

Abstrak

Latar belakang: Pengguna *online game* di seluruh dunia sangat banyak jumlahnya. Kecanduan pada *online game* bisa membawa dampak yang sangat buruk bagi penderitanya, baik dari aspek fisik maupun psikologis. Dari aspek psikologis, buruknya hubungan sosial dengan keluarga dan teman, menyebabkan pecandu *online game* seringkali terisolasi dari masyarakat dan rentan menderita gangguan psikiatri, salah satunya adalah depresi.

Tujuan penelitian: Untuk mengetahui skor depresi pada pecandu *online game* dan menganalisis hubungan antara kecanduan *online game* dengan depresi.

Metode penelitian: Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif non-eksperimental dengan rancangan penelitian "*cross sectional study*". Analisis data akan dilakukan dengan alat bantu program SPSS 16 dengan metode analisis korelasi *Spearman*. Subyek penelitian adalah pemain *online game* di *game centre Genesis* berusia 17-24 tahun. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 64 orang. Subyek diminta untuk mengisi kuisioner *online game addict* dan kuisioner depresi. Kuisioner *online game addict* yang digunakan adalah kuisioner dari Astuti (2005), sedangkan untuk menilai skor depresi digunakan *Beck Depression Inventory Scale* (BDI).

Hasil penelitian: Dari 64 subyek yang diteliti, 35 orang (54,7%) merupakan *low addiction*, sedangkan 29 orang (45,3%) merupakan *high addiction*, sedangkan jumlah penderita depresi, dari 64 subyek yang diteliti, 39 subyek (60,9%) dinyatakan normal (tidak menderita depresi), 16 orang (25%) menderita depresi ringan, 8 orang (12,5%) menderita depresi sedang, dan 1 orang (1,6%) menderita depresi berat. Hasil analisis menggunakan tes korelasi *non-parametric Spearman* dan table kekuatan hubungan Sugiyono menunjukkan hubungan yang lemah antara kecanduan *online game* dengan skor depresi (sig 0,005; koefisien korelasi 0,348).

Kesimpulan: terdapat korelasi atau hubungan yang lemah antara depresi dan kecanduan *online game*.

Kata kunci: depresi, *online game*, pecandu

Abstract

Background: There are a lot of online gamers around the world. Addiction to online game can cause many bad effects to the people, both physical aspect and psychological aspect. In psychological aspect, bad relation between online game addict to their families and friends usually cause isolation from the community, which can induce some psychiatric disorder, for example depression.

Objectives: Identify depression score in online game addict and analyze the relation between depression score and the addiction to online game.

Methods: This study is a descriptive non-experimental study. This study uses cross sectional method. Data analysis uses SPSS 16 with Spearman non-parametric correlation method. The subject is online gamer in Genesis game centre attain the age of 17-24 year old. The number of subject is 64. Subjects are asked to fill the questionnaire of online game addiction and depression. Questionnaire online game addiction used in this study is questionnaire from Astuti (2005), and depression determined with Beck Depression Inventory (BDI).

Results: From 64 subjects, 35 subjects (54,7%) are low addiction, and then 29 subjects (45,3%) are high addiction. Moreover, about depression, from 64 subjects 39 subjects (60,9%) are normal and 16 subjects (25%) suffer mild depression, 8 subjects (12,5%) suffer moderate depression, and 1 subject (1,6%) suffers severe depression. Analysis result by Spearman non-parametric correlation test and Sugiyono correlation strength table showed weak correlation between online game addiction and depression score (sig 0,005; correlation coefficient 0,348).

Conclusion: There is weak correlation between online game addiction and depression score.

Keyword: depression, online game, addict