

Hubungan Antara Kecemasan Sosial dengan Ketergantungan Game Online pada Remaja yang Bermain Multiplayer Online Battle Arena di Kota Banjarmasin

Relationship Between Social Anxiety and Online Game Addiction in Adolescents Playing Multiplayer Online Battle Arena in Banjarmasin City

Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni*, Rahmi Fauzia, & Meydisa Utami Tanau

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. A. Yani Km 36 Banjarbaru, 70714, Indonesia

ABSTRAK

Kecanduan *game online* yaitu suatu perilaku bermain *game online* yang berada pada tingkatan yang sudah disfungsi dan tidak dapat dikendalikan mereka yang mengalaminya sehingga berdampak pada kehidupan seseorang. Orang yang kecanduan *game online* biasanya menghabiskan waktu yang lama dalam permainan tersebut, mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, dan mempunyai kesulitan mengontrol dan menghentikan kegiatan bermain game. Tujuan dari penelitian ini ialah guna memahami hubungan antara kecemasan sosial dan ketergantungan *game online* pada remaja yang bermain multiplayer online battle arena. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil telaah data dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi antara kecemasan sosial dengan ketergantungan bermain *game online* genre MOBA pada remaja di Banjarmasin. Hasil korelasi pada penelitian ini bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat kecemasan sosial maka semakin tinggi ketergantungan bermain *game online*. Berdasarkan dari nilai korelasi bisa dilihat juga bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji korelasi yang sudah dilaksanakan didapat nilai hasil $r = 0,852$ dengan taraf signifikansi 0,000.

Kata kunci: Kecemasan, kecanduan *game online*, remaja

ABSTRACT

Online game addiction is a behavior of playing online games that is at a level that is dysfunctional and cannot be controlled by those who experience it so that it has an impact on a person's life. People who are addicted to online games usually spend a long time in the game, ignore daily responsibilities, and have difficulty controlling and stopping gaming activities. The purpose of this research is to understand the relationship between social anxiety and online game addiction in adolescents who play multiplayer online battle arena. This study uses a quantitative method. Based on the results of the data review, it can be said that there is a correlation between social anxiety and dependence on playing online games with the MOBA genre in adolescents in Banjarmasin. The correlation results in this study are positive, so it can be said that the higher the level of social anxiety, the higher the dependence on playing online games. Based on the correlation value, it can also be seen that the relationship between the two variables is in a very high category. Based on the results of the correlation test that has been carried out, the result value is $r = 0.852$ with a significance level of 0.000.

Keywords: Anxiety, online game addiction, adolescents

*Korespondensi:

Inggit Hedyardining
Monic Tisa Awisni
jstFlol31@gmail.com

Masuk: 21 Juli 2023

Diterima: 28 Juli 2023

Terbit: 25 Januari 2025

Sitasi:

Awisni, I. H. M. T., Fauzia, R., & Tanau, M. U. (2024). Hubungan Antara Kecemasan Sosial dengan Ketergantungan *Game online* pada Remaja yang Bermain Multiplayer Online Battle Arena di Kota Banjarmasin. *Jurnal Kognisia*, 2(2), 115-121.
<http://doi.org/10.20527/kognisia.2024.10.009>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan fungsi peranan internet menjadi berubah (Mursyad dkk, 2019). Seseorang dapat melakukan banyak hal di internet contohnya seperti *browsing*,

mengakses berita, jual-beli, jejaring sosial, bahkan juga bisa menjadi sarana hiburan seperti bermain *game online* (Mursyad dkk, 2019). Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 memperlihatkan jika konsumen internet di Indonesia terus bertambah dari waktu ke

waktu, dan pada 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa dari total keseluruhan populasi yang ada di Indonesia. Dari angka tersebut, sebanyak 54,13% dari pengguna tersebut menerapkan internet untuk bermain *game online* (Karaca, 2020). Secara definisi, *game online* yaitu sebuah permainan yang ada pada komputer maupun telepon genggam yang membutuhkan akses internet dan dapat memberikan hiburan secara interaktif pada lebih dari satu pengguna (Wang, 2018). *Game online* mempunyai banyak tipe mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) (Alif, 2011). MOBA ialah permainan yang berwujud real time yang membutuhkan kerjasama tim (Apriliana, 2019). Pada *game online* bergenre MOBA, pemain didesak agar bisa menguasai *hero*, *ability*, *skill*, pemilihan item, *jungling*, *timing gank*, *counter*, serta beradaptasi dalam permainan (Firdaus dkk, 2020).

Kehadiran rasa ingin tahu yang besar di fase remaja menjadikan remaja mengikuti *trend booming* diantara teman sebayanya, remaja akan melakukan apapun untuk diterima oleh kelompoknya termasuk bermain *game*, ajakan teman sebaya merupakan salah satu aspek yang mendorong remaja akhirnya bermain *game online* (Wiguna & Herdiyanto, 2018). Bermain *game MOBA* dapat memberikan dampak positif seperti dapat melatih kerjasama tim, melatih konsentrasi, kecepatan, kreativitas, bahkan melatih kemampuan menerapkan Bahasa Inggris, serta dapat menjadi sarana untuk refreshing demi mengurangi stres (Mertika & Mariana, 2020). Selain dampak positif, remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game MOBA* dapat menjadikan interaksi remaja tersebut pada lingkungan sekitarnya menjadi berkurang, pasif, menjadikan hubungan seorang remaja dengan orang sekitar menjadi tidak bermakna, menjadikan remaja merasa terisolasi serta dapat menimbulkan kesulitan untuk bergaul dengan teman sebaya (Lee & Kim, 2017; Wang dkk, 2019).

Beberapa aspek yang menyebabkan seorang remaja rentan mengalami

ketergantungan bermain *game MOBA* yaitu tingkat kecemasan tinggi, mempunyai ibu yang bekerja, tingkat pendidikan orang tua, serta banyaknya waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain (Karaca, 2020). Keadaan dimana seseorang menghabiskan waktu yang berlebihan dalam bermain inilah yang disebutkan sebagai ketergantungan bermain *game online* (*online game addiction*) (Lemmens dkk, 2009). Ketergantungan *game online* dapat dilihat dari adanya konflik prioritas antara bermain *game* dengan kegiatan lainnya, ada perasaan negatif saat tidak bermain *game online*, ketidakmampuan untuk mengurangi waktu bermain serta menghabiskan waktu sehari-hari dengan bermain *game online* (Xu dkk, 2012). Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi munculnya ketergantungan permainan *game online* pada remaja antara lain depresi, kesepian, kecemasan sosial, dan jenis kelamin (Wang dkk, 2019). *Game online* menjadi tempat pelarian bagi sebagian orang yang mengalami kecemasan sosial (Karaca dkk, 2020). Individu yang mempunyai masalah bermain *game online* ditemukan mempunyai derajat kecemasan dan ketakutan sosial tinggi dibandingkan mereka yang tidak mempunyai masalah serupa (Wang dkk, 2019; Karaca dkk, 2020). Kecemasan sosial dapat mempengaruhi dan mempersulit aktivitas sosial individu yang mengalaminya (Hofmann & DiBartolo, 2014). Individu yang berusia remaja cenderung mengalami kecemasan sosial yang tinggi yang dapat disebabkan dari dalam berupa temperamen dan disebabkan dari luar dirinya berupa pola asuh orangtua serta pengalaman dengan teman sebaya (Ranta dkk, 2015).

Hubungan antara kecemasan sosial dan kecanduan *game online* merupakan topik yang menarik untuk diteliti. Kecemasan sosial yaitu kondisi psikologis yang memengaruhi kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Individu yang mengalami kecemasan sosial sering kali merasa takut, cemas, atau tidak nyaman dalam situasi sosial, seperti berbicara di depan umum, berpartisipasi dalam percakapan

kelompok, atau menjalin hubungan dengan orang lain (Putri, 2017). Di sisi lain, kecanduan *game online* yaitu fenomena di mana seseorang mengalami ketergantungan yang kuat terhadap bermain *game online*.

Orang yang kecanduan *game online* biasanya menghabiskan waktu yang lama dalam permainan tersebut, mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, dan mempunyai kesulitan mengontrol dan menghentikan kegiatan bermain game (Wijayanto, 2018). Hubungan antara kecemasan sosial dan kecanduan *game online* dapat saling mempengaruhi. Individu yang mengalami kecemasan sosial mungkin mencari pelarian atau kenyamanan dalam dunia *game online*. *Game online* sering kali memberikan lingkungan anonim yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan orang lain tanpa tekanan sosial yang sama seperti dalam situasi kehidupan nyata. Sebagai hasilnya, individu dengan kecemasan sosial dapat tergantung pada *game online* sebagai bentuk pelarian atau pengganti dari interaksi sosial yang sebenarnya (Ricky, Muhammad Achsan, 2022). Di sisi lain, kecanduan *game online* juga dapat memperburuk kecemasan sosial. Individu yang terlalu terlibat dalam *game online* mungkin mengisolasi diri mereka dari interaksi sosial di dunia nyata. Mereka mungkin menghindari situasi sosial yang menimbulkan kecemasan, seperti bertemu teman-teman atau berpartisipasi dalam acara sosial, karena mereka lebih memilih untuk bermain game. Hal ini dapat memperkuat kecemasan sosial dan menjadikan individu semakin terisolasi secara sosial (Mulawarman dkk., 2022).

Studi pendahuluan yang dilaksanakan secara daring melalui grup *whatsapp* terhadap tiga remaja berinisial D berumur 18 tahun, berinisial M berumur 17 tahun, berinisial A berumur 18 tahun, diperoleh informasi bahwa dalam kehidupan sehari-harinya, menurut subjek tidak lepas dari yang namanya *game online*. *Game online* yang sering dimainkan oleh subjek ber genre MOBA walaupun sesekali juga memainkan genre lain seperti

rythm. Subjek mengaku bermain selama 2 jam hingga 4 jam bahkan lebih, sebab permainan ini berkelanjutan sehingga pemainnya ingin bermain terus menerus dan merasa kurang bila tidak diselesaikan (level up). Setiap *game online* menjadikan subjek terus merasa tertantang, subjek merasa sering berfikir untuk bermain game bahkan Ketika sedang melakukan kegiatan lain. Subjek sering bermain gadget terlalu lama, tidur terlalu malam, dan kadang kala mengganggu jadwal kesehariannya. Alasan bermain *game online* ini karena ingin menyegarkan pikiran dari penatnya kegiatan.

Dalam penelitian dan pengobatan, penting untuk memahami hubungan antara kecemasan sosial dan kecanduan *game online* agar dapat memberikan pendekatan yang komprehensif dalam membantu individu yang mengalami kedua kondisi tersebut. Bukan hanya mengurangi kecanduan *game online*, tetapi juga mengatasi akar permasalahan kecemasan sosial yang mungkin menjadi pemicu utama kecanduan tersebut. Tujuan dari penelitian ini ialah guna memahami hubungan antara kecemasan sosial dan ketergantungan *game online* pada remaja yang bermain *multiplayer online battle arena*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif atau statistik, bertujuan dapat menjabarkan dan menguji hipotesis (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menerapkan teknik analisa korelasi *product moment* yang dikembangkan oleh Karl Person pada 1984 guna mengetahui korelasi serta membuktikan hipotesis korelasi antar dua variabel (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini menggunakan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* untuk mengukur ketergantungan *game online* dan *Social Anxiety Scale for Adolescence* (SAS-A) versi Bahasa Indonesia untuk mengukur kecemasan sosial.

Partisipan

Partisipan Usia remaja memiliki 3 fase perkembangan awal, madya, dan akhir. Pada remaja usia madya yang berkisar antara 15 – 18 tahun pada tahap ini remaja memerlukan pertemanan, seorang remaja akan merasa senang jika memiliki banyak teman yang menerima dirinya, dan memiliki kecenderungan untuk menyukai teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya, karena alasan tersebut pada penelitian ini rentang usia yang ditetapkan peneliti adalah remaja yang berusia 15 – 18 tahun, bermain game bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan tinggal di kota Banjarmasin.

Pengukuran

Pada penelitian ini digunakan Ketergantungan *game online* diukur menerapkan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IOGAQ) dari Jap dkk (2013). Alat ukur ini telah diujikan kepada 1.477 siswa SMP dan SMA yang ada di Indonesia dari beberapa sekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta yang berbentuk skala likert dengan lima pilihan jawaban, masing-masing mewakili satu dimensi ketergantungan *game online*. Pilihan jawaban terdiri atas tidak pernah (TP), jarang (JR), kadang-kadang (KK), sering (SR), dan sangat sering (SS). Nilai Cronbach alpha skala penuh sebesar $\alpha = 0,73$ (Jap dkk, 2013). Kecemasan sosial diukur menerapkan *Social Anxiety Scale for Adolescence* (SAS-A) versi Bahasa Indonesia oleh Apriliana dan Suranata (2019) alat ukur ini suda diujikan pada 172 remaja (74 laki-laki 98 perempuan) terdiri dari 11 aitem pernyataan, yang merupakan skala likert dengan lima pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri atas tidak pernah (TP), jarang (JR), kadang-kadang (KK), sering (SR), dan sangat sering (SS). Nilai *Cronbach alpha* skala penuh sebesar 0,90 (Apriliana & Suranata, 2019).

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan uji korelasi Pearson *product moment* dari Karl Pearson yang dimaksudkan

guna memahami korelasi antara variabel kecemasan sosial dengan ketergantungan *game online* dan menerapkan bantuan program komputer SPSS. Adapun rumus analisis data uji korelasi Pearson *product moment* (Sugiyono, 2017).

HASIL

Tujuan dari penelitian ini memahami korelasi antara kecemasan sosial dengan ketergantungan *game online* pada remaja yang bermain *game online* bergenre MOBA di Kota Banjarmasin. Berdasarkan hasil uji korelasi yang sudah dilaksanakan didapat nilai hasil $r = 0,852$ dengan taraf signifikansi 0,000. Berdasarkan pedoman interpretasi korelasi menurut Sugiyono, 0,852 termasuk pada kategori sangat kuat. Berlandaskan hasil telaah korelasi bisa dilihat bahwasanya skor korelasi tersebut positif, menunjukkan bahwa hubungan antar variable berbanding lurus, jika variable X naik maka variabel Y akan naik, sehingga bisa disimpulkan semakin tinggi kecemasan sosial yang dialami remaja, maka semakin tinggi untuk ketergantungan bermain *game online* pada remaja di kota Banjarmasin. Pada penelitian ini diketahui bahwasanya dari 100 subjek, diperoleh 5 orang yang mempunyai kecemasan sosial berkategori rendah, 60 orang berkategori sedang, serta 35 orang kategori tinggi. Pada variabel ketergantungan terdapat 6 orang mengalami ketergantungan dalam kategori rendah, 56 orang pada kategori sedang, dan 38 orang berada pada kategori tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa sebagian besar subjek di penelitian ini mempunyai ketergantungan *game online* dengan kategori sedang.

PEMBAHASAN

Game online dapat memberikan dampak positif jika dimainkan sesuai kegunaannya (Hisam, 2018; Nuyens, 2019; Ozçetin 2019). Akan tetapi saat ini *game online* tidak dimainkan sebagaimana mestinya sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif

seperti kecanduan (O'Connor, 2014; Valkyrie, 2017; Karaca, dkk 2020). Individu yang mempunyai kecemasan sosial akan menghindari terjadinya interaksi sosial (O'Connor, 2014; Valkyrie, 2017). Ada beragam aspek yang bisa menjadikan individu mengalami ketergantungan bermain *game online*, banyak waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online*, mempunyai orang tua yang bekerja, tingkat pendidikan orang tua, serta tingkat kecemasan sosial yang tinggi kecemasan yang tinggi (Karaca, 2020). Berkomunikasi secara *online* menjadi sarana yang tepat untuk mengurangi perasaan isolasi karena seseorang tetap dapat mempertahankan hubungan sosialnya dan meniadakan fikiran tidak nyaman karena tidak melihat orang lain, karena orang yang bermain *game online* dan mengalami kecemasan sosial tetap menginginkan keberadaan orang lain akan tetapi tidak menginginkan komunikasi bertatap muka secara langsung (Ducheneaut. 2007; O'Connor, 2014). Kecemasan sosial bisa menjadi salah satu aspek yang bisa memprediksi remaja mengalami ketergantungan bermain *game online*, hasil penelitian mengatakan depresi, stres, serta kecemasan mempunyai korelasi yang positif dengan ketergantungan bermain *game online* dan memberikan dampak kecil hingga besar pada kualitas hidup seseorang (Fazeli dkk, 2020). Hasil penelitian lain mengatakan bahwa kecemasan sosial memberikan sumbangan efektif sebesar 47,2%, artinya kecemasan sosial dinilai selaku salah satu aspek yang ikut menetapkan taraf ketergantungan *game online* pada remaja (Seto dkk, 2022) Inti dari penelitian ini yaitu terindikasikan bahwa kecemasan sosial dapat meningkatkan seorang remaja mengalami kecanduan bermain *game online*. Dibuktikan melalui data yang menampilkan nilai yang berkorelasi positif antar variabel. Semakin tinggi kecemasan sosial yang dialami seorang remaja maka akan semakin tinggi ketergantungan seorang remaja tersebut kepada *game online*.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil telaah data dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi antara kecemasan sosial dengan ketergantungan bermain *game online* genre MOBA pada remaja di Banjarmasin. Hasil korelasi pada penelitian ini bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat kecemasan sosial maka semakin tinggi ketergantungan bermain *game online*. Berdasarkan nilai korelasi $r = 0,852$ dengan taraf signifikansi 0,000 bisa dilihat bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sangat tinggi hal ini menunjukkan bahwa jika variabel X naik maka variabel Y akan naik, sehingga bisa disimpulkan semakin tinggi kecemasan sosial yang dialami remaja, maka semakin tinggi untuk ketergantungan bermain *game online* pada remaja di kota Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, H. (2011). *Jago bikin game online*. Media Kita.
- Apriliana, I. P. A., & Suranata, K. (2019). A confirmatory factor analysis of social anxiety scale for adolescence (SAS-A) in Indonesian form. *Konselor*, 8(3), 98-103.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Adriyani, T. (2020). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180.
- Karaca, S., Karakoc, A., Gurkan, O. C., Onan, N., & Barlas, G. U. (2020). Investigation of the online game addiction level, sociodemographic characteristics and social anxiety as risk factors for online game addiction in middle school students. *Community Mental Health Journal*, 1-9.
- Lee, C., & Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean

- adolescents. *Addiction Research & Theory*, 25(1), 58-66.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104.
- Mulawarman, D., Novitayani, S., Alfiandi, R., Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, M., & Keilmuan Keperawatan Jiwa Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, B. (2022). The Correlation Between Online Game Addiction And Social Interaction Among Universitas Syiah Kuala Students. *JIM FKep*, VI(3), 75–80.
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royale game. *Cognicia*, 7(2), 228-240.
- O'Connor, C. (2014). Control the controller: Understanding and resolving video game addiction. *Free Publishing Limited*. ISBN 978-1-85343-226-2.
- Putri, A. S. (2017). *Hubungan Kecanduan Online Game Dengan Kecemasan Pada Remaja Pengunjung Game Centre Di Kelurahan Jebres Surakarta*. Perpustakaan.Uns.Ac.Id Digilib.Uns.Ac.Id, 1–24.
- Ranta, K., La Greca, A. M., Garcia-Lopez, L. J., & Marttunen, M. (Eds.). (2015). *Social anxiety and phobia in adolescents: Development, Manifestation and Intervention Strategies*. Springer.
- Ricky, Muhammad Achsani, Y. (2022). Hubungan Kecemasan dengan Kecanduan Game Online pada Remaja ditinjau dari Jenis Kelamin. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Valkyrie, Z. (2017). *Game worlds get real: How who we are online became who we are offline*. Praeger.
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 247.
- Wang, M. (2018). Online games virtual products-transaction and value. In *2018 International conference on management, economics, education, and social sciences (MEESS 2018)*. Atlantis Press.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada remaja yang kecanduan bermain game online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450-459.
- Wijayanto, R. H. P. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(7), 322–330.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal Of Information Systems*, 21(3), 321-340.