

Diterima : February 01, 2021
Disetujui : February 05, 2021
Diterbitkan: February 24, 2021

**Conference on Management, Business,
Innovation, Education and Social Science**
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combrates>

Pengaruh Kecanduan Mobile Game Terhadap Gangguan Sosial Pada Era COVID-19

Tony Wibowo¹, Nando Fransco²

Email : 1731022.nando@uib.edu

^{1,2} Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

Abstrak

Mobile game menjadi pelarian bagi mahasiswa pada masa COVID-19, tidak heran tingkat kecanduan mahasiswa terhadap *mobile game* menjadi sangat meningkat. Penelitian ini, dilakukan dengan tujuan mengetahui dampak *mobile game addiction* terhadap *depression*, *social anxiety* dan *loneliness* pada kalangan mahasiswa di kota Batam pada era COVID-19. Metode pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan model dari peneliti terdahulu dan teknik penyebaran kuesioner dari *google form* kepada mahasiswa kota Batam yang menghasilkan 402 responden dan data dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa *mobile game addiction* mengakibatkan *depression*, *social anxiety* dan *loneliness* yang signifikan. Maka dari itu, dari temuan ini disarankan untuk mengurangi atau membatasi bermain *mobile game* dan berusaha mencari sesuatu hal kegiatan positif.

Kata Kunci:

Mobile Game Addiction, Depression, Social Anxiety, Loneliness, COVID-19.

Abstract

Mobile games have become the alternative coping activity during Covid-19 Pandemic. This situation contributes greatly on student's addiction level towards mobile games. This research was conducted to find out the impact of mobile games addiction towards depression, social anxiety, and loneliness of students in Batam specifically during pandemic of Covid-19. In this research, we employed quantitative method with the conceptual model from previous researchers. Furthermore, the technique of questionnaire distribution in this research had used Google Form and then were distributed to 402 respondents of students in Batam. The data was analysed with IBM SPSS Statistics 25. The outcome of this research showed that mobile games addiction has significantly caused depression, social anxiety, and loneliness. Therefore, from these findings, it is recommended to reduce or limit mobile games and try to find something positive.

Keyword:

Mobile Game Addiction, Depression, Social Anxiety, Loneliness, COVID-19.

Pendahuluan

Awal mula terhadinya virus COVID-19 pada 31 Desember 2019 di Wuhan, Cina, dimana COVID-19 ini menyerang semua jenjang usia dari balita hingga usia lanjut. Dan *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa COVID-19 ini merupakan pandemi pada akhir januari 2020 (Felicia, 2020). Pada awal bulan Maret kasus COVID-19 masuk ke Indonesia untuk pertama kalinya, dimana pemerintah setempat langsung mengambil tindakan yaitu *lockdown* (dirumahkan) dan juga protokol kesehatan. Maka dari itu segala kegiatan berlangsung di rumah saja seperti bekerja, sekolah, kuliah dan sebagainya, dimana menjadikan *mobile game* menjadi banyak peminat saat masa pandemi ini.

Tidak memungkinkan bahwa *mobile game* menjadi pelarian bagi kalangan mahasiswa untuk menghilangkan kejenuhan dan rasa bosan. Semakin tinggi tingkat suatu kejenuhan dan rasa bosan itu membuat peningkatan permainan *mobile game* menjadi semakin meningkat (Damanik, G. C. M., & Ricky, 2020). Semakin meningkatnya tingkat bermain *mobile game* dapat mengakibatkan gangguan sosial yang diakibatkan oleh *mobile game*. Gangguan sosial yang ditimbulkan dari bermain *mobile game* dalam jangka waktu yang lama dapat memisahkan individu kita dari kehidupan nyata sehingga dapat mengakibatkan masalah kesehatan mental yang parah seperti depresi yang berkepanjangan, selain itu gangguan sosial yang ditimbulkan dari bermain *mobile game* diakibatkan dari kesepian yang dialami oleh pemain, dan juga gangguan sosial yang dapat dialami yaitu kecemasan sosial yang tinggi (Wang, Sheng, & Wang, 2019).

Studi ini diteliti oleh penulis adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Jin-Liang Wang, Jia-Rong Sheng and Hai-Zhen Wang. Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa remaja laki-laki cenderung lebih merasa cemas saat menggunakan *mobile game* secara adiktif. Penyebaran data dengan kuesioner yang diterapkan oleh peneliti terdahulu menyimpulkan bahwa *mobile game* sangat berpengaruh terhadap *depression*, *social anxiety*, dan *loneliness* seseorang (Wang et al., 2019).

Maka dari itu berdasarkan studi yang telah dituturkan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian mengenai potensi kecanduan *mobile game* terhadap gangguan sosial yang terjadi pada masa COVID-19 dikalangan mahasiswa yang berjudul "Pengaruh Kecanduan Mobile Game Terhadap Gangguan Sosial Pada Era COVID-19" yang bertujuan untuk mengetahui apakah *Mobile Game Addiction* sangat berpengaruh terhadap *Depression*, *Social Anxiety*, dan *Loneliness*.

Tinjauan Pustaka

Dari penelitian Wang, Sheng, Wang, & Wang (2019) dilakukan suatu pengujian terhadap pengaruh *Mobile Game Addiction* memberikan dampak *Depression*, *Social Anxiety* dan *Loneliness* pada kalangan remaja tingkat sekolah menengah pertama (SMP) di provinsi Guizhou dengan menggunakan teknik penyebaran kuesioner dengan skala likert poin 1 (tidak setuju) hingga poin 5 (sangat setuju). Variabel pada penelitian ini adalah *Mobile Game Addiction*, *Depression*, *Social Anxiety*, dan *Loneliness*. Hasil penelitian yang dilakukan yaitu terbukti bahwa *Mobile Game Addiction* ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *Depression* dibandingkan *Social Anxiety* dan *Loneliness*, disamping itu juga ditemukan bahwa remaja laki-laki lebih memberikan dampak *Social Anxiety* yang signifikan dibandingkan *Depression* dan *Loneliness*.

Dari penelitian Humries, Pratiti, Wulandari, & Hidayat (2020) pengujian terhadap video game apakah menyebabkan tingkat depresi menggunakan metode *Children's Depression*

Inventory – 2 (CDI-2) pada kalangan remaja di *Vocational School* Yogyakarta, Indonesia. Penelitian dilakukan menggunakan desain *cross sectional* yang dilakukan pada remaja usia 15-18 tahun pada SMK *Vocational School* Yogyakarta dimana kemudian data dianalisa menggunakan IBM SPSS 16. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *video game* dengan skor CDI-2 (*Children's Depression Inventory - 2*).

Dari penelitian Labana et al. (2020) meneliti hubungan kecanduan *game online* pada depresi dengan objek penelitian adalah remaja di Filipina. Penelitian ini melibatkan 300 responden dalam pengisian kuesioner yang telah disebar, data yang telah diterima kemudian dimasukkan ke dalam *microsoft excel* dan diuji menggunakan SPSS versi 23.0. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap tingkat depresi yang cukup tinggi dan merupakan ancaman yang serius untuk ditangani.

Dari penelitian Zaelani, Setiawati, & Lestari (2019) menguji pengaruh kecanduan *game online* terhadap tingkat depresi. Penelitian ini menggunakan siswa SMA sekota Bandar Lampung sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* dan melibatkan 546 responden dari 19 sekolah di Kota Bandar Lampung, data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner diuji menggunakan uji korelasi *spearman*. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa kecanduan dalam bermain *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap depresi.

Dari penelitian Wahyuningsih et al. (2019) meneliti hubungan jangka waktu permainan *game online* terhadap tingkat tekanan (stres). Objek penelitian adalah siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya berjumlah 148 responden. Pendekatan *cross sectional* ini diuji dengan uji korelasi *spearman*. Hasil pada penelitian ini memberikan dampak yang signifikan bahwa semakin lama bermain *game online* maka akan mengakibatkan tingkat stress yang tinggi.

Maka dari itu penulis terinspirasi melakukan penelitian pengaruh *Mobile Game Addiction* terhadap *Depression*, *Social Anxiety*, dan *Loneliness* pada mahasiswa di Kota Batam, melalui penelitian (Wang et al., 2019). Penulis juga terinspirasi menggunakan teknik penelitian melalui penyebaran kuesioner sebagai instrument dalam mengumpulkan data serta IBM SPSS Statistic 25 sebagai aplikasi dalam menganalisa data yang sudah didapatkan, melalui penelitian (Humries et al., 2020), (Labana et al., 2020), (Zaelani et al., 2019) dan (Wahyuningsih et al., 2019).

Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dimana berguna untuk mengumpulkan data secara *random* dan menguji hipotesis yang telah ditentukan (Darna & Herlina, 2018). Dimana penelitian ini melibatkan mahasiswa kota Batam yang bermain *mobile game*. Penulis menggunakan *simple random sampling* untuk mendapatkan jumlah populasi yang dibutuhkan dan menyebarkan kuesioner secara daring menggunakan *google form* dimana penulis menggunakan *skala likert* dalam mengukur skor penelitian pada pertanyaan kuesioner. Semua data dianalisa menggunakan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics* 25.

Hasil dan Pembahasan

Hasil data kuesioner yang disebarakan penulis menggunakan *google form* kepada mahasiswa yang ada di kota Batam mendapatkan 402 responden. Karakteristik dari responden yang telah diterima penulis yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Keterangan	Jumlah	Persentase
Tahun Kuliah	1-2	206	51,2%
	3-4	140	34,8%
	>4	56	14%
Jenis Kelamin	Laki-laki	169	42%
	Perempuan	233	58%
Jenis Game	Among Us	235	31,25%
Mobile yang dimainkan	Mobile Legend	198	26,33%
	Pubg Mobile	127	16,89%
	CODM	38	5,05%
	Lainnya	154	20,48%

Dengan menggunakan 1 variabel independen (*Mobie Game Addiction (MGA)*) dan 3 variabel dependen (*Depression (D)*), (*Social Anxiety (SA)*), dan (*Loneliness (LON)*). Tabel 2

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Masing-masing Variabel

Kode	Variabel	Pearson Coefficient	Cronbach's Alpha
MGA01	Saya pernah merasa tegang dan tidak tenang ketika tidak dapat bermain mobile game atau kurang dibanding biasanya	0.713	0,865
MGA02	Saya pernah merasa sedih ketika tidak dapat bermain mobile game atau kurang dibanding biasanya	0.726	
MGA03	Saya pernah merasa marah atau frustrasi ketika tidak dapat bermain mobile game atau kurang dibanding biasanya	0,731	
MGA04	Saya pernah merasa lebih stress ketika tidak dapat bermain mobile game atau kurang dibanding biasanya	0,735	
MGA05	Saya bermain mobile game untuk melepas stress	0,565	
MGA06	Saya bermain mobile game untuk merasa lebih baik	0,613	
MGA8			
MGA9			
MGA10			
MGA11			
EM1	I used meme to combat boredom	0.726	
EM2	I used meme because it helps me pass time		
EM3	I used meme because it is entertaining		
EM4	I used meme because it is funny		

Tony Wibowo¹, Nando Fransco² 690

Kode	Variabel	Pearson Coefficient	Cronbach's Alpha
MGA07	Saya bermain mobile game untuk menghilangkan perasaan negatif	0,598	
MGA08	Saya bermain mobile game untuk melupakan sejenak masalah yang sedang saya hadapi	0,587	
MGA09	Karena mobile game, saya mengalami penurunan performa didunia kerja atau kuliah	0,622	
MGA10	Saya pernah bermain mobile game sepanjang malam	0,578	
MGA11	Karena mobile game, saya menghabiskan waktu yang lebih sedikit dengan teman, pasangan atau keluarga	0,634	
DEP01	Saya mudah tersinggung, cemas atau sedih ketika tidak bermain mobile game	0,775	0,859
DEP02	Semakin lama saya merasa perlu untuk bermain mobile game lebih lama untuk bisa puas	0,798	
DEP03	Saya merasa bermain mobile game menjadi wajib setiap hari bagi saya	0,771	
DEP04	Saya kehilangan minat pada hobi dan hiburan sebelumnya karena bermain mobile game	0,807	
DEP05	Saya pernah menipu atau menggunakan cheat ketika bermain mobile game	0,614	
DEP06	Saya bermain mobile game untuk menghilangkan rasa suasana hati yang negatif	0,553	
SA01	Saya khawatir tentang apa yang orang katakan atau pikirkan tentang saya dalam bermain mobile game	0,756	0,808
SA02	Saya khawatir orang lain tidak menyukai saya bermain mobile game	0,749	
SA03	Saya merasa orang mengejek saya bermain mobile game	0,748	
SA04	Saya gugup saat bertemu dengan orang baru dalam mobile game	0,741	
SA05	Saya gugup saat berbicara dengan teman yang kurang saya kenal	0,728	
SA06	Saya hanya berbicara dengan orang yang saya kenal akrab	0,642	
CUI1	If I intend to continue reading and using meme rather than discontinueits use	0.864	0.846
CUI2	Tom Wibowoy, in Nando Franco's 691	0.892	
CUI3	any alternative means If I could, I would like to continue my use of meme	0.869	
ICI1	I expect to share meme contributed by other users	0.846	0.861

akan menunjukkan hasil data validitas *Pearson Coefficient* dan *Cronbach's Alpha*. Dimana hasil dari uji validitas ini dinyatakan valid.

Kode	Variabel	Pearson Coefficient	Cronbach's Alpha
LON01	Saya mudah untuk menemukan teman baru di mobile game	0,834	0,819
LON02	Saya pandai dalam bekerja sama dengan teman di mobile game	0,821	
LON03	Saya memiliki banyak teman di mobile game	0,876	
LON04	Saya sangat disukai teman-teman mobile game saya	0,851	

Dengan memiliki responden yang lebih dari 200 responden dan 1 variabel independen atau variabel bebas, maka nilai *Durbin-Watson* yaitu dL 1.7584 dan dU 1.7785. Dikarenakan nilai *Durbin-Watson* yang diperoleh penulis lebih besar dari nilai dU yang di tetapkan maka dari itu tidak menunjukkan adanya auto korelasi yang terjadi antar variabel (Udin, B., Salim, M. A., & ABS, 2020). Dimana nilai Koefisiensi Determinasi (R^2) model 1 = 0.587, model 2 = 0.264, dan model 3 = 0.144 dapat dilihat bahwa model pertama memiliki nilai yang cukup tinggi dibandingkan dengan kedua model lainnya dimana model 1 dapat dikatakan memiliki partisipasi yang cukup tinggi dibandingkan dengan model 2 dan 3 (lihat Tabel 3)

Table 3. Hasil Uji Koefisien

Model	R	R ²	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson	F	Sig.
1	0.766	0.587	0.586	0.56837	2.116	567.832	0.000
2	0.514	0.264	0.262	0.81720	2.082	143.468	0.000
3	0.379	0.144	0.141	0.92717	1.970	67.035	0.000

Notes: Model 1 (*Depression*). Model 2 (*Social Anxiety*), Model 3 (*Loneliness*)

Untuk mengetahui impak antar variabel maka penulis melakukan uji-t dimana nilai dinyatakan signifikan jika lebih kecil dari 0,05 (Sinuhaji, 2019). Uji-t pada penelitian ini dapat dilihat Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji-t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
		B	Std.Error	Beta		
1	(Constant)	-0.221	0.109		-2.033	0.043
	MGA	0.850	0.036	0.766	23.829	0.000
2	(Constant)	0.698	0.156		4.472	0.000
	MGA	0.614	0.051	0.514	11.978	0.000
3	(Constant)	1.692	0.177		9.550	0.000
	MGA	0.476	0.058	0.379	8.187	0.000

Notes: Model 1 (*Depression*). Model 2 (*Social Anxiety*), Model 3 (*Loneliness*), MGA (*Mobile Game Addiction*)

Berdasarkan uji-t pada tabel 4, dapat kami simpulkan bahwa:

H1_a diterima dan H1₀ tidak diterima : *Mobile Game Addiction* mempengaruhi *Depression* pada mahasiswa dikota Batam pada era covid-19

H2_a diterima dan H2₀ tidak diterima : *Mobile Game Addiction* mempengaruhi *Social Anxiety* pada mahasiswa dikota Batam pada era covid-19

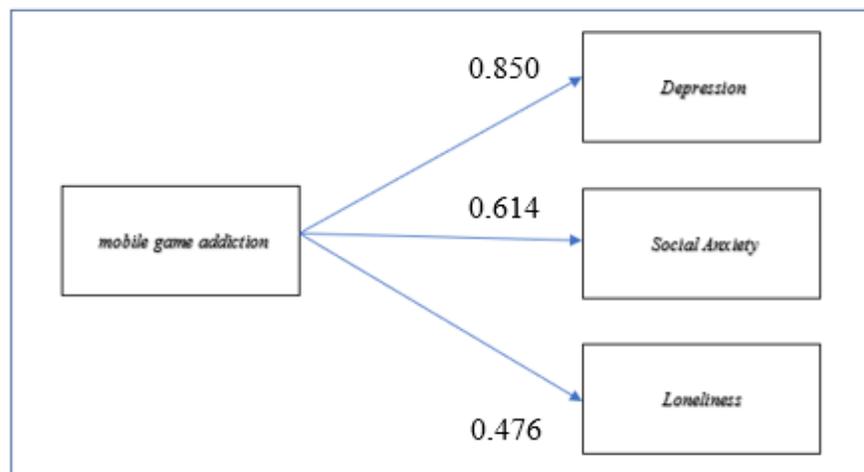
H3_a diterima dan H3₀ tidak diterima : *Mobile Game Addiction* mempengaruhi *Loneliness* pada mahasiswa dikota Batam pada era covid-19

Melalui hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi adalah:

$$D = -0,221 + 0,850 * MGA$$

$$SA = 0,698 + 0,614 * MGA$$

$$LON = 1,692 + 0,476 * MGA$$



Gambar 1. Model Hasil Regresi

Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan membuktikan bahwa *mobile game addiction* memberikan dampak yang signifikan terhadap *depression* (85%), *social anxiety* (61,4%) dan *loneliness* (47,6) dimana tingkat *depression* memiliki nilai dua kali lipat terhadap tingkat *loneliness*. Dimana diharapkan dapat mempersempit populasi, memperbanyak varian responden serta mempersempit genre *mobile game* agar menghasilkan data yang lebih spesifik.

Daftar Pustaka

- Damanik, G. C. M., & Ricky, D. P. (2020). *Tingkat Adiksi Game Online Pada Mahasiswa yang Tinggal di Asrama*. 2(2), 121–131.
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ekologi Ilmu Manajemen*, 5(1), 287–292.
- Felicia, F. V. (2020). Manifestasi Klinis Infeksi COVID-19 pada Anak. *Cermin Dunia Kedokteran*, 47(8), 420–423.
- Humries, E., Pratiti, B., Wulandari, P., & Hidayat, R. (2020). Video Game Increases Depression in Students Edith. *Scientia Psychiatrica*, 1(1).

- Labana, R. V., Hadjisaid, J. L., Imperial, A. R., Jumawid, K. E., Lupague, M. J. M., & Malicdem, D. C. (2020). Online Game Addiction and the Level of Depression Among Adolescents in Manila, Philippines. *Central Asian Journal of Global Health*, 9(1).
- Sinuhaji, E. (2019). Pengaruh Kepribadian, Kemampuan Kerja dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja SDM. *Jurnal Ilman: Jurnal Ilmu Manajemen*, 1(1).
- Udin, B., Salim, M. A., & ABS, M. K. (2020). Pengaruh Nilai Hedonik Dan Nilai Utilitarian Terhadap Minat Beli Ulang Online Shop Shopee (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Islam Malang). *Jurnal Ilmiah Riset Manajemen*, 9(03).
- Wahyuningsih, D., Wilson, & Fitriangga, A. (2019). Hubungan Durasi Bermain Game Online dan Tingkat Stres pada Siswa SMPN 03 Kecamatan Sungai Raya. *Jurnal Mahasiswa PSPD FK Universitas Tanjungpura*, 5(1).
- Wang, J., Sheng, J., & Wang, H. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression , Social Anxiety , and Loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 247. Retrieved from <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2019.00247/full>
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), 35–41.