

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Jalannya penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu antara bulan Februari sampai Mei 2009. Tempat penelitian dilakukan di *game centre* Genesis. Kuisisioner *game addict* dan depresi digabung, dikemas dalam sebuah amplop. Amplop-amplop kuisisioner tersebut kemudian dibagikan secara random kepada *gamers* yang sedang bermain. Para *gamers* dipersilahkan mengisi kuisisioner saat itu juga atau bisa juga membawa pulang amplop kuisisioner untuk diisi di rumah masing-masing. Bagi yang memilih untuk membawa pulang kuisisionernya, maka diberi batas waktu sampai 1 minggu kemudian. Setelah selesai mengisi kuisisioner, para *gamers* mengembalikannya kepada peneliti.

2. Karakteristik dasar subyek penelitian

Tabel 1. Karakteristik dasar subyek penelitian

Variabel	Jumlah (orang)	Persen (%)
Usia		
17-19	11	17,2
20-22	25	39,1
23-24	28	43,7
Jenis kelamin		
Laki-laki	58	90,6
Perempuan	6	9,4
Tingkat pendidikan terakhir		
SMP	2	3,1
SMA	62	96,9
Pekerjaan		
Sudah bekerja	9	14,1
Belum bekerja	55	85,9

3. Pecandu *online game* di *game centre* Genesis

Tabel 2. Frekuensi pecandu *online game* di *game centre* Genesis

Variabel	Pecandu ringan	Pecandu berat
Usia		
17-19	7 (11%)	4 (6,3%)
20-22	15 (23,5%)	10 (15,6%)
23-24	13 (20,3%)	15 (23,5%)
Jenis kelamin		
Laki-laki	35 (54,7%)	23 (35,9%)
Perempuan	0 (0%)	6 (9,4%)
Tingkat pendidikan terakhir		
SMP	1 (1,6%)	1 (1,6%)
SMA	34 (53,1%)	28 (43,8%)
Pekerjaan		
Sudah bekerja	5 (7,8%)	4 (6,3%)
Belum bekerja	30 (46,9%)	25 (39,1%)

4. Skor depresi *online gamer* di *game centre* Genesis

Tabel 3. Skor depresi *online gamer* di *game centre* Genesis

Variabel	Normal	Depresi ringan	Depresi sedang	Depresi berat
Usia				
17-19	8 (12,5%)	2 (3,1%)	1 (1,6%)	0 (0%)
20-22	15 (23,5%)	8 (12,5%)	2 (3,1%)	0 (0%)
23-24	16 (25%)	6 (9,4%)	5 (7,9%)	1 (1,6%)
Jenis kelamin				
Laki-laki	38 (59,4%)	13 (20,3%)	6 (9,4%)	1 (1,6%)
Perempuan	1 (1,6%)	3 (4,7%)	2 (3,1%)	0 (0%)
Tingkat pendidikan terakhir				
SMP	2 (3,1%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
SMA	37 (57,8%)	16 (25%)	8 (12,5%)	1 (1,6%)
Pekerjaan				
Sudah bekerja	6 (9,4%)	2 (3,1%)	1 (1,6%)	0 (0%)
Belum bekerja	33 (51,5%)	14 (21,9%)	7 (10,9%)	1 (1,6%)

5. Tabel 4. Gambaran frekuensi pecandu *online game* berdasarkan skor depresi di *game centre Genesis*

Tingkat kecanduan	Tingkat depresi				Nilai p
	Normal	Ringan	Sedang	Berat	
Kecanduan ringan	26 (40,6%)	8 (12,5%)	1 (1,6%)	0 (0%)	0,005
Kecanduan berat	13 (20,3%)	8 (12,5%)	7 (10,9%)	1 (1,6%)	

6. Hasil analisis data

Hasil analisis korelasi antara skor depresi dan kecanduan *online game* menggunakan tes korelasi non-parametrik Spearman menunjukkan signifikansi 0,005. Berarti $\text{sig} < 0,05$, maka ini berarti ada korelasi yang signifikan antara kecanduan *online game* dengan skor depresi.

Hasil analisis data menunjukkan kekuatan korelasinya antara skor depresi dan kecanduan *online game* adalah 0,348. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan dari Sugiyono, maka kekuatan korelasi 0,348 dinyatakan memiliki korelasi yang lemah/rendah.

B. Pembahasan

Kecanduan bisa diartikan sebagai sesuatu yang membawa seseorang keluar dari hidupnya sendiri. Kecanduan (pada suatu hal) membuat seseorang kehilangan minat untuk melakukan sesuatu selain hal itu. Kecanduan pada sesuatu membuat seseorang terdorong dengan kuat untuk melakukan atau menuju ke arah hal itu. (Freese, et al., 2003).

Dalam istilah medis, kecanduan dibagi menjadi tiga:

1. Penggunaan sesuatu secara berlebihan
2. Ketergantungan pada sesuatu, dalam hal ini adalah ketergantungan ditinjau dari aspek tingkah laku / behavior (misalnya seseorang tetap melakukan sesuatu secara terus-menerus, padahal dia tahu kalau itu salah).
3. Kecanduan pada sesuatu, dalam hal ini adalah kecanduan yang ditinjau dari aspek psikologi. Misalnya seseorang yang kecanduan pada cocaine (Freese, et al., 2003).

Saat ini, sebenarnya ada beberapa kuisisioner untuk *screening* kecanduan *game online*. Salah satunya adalah kuisisioner yang dibuat oleh Kimberly Young. Pada kuisisioner ini, seseorang dianggap sebagai pecandu *game online* jika memenuhi salah satu kriteria berikut:

1. Untuk mencapai kepuasan, pasien harus terus menambah waktu bermainnya
2. Saat sedang tidak bermain, pasien terus memikirkan dan membayangkan tentang *game*
3. Sering berbohong pada keluarga dan teman untuk menyembunyikan kebiasaan bermain *game*
4. Merasa gelisah dan mudah marah saat mencoba berhenti bermain *game*
5. Sudah berusaha mengurangi atau berhenti bermain *game*, tapi selalu gagal
6. Pasien bermain *game* sebagai sarana untuk bisa lari dari masalah yang dihadapinya
7. Kebiasaan bermain *game* membuat kehidupan sosial pasien terancam
8. Kebiasaan bermain *game* mengancam kelangsungan pekerjaan, karir, sekolah dan perkawinan pasien (Young, 2005)

Mike McShaffry (2003) setuju bahwa *game* bisa menimbulkan kecanduan. Dia memberikan bukti berupa penelitian tahun 1999 yang dilakukan pada sekelompok pemain (pecandu) judi. Pada penelitian ini kelompok pemain judi itu diperiksa dengan menggunakan *PET scan*, dan ditemukan ada peningkatan dopamin di dalam otak mereka. Dari sini orang yang kecanduan pada permainan judi dianalogkan dengan kecanduan pada *game* (permainan) lainnya.

Akan tetapi, peneliti lain, Dr. Vagdevi Meunier (2003) menyebutkan bahwa apa yang dikatakan oleh Mike McShaffry belum diketahui secara pasti, bahkan di dalam komunitas ilmiah sekalipun. Apalagi dopamin sendiri bisa meningkat ketika seseorang melakukan sesuatu secara berulang, terutama suatu kegiatan yang sifatnya semakin lama menjadi semakin sulit atau kompleks.

Hasil penelitian ini memberikan data deskriptif mengenai prevalensi *online gamer* yang tergolong pecandu. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa 45,3 % dari sampel *online gamers* yang diambil dari *game center Genesis* tergolong pecandu berat. Jumlah ini jauh lebih besar daripada yang didapatkan pada survey yang sudah dilakukan oleh *Harris Interactive* di tahun 2007 yang menyatakan bahwa 8,5% dari *online gamers* di seluruh dunia adalah pecandu berat (*Video game addiction...*, 2007), serta penelitian dari *BBC News* di Inggris pada tahun 2006 yang menyatakan bahwa 12% dari *gamers* di Inggris adalah pecandu berat (*Online gamers addicted...*, 2006). Perbedaan ini mungkin disebabkan karena survey oleh *Harris interactive* dan *BBC News* dilakukan dalam skala besar dan subyeknya diambil dari berbagai *game center*. Sedangkan, pada penelitian ini, subyek hanya diambil dari *game center Genesis*.

Penelitian ini juga memberikan data bahwa 90,6% dari pecandu berjenis kelamin laki-laki. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh pusat studi *Stanford University School of Medicine* pada tahun 2008 yang menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah kecanduan pada *online game* daripada wanita.

Data sampel juga menunjukkan bahwa 39,1% dari sampel yang berusia 17-24 tahun mengalami depresi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh David G. Fassler (2005, cit Fransiska, 2007) yang menyatakan bahwa lebih dari 25% remaja akan mengalami episode depresi yang serius sewaktu menginjak usia yang ke-18.

Banyak penelitian yang telah dilakukan di berbagai negara yang menunjukkan hubungan yang erat antara kecanduan *online game* dengan depresi. Penelitian yang dilakukan di Universitas Bolton, Inggris oleh John Charlton dan para koleganya menunjukkan bahwa orang yang kecanduan pada *video game* memiliki kecenderungan atau beresiko menderita *Asperger's Syndrome* dan gangguan kesehatan mental seperti depresi. John Charlton dan para koleganya meneliti 400 orang pecandu *game* yang diminta untuk mengisi kuisisioner, dan diperoleh kesimpulan bahwa semakin tinggi frekuensi seseorang bermain *game*, semakin tinggi pula kecenderungan untuk menderita *Asperger's Syndrome*. Tingginya frekuensi bermain *game* juga membuat para *gamers* menjadi terisolasi dan meningkatkan resiko munculnya depresi (Ani, 2008). Dr. Michael Brody mengatakan bahwa kecanduan pada *online game* bisa merupakan salah satu gejala dari gangguan mental seperti depresi dan kecemasan sosial yang sudah memiliki kriteria diagnosisnya sendiri-sendiri (Freese, et al., 2003).

Akan tetapi, pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa memang ada hubungan atau korelasi antara kecanduan *online game* dengan depresi, tetapi korelasinya lemah. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, karena

kurangnya jumlah subyek yang ada dalam penelitian ini dibandingkan penelitian-penelitian lain yang sudah dilakukan oleh para ahli, sehingga mempengaruhi hasil yang diperoleh. Lemahnya korelasi juga bisa terjadi karena adanya berbagai variabel pengganggu yang tidak bisa disingkirkan dari penelitian ini, mengingat metode penelitian ini adalah *cross sectional*, misalnya, seperti yang telah disebutkan dalam tinjauan pustaka, depresi bisa disebabkan oleh banyak hal, seperti faktor biologis, genetik dan psikososial. Kecanduan *online game* hanyalah salah satu hal yang dapat menyebabkan depresi.