



ARTIKEL RISET

URL artikel: <http://jurnal.fkmumi.ac.id/index.php/woh/article/view/woh3301>

Gangguan Kepribadian Akibat Kecanduan Bermain Game Pada Gamers

^KEdward Pandu Wiriansya¹, Andi Muhammad Reza Cesaria Noor², Titin Suhartina Rahman³, Dian Amelia Abdi⁴, Andi Puspa Ratu⁵

^{1,2,3,4}Fakultas Kedokteran, Universitas Muslim Indonesia

^{1,4}Bidang Pelayanan Medik, Rumah Sakit Ibnu Sina Makassar

⁵Rumah Sakit Batara Siang Pangkep

Email Penulis Korespondensi (^K): edwardpandu.wiriansya@umi.ac.id
Edwardpandu.wiriansya@umi.ac.id¹, rezacesarian@gmail.com², titinsuhartinar@gmail.com³,
dianamel2110@gmail.com⁴, andipusparatu@ymail.com⁵
(082124999003)

ABSTRAK

Permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online*, telah mengalami perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat. Hal ini terlihat sampai ke berbagai kota kecil di segala penjuru Indonesia, telah banyak tempat permainan game (*Game center*) bermunculan. Bahkan belakangan ini, jenis dan tema permainan yang berkembang mengarah ke tema kekerasan yang memicu perilaku agresif pada remaja. Selain itu, seiring dengan meningkatnya jumlah pecandu *game*, maka angka tindakan kriminal yang dipicu oleh *game* meningkat. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan kecanduan bermain *game* terhadap gangguan kepribadian pada pemain *game*. Penelitian ini menggunakan metode analitik observasional dengan rancangan *cross sectional*. Subjek penelitian adalah pemain *game* di Game Center Kota Makassar yang diambil secara *total sampling*. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner *Game Addiction Scale* (GAS), *Mini International Neuropsychiatric Interview* (MINI), dan lembar data pemain *game*. Uji hipotesis korelasi antara kecanduan bermain *game* dengan gangguan kepribadian dianalisis dengan Uji T dua sampel bebas. Dari 50 orang pemain *game* di *Game center* yang dijadikan sampel, terdapat 48 orang yang mengalami gangguan kepribadian. Analisis bivariat kecanduan bermain *game* berhubungan dengan gangguan kepribadian didapatkan *p value* =0.000, jenis *game* tidak berhubungan dengan gangguan kepribadian didapatkan *p value* =0.745, dan durasi bermain *game* berhubungan dengan gangguan kepribadian didapatkan *p value* =0.001. Kesimpulan yaitu terdapat hubungan antara kecanduan dan durasi bermain *game* dengan gangguan kepribadian. Disarankan tidak selalu menggunakan *game* agar tidak mengalami gangguan kepribadian.

Kata kunci: Kecanduan *game*; gangguan kepribadian; gangguan mental

Article history :

PUBLISHED BY :

Public Health Faculty
Universitas Muslim Indonesia

Address :

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI)
Makassar, Sulawesi Selatan.

Email :

jurnal.woh@gmail.com, jurnalwoh.fkm@umi.ac.id

Phone :

+62 85255997212

Received 30 Desember 2019

Received in revised form 31 Januari 2020

Accepted 02 Juni 2020

Available online 25 Juli 2020

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

Electronic games or often referred to as online games, have experienced very rapid development and progress. This can be seen in various small cities in all corners of Indonesia, where many game centers have emerged. Even lately, the type and theme of the game that develops leads to the theme of violence that triggers aggressive behavior in adolescents. In addition, as the number of game addicts increases, the number of criminal acts triggered by the game increases. The purpose of this study was to determine the relationship of addiction to playing games with personality disorders in game players. This research uses observational analytic method with cross sectional design. The research subjects were game players in the Makassar City Game Center which were taken in total sampling. Data is collected using Game Addiction Scale (GAS) questionnaire, Mini International Neuropsychiatric Interview (MINI), and game player data sheets. Hypothesis testing the correlation between addiction to playing games with personality disorders was analyzed by the two free sample T Test. Of the 50 gamers in the Game center that were sampled, there were 48 people who experienced personality disorders. Bivariate analysis of addiction to play games associated with personality disorders obtained p value = 0,000, the type of game not related to personality disorders obtained p value = 0.745, and the duration of playing games related to personality disorders obtained p value = 0.001. The conclusion is that there is a relationship between addiction and the duration of playing games with personality disorders. It is recommended not to always use the game so that it does not experience personality disorders.

Keywords: Game addiction; personality disorder; mental disorder

PENDAHULUAN

Perkembangan *game* telah melampaui konsep sederhana seperti ‘*eat-the yellow-dots*’ pada *Pac Man* hingga sekarang *game* termasuk salah satu kecanggihan dunia maya (*World of Warcraft, Lord of the rings online, Guild wars*), kompetitif berbasis *game online* aksi-shooting (*Counter strike, Team fortress 2*), dan *multi-player game* dengan strategi waktu (*Starcraft 2, Warcraft 3*). Perubahan ini sebagian besar didorong oleh perkembangan yang cepat pada daya komputer dan akses internet serta penurunan biaya konsumen elektronik. Sebagai akibat dari peningkatan ketersediaan, lebih banyak orang yang bermain *game*, tetapi beberapa individu lainnya juga dapat bermain hal yang lain pula. Sebuah siaran pers dari kelompok riset pemasaran NPD pada tahun 2008 memberitakan bahwa dari 174 juta pecandu *game* yang secara pribadi bermain *game* di *PC/Mac* atau permainan sistem video, tiga persen (3%) adalah pecandu *game* yang ekstrem. Pecandu *game* yang sudah ekstrem rata-rata bermain 45 jam per minggu. Siaran oleh perusahaan yang sama pada dua tahun kemudian menyatakan bahwa persentase sebelumnya telah meningkat. Pada tahun 2015 NPD group melaporkan bahwa kelompok pecandu *game* yang sudah ekstrem telah tumbuh menjadi empat persen, dan menekankan bahwa pecandu *game* yang sudah ekstrem menghabiskan dua hari penuh per minggu bermain video *game*.^{1,2}

Menariknya beberapa jenis *game* yang biasa dimainkan, seperti *game online* semakin memberikan daya tarik tersendiri bagi para penikmatnya. Jadi tidak heran jika banyak anak muda yang rela untuk berlama-lama di warung internet atau yang lebih sering disebut warnet untuk menikmati permainan *game* yang tersedia. Menurut informasi dari Tabloid Reformata Edisi 136 Februari 2018, di beberapa warnet yang terdapat di Jakarta, seorang penikmat *game* yang biasa disebut *gamers* dapat duduk di depan layar komputer selama lima sampai tujuh jam ketika sedang bermain *game online*. Tidak peduli berapa banyak waktu, uang dan tenaga yang terkuras demi melakukan hobi yang memang tampak menghibur ini. Beberapa *gamer* bahkan seolah-olah telah kecanduan untuk terus menerus duduk

di warnet sambil bermain *game online* setiap harinya. Bahkan beberapa pelajar sering ditemukan bolos sekolah dan sedang asik bermain *game online*.^{3,4} Jenis dan tema permainan yang berkembang memunculkan banyaknya permainan yang lebih banyak bertema kekerasan yang memicu perilaku agresif pada remaja. Selain itu, seiring dengan meningkatnya jumlah pecandu *game*, beberapa media massa memberitakan mengenai meningkatnya angka tindakan kriminal yang dipicu oleh *game*.^{4,5,6}

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional study*, dimana data yang menyangkut variabel dependen dan variabel independen yang akan dikumpulkan dalam waktu yang bersamaan. Subjek penelitian ini adalah pemain *game* yang sering bermain di seluruh *Game Center* yang berada di Kota Makassar yang tidak memiliki riwayat gangguan jiwa atau riwayat dalam keluarga yang mengidap gangguan jiwa yang diambil secara *total sampling* yaitu 50 orang. Subjek tersebut akan diwawancarai dengan menggunakan kuisisioner *Game Addiction Scale* (GAS) adalah suatu kuesioner yang digunakan untuk menilai atau mengukur kecanduan *game* dan juga menggunakan kuisisioner *Mini International Neuropsychiatric Interview* (MINI) adalah suatu kuesioner untuk menilai gejala gangguan mental maupun kepribadian. Uji hipotesis korelasi antara kecanduan bermain *game* dengan gangguan kepribadian dianalisis dengan Uji T dua sampel bebas.

HASIL

Sampel penelitian adalah pemain *game* yang bermain di *Game center* Makassar, dengan total sampel sebanyak 50 responden. Hasil deskripsi untuk profil sampel diketahui bahwa berdasarkan jenis kelamin, yaitu laki-laki sebanyak 43 responden (86%) dan perempuan sebanyak 7 responden (14%).

Berdasarkan tabel 1, diperoleh para pemain *game* terbanyak di umur 12-16 tahun (74%) dengan status masih berpendidikan sekolah menengah pertama (70%). Jenis *game* yang menjadi andalan adalah jenis strategi dan *skill and action* dengan durasi bermain selama 3,5 hingga 7 jam (69%). Dan sebanyak 27% dari subjek penelitian yang memiliki gangguan kepribadian lebih dari satu. Pada tabel 2, 3 dan 5 terlihat bahwa probabilitas *Chi-Square* $0,001 < 0,05$ yang mengartikan ada hubungan bermakna antara kecanduan bermain *game* dengan gangguan kepribadian.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Profil	N (50)	%
Jenis kelamin		
Laki-laki	43	86.00
Perempuan	7	14.00
Umur		
Anak-anak (5-11 tahun)	3	6.00
Remaja awal (12-16 tahun)	37	74.00
Remaja akhir (17-25 tahun)	9	18.00
Dewasa awal (25-35 tahun)	0	0.00
Dewasa akhir (36-45 tahun)	1	2.00

Profil	N (50)	%
Pekerjaan		
Siswa SD	1	2.00
Siswa SMP	35	70.00
Siswa SMA	6	12.00
Mahasiswa	7	14.00
Tukang ojek	1	2.00
Jenis game		
Strategy	29	58.00
Skill and Action	21	42.00
Durasi bermain		
Jarang (<3,5 jam)	6	12.00
Cukup sering (3,5-7 jam)	30	69.00
Sering (>7 jam)	14	28.00
Jumlah gangguan kepribadian		
Solo	21	43.75
Duo	20	41.66
Trio	3	6.25
Kwartet	4	8.33

Tabel 2. Hubungan Tingkat Kecanduan Game, Jenis Game dan Durasi Bermain Game Dengan Gangguan Kepribadian

	Jumlah <i>Personality Disorder</i> (PD)					Total 50 (orang)	P value
	0 (orang)	Jumlah PD 1 (orang)	Jumlah PD 2 (orang)	Jumlah PD 3 (orang)	Jumlah PD 4 (orang)		
Skala kecanduan							
Normal	2	0	0	0	0	2	0.000
Kecanduan	0	20	14	1	2	37	
Sangat kecanduan	0	1	6	2	2	11	
Jenis Game							
<i>Skill and Action</i>	1	11	7	1	1	21	0.745
<i>Strategy</i>	1	10	13	2	3	29	
Durasi bermain game							
Jarang	2	4	2	0	0	8	0.001
Cukup sering	0	16	12	0	2	30	
Sering	0	1	6	3	2	12	

Tabel 3. Hubungan Tingkat Kecanduan Game Dengan Gangguan Kepribadian

	Jumlah <i>Personality Disorder</i> (PD)					Total 48 (orang)	P value
	0 (orang)	Jumlah PD 1 (orang)	Jumlah PD 2 (orang)	Jumlah PD 3 (orang)	Jumlah PD 4 (orang)		
Skala kecanduan							
Kecanduan	0	20	14	1	2	37	0.000
Sangat kecanduan	0	1	6	2	2	11	
Total	0	21	20	3	4	48	

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini didapatkan 50 orang pemain game yang dimana terdiri atas 43 orang (86%) laki laki dan 7 orang (14%) perempuan. Dari tabel 1 diperoleh pemain laki-laki lebih banyak dibandingkan perempuan karena tingkat perhatian keluarga lebih tinggi pada perempuan dibanding laki-laki yang mengakibatkan kurangnya pemain game perempuan. Seorang laki-laki cenderung mengalami kecanduan game karena keinginan mendapatkan sebuah penghargaan atau pencapaian tertentu dan tantangan. Rasa keingintahuan pada kelompok umur muda lebih tinggi daripada kelompok umur yang lebih tua, sedangkan pengendalian diri pada kelompok umur muda lebih kurang dibanding kelompok umur yang lebih tua.^{7,8,9,10,11}

Pada tabel 2 memperlihatkan rerata pemain bermain game cukup sering sehingga menyebabkan kecanduan. Hal ini didasari oleh durasi yang lama saat bermain game memungkinkan tingginya angka kecanduan yang diakibatkan saat bermain game terjadi pengaktifan sistem reward yang diikuti dengan pelepasan dopamine. Dopamine yang terlepas dalam tubuh akan merangsang korteks untuk mempresepsikan rasa senang. Jika hal ini terus terjadi dengan durasi yang lama maka terjadi perubahan/peningkatan ambang batas dari dopamine yang mengakibatkan kecanduan.^{11,12,13,14}

Pada tabel 2 terlihat bahwa probabilitas *Chi-Square* $0,001 < 0,05$ yang dapat diartikan ada hubungan bermakna antara seringnya bermain game dan kecanduan bermain game dengan gangguan kepribadian. Ng dan Wiemer-Hastings mengungkapkan faktor risiko negatif yang diakibatkan oleh karena keseringan bermain game dapat menyebabkan beberapa masalah yaitu masalah fisik (kelelahan, sakit fisik, kurang tidur, lupa makan), masalah pribadi (konflik dengan teman atau keluarga, kurang ikatan sosial, kurang manajemen waktu), masalah yang berkaitan dengan akademik/pekerjaan (tidak bekerja atau memperoleh prestasi rendah). Tabel 2 dan tabel 3 memberikan gambaran kecanduan bermain game online memiliki hubungan yang sangat kuat terhadap gangguan kepribadian dari pemain game online. Hal ini terlihat dari nilai probabilitas *Chi-Square* $< 0,005$. Kecanduan bermain game dapat menyebabkan gangguan kepribadian, hal ini sesuai dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya. Prefrontal korteks dan ventral striatum merupakan bagian otak yang bertanggung jawab terhadap terjadinya perilaku adiktif. Sikap adiktif ini memicu perilaku kompulsif sehingga menyebabkan terjadi gangguan kepribadian baik tunggal maupun multiple.^{15,16,17,18,19}

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 50 subjek penelitian di *Game center* yang ada di kota Makassar, maka dapat disimpulkan lama durasi bermain *game* berhubungan dengan kecanduan *game* dan dapat mengakibatkan gangguan kepribadian. Semakin meningkatnya teknologi *game* membuat peminat *game* menjadi lebih banyak sehingga meningkat pula angka kecanduan terhadap *game*. Sehingga diperlukan membuat penelitian serupa dengan cakupan wilayah yang lebih luas. Perlu dilakukan upaya untuk memperkuat sosialisasi dalam preventif gangguan kepribadian.

DAFTAR PUSTAKA

1. Harahap luthfi Affandi. Transformasi Game Dota Warcraft III The Frozen Throne. Yogyakarta: UAJY. 2015:1–11.
2. Rooij AJ Van. Online Video Game Addiction. Addiction Abingdon England. 2016.
3. Novita, F.R. Putri. Hubungan Antara Self Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa. Fakultas Psikologi : Universitas Muhammadiyah Malang. Jurnal Psikologi Unesa. 2018;5(1);18-24.
4. Dewi, Kartika Sari. Buku Ajar Kesehatan Mental. Semarang: Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Universitas Diponegoro. 2017.
5. Liu B-P, Qin P, Liu Y-Y, Yuan L, Gu LX, Jia C-X. Mental Disorders And Suicide Attempt In Rural China. Psychiatry Research. 2018;261:190-6.
6. Budhi, F.H & Endang, S.R. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. Jurnal Psikologi Undip. 2016;5(3):101-1109
7. Griffith, M.D., dkk. Online Computer Gaming: A Comparison Of Adolescent And Adult Gamers. Journal Of Adolescence, 2019;27(2):84-96
8. Widarti, I. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Dewasa Di Malang. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNM. Jurnal Psikologi UNM. 2017;9(1):32-41
9. Widiana, S. S. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM. Jurnal Psikologi UGM. 2015;4(4):47-55
10. Warner J. Psychiatry at a Glance. By Cornelius Katona and Mary Robertson. Oxford: Blackwell Science. 2015:80
11. Kim EJ, Namkoong K, Ku T, Kim SJ. The Relationship Between Online Game Addiction And Aggression, Self-Control And Narcissistic Personality Traits. Eur Psychiatry. 2018;12(2):210-218
12. Rikky Y, Santoso D, Purnomo JT, Sussman CJ, Harper JM, Stahl JL, et al. Masalah Adiksi Game Online pada Anak. Cdk [Internet]. 2017;43(4):262–5. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.06.004><http://dx.doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.004><https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>
13. Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. Int J Ment Health Addiction, 2016; 11(3):149–161
14. Charlton, J. P., & Danforth, D. W. Validating The Distinction Between Computer Addiction And Engagement: Online Game Playing And Personality. Behaviour & Information Technology, 2017;29(6):601-613
15. Dickey, M. D. World of Warcraftand The Impact Of Game Culture And Playing An Undergraduate Game Design Course. Computers & Education, 2016;56(2);200-209.
16. Freeman, C. B. Internet Gaming Addiction. The Journal for Nurse Practitioners, 2018;10(2):46.
17. Hussain, Z., & Griffiths, M. D. Excessive Use Of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. Int J Ment Health Addiction. 2018;7(3):563-571
18. Young, K. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents.

The American Journal of Family Therapy, 2019;37:355-372

19. Tristiana RD, Yusuf A, Fitryasari R, Wahyuni SD, Nihayati HE. Perceived Barriers On Mental Health Services By The Family Of Patients With Mental Illness. International Journal of Nursing Sciences. 2018;5(1):63-71