

TINGKAT DEPRESI PENGGUNA GAME ONLINE STUDI KASUS REMAJA KOTA PALOPO

NUR ILMAN, HASBIAH BAKRI

AMIK Ibnu Khaldun Palopo

e-mail: nurilmansyah@gmail.com, hasbiahbakri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan kuisioner online dalam mengukur tingkat depresi remaja pengguna gim online. Persyaratan untuk mengikuti serangkaian tes depresi bagi remaja adalah selain sering menggunakan gim online memiliki juga email google. Untuk pengujian sistem ini sebanyak 67 orang remaja melakukan uji coba google form ini dengan mengisi secara online setelah beraktifitas bermain gim online, sebanyak 21 pertanyaan pada kuisioner ini menggunakan standar BDI-II. Hasil pengujian kuisioner ini menggunakan metode black box yang diujikan oleh ke 67 remaja tersebut dimana sistem berjalan dengan baik semua aktifitas kegiatan berupa masukan sistem dan keluaran sistem berjalan dengan baik. Selain itu google form sangat disukai oleh responden remaja kemudahan akses dan kemudahan penggunaan menjadi penentu bahwa pemanfaatan google form dalam mengisi test depresi remaja berjalan sangat bagus, selain itu mereka diminta tanggapannya tentang google form dimana mereka sangat menyukai penggunaan google form dalam mengukur tingkat depresi. Perasaan sedih mempunyai hubungan yang signifikan dengan depresi karena nilai t hitung ($9,011$) > t tabel ($1,966144$), Variabel *Gagal* (X_2) memiliki nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel. Karena nilai t hitung ($2,212$) > t tabel ($1,966144$), maka H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh signifikan dari *perasaan gagal* (X_2) terhadap Depresi (Y).

Kata Kunci : Depresi, Game Online, BDI-II

ABSTRACT

This study aims to develop an online questionnaire to measure the level of depression in online game users. The requirement to take a series of depression tests for teenagers is that apart from frequent use of online games, they also have a Google email. For testing this system, 67 teenagers tested this google form by filling in online after playing online games, as many as 21 questions in this questionnaire using the BDI-II standard. The results of this questionnaire test used the black box method which was tested by the 67 teenagers where the system was running well, all activities in the form of system input and system output were running well. In addition, the google form was highly favored by teenage respondents. The google form in filling out the adolescent depression test went very well, besides that they were asked for their responses about the google form where they really liked the use of the google form in measuring the level of depression. Feeling sad has a significant relationship with depression because the value of t count (9.011) > t table (1.966144), the Failed Variable (X_2) has a t -count value greater than the t -table value. Because the value of t count (2.212) > t table (1.966144), then H_0 is rejected. Therefore, it can be concluded that partially there is a significant effect of feeling of failure (X_2) on depression (Y).

Keywords: 3 Depression, Online Games, BDI-II

PENDAHULUAN

Pengisian Kuisioner saat ini dapat digunakan untuk menentukan kesehatan mental seseorang, hasil pengisian kuisioner disimpan dalam bentuk file setiap orang menghasilkan data-data, Data-data yang jumlahnya besar dapat dikumpulkan untuk mengidentifikasi faktor-faktor

yang membuat orang lebih rentan terhadap penyakit mental, dengan meningkatkan akurasi diagnosa sehingga memperoleh perawatan yang lebih efektif serta dapat mengetahui faktor-faktor mana yang dapat membuat remaja rentan terhadap sesuatu. Untuk menentukan kondisi mental remaja diperlukan langkah-langkah pelaporan keadaan diri remaja sehingga dapat disusun secara sistematis laporan diri mereka dalam proses penentuan kesehatan mental mereka. (Holländare; & Andersson; Ingemar Engström, 2010).

Aktualisasi identitas diri remaja biasanya berlangsung dalam konteks keluarga dan teman sebaya melalui pelbagai sarana pendukung baik yang bersifat dalam jaringan (on line) atau luar jaringan. Identitas diri remaja Pengguna game online point blank membawa konsekuensi psikologis terutama pada aspek afeksi pemangku identitas diri. Kondisi perasaan subjek tidak hanya bergantung pada tingkatan pangkat tetapi juga peranan atribusi subjek dalam merekonstruksi perasaan subjek atas identitas dirinya tersebut (Marwing, A; Ilman, N, 2014)

Hubungan sosial online melalui Internet tidak terkait dengan penuaan dan penyakit, Modal ikatan social secara online yang lebih tinggi memiliki tingkat depresi yang lebih rendah, pengguna internet lebih rendah depresinya dibandingkan dengan non pengguna internet dikalangan orang dewasa, ini menunjukkan aktifitas penggunaan internet dikalangan orang dewasa dapat mengurangi tingkat depresi (Yoon, H; Lee, O; Beeum, K; & Gim, Y, 2016)

Salah satu platform aplikasi dalam pengisian kuisioner form online yang dapat dimanfaatkan yaitu Aplikasi Google form dimana aplikasi tersebut dapat digunakan setelah pengguna memiliki akun gmail untuk masuk ke sistem dimana pengguna dapat juga terhubung ke Google Drive dan Google Docs (Masbullah, Yuniar, S, 2022, Azis & Shalihah, 2020) Penggunaan media online berupa Google Form cukup membantu siswa kelas 5 SD Al-Kautsar Bandar Lampung dalam penyelesaian permasalahan matematika serta berdasarkan kuisioner yang telah diberi bahwa ketertarikan siswa kelas 5 SD Al-Kautsar Bandar Lampung cukup baik (Parinata, D; Puspanintyas, N, 2021).

Beberapa penggunaan kuisioner secara online telah dilakukan menggunakan google form akan tetapi penggunaan google form dalam mengisi kuisioner untuk mengukur tingkat depresi masih sangat minim sehingga penelitian ini memanfaatkan Google Form untuk melakukan survei tingkat depresi pengguna Game Online dikalangan remaja kota Palopo serta mengukur hubungan antara perasaan sedih gagal depresi remaja dengan bermain game online

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kuantitatif dan deskriptif. Teknik pengambilan sampel adalah non probability sampling selain itu dilakukan uji hipotesis t dan korelasi analitik. dengan melibatkan Para remaja yang telah memiliki account google dipersilahkan untuk mengisi form google pada link yang telah disediakan, remaja yang diambil sampel sebanyak 67 orang dengan berbagai latar belakang gim online yang disukai, kuisioner form google ini digunakan untuk menggantikan penggunaan kertas hasil pengisian jawaban dihitung dan di export ke google sheet, remaja yang diminta untuk mengisi kuisioner terdiri dari remaja sekolah tingkat SMU hingga Perguruan Tinggi dengan durasi waktu mereka menggunakan game online minimal 1 jam perhari. selain itu tingkat umur dari 16 tahun hingga 25 tahun, untuk jenis game yang dimainkan adalah booble shooter, Domino, Ludo King PUBG serta Mobile Legend.. Pengisian Kuisioner ini menggunakan alat tes ukur Depresi dengan Beck Depression Inventory sebanyak 21 model BDI-II pertanyaan yang diajukan kepada pengguna game online. selain pengisian data melalui kuisioner dilakukan secara online

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Google Form merupakan salah satu aplikasi berupa *template* formulir atau lembar kerja yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. Aplikasi ini bekerja di dalam penyimpanan awan *Google Drive* bersama aplikasi lainnya seperti *Google Sheet*, *Google Docs*, dan pengayaan lainnya. *Template* ini sangat mudah dipahami dan digunakan, serta tersedia dalam banyak pilihan bahasa (Slamet, 2016)

Pada google form terdapat dua belas jenis field , Sembilan jenis pertanyaan serta tiga jenis lainnya merupakan isian teks gambar dan file, dari setiap field menyertakan tombol salin pada aplikasi cloud(awan) google banyak jenis aplikasi yang tersedia secara cloud yaitu aplikasi docs,slide dan sheet , pemanfaatan aplikasi google ini sudah sangat familiar karena terintegrasi dengan Jenis Handphone android, Setiap field menyertakan tombol salin untuk menduplikasi field. hal tersebut merupakan cara sederhana untuk menambahkan pertanyaan serupa ke formulir. (Ihsan;N,Tiwow;& Saleh,, 2020,)

Kuisisioner yang dibuat adalah menggunakan form online yang di kembangkan oleh google yaitu google form sehingga penelitian tingkat depresi dikalangan remaja dibuat dalam bentuk survey online kepada responden secara online setelah hasil survey tadi dapat di pindahkan dalam bentuk sheet yaitu google sheet. Penelitian ini juga menggambarkan bahwa penggunaan google form dikalangan remaja untuk mengisi form survei kuisisioner dari 67 orang diminta tanggapannya bahwa adalah 25 orang atau 37 % sangat suka ,27 % atau 18 Orang menjawab suka dengan google form , dan sama juga jawaban tidak suka sebanyak 18 % sedang tidak menyukai sama sekali sebanyak 18 % juga . Selain itu kemudahan dalam mengakses google form adalah bagian dari pertanyaan kuisisioner ini dimana sebanyak 48 orang atau sekitar 72 % sangat mudah dan sisanya adalah 12 orang atau 18% itu mudah di akses dan 5 orang atau 7 % adalah sulit dan 2 orang atau 3% sangat sulit d akses.Kemudahan akses dan tampilan yang menarik adalah salah faktor penyebab mahasiswa keperawatan cenderung menggunakan google form dalam melakukan peminjaman peralatan laboratorium serta lebih efisien (Zulmedia, 2021).

Daftar pertanyaan pada pengisian kuisisioner google form untuk mengukur tingkat depresi mengacu pada standar BDI II yang telah direvisi pada tahun 1996 dengan tujuan lebih konsisten pada kriteria DSM-IV dengan jangka waktu lebih lama lagi yaitu selama 2 minggu acuan pertanyaan ini bukan sebagai alat diagnose (Beck, A. T., Steer, R. A., & Brown, G, 1996)

Setiap hari untuk setiap responden akan direkam dalam sebuah data base laporan ukuran tingkat depresi untuk penggunaan google form ini hanya menggunakan dokumen worksheet(Google sheet), setiap responden akan mengisi form setelah melakukan kegiatan gim online dan akan tercatat untuk setiap hari selama 2 minggu, adapun tahap-tahap sistem yang diusulkan adalah

1. Responden mengisi Biodata seperti email, Nama, Umur, Jenis Kelamin, tanggal dan hari pengisian serta judul gim yang baru saja dimainkan
2. Sistem akan menyimpan dalam google form
3. Sistem akan di export dalam google sheets
4. Data akan disimpan dalam Drive google.

Pada rancangan tampilan dibawah ini model pengisian Email,Nama,Umur Hari Survei dan Jenis atau Judul Gim yang digunakan menggunakan format jawaban singkat untuk jenis kelamin model kolom dan tanggal mode tanggal.

Beck Depression Inventory (BDI) pertama kali dikembangkan oleh Dr. Aaron T. Beck pada tahun 1961 kemudian pada tahun 1996 dimodifikasi lagi oleh Skala BDI adalah salah satu alat tes untuk mengukur tingkat depresi. Ward, Mendelson, Mock dan Erbaugh dengan 21 butir pertanyaan dalam bentuk multiple choice (Gary Gorth & Marnat, 2003).

Pengembangan Instrumen Kuisiener tetap mengacu pada standar yang ditetapkan oleh standar BDI-II yaitu dengan skala 0 sampai dengan 3 dimana butir pertanyaan tersebut adalah perasaan sedih ketika bermain, perasaan tentang masa depan Perasaan gagal, perolehan kepuasan, perasaan bersalah secara langsung dapat dintegrasikan ke google quiz.

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode black box dimana beberapa aktifitas pengguna dilakukan ujicoba seperti desain pertanyaan, pratinjau dengan hasil berdasarkan tabel dibawah

Tabel 1 Hasil Uji Black Box

Kegiatan Pengujian	Harapan Hasil Pengujian	Hasil Sebenarnya	Jumlah Penguji	Kesimpulan
Masuk ke Sistem Google Form	Menampilkan Form Kuisiener	Sistem berada di Form Google	17	Bagus
Ujicoba Isi Jawaban	Menampilkan Form Jawaban	Sistem berada di Form Google Untuk Jawaban	17	Bagus
Pindahkan hasil ke Google sheets	Sistem berada di google sheet	Sistem berada di google sheet	17	Bagus



Gambar 1. Grafik Hasil Jawaban Dengan Google Form

Berikut ini adalah tabel tentang pengisian kuisioner yang mereka lakukan menggunakan google form dengan pertanyaan standar BDI-II dengan nilai 1 hingga 4 nilai 1 jika menjawab tidak nilai 2 jika menjawab jarang nilai 3 sering dan nilai 4 jika menjawab sangat sering

Tabel 2 Hasil Isian Kuisioner

Pertanyaan	Jumlah	Jawaban			
		4	3	2	1
Perasaan sedih	67	10	10	15	32
Perasaan gagal	67	15	13	12	27
Masa depan	67	7	11	20	29
Kepuasan	67	20	18	16	13

Dari 4 jenis variable perasaan sedih sebahagian besar responden menjawab tidak merasa sedih jika bermain game online atau sebesar 47,7 persen dengan rata-rata jawaban adalah kategori tidak terlalu sedih, perasaan gagal menandakan bahwa perasaan akan kegagalan para pemain game online adalah 40 % menjawab tidak merasa gagal, perasaan akan tentang masa depan dimana sebahagian besar pemain game online menjawab sangat yakin dengan masa depan mereka serta jawab untuk kepuasan dalam bermain game faktor yang mempengaruhi bermain game online adalah faktor internal yaitu kepuasan. Hasil test korelasi non-parametrik spearman signifikansi nilai (nilai p)=0,005 jenis game yang digunakan adalah centre genesis, terdapat korelasi yang signifikan antara pecandu game online dengan depresi yang memiliki hubungan yang lemah (WA Puspitosari, Linanti Ananta, 2009), Semakin tinggi perilaku bermain game online semakin tinggi pula kecanduan game online memiliki hubungan rendah dengan hasil $r = 0,342$ masuk dalam kategori rendah (ME Ayu, IN Rosyidah & Iva Milia, 2018) tingkat keyakinan yang digunakan pada penelitian ini adalah 95 % dengan $\alpha = 5\%$, Degree of Freedom Ftabel lebih kecil dari F hitung $2,24565 < 120,232$ maka perasaan sedih, perasaan gagal bermain berpengaruh secara significant dengan stress.

Tabel 3. Uji Hipotesa

Model	Koefisien tidak terstandar		Koefisien standar	t	Sign
	β	Std Error	Beta		
Constant	1,212	0.140		8.75	0.0001
X1	0.321	0.036	0.334	9.011	0.0002
X2	0.088	0.034	0.121	2.212	0.0245

Variabel *Sedih* (X1) memiliki nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel. Karena nilai t hitung ($9,011 > t$ tabel ($1,966144$), maka H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari perasaan sedih (X1) terhadap depresi (Y). Variabel *Gagal* (X2) memiliki nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel. Karena nilai t hitung ($2,212 > t$ tabel ($1,966144$), maka H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh signifikan dari *persaan gagal* (X2) terhadap Depresi (Y).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa google form adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pengisian pengukuran Depresi remaja pengguna gim online dapat dikembangkan dengan 21 pertanyaan standar BDI-II dan dilakukan dengan ujioba semua

aktifitas kegiatan pengujian telah dilaksanakan ,selain itu pertimbangan yang lain adalah bahwa google form digunakan dikalangan remaja cenderung mereka sangat menyukai untuk penggunaannya serta kemudahan untuk diakses form ini, Variabel *Sedih* (X1) memiliki nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel. Karena nilai t hitung (9,011) > t tabel (1,966144), maka H₀ ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari perasaan sedih (X1) terhadap depresi (Y). Variabel *Gagal* (X2) memiliki nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel. Karena nilai t hitung (2,212) > t tabel (1,966144), maka H₀ ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh signifikan dari *perasaan gagal* (X2) terhadap Depresi (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- Beck, A. T., Steer, R. A., & Brown, G. (1996). Beck Depression Inventory–II (BDI-II). *psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2F00742-000*, 0.
- Gary Gorth & Marnat. (2003). *Handbook of Psychological Assesment*. California USA: Wiley.
- Ihsan;N,Tiwow;& Saleh,. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Form dalam Monitoring Kegiatan Kuliah. *http://ojs.unm.ac.id/semnasfisika*, 21-24.
- MARWING,A;ILMAN,N. (2014). Identitas Diri Remaja Pengguna Game Online: Point Blank Studi Fenomologi pada remaja kota Masamba. *SNATI.journal.uui.ac.id*, 43-47.
- Masbullah1, Salmi Yuniar Bahri. (2022). Penggunaan Google Forms Untuk Pembuatan Soal Ujian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 154-159.
- ME Ayu, IN Rosydah & Iva Milia. (2018). Hubungan Kecanduan game Online dengan perilaku Agresif Remaja (Studi Kasus SMP Sawunggaling) . *Skripsi.repo.stikesicme-jbg.ac.id/805/*, 30-32.
- Parinata,D;Puspanintyas,N. (2021 (3)). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap. *jurnalmathema*, 56-65.
- Slamet. (2016). OTAK-ATIK GOOGLE FORM UNTUK PEMUATAN KUISIONER PEMUSTAKA. *e-journal.usd.ac.id*, 22-28.
- WA Puspitosari,Linanti Ananta. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Depresi. *Mutira Medica Journal vol 9 No.1*, 50-56.
- Yoon,H;Lee,O;Beeum,K;& Gim,Y. (2016 Vol.16 Issue 5). Effects of Online Social Relationship on Depression. *The Journal of the Korea Contents Association*, 623-637.
- Zulmedia, S. (2021). EVALUASI PEMANFAATAN GOOGLE FORM SEBAGAI ALAT . *JURNAL PENGELOLAAN LABORATORIUM SAINS DAN TEKNOLOGI*, 40-46.