

Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Konsep Diri pada Mahasiswa = The Relationship between Online Game Addiction and Self-concept in College Students

Sheren Audina, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920518319&lokasi=lokal>

Abstrak

Game online merupakan salah satu sarana sumber hiburan yang berkembang pesat seiring dengan meningkatnya penggunaan internet. Banyaknya pengguna game online di berbagai kalangan usia membuat para pemain game online rentan terhadap kecanduan game online. Kecanduan game online dapat menjadi faktor yang mempengaruhi konsep diri individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online dengan konsep diri pada mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan, yaitu penelitian kuantitatif dengan desain penelitian cross sectional pada 222 mahasiswa Universitas Indonesia yang bermain game online pada rentang usia dewasa muda 18-23 tahun. Responden didominasi oleh mahasiswa S1 dan angkatan 2019. Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu kuesioner Game Addiction Inventory for Adults (GAIA) untuk kecanduan bermain game online dan kuesioner Tennessee Self Concept Scale Second Edition Short Form untuk konsep diri. Temuan pada penelitian ini menggambarkan 59% mahasiswa memiliki tingkat kecanduan game online sedang dan 50,9% mahasiswa memiliki konsep diri sedang. Hasil analisis memperoleh nilai $p=0,001$, sehingga membuktikan adanya hubungan kecanduan bermain game online dengan konsep diri. Penelitian ini merekomendasikan pelayanan kesehatan untuk menciptakan program dan konseling khusus bagi mahasiswa kecanduan game online.

.....Online games are a means of entertainment sources that are growing rapidly along with the increasing use of the internet. The large number of online game users of various ages makes online game players vulnerable to online game addiction. Addiction to online games can be a factor that affects individual self-concept. This study aims to determine the relationship between online game addiction and self-concept in college students. The research method used was quantitative research with a cross-sectional research design on 222 University of Indonesia students who played online games in the age range of young adults 18-23 years. Respondents were dominated by the undergraduate student of 2019. The research instruments used were the Game Addiction Inventory for Adults (GAIA) questionnaire for online game addiction and the Tennessee Self Concept Scale Second Edition Short Form questionnaire for self-concept. The findings in this study illustrate that 59% of students have a moderate level of online game addiction and 50.9% of students have a moderate self-concept. The results of the analysis obtained a value of $p = 0.001$, thus prove there is a relationship between online game addiction and self-concept. This study recommends health services to create special counseling and programs for students who addicted to online games.