat tentunya mempunyai dampak negatif, termasuk perkembangan game online yang dapat menyebabkan kecanduan pada anak usia sekolah. Hasil survei yang dilakukan oleh peneliti, terdapat lima warung internet khusus game online di Wilayah Kecamatan Magetan dengan rata-rata pelanggannya mayoritas adalah anak usia sekolah. Dari penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game online* dapat berdampak buruk dalam waktu dekat atau panjang. Dampak buruk tersebut dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik anak.

**Tujuan:** Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan atau menggambarkan perilaku anak usia sekolah di Wilayah Magetan yang kecanduan *game online*.

**Metode:** Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara obyektif (Notoatmojo, 2012). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan teknik purposive sampling, yaitu dengan menentukan sampel terlebih dahulu dengan syarat inklusi yang telah dijelaskan sebelumnya

**Hasil:** Diketahui berbagai perilaku anak usia sekolah di Wilayah kecamatan Magetan yang kecanduan permainan *game online*. Perilaku tersebut meliputi alasan bermain karena ingin berinteraksi dengan teman, permainan *game online* yang paling banyak dimainkan oleh anak usia sekolah di Wilayah kecamatan Magetan adalah Dota 2, termasuk jenis permainan MMOBA (*Massively Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan sub kategori dari MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), Diketahui rata-rata anak usia sekolah di Wilayah kecamatan Magetan yang mengalami kecanduan permainan *game online* bermain sekitar 20 jam dan 23 jam dalam seminggu, rata-rata anak di Wilayah Kecamatan Magetan yang mengalami kecanduan permainan *game online* berusia 11 tahun, sebanyak 50%. Anak di Wilayah Kecamatan Magetan yang kecanduan permainan *game online* mengalami masalah keluarga dan sosial sebanyak 41.6%.

**Kesimpulan:** Rata-rata durasi anak yang kecanduan bermain *game online* adalah 20 jam hingga 23 jam dalam seminggu. Rata-rata anak yang kecanduan permainan *game online* berusia 11 tahun Masalah dalam keluarga dan sosial dapat menyebabkan anak kecanduan permainan *game online*.

**Kata kunci :** Kecanduan, Game online, anak usia sekolah.

## ABSTRACT

**Background:** The rapid technological developments of course have a negative impact, including the development of online games that can cause addiction to school-aged children. The results of a survey conducted by researchers, there are five internet gaming special online game in the District of Magetan with the average customer majority of school-aged children. From previous research mentioned that children who are addicted to online games can have an adverse effect in the near or long term. These adverse effects can affect the child's mental and physical health.

**Objective:** This study was to describe or describe the behavior of school-aged children in Magetan Territory who are addicted to online games.

**Methods:** This type of research is quantitative research, with the primary goal of making a description or description of a situation objectively (Notoatmojdo, 2012). The sampling technique in this research by purposive sampling technique, that is by determining the sample first with the condition of inclusions previously described

**Results:** Given the behavior of school-aged children in the Magetan Subdistrict who are addicted to online gaming. These behaviors include the reasons for playing for wanting to interact with friends, the most played online games by school-aged children in the Magetan sub-district is Dota 2, including the MMOBA game type (Massively Multiplayer Online Battle Arena) is a sub category of MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), it is known that the average school-aged children in the Magetan Sub-district who are addicted to online gaming play around 20 hours and 23 hours a week, the average child in the Magetan Sub District who has been addicted to online game play 11 years old, as much as 50%. Children in the Magetan Subdistrict who are addicted to online gaming experience 41.6% of family and social problems.

**Conclusion:** The average duration of children who are addicted to playing online games is 20 hours to 23 hours a week. The average child who is addicted to online game play 11 years old Family and social problems can cause children addicted to online gaming.

**Keywords:** Addictions, Online games, school age children.

### 1. PENDAHULUAN

Kecanduan *game online* telah dikenal secara internasional, kecanduan bermain game rencananya akan diklasifikasikan sebagai salah satu gangguan

kesehatan mental pada tahun 2018 (CNN, 2017). Wacana ini dikemukakan oleh Badan kesehatan Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) atau *World Health Organisation (WHO)*. Hal ini disebutkan dalam sebuah dokumen yang masih berbentuk draft. ICD (*International Classification of Disease*) memberikan panduan standar diagnostik untuk tujuan epidemiologi, manajemen kesehatan dan klinis milik WHO. Dalam draf tersebut, WHO juga menjelaskan bahwa tidak semua game bersifat adiktif atau memberi dampak buruk bagi kesehatan mental pemainnya. Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan *game online* adalah (10.15%), sebagai perbandingan di Korea 2.4% pada anak usia sekolah dan 10.2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan (Jap et al, 2014).

Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per hari (Kusumadewi, 2012) bahkan 39 jam dalam seminggu (Young, 1998) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chen & Chou; Chou & Hsiao, dalam Chou, et al., 2005) untuk memainkan game online. Pola asuh orang tua memanjakan dan memberikan apa yang diinginkan anak juga merupakan salah satu faktor pemicu kecanduan game (Tjhin Wiguna, 2013).

Dewasa ini, minat masyarakat terhadap *game online* dapat dilihat dari semakin banyaknya usaha warung internet di Indonesia. Hasil survei yang dilakukan oleh peneliti, terdapat lima warung internet khusus *game online* di Wilayah Kecamatan Magetan dengan rata-rata pelanggannya mayoritas adalah anak usia sekolah. Ketika peneliti melakukan observasi, ditemukan enam anak usia sekolah yang memenuhi kriteria sebagai pecandu game online. Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Gambaran perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan.”

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dikatakan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan tabel statistik pengelompokan data yang sesuai dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan (Notoatmojdo, 2012). Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur, merupakan teknik penelitian dengan menggunakan komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab atas peneliti dengan informan.

## 3. HASIL PENELITIAN

### 3.1 Hasil

Berdasarkan data karakteristik responden , pertanyaan yang diajukan kemudian diklasifikasikan persamaan jawaban dan perbedaan jawaban pada responden. Berikut intisari dari wawancara kepada 12 responden :

#### 3.1.1 Karakteristik responden

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.

Variabel	(f)	(%)
Umur (tahun)		
9 tahun	3	25
10 tahun	3	25
11 tahun	6	50
Jenis kelamin		
Laki-laki	12	100
Perempuan	-	-
Pendidikan		
SD Kelas 4	3	25
SD Kelas 5	4	33.3
SD Kelas 6	5	41.7
Jumlah	12	100



### 3.1.2 Perilaku kecanduan *game online*

Tabel 2 Distribusi Frekuensi responden

Variabel	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Durasi bermain perminggu:		
20 jam	3	25
21 jam	2	16.7
22 jam	2	16.7
23 jam	3	25
24 jam	1	8.3
25 jam	1	8.3
<i>Game online</i> yang dimainkan :	6	33.3
Dota 2	5	27.8
Point blank	1	5.6
Counter strike	1	5.6
Dragon nest	4	5.6
Clash of clan	1	22.2
Rising force	5	5.6
Masalah keluarga & sosial	7	41.7
Ada	5	58.3
Tidak	1	
Motivasi bermain	2	41.7
Berinteraksi dengan teman	1	8.3
Menghindari kehidupan	3	16.7
Mendapat keuntungan		8.3
Menjadi orang lain		25
Mendapat penghargaan		
Jumlah	12	100,0

## 3.2 Pembahasan

### 3.2.1 Durasi anak bermain *game online*.

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa rata-rata anak usia sekolah di Wilayah kecamatan Magetan yang mengalami kecanduan permainan *game online* bermain sekitar 20 jam dan 23 jam dalam seminggu.

### 3.2.2 **Jenis game online yang dimainkan**

Berdasarkan tabel 2 diketahui permainan game online yang paling banyak dimainkan oleh anak usia sekolah di Wilayah kecamatan Magetan adalah Dota 2 sebesar 33.3% , termasuk jenis permainan MMOBA (Massively Multiplayer Online Battle Arena)

### 3.2.3 **Distribusi umur anak kecanduan *game online***

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa anak usia sekolah di Wilayah kecamatan Magetan yang mengalami kecanduan permainan game online sebagian besar berusia 11 tahun sebanyak 50% dari seluruh responden yang masuk kriteria anak kecanduan permainan game online. Merupakan anak usia sekolah pada tingkat akhir sebelum menuju ke fase perkembangan anak usia remaja. Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2013 yang mengalami kecanduan game online adalah 10.15%, sebagai perbandingan di Korea 10.2%, di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan (Jap et al, 2014).

### 3.2.4 **Masalah keluarga dan sosial**

Berdasarkan tabel 2 diketahui sebanyak 41.7% anak usia sekolah di Wilayah kecamatan Magetan yang kecanduan permainan *game online* mengalami masalah keluarga dan sosial, hal ini cukup menjelaskan adanya perilaku untuk menarik diri dari lingkungan.

### 3.2.5 **Motivasi anak bermain *game online***

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa motivasi anak usia sekolah di Wilayah kecamatan Magetan kecanduan permainan game online yang paling dominan adalah untuk berinteraksi dengan teman. Hal ini merupakan perilaku yang dilakukan anak untuk penyesuaian sosial agar memungkinkan anak dapat bergaul dengan teman sebaya. Karena pada periode ini merupakan tahap perkembangan yang kritis, dimana sikap sosial dan perilaku social dibentuk. Secara spesifik.

## **4. PENUTUP**

### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengambil kesimpulan bahwa :

- 4.1.1 Alasan utama anak usia sekolah di wilayah kecamatan Magetan kecanduan permainan game online adalah untuk bersosialisai dengan teman sebaya.
- 4.1.2 Permainan yang paling sering dimainkan adalah permainan dengan tipe MMOBA (Massively Multiplayer Online Battle Arena) dan MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter).
- 4.1.3 Rata-rata durasi anak yang kecanduan bermain game online adalah 20 jam hingga 23 jam dalam seminggu.
- 4.1.4 Sebagian besar anak yang kecanduan permainan game online berusia 11 tahun.
- 4.1.5 Masalah sosial dapat menyebabkan anak kecanduan permainan game online.
- 4.1.6 Masalah keluarga dapat menyebabkan anak kecanduan permainan game online.

### **4.2 Saran**

#### 4.2.1 Tenaga kesehatan

Diharapkan agar adanya peningkatan pelayanan kesehatan mental kepada anak usia sekolah, mengingat kesehatan mental dapat mempengaruhi kesehatan fisik seseorang. Semoga kedepan ada tim kesehatan khusus yang menangani masalah ini

#### 4.2.2 Masyarakat

Semoga masyarakat, terutama orang tua lebih memperhatikan perilaku anaknya dan lebih peduli untuk memberikan nasehat yang bijak agar perkembangan mental anaknya yang dalam usia sekolah berkembang kearah yang lebih baik.

#### 4.2.3 Peneliti lain

Semoga peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini, agar dapat digunakan sebagai pedoman mengatasi masalah kesehatan mental dan jasmani pada anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. (2012). *Fundamentals of game design. (2nd ed.)*. Barkeley,CA: New Riders.
- American Psychiatric Association (2012) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Fourth Edition-Text Revision)*: DSM-IV-TR. Washington DC: American Psychiatric Association.
- Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. C., 2005. A Review of the Research on Internet Addiction. *Educational Psychology Review*. Vol. 17 No. 4;p;363.
- CNN, (2017) <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20171227151823-185-265009/who-akan-masukkan-kecanduan-main-game-jadi-kelainan-mental>. Diakses pada Desember 2017.
- Dota 2 Statistic,(2017) <http://steamcharts.com/app/570#1y>, Diakses tanggal 01 Desember 2017.
- Edinn. 2015. "Introduction to MMOGS". Diambil dari [http://www.playmmo.com/mmoworld-details.php?id\\_article=2..](http://www.playmmo.com/mmoworld-details.php?id_article=2..)
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. 2014. *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*. PLoS ONE 8(4): e61098. doi:10.1371/journal.pone.0061098.
- Kompas, (2017) <http://edukasi.kompas.com/read/2016/12/07/15581271/awas.kecanduan.game.online.tak.cuma.bikin.anak.depresi>. Diakses tanggal Desember 2017.
- Kusumadewi, Theodora N, 2012, *Hubungan antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Skripsi, Jakarta Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Mark, D.F., Murray, M., Evans, B. & Willig, C. (2012). *Health Psychology :Theory, Research and Practice*. London : Sage Publication ltd.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soetjipto. 2007. *Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya*.Anima: Indonesia Psychological Journal. Vol. 23 No. 1. P:84-90.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Tjhin Wiguna , (2012), *Gila Game*, Majalah Tempo Edisi 3 Desember 2012, halaman 102.

Yee, Nicholas. 2002. *Understanding MMORPG Addiction*. <http://www.nickyee.com>. Diakses tanggal 27 Juni 2014