

Online: <https://jurnal.fk.uisu.ac.id/index.php/ibnusina>

Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara

ISSN 1411-9986 (Print) | ISSN 2614-2996 (Online)



Artikel Penelitian

HUBUNGAN *SENSATION SEEKING* DENGAN KECANDUAN *MOBILE LEGEND* PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE SENSATION SEEKING AND THE ADDICTION TO THE GAME OF MOBILE LEGEND ON MEDICAL FACULTY STUDENTS OF UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

Said Reza Aulia,^a Meri Susanti^b^a Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara, jalan STM, No.77, Medan, 20219, Indonesia^b Dosen Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara, jalan STM, No 77, Medan, 20219, Indonesia

Histori Artikel

Diterima:
1 Juli 2021

Revisi:
10 November 2021

Terbit:
1 Januari 2022

ABSTRAK

Kecanduan bermain *game mobile legend* pada kalangan anak dan remaja di Indonesia jumlahnya semakin meningkat dan bisa berdampak terhadap kondisi fisik dan psikologis mereka, salah satunya berperilaku impulsif dimana perilaku ini bagian dari *Sensation Seeking*. Jenis penelitian ini adalah penelitian Korelasional dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 80 sampel. Data diperoleh dengan membagikan kuesioner. Analisa data disajikan dalam distribusi frekwensi atau persentase dari masing-masing variable. penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan game online terhadap game *mobile legend* pada mahasiswa/mahasiswi di Fakultas Kedokteran UISU Dalam penelitian ini mahasiswa/mahasiswi berada pada tingkat sedang baik *sensation seeking* maupun kecanduan dalam bermain *game mobile legend*.

Kata Kunci

Sensation Seeking,
kecanduan *game*,
Mobile Legend.

ABSTRACT

Addiction to playing mobile legend games among children and adolescents in Indonesia is increasing in number and can have an impact on their physical and psychological conditions, one of which is impulsive behavior where this behavior is part of Sensation Seeking. type of research is correlational research with a purposive sampling technique of 80 samples. Data was obtained by distributing questionnaires. Data analysis by presenting data in the form of frequency distribution or percentage of each variable. The results showed that there was a significant positive relationship between sensation seeking and online game addiction to mobile legend games among university students at the UISU Faculty of Medicine. In this study, students were at a moderate level, both sensation seeking and addiction in playing mobile legend games

Korespondensi

Tel.
0895612345398
Email:
saidrezaa@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia terjadi begitu pesat, dimana internet tidak digunakan untuk *browsing* saja, tetapi kehadiran internet kini bisa dimanfaatkan sebagai tempat bermain game secara bersamaan (*Multiplayer*) yakni *game online*.¹ *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. *Game Online* kini dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Dimana *Mobile Legends* merupakan game yang paling banyak diminati.²

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menemukan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 ialah sebesar 143,26 juta dari total populasi penduduk Indonesia. Ditemukan bahwa masyarakat Indonesia memanfaatkan internet dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya bermain *game*.³ Ada banyak faktor penyebab seseorang suka bermain *game online*, Di antaranya selalu berkembang dan tidak ada habisnya, Pemain bisa leluasa untuk saling berkomunikasi, Kompetisi yang beragam dengan hadiah yang menjanjikan, Tantangan dan *skill* yang selalu bertambah, emosi yang beragam.⁴

Dampak seseorang yang sudah mengalami kecanduan pada *game online* adalah orang tersebut mengalami keluhan secara fisik, mengalami perubahan struktur fungsi otak dan berperilaku impulsif.⁵ Perilaku impulsif ialah bagian dari *sensation seeking*. Dimana impulsivitas merupakan tindakan cepat yang tidak direncanakan yang bisa membuat seseorang berperilaku tanpa berpikir tanpa berpikir dan kecenderungan untuk bertindak

tanpa rencana dan impulsivitas sendiri memiliki empat dimensi dimana salah satunya *sensation seeking*.⁶

Menurut Roberti seorang individu yang melakukan *sensation seeking* sering bertujuan untuk mendapatkan kegairahan dan meningkatkan rangsangan yang optimal dan akan cenderung mencari stimulus baru dan luar biasa, dan mungkin saja berbahaya bagi orang lain karena akan menimbulkan kecemasan dan perasaan yang tidak menyenangkan.⁷

Menurut penelitian di Padang ada hubungan yang positif signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online*, begitu juga sebaliknya bila semakin rendah *sensation seeking* maka akan semakin rendah kecanduan *game online*.⁸

Berdasarkan paparan tersebut, tujuan penelitian ini untuk melakukan pengambilan data di Universitas Islam Sumatera Utara karena *player mobile legend* dikalangan mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara pada Fakultas Kedokteran cukup tinggi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik dengan desain *cross sectional*. Dimana penelitian ini ingin mencari hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan *mobile legends* pada mahasiswa/i FK UISU.

Lokasi penelitian di Universitas Islam Sumatra Utara jalan STM Medan pada bulan Agustus – Januari 2021. Populasi yang diambil dalam penelitian ini ialah Mahasiswa/i Fakultas Kedokteran UISU. Jumlah populasi pada mahasiswa/i FK UISU adalah 365 orang, dan jumlah sampelnya adalah 80 orang.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan menggunakan, seluruh pertanyaan memenuhi syarat validitas. Suatu pertanyaan memenuhi syarat validitas apabila nilai korelasi dari suatu pertanyaan $>0,361$. Hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS terhadap reliabilitas skala *sensation seeking* dimana koefisien *Alpha Cronbach* (α) sebesar 0,812 dan skala kecanduan game online didapatkan koefisien *Alpha Cronbach* (α) sebesar 0,905. Oleh karena itu, skala *sensation seeking* dan skala kecanduan bermain game dinyatakan sangat reliabel.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data primer yaitu dengan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa/i yang memenuhi kriteria sampel. Kuesioner yang dibagikan oleh peneliti tersebut merupakan kuesioner yang telah disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan variabel-variabel yang ingin diteliti oleh peneliti yakni hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan game *mobile legend* pada mahasiswa FK UISU. Kuesioner terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Kriteria inklusi penelitian ini yaitu mahasiswa atau mahasiswi yang bermain *game mobile legend* lebih dari 2 jam perhari, berusia 18-23 tahun dan bersedia menjadi *sample penelitian* dengan menandatangani lembar persetujuan (*inform consent*).

Kriteria eksklusi penelitian ini yaitu mahasiswa atau mahasiswi yang bermain *game* namun *game* yang dimainkan bukan *mobile legend* dan responden yang menggunakan *personal computer/laptop* untuk bermain *game*

Untuk mempermudah dalam menganalisis data, pengolahan data dan hasil penelitian dilakukan ini menggunakan Analisa Univariat dan Analisa Bivariat. Analisa Univariat dilakukan untuk melihat hasil perhitungan frekuensi dan presentase dari hasil penelitian yang akan digunakan dalam pembahasan dan kesimpulan. Analisa Bivariat bertujuan menganalisa hubungan variabel independen dengan variabel dependen yang dilakukan dengan pengujian *rank spearman*.

HASIL

Proses pengambilan data untuk penelitian ini telah dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada responden yaitu angket *sensation seeking*, angket kecanduan *game online* yang telah di setujui oleh responden untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kuesioner.

Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara yang berlokasi di jalan STM, Medan. Fakultas Kedokteran UISU.

Karakteristik Responden

Jumlah sampel yang didapat sebagai responden yang diteliti dalam penelitian sebanyak 80 orang. Responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017, 2018, dan 2019 Fakultas Kedokteran UISU. Karakteristik yang diukur adalah usia, jenis kelamin, tingkat *sensation seeking* dan serta tingkat kecanduan bermain *game online*. Sesuai dengan tujuan penelitian adalah hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan bermain *game mobile legend*. Berikut disajikan distribusi frekuensi dan persentase

berdasarkan pengguna usia, jenis kelamin, tingkat sensation seeking dan tingkat kecanduan bermain game.

Tabel 1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yang bermain game mobile legend

Umur	Jumlah Responden	Persentase
18-20	17	21,2
21-24	63	78,8
Total	80	100

Berdasarkan tabel diatas, diketahui dari 80 responden, didapatkan 17 (21,2%) responden berusia 18-20 tahun, 63 (78,8%) responden berusia 21-24 tahun.

Tabel 2. Karakteristik responden berdasarkan usia yang bermain game mobile legend

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Laki – laki	38	47,5
Perempuan	42	52,5
	80	100

Berdasarkan tabel diatas, diketahui dari 80 responden, didapatkan 38 (47,5%) responden Laki-laki, 42 (52,5%) responden perempuan

Tabel 3. Karakteristik responden berdasarkan tingkat sensation seeking pada pemain mobile legend

Skor	Sensation seeking	Responden	Persentase
X<24	Rendah	31	38,8
24<X<31	Sedang	32	40,0
31<X	Tinggi	17	21,2
		80	100

Berdasarkan tabel diatas, diketahui dari 80 responden, didapatkan 32 (40,0%) responden memiliki sensation sedang, 31 (38,8%) rendah dan 17 (21,2%) tinggi.

Tabel 4. Karakteristik responden berdasarkan Tingkat kecanduan bermain game pada pemain mobile legend

Skor	Kecanduan Game	Responden	Persentase
X<61	Rendah	33	41,3

61<X<81	Sedang	41	51,3
81 < X	Tinggi	6	7,5
		80	100

Hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan *mobile legend* pada mahasiswa FK UISU ditampilkan pada Tabel. korelasi antara 0,40 s/d 0,599 termasuk dalam tingkat hubungan yang sedang. Hal ini berarti nilai korelasi (r) adalah korelasi sedang dan positif sebesar 0,447 yang berarti bertambahnya *sensation seeking* akan menyebabkan peningkatan kecanduan *mobile legend*. Nilai p value ($0,000 < 0,05$) menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *mobile legend* pada mahasiswa FK UISU.

PEMBAHASAN

Analisa Univariat

Jumlah Pemain Berdasarkan Usia

Hasil penelitian diketahui dari 80 responden, mayoritas mahasiswa berumur antara 21-24 tahun. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Usia responden yang mayoritas diatas 21 tahun mereka sudah lama melihat teman-temannya bermain *game* dan akibatnya terpengaruh serta mencoba ajakan bermain *game* dengan teman-temannya. Hal ini disebutkan sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game*, sebanyak 25,3% remaja laki-laki, dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil. Remaja terkesan lebih sering dan rentan terhadap kecanduan *game* online daripada dewasa. Remaja pada fase ketidakstabilan,

cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan/aktivitas hal-hal yang baru.⁹

Tabel 5 Hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *mobile legend* pada mahasiswa FK UISU

Kategori Sensation Seeking	Kategori Kecanduan	Kategori Kecanduan				RR	P Value
		RRendah	Ssedang	Ttinggi	Ttotal		
Kategori Sensation Seeking	RRendah	JJumlah	20	10	1	0,447	0,000
		PPersentase	25,0	12,5	1,3		
	SSedang	JJumlah	12	18	2		
		PPersentase	15,0	22,5	2,5		
	TTinggi	JJumlah	1	13	3		
		PPersentase	1,3	16,3	3,8		
Total	TTotal Jumlah	33	41	6	80		
	TTotal Persentase	41,3	51,3	7,5	100,0		

Jenis Kelamin

Hasil penelitian diketahui dari 80 responden mahasiswa mayoritas berjenis kelamin perempuan yaitu 42 (52,5%). Dimana mayoritas populasi jenis kelamin perempuan lebih banyak daripada laki-laki di FK UISU. Mahasiswi memilih bermain *game* sambil menunggu dosen pada saat pergantian jadwal perkuliahan daripada harus keluar kelas, bercengkrama dengan teman-temannya, karena bermain *game* membuat waktu tidak terasa lama karena ada kesenangan dan tantangan yang di dapat pada *game online*.

Sensation Seeking Game Online

Berdasarkan hasil penelitian diketahui dari 80 responden mayoritas *sensation seeking game* dengan kategori sedang sebanyak 32 responden (40,0%). *Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena *game* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah *game* disini merupakan

permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri *game* juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. Seiring perkembangan *game*, akan membawa pengaruh terhadap pengguna *game*. *Game online* memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. *Game online* akan membuat para pemain jadi kecanduan. Karena para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game online* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat enam faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yang salah satu faktornya yakni *sensation seeking* (pencari sensasi).¹⁰

Kecanduan *Mobile Legend*

Berdasarkan hasil penelitian diketahui dari 80 responden mayoritas kecanduan *mobile legend* dengan kategori sedang, 41 (51,3%).

Bermain *game online*, *game* masuk dalam dunia-dunia fantasi yang mungkin saja berbeda jauh dengan dunia nyata. Dunia di dalam sebuah *game online* bisa menjadi sebuah alam mimpi (fantasi) yang kita dapat bergerak sesuai kemampuan kita. Dunia yang mempunyai aturan-aturan mereka sendiri dalam menjalani interaksi dengan orang lain. Akibatnya, remaja membiarkan dunia nyata dan tugas di dalamnya seseorang yang kecanduan *game online* cenderung dengan sensasi yang tinggi dan mendambakan pengalaman-pengalaman baru yang menggairahkan, dimana perihal tersebut diperoleh dengan adanya faktor *sensation seeking* yang bersemi dalam diri seseorang.¹¹

Analisa Bivariat

Analisa Hubungan *Sensation Seeking* dengan Kecanduan *Game Mobile Legend*

Hasil uji analisa statistik diketahui nilai korelasi (r) adalah positif sebesar 0,447 yang berarti adanya hubungan korelasi yang sedang dengan nilai *p-value* (0,000) < 0,05 menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *mobile legend* pada mahasiswa FK UISU. Hal ini menunjukkan semakin tinggi *sensation seeking* maka kecanduan permainan *online* pada mahasiswa juga semakin tinggi.

Ketidakterpaparan seseorang dalam beradaptasi di lingkungan sosial menjadi salah satu yang menyebabkan seseorang mencari aktivitas untuk melakukan pelarian (*escapism*) ke dunia virtual, yakni *game online*. Seseorang dapat dengan bebas berinteraksi dan juga bersosialisasi dalam *game online* yang dimainkan, tanpa khawatir dengan evaluasi

negatif orang lain, ataupun norma sosial yang berlaku di lingkungan. Seseorang yang memiliki *sensation seeking* yang tinggi sering mudah merasa bosan dengan situasi berulang. Hal ini menjadi sebab perlunya sebuah sarana yang dapat memfasilitasi untuk melarikan diri (*escapism*) dari kejenuhan dan rasa bosan yang menghampiri, diantaranya adalah *game online*. Seseorang yang menggunakan *game online* sebagai sarana untuk melarikan diri (*escapism*) dari emosi negatif akibat kejenuhan, dapat menyebabkan masalah dalam penggunaan waktu bermain.

KESIMPULAN

Sensation seeking berhubungan dengan tingkat kecanduan *mobile legend* pada mahasiswa/mahasiswi Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara dengan nilai korelasi (r) adalah positif sebesar 0,447 menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan. Mahasiswa/mahasiswi memiliki tingkat *Sensation Seeking* pada kategori sedang yaitu 32 orang (40%). Mahasiswa/mahasiswi memiliki tingkat kecanduan *mobile legend* pada kategori sedang yaitu 41 orang (51,3%).

DAFTAR PUSTAKA

1. Fikri M. Fenomena Game Online di Indonesia. Published online 2015.
2. Widiartanto YH. "Mobile Legends" Bakal Buka Kantor di Indonesia. Published 2018. <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/03/16340017/mobile-legends-bakal-buka-kantor-di-indonesia>
3. APJII. Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. Published 2017. <https://apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>

4. Hadijah S. Alasan Kecanduan Main Game dan Cara Berhenti dari kecanduan. Published 2018. <https://www.cermati.com/artikel/alasan-kecanduan-main-game-dan-cara-berhenti-dari-kecanduan>
5. Rokom. Inilah Dampak Kecanduan Game Online. Published 2018. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
6. Whiteside SP, Lynam DR. The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Pers Individ Dif.* 2001;30(4):669-689. doi:10.1016/S0191-8869(00)00064-7
7. Roberti JW. A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking. *J Res Pers.* 2004;38(3):256-279. doi:10.1016/S0092-6566(03)00067-9
8. Ramdhani RA, Rinaldi. Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Game. Published online 2019:1-12.
9. Kholidiyah U. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi. Published online 2013.
10. Novrialdy E. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Bul Psikol.* 2019;27(2):148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402
11. Billieux J, Thorens G, Khazaal Y, Zullino D, Achab S. Computers in Human Behavior Problematic involvement in online games : A cluster analytic approach. *Comput Human Behav.* 2015;43:242-250. doi:10.1016/j.chb.2014.10.055