

Gambaran Durasi Bermain Game Online pada Remaja di Kampung Rawadas, Kelurahan Pondok Kopi, Duren Sawit, Jakarta Timur 2023.

Dzakirosin, Dextra Fairuz

Deskripsi Lengkap: <https://lib.fkm.ui.ac.id/detail.jsp?id=138126&lokasi=lokal>

Abstrak

Abstrak

Masa remaja merupakan fase penting dalam pembentukan identitas, di mana banyak tantangan dapat berdampak pada kesehatan mental dan sosial. Salah satu isu yang signifikan adalah adiksi bermain game online, yang semakin meningkat di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan durasi dan pola adiksi bermain game online pada remaja usia 15–19 tahun di Kampung Rawadas, Jakarta Timur, menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner tertutup dan wawancara terstruktur dari 60 responden yang dipilih secara purposive sampling, terdiri dari 20 pelajar SMP, SMA, dan remaja putus sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 15–17 tahun bermain game selama 1–2 jam (69,6%), sedangkan usia 18–19 tahun lebih banyak bermain lebih dari 2 jam (69,6%). Sebagian besar responden adalah laki-laki (82,6%), dengan mayoritas bermain lebih dari 2 jam (57,9%). Responden dengan pendidikan SMP mendominasi kategori durasi bermain, sementara remaja putus sekolah memiliki durasi bermain lebih pendek. Selain itu, terdapat hubungan signifikan antara durasi bermain dengan penghasilan orang tua ($p\text{-value} = 0,028$), di mana kelompok penghasilan lebih rendah cenderung bermain lebih lama.

Penelitian juga menemukan bahwa dukungan dari keluarga dan teman berhubungan signifikan dengan durasi bermain game. Dukungan ibu, bapak, saudara, teman sekolah, dan teman rumah meningkatkan peluang bermain lebih dari 2 jam, dengan Odds Ratio (OR) yang berkisar antara 6,750 hingga 16,333. Hasil ini menyoroti perlunya perhatian terhadap peran keluarga dan lingkungan sosial dalam mengatasi pola bermain game yang tidak sehat.

Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi pola bermain game online di kalangan remaja dan menggarisbawahi pentingnya intervensi komprehensif untuk mengelola dampak negatif dari adiksi game online, khususnya di kawasan perkotaan seperti Kampung Rawadas.

Abstract

Adolescence is a crucial phase in identity formation, marked by various challenges that can impact mental and social well-being. One significant issue is online gaming addiction, which has been escalating in the digital era. This study aims to describe the duration and patterns of online gaming addiction among adolescents aged 15–19 in Kampung Rawadas, East Jakarta, using a descriptive quantitative approach. Data were collected through structured questionnaires and interviews with 60 purposively selected respondents, comprising 20 junior high school students, senior high school students, and school dropouts.

The findings indicate that the majority of respondents aged 15–17 played games for 1–2 hours (69.6%), while those aged 18–19 were more likely to play for over 2 hours (69.6%). Most respondents were male (82.6%), with the majority playing for more than 2 hours (57.9%). Respondents with junior high school education dominated the gaming duration categories, while school dropouts tended to have shorter gaming durations. Additionally, a significant relationship was found between gaming duration and parental income ($p\text{-value} = 0.028$), with lower-income groups tending to play for longer periods.

The study also revealed a significant association between gaming duration

and support from family and peers. Support from mothers, fathers, siblings, school friends, and neighborhood friends significantly increased the likelihood of gaming for more than 2 hours, with Odds Ratios (OR) ranging from 6.750 to 16.333. These findings highlight the need for attention to the role of family and social environments in addressing unhealthy gaming patterns. This research provides a deeper understanding of the factors influencing online gaming patterns among adolescents and underscores the importance of comprehensive interventions to mitigate the negative impacts of gaming addiction, particularly in urban areas like Kampung Rawadas.