

KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA KALANGAN MAHASISWA

**Aulin Nikmah¹ Ipak Rahmawati²
Siti Nur'Aini³**

INTISARI

Game online adalah situs permainan secara *online* yang terhubung oleh jaringan internet, yang bisa dimainkan oleh siapa saja dan dimana saja dengan jangkauan yang sangat luas. Teknologi yang semakin canggih, membuat *game online* bukan hanya dimainkan di komputer tetapi dapat dinikmati di *smartphone*. Selain itu *game online* bukan hanya digemari oleh anak-anak, bahkan remaja dan orang dewasapun gemar memainkan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* bukan suatu hal yang biasa, pemain yang kecanduan *game online* diantaranya mengorbankan aktivitas pribadi yang lebih penting seperti bekerja ataupun belajar, mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bersosialisasi dengan teman dan waktu keluarga (Lemmens dkk, 2009).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecenderungan kecanduan *game online* pada kalangan mahasiswa di Kabupaten Jember. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Sampel pada penelitian ini adalah 348 orang, dengan Teknik pengambilan sampel yaitu teknik *cluster sampling*. Penelitian ini menunjukkan kecenderungan kecanduan *game online* sebesar 183 dengan prosentase 52.6%, yang dilakukan pada subjek mahasiswa dilingkungan kampus di Kabupaten Jember. Sebesar 266 orang dengan prosentase 76.4%, adalah jenis kelamin laki-laki yang lebih banyak memainkan *game online* dibandingkan dengan perempuan dengan hasil sebesar 82 orang prosentase 23.6%. Diantaranya memainkan *game online* mulai dari jenjang SMA dengan sebesar 151 orang dengan prosentase 43.4%, dan memiliki 2 aplikasi *game online* di *smartphononya* sebesar 232 orang dengan prosentase 66.7%. Hasil penelitian yang didapat diantara cenderung tinggi mengalami aspek *tolerance* sebesar 300 orang dengan prosentase 86.2%, yang artinya lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

Kata kunci : Kecenderungan Kecanduan, *Game Online*

-
1. Peneliti
 2. Dosen Pembimbing I
 3. Dosen Pembimbing II

TRENDS OF GAME ONLINE ADDICTIONS TO STUDENTS

Aulin Nikmah¹ Ipak Rahmawati ²

Siti Nur'Aini³

ABSTRACT

Game Online are online game sites that are connected by the internet network, which can be played by anyone and anywhere with a very wide range. An increasingly sophisticated technology, making online games not only played on computers but can be enjoyed on smartphones. In addition, game online are not only popular with children, even teenagers and adults who like to play online games. The phenomenon of online gaming addiction is not unusual, players who are addicted to online games include sacrificing more important personal activities such as work or study, sacrificing time for other hobbies, sacrificing time to sleep, socializing with friends and family time (Lemmens et al, 2009)

This study aims to describe the trend of online game addiction among students in Jember Regency. The type of research used is quantitative descriptive. The sample in this study was 348 people, with the sampling technique namely the cluster sampling technique. This study shows the tendency of online game addiction to be 183 with a percentage of 52.6%, which is done on student subjects in the campus environment in Jember Regency. A total of 266 people with a percentage of 76.4%, are male sex who play online games more than women with a result of 82 percent 23.6%. Among them are playing online games starting from the high school level with 151 people with a percentage of 43.4%, and having 2 online gaming applications for 232 people with a percentage of 66.7%. The results obtained among the tend to be high experienced tolerance aspects of 300 people with a percentage of 86.2%, which means more time spent playing game online.

Keywords: *Addiction Trends, Game Online*

1. Researcher

2. Supervisor I

3. Advisor II