

Tinjauan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa S1 Keperawatan Semester Akhir Universitas Harapan Bangsa

Restu Fathur Roby'ad^{1*}, Ema Wahyu Ningrum², Roro Lintang Suryani³
^{1,2,3} Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa
Jl. Raden Patah No. 100, Ledug, Kembaran, Banyumas 53182, Indonesia
^{1*}robbyad@gmail.com, ²em4wahyuningrum@gmail.com, ³rorolintang@uhb.ac.id

ABSTRACT

At this time, technology is developing very rapidly and never stops development, one of which is online games. Playing online games can be done by all walks of life from children to adults and the elderly. The purpose of this research to find out the picture of the intensity of playing online games on undergraduate nursing students final level at the nation's hope university. The type of research used is descriptive survey by questionnaire using content validity test. Sampling using total sampling which includes inclusion and exclusion criteria. Respondents in this study were 44 undergraduate nursing students. The data was taken using a game playing intensity questionnaire on line. The results of this study showed 36 (81.8%) respondents played online games 4 hours in a day, 25 (56.8%) respondents play online games 2-3 days in one weeks, 26 (59.1%) respondents stated that they did not have full attention when playing online games, 31 (70.5%) respondents expressed a neutral feeling after playing games.

Keywords: *intensity, online games, nursing students*

ABSTRAK

Pada saat ini, teknologi berkembang sangat pesat serta tidak pernah berhenti dalam perkembangannya, salah satunya yaitu game online. Bermain game online dapat dilakukan dari semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran intensitas bermain game online pada mahasiswa s1 keperawatan tingkat akhir di universitas harapan bangsa. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif survei dengan angket menggunakan uji validitas isi. Pengambilan sampel menggunakan total sampling yang meliputi kriteria eksklusi dan inklusi. Pada penelitian ini sebanyak 44 responden adalah mahasiswa S1 keperawatan. Data diambil menggunakan angket intensitas bermain game online. Hasil penelitian ini menunjukkan 36 (81,8%) responden memainkan game online ≤4 jam dalam sehari, 25 (56,8%) responden memainkan game online 2-3 hari dalam satu minggu, 26 (59,1%) responden menyatakan tidak memiliki perhatian penuh pada saat bermain game online, 31 (70,5%) responden menyatakan perasaan yang netral setelah bermain game.

Kata kunci: *intensitas, game online, mahasiswa keperawatan*

PENDAHULUAN

Game online merupakan bidang permainan yang terdapat di smartphone yang dalam memainkannya membutuhkan jaringan internet, yang mana permainan tersebut dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh

internet Adam & Rollings (2010). Permainan ini dapat dimainkan oleh lebih dari 1 pemain dalam waktu yang bersamaan dan tempat yang berbeda menggunakan komputer atau smartphone yang terhubung dengan jaringan internet. Intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu

kegiatan tertentu yang di dasarkan rasa senang terhadap kegiatan yang dilakukan (Yuniar & Nurwidawati, 2013). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) intensitas merupakan suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas berasal dari bahasa latin yaitu *intention* yang merupakan suatu ukuran kekuatan, keadaan tingkatan atau ukuran intens seseorang (Fitriyani, 2014). Jadi berdasarkan pengertian tersebut intensitas merupakan suatu tingkatan atau ukuran keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan yang di dasarkan rasa senang terhadap suatu kegiatan tersebut. Frekuensi bermain *game online* dalam seminggu maksudnya berapa kali dalam satu minggu para responden bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat, mayoritas frekuensi bermain responden dalam bermain *game online* adalah 1–2 kali per minggu, tersebut masuk dalam kategori tidak kecanduan sesuai dengan peneliti sebelumnya (Indahtiningrum, 2013), memaparkan bahwa pengkategorian frekuensi banyaknya bermain *game online* dikatakan anak tersebut gemar/kecanduan apabila penggunaannya antara 38 jam atau 5–6 kali per minggu. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di Universitas 4 Harapan Bangsa, menunjukkan bahwa mahasiswa laki-laki lebih cenderung bermain *game online* saat mendapati waktu luang, baik di kampus ataupun di luar kampus. Hasil pra survei yang dilakukan peneliti didapatkan data bahwa dalam satu kelas yang terdiri dari empat puluh delapan mahasiswa, sembilan diantaranya bermain *game online* secara aktif. Wawancara dilakukan secara random oleh peneliti kepada dua belas mahasiswa dengan pertanyaan “apakah anda bermain *game online*?”, “kapan anda memainkan *game online*?”, “berapa lama anda memainkan *game online* selama satu hari?”, “apakah bermain *game online* membuat anda bahagia?”.

Empat dari dua belas mahasiswa bermain game online membuat pemain bahagia akantetapi menjadi kurang konsentrasi dalam mengikuti perkuliahan dan tidak jarang mengucapkan umpatan

dan berteriak kepada pemain lain jika permainan yang dibawakan oleh grup jelek atau kalah dari tim lawan. Tiga dari dua belas mahasiswa bermain game online, hanya bermain jika merasa jenuh dengan perkuliahan dan saat sedang berkumpul dengan teman-teman. Selain itu, ada pula dampak negatif kecanduan bermain game online, diantaranya adalah rendahnya interaksi di dunia nyata, menurunkan citra pemain di lingkungannya, dan dapat mempengaruhi perubahan perilaku yang dapat mempengaruhi Kesehatan fisik pemain (Susanto, R.E, 2010). Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Intensitas Bermain Game online Mahasiswa S1 Keperawatan Tingkat Akhir di Universitas Harapan Bangsa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran intensitas bermain game online mahasiswa S1 Keperawatan tingkat akhir di Universitas Harapan Bangsa.

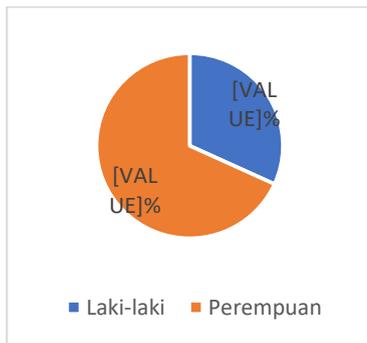
METODE

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif survey*, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui gambaran umum dari karakteristik populasi. Penelitian ini menggunakan angket yang sudah dilakukan uji validitas isi, pengumpulan data menggunakan metode *total sampling*, yang dilakukan oleh peneliti dengan total responden 44 responden, dan menggunakan metode pendekatan waktu *cross sectional* pada satu saat (Notoatmodjo, 2012). Rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah *deskriptif kuantitatif* dengan pendekatan *cross sectional*.

HASIL

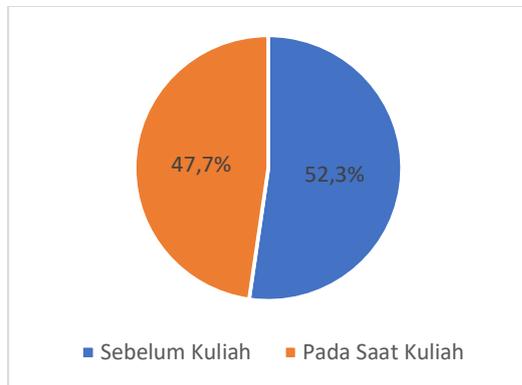
Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram persentase pada setiap soal kuesioner. 44 mahasiswa program studi Ilmu Keperawatan memberikan tanggapan terkait intensitas bermain *game online*. Berikut adalah diagram persentase hasil penelitian:

Karakteristik responden



Gambar 1. Bagan Jenis Kelamin

Gambar 1 menunjukkan bahwa total jumlah dan presentase responden adalah 44 mahasiswa (100%), dengan 68,2% responden berjenis kelamin perempuan, 31,8% berjenis kelamin laki-laki.



Gambar 2. Bagan waktu mulai memainkan *game online*

Gambar 2 menunjukkan jawaban responden dari pertanyaan kapan mulai memainkan *game online*, dan didapatkan jawaban bahwa 52,3% responden memainkan *game online* Sebelum mendaftar sebagai mahasiswa, 47,7% responden memainkan *game online* Setelah mendaftar sebagai mahasiswa.

Gambar 3 dan Tabel 1 menunjukkan jawaban responden dari pertanyaan jenis *game* apa saja yang dimainkan, dan didapatkan jawaban bahwa : *Game* yang paling banyak dimainkan adalah *game* dengan *genre strategy game* dengan presentase (27,3%).

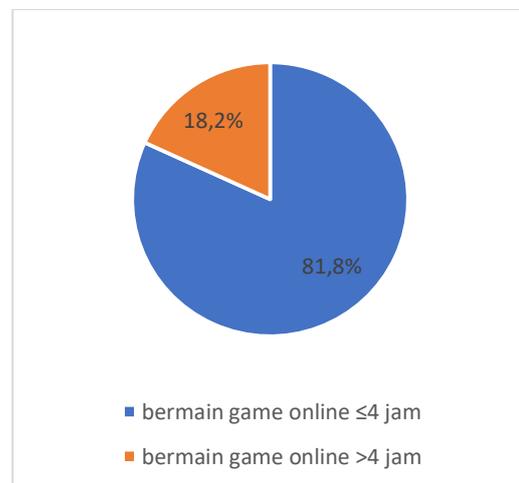


Gambar 3. Jenis *Game* Yang Dimainkan

Tabel 1. Jumlah responden *game* yang dimainkan

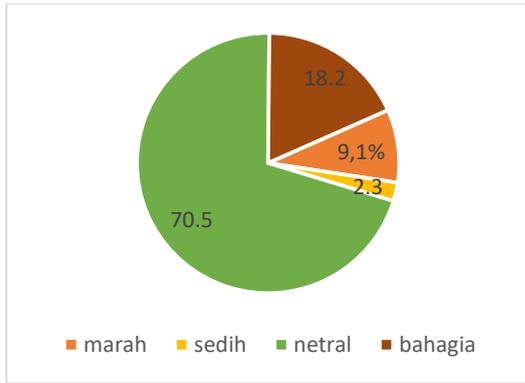
No.	Game	Responden	Persentase
1	Action Game	9	25%
2	Strategy Game	12	27,3%
3	Role Playing Game	3	6,8%
4	Sport Game	5	11,4%
5	Adventure Game	3	3%
6	Puzzle Game	11	20,5%
7	Vehicle Simulation Game	0	0%
8	Construction and Simulation Game	1	2,3%

Intensitas Bermain *Game Online*



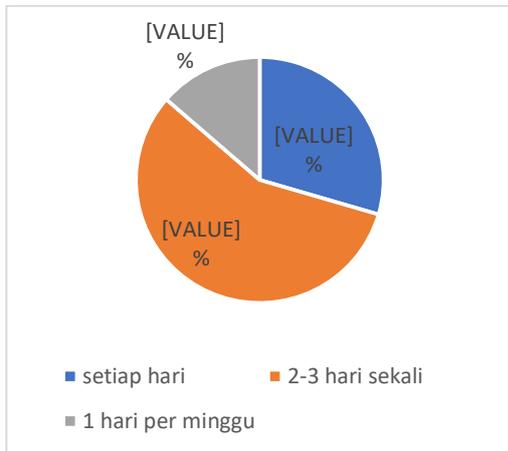
Gambar 4. lama waktu bermain *game*

Gambar 4 menunjukkan jawaban responden dari pertanyaan brapa lama memainkan *game online*, dan didapatkan jawaban, responden bermain *game online* ≤4 jam (81,8%), dan responden bermain *game online* >4 jam 18,2%.



Gambar 5. reaksi emosi setelah bermain game

Gambar 5 menunjukkan jawaban responden dari pertanyaan reaksi emosi setelah memainkan *game* online, dan didapatkan jawaban bahwa marah 9,1%, sedih 2,3%, netral 70,5%, bahagia 18,2%.



Gambar 6. Frekuensi bermain *game* dalam satu minggu

Gambar 6 menunjukkan jawaban responden dari pertanyaan berapa kali memainkan *game* online dalam satu minggu, dan didapatkan jawaban bahwa responden memainkan *game* setiap hari 29,5%, responden memainkan *game* 2-3 hari sekali 56,8%, responden memainkan *game* 1 hari per minggu 13,6%.



Gambar 7. Perhatian Penuh

Gambar 7. menunjukkan jawaban responden dari pertanyaan saya tidak mendengar ketika diajak bicara saat memainkan *game* online, dan didapatkan jawaban bahwa responden menjawab YA 40,9%, responden menjawab TIDAK 59,1%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Pada penelitian ini pemain *game* didominasi oleh pemain dengan jenis kelamin perempuan, dikarenakan jumlah responden dengan jenis kelamin perempuan lebih banyak yaitu *Genre game* ini sangat diminati karena pemain tidak hanya bermain *game*, akantetapi pemain juga dituntut untuk berfikir dan melatih kerja sama dalam menentukan strategi untuk mengalahkan tim lawan, hal inilah yang membuat *genre game* ini menjadi *genre* yang paling diminati karena bersifat menantang.

Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game online*

Sebagian besar lama responden memainkan *game online* ≤4 jam dalam sehari sebanyak 36 responden (81,8%). Secara teori, pemain *game online* dapat dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu *light viewer* (pemain *game* ringan dalam

arti pemain *game* melakukan permainan *game online* sekitar 2 jam per dan *heavy viewer* (pemain *game online* berat) bermain *game online* dengan waktu sekitar 4 jam per hari atau lebih (Steve kelder dkk, 2002 dalam Trisnawati, E, 2010). Durasi dalam memainkan *Game online* selama ≤ 4 jam di asumsikan oleh peneliti bahwa pemain memainkan *Game online* dalam rangka rekreasi untuk menghilangkan stress pada masa pengerjaan tugas akhir.

Pada penelitian ini frekuensi bermain responden yang memainkan *game online* 2-3 hari dalam satu minggu yaitu 25 responden (56,8%), hal ini terjadi karena mayoritas responden adalah pemain yang sudah memainkan *game online* sejak awal munculnya *game online* sampai masa puncak ketenaran permainan *online*, sehingga menyebabkan meningkatnya keinginan untuk terus bermain dan berakibat pada naiknya frekuensi bermain menjadi sangat sering.

Sebagian besar responden menyatakan tidak memiliki perhatian penuh pada saat bermain *game online* 26 responden (59,1%), yang berarti masih mendengar jika diajak berkomunikasi saat bermain *game online*, hasil penelitian ini diasumsikan oleh peneliti bahwa rata-rata usia responden sudah memasuki rentang usia dewasa, sehingga responden dapat mengontrol emosional dalam bermain *game* dan dalam menentukan skala prioritas, sehingga responden saat memainkan *game* hanya untuk kepentingan rekreasi.

Sebanyak 31 responden (70,5%) menyatakan perasaan yang netral setelah bermain *game*. Hal ini dikarenakan pada saat penelitian dilakukan rata-rata usia pemain 22 tahun, sehingga status emosional pemain *game online* pada penelitian ini sudah *mature*, dan bisa mengontrol emosi saat bermain *game online*. Walgito (2004) menjelaskan bahwa individu yang matang emosinya mampu menerima apa adanya, tidak *impulsif*, emosi terkontrol, sabar dan pengertian, serta bertanggung jawab. Emosional, Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa, (Lewis dan

Granic, 2000). Kematangan emosi menurut Sartre (2002) adalah keadaan seseorang yang tidak cepat terganggu rangsang emosionalnya, baik itu rangsang dari dalam maupun dari luar dirinya. Anak yang kecerdasan emosinya tinggi akan mampu mengendalikan emosinya saat bermain ataupun tidak bermain *game online* dan sebaliknya anak yang mempunyai kecerdasan emosi rendah tidak akan mampu mengendalikan emosinya walaupun tidak sedang bermain *game online*. Anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan emosinya untuk berpikir dan berperilaku (Casmini, 2007). Sedangkan pada pemain yang belum matang kondisi emosinya, maka akan mudah tersinggung, marah dan bahagia secara tiba-tiba, dan agresif.

KESIMPULAN

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan pada bab empat, terdapat karakteristik responden dan empat aspek intensitas bermain yang tinggi pada pemain *game online* dalam penelitian ini :

Sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan, yaitu 68,2%. Sebagian besar responden mulai memainkan *game online* sejak sebelum memasuki perkuliahan, yaitu 52,3%. Sebagian besar responden memainkan *game* dengan *genre Strategy Game*, yaitu 27,3%.

Sebagian besar frekuensi bermain *game online* 2-3 hari seminggu yaitu 56,8%. Sebagian besar lama waktu bermain *game online* <4 jam dalam sehari, yaitu 81,8%. Sebagian besar responden menjawab tidak pada pemusatan perhatian yaitu 59,1%. Sebagian besar reaksi emosional responden dengan jawaban netral, yaitu 70,5%.

SARAN

Penelitian yang hasil akhirnya berupa presentase gambaran intensitas bermain *game online* ini diharapkan dapat menjadi acuan kampus untuk membuat kebijakan kepada seluruh mahasiswa melalui dosen PA dengan memberikan motivasi kepada

mahasiswa tingkat akhir untuk mengatur waktu dan membatasi durasi bermain game online. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk mahasiswa yang bermain game online, agar dapat mengatur waktu bermain *game* dan lebih fokus dalam pengerjaan tugas akhir., serta dapat menjadi acuan dan referensi untuk peneliti selanjutnya, sehingga dapat menambahkan informasi yang lebih jelas dan spesifik mengenai Gambaran Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa S1 Keperawatan Tingkat Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. (2018). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Muhammadiyah 5 Palembang (Doctoral Dissertation, Uin Raden Fatah Palembang).
- Indarwati, I. (2018). Gambaran Stres Mahasiswa Tingkat Akhir dalam Penyusunan Skripsi di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Julianto, A., & Setyabudi, D. (2018). Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dan Terpaan Kelompok Referensi dengan Kecenderungan Berperilaku Prosocial. *Interaksi Online*, 6(2), 181-192.
- Julianti, R., & Yulia, A. (2015). HUBUNGAN KOMUNIKASI ANTARA MAHASISWA DAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI DENGAN STRES DALAM MENYUSUN SKRIPSI PADA MAHASISWA S 1 KEPERAWATAN STIKES RANAH MINANG TAHUN 2015. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 57-62.
- Kholidiyah, U. (2013). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game On-line Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28-35.
- Nirwana, N. (2019). HUBUNGAN ANTARA TINGKAT STRES DENGAN EFIKASI DIRI MAHASISWA SEMESTER AKHIR S1 KEPERAWATAN REGULER. *Jurnal Medika: Karya Ilmiah Kesehatan*, 4(2).
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Basic Education*, 5(6), 494-501.
- Pratama, A. S. P. 2017. Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone (mobile online games) terhadap prestasi akademik diakses pada jumat, 17 juli 2020
- Ramadhani, J., & Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Research and Development Journal of Education*, 2(1).
- Dzakiya, N., Fidelis Saka SDC, F. S. S., Rizki Eko Prasetyo, R. E. P., & Dwi Cahyo Bawono, D. C. B. (2020, November). Kampung Mompreneur: Pembinaan Dan Pemberdayaan Anggota Pkk Putat Wetan Berbasis Kewirausahaan. In SEMINAR NASIONAL KE-6 LPPM UPN "VETERAN" YOGYAKARTA IMPLEMENTASI BELA NEGARA MELALUI PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (No. 12, pp. 123-134). LPPM UPN Veteran Yogyakarta.
- Saputra, R., & Suyanto, S. (2016). Hubungan kecanduan game online Clash Of Clans terhadap prestasi akademik mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik Universitas Riau (Doctoral dissertation, Riau University).
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA KOMUNITAS GAME INGRESS DI BANDUNG (Doctoral dissertation, Undip).
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30-34.
- Fitrotunnisa, W. Y. U. F. A., & Kustiningsih, K.

- (2017). HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KELAS XI IPA DAN XI IPS DI SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA (Doctoral dissertation, Universitas' Aisyiyah Yogyakarta).
- Wulandari, A. D. (2012). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Willoughby, T., Adachi, P. J., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental psychology*, 48(4), 1044.
- Susanto, R. E. (2010). Dampak penggunaan game online di kalangan mahasiswa (studi grounded di kalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta).