

Karakteristik Pelaku Game Online di Kabupaten Pacitan Tahun 2022 Dengan Model Logistik Biner

Ashuri Hidayat ^{a,1}, Eka Danik Prahastiwi ^{b,2,*}, Dedi Dwi Cahyono ^{c,3}

^a STAI Al-Fattah Pacitan, Jl. Nawangan Km. 02 Jatimalang Arjosari, 63581, Indonesia

^b Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Jl. Gajah Mada No. 20, 63512, Indonesia

^c Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl. A.Yani, Pabelan Sukoharjo, 57162, Indonesia

¹ prahastiwidanik@isimupacitan.ac.id*

* corresponding author

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima: 20 Januari 2023

Direvisi: 15 Februari 2023

Diterbitkan: 30 Maret 2023

Kata Kunci

Karakteristik

Pelaku

Game Online

Model

Logistik Biner

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan data primer yaitu hasil survei di kabupaten Pacitan yang terdiri dari 12 kecamatan. Data yang digunakan adalah penduduk dengan kategori usia diatas 9 tahun dengan total respon sebanyak 44.748 orang. Dalam penelitian ini variabel status pemain game online akan digunakan dalam kategori pemain game online dan bukan pemain game online. Sedangkan untuk variabel bebas akan digunakan 2 variabel untuk menjelaskan status pemain game online ditinjau dari jenis kelamin dan tingkat pendidikan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis inferensial dan regresi logistik biner. Data diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2016 dan SPSS Statistics 22. Hasil penelitian terhadap karakteristik pemain game online barat dengan indikator jenis kelamin, status pendidikan, menggunakan metode regresi logistik biner menyimpulkan bahwa secara umum pemain game online didominasi oleh laki-laki dengan tingkat pendidikan (SMA). Melalui model regresi logistik biner diperoleh nilai overall percentage correct sebesar 75,60 persen, yang berarti model yang digunakan mampu memprediksi status perokok aktif berdasarkan indikator yang digunakan sebesar 75,60 persen.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, internet sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet semakin meningkat dari tahun ke tahun. Dari yang tadinya harus menggunakan modem untuk mengakses internet, saat ini, hampir di seluruh tempat menyediakan fasilitas internet bahkan secara gratis. Berdasarkan wilayah, pengguna internet di Indonesia terbesar adalah di Pulau Jawa, yaitu sebanyak 58.08% (APJII, 2017). Perangkat yang digunakan dalam mengakses internet paling banyak adalah smartphone/tablet (44,16%) dibandingkan komputer/laptop. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia ketika mengakses internet, salah satunya adalah bermain game online, yaitu sebesar 54,13% (APJII, 2017). Perkiraan jumlah gamer di Indonesia saat ini mencapai 34 juta orang; 19,9 juta orang dari jumlah gamer di Indonesia diantaranya merupakan gamer online berbayar (Rachmawati, 2018). Menurut Trihendrawan (2018), Indonesia diperkirakan memiliki lebih dari 60 juta pemain game mobile (gamer) dan dipercaya akan terus bertumbuh hingga mencapai 100 juta

pemain pada tahun 2023. Mobile games memang paling mudah untuk diakses dibandingkan dengan PC games, di mana hampir seluruh remaja di Indonesia memiliki smartphone/tablet.

Banyak sekali permainan di smartphone yang dapat diunduh secara gratis, sehingga siapapun dapat memainkannya. Selain dapat diunduh secara gratis, seseorang dapat memainkan mobile game dengan mudah karena smartphone dapat dibawa oleh penggunanya dengan mudah. Bermain mobile game juga dapat dilakukan oleh seseorang yang berjenis kelamin laki-laki ataupun perempuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anwari (2018), mobile gamers terbanyak berada pada rentang usia 13–24 tahun. Beberapa faktor yang dapat berhubungan dengan adiksi game online pada remaja, yaitu hubungan orangtua dengan anak, sekolah, dan teman sebaya. Hubungan sekolah dan teman sebaya adalah mediator dari keterkaitan antara hubungan remaja dengan adiksi game online (Zhu, Zhang, Yu, & Bao, 2015). Individu yang memainkan game online secara terus menerus, dapat menjadi kecanduan game online. Terdapat empat kategori adiksi game online (Freimuth, 2008), yaitu recreational level, at-risk level, problematic use, dan fully addict. Kategori tersebut merupakan sebuah kontinum, di mana Freimuth (2008) menjelaskan bahwa perilaku adiksi merupakan suatu rangkaian perilaku dari yang awalnya hanya mencoba, hingga seseorang mengulangi perilakunya secara konsisten dan sulit untuk terlepas dari perilakunya tersebut.

Internet dalam era globalisasi menjadi sebuah pusat informasi yang dapat diakses oleh siapa saja dari berbagai tempat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Pengembangan dari internet, misalnya yang ada di Indonesia yaitu aplikasi Gojek, Bukalapak, dan WhatsApp. Teknologi dalam bentuk aplikasi tersebut merupakan sarana komunikasi yang dapat menunjang kehidupan sehari-hari manusia, yang mana dapat mempermudah, mempercepat, dan membantu aktivitas manusia. Pada masa sekarang ini banyak kesalahan dalam penggunaan game tersebut, yang mana seringkali para penikmatnya sampai lupa waktu dan lebih parahnya lagi ada yang sampai mengganggu kesehatan, baik itu kesehatan jasmani ataupun rohani. Kegiatan yang dilakukan, secara langsung maupun tidak akan mempengaruhi perilaku di lingkungan masing-masing. Penelitian ini mencoba mengungkap siapa saja yang banyak terlibat dalam perilaku ini dan rentang tingkat pendidikan pemain. Fokus penelitian hanyalah pada pemain game online di kabupaten pacitan yang terdiri dari 12 Kecamatan dengan segala bentuk permainan game online

2. Metode

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dan inferensia. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai karakteristik pemain game online di Kabupaten Pacitan dilihat dari pengeluaran dan variabel – variabel sosial yang terkait (status pendidikan, dan jenis kelamin).

Sedangkan, untuk analisis inferensia penulis menggunakan regresi logistik biner. Analisis ini digunakan untuk melihat hubungan antara variabel terikat yang bersifat biner yakni status pemain game online (1 : Pemain game online 0 : Bukan pemain) dengan variabel-variabel bebas yang telah ditetapkan pada penelitian ini. Data diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2016 dan SPSS Statistics 22. Tahapan dalam regresi logistik biner adalah sebagai berikut:

1. Pembentukan Model

Model regresi logistik yang akan terbentuk adalah sebagai berikut:

$$(x) = \beta_0 + \beta_1x_1 + \beta_2x_2 + \beta_3x_3 + \dots + \beta_nx_n \quad (1)$$

keterangan:

(x) : logit n (x)

β_0 : estimasi parameter regresi

$\beta_1 \dots \beta_n$: estimasi nilai parameter atau koefisien regresi

$x_1 \dots x_n$: variabel independen

2. Pengujian Parameter

Pengujian ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen dalam model.

1. $H_0: \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = \dots = \beta_j$ (tidak ada pengaruh signifikan dari variabel independen terhadap status pemain game online)

- H_1 : minimal terdapat satu $\beta_j \neq 0$ (ada pengaruh signifikan dari variabel independen terhadap status pemain game online)
2. Tingkat signifikansi (α): 5 persen
 3. Statistik uji yang digunakan adalah Omnibus Test
 4. Keputusan tolak H_0 jika p-value $< 0,05$
 5. Jika keputusan yang diperoleh tolak H_0 , dapat disimpulkan bahwa minimal terdapat satu variabel independen yang berpengaruh signifikan terhadap status pemain game online
3. Rasio Kecenderungan (*Odds Ratio*)
Odds Ratio merupakan suatu ukuran untuk melihat seberapa besar kecenderungan variabel independen terhadap variabel dependen yang dalam penelitian ini adalah status pelaku game online. Nilai *odds ratio* yaitu nilai dari $\exp(\beta)$ pada variabel independen yang signifikan dan mempengaruhi status pemain game online. Nilai β yang semakin besar mengindikasikan kecenderungan variabel independen terhadap pemain game online juga semakin tinggi

Regresi logistik merupakan suatu metode analisis statistika yang menjelaskan hubungan antara variabel dependen yang bersifat kategorik, dan variabel independen lainnya yang bisa bersifat interval atau kategorik (Hosmer & Lemeshow, 2000). Model regresi logistik pada dasarnya ada yang bersifat biner atau dikotomi tergantung pada banyak kategori yang digunakan (Agresti, 1990). Model regresi logistik biner digunakan pada data yang memiliki kategori bernilai 0, dan 1. Regresi logistik tidak secara langsung memodelkan variabel dependen (Y) dengan variabel independen (X), melainkan melalui transformasi variabel ke variabel logit yang merupakan natural log dari odds rasio. Model regresi logistik dengan n variabel independen dapat dimodelkan sebagai berikut:

$$(2) \quad \pi(x) = \frac{\exp(\beta_0 + \beta_1 x_1 + \dots + \beta_n x_n)}{1 + \exp(\beta_0 + \beta_1 x_1 + \dots + \beta_n x_n)}$$

dimana:

$$\pi(x) =$$

$$\frac{\exp(\beta_0 + \beta_1 x_1 + \dots + \beta_n x_n)}{1 + \exp(\beta_0 + \beta_1 x_1 + \dots + \beta_n x_n)}$$

$$(2)$$

dimana:

$$\pi(x) \quad : \text{Peluang kejadian sukses, } 0 \leq \pi(x) \leq 1$$

$$\beta_0 \quad : \text{Intersep}$$

$$\beta_1 \dots n \quad : \text{estimasi parameter regresi logistik}$$

$$x_1 \dots n : \text{nilai variabel independe}$$

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Analisis Deskriptif

Status pemain game online dan Jenis Kelamin

Pengelompokan dilakukan berdasarkan status yaitu pemain game online dan bukan pemain game online dan berdasarkan jenis kelamin. Laki-laki memiliki sifat yang lebih berani mengambil risiko dibandingkan perempuan (Murray, 2003). Pengetahuan tentang Interaksi Sosial merupakan hal yang dapat membuat seseorang memperoleh pandangan yang dinamis tentang kehidupan masyarakat (Prahastiwi: 2021)

TABEL 1. Jumlah dan presentase Pemain game online menurut jenis kelamin

Status_Pemain Game Online	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)
Pemain game online	1.143.077 (98,0%)	23.376 (2,0%)	1.166.453 (100%)
Bukan pemain game online	768.351 (28,3%)	1.942.961 (71,7%)	2.711.312 (100%)
Jumlah	1.911.458	1.966.337	3.877.795

Pada table tersebut dapat dilihat bahwa jumlah pemain game online di kabupaten Pacitan pada tahun 2022 sebanyak 30,08 persen. Pemain game online paling banyak didominasi oleh kelompok laki-laki yakni sebesar 98 persen dari total pemain game online. Artinya, kelompok laki-laki memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk bermain game online dibandingkan dengan perempuan. Hasil ini sama dengan penelitian Dwinta dkk, 2020, dimana laki-laki memiliki persentase yang lebih besar untuk bermain game online. Hal ini dikarenakan laki-laki mengikuti kebiasaan di lingkungannya, dimana bermain game online akan meningkatkan kepercayaan diri dan lebih diterima di lingkungannya karena dianggap lebih modern.

Status pemain game online dan Pendidikan

Pendidikan menjadi salah satu penentu dalam pengambilan keputusan dalam bidang kesehatan. Pendidikan yang tinggi cenderung memudahkan masyarakat menyerap pengetahuan dan informasi menuju hidup sehat Fizza (2022). Selain itu adanya perbedaan tingkat pendidikan menyebabkan perbedaan pengetahuan kesehatan (Rusdani & Esmiralda, 2020).

TABEL 2. Jumlah dan presentase Pemain game online menurut status pendidikan
4.

Status_pemain game online	SD	SMP	SMA	>SMA
Jumlah	(2)	(3)	(4)	
Pemain game Online	270.928 (23,2%)	23.376 (2,0%)	1.166.453 (100%)	
Bukan Pemain	528.799 (19,5%)	581.026 (21,4%)	2.711.312 (100%)	
Jumlah	1.911.458	1.966.337	3.877.795	

Status pemain dan tingkat pendidikan yang ditunjukkan oleh TABEL 2 memberikan gambaran persentase penduduk yang gemar bermain game online dan tidak yang tidak gemar bermain game online berdasarkan kelompok pendidikannya di kabupaten Pacitan. Pada TABEL 2 ditunjukkan bahwa Pemain game online didominasi oleh kelompok penduduk yang memiliki pendidikan SMA yakni sebesar 76,1 persen dari total pemain game online. Sedangkan yang terendah berada di kelompok penduduk dapat dikatakan bahwa pendidikan SMA memiliki pengaruh bagi seseorang untuk bermain game online. Tingkat pendidikan menggambarkan kebiasaan dan sikap seorang.

Analisis Inferensia

TABEL 3. Hasil *Omnibus Test*

	Chi-Square	df	Sig.
Model	1668828,722	8	0,00

Sumber: data diolah

Tabel omnibus test pada TABEL 3 menunjukkan bahwa variabel yang digunakan dalam model memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Dengan kata lain model regresi logistik yang digunakan sudah fit.

TABEL 4. Tabel Klasifikasi dan *R-square*

Percentage Correct	75,60%
<u>Nagelkerke R-Square</u>	<u>0,37</u>

Sumber: data diolah

Pada tabel klasifikasi diatas menunjukkan bahwa model memiliki akurasi 75,6 persen dalam memprediksi data. Nilai Nagelkerke R-Square sebesar 0,37 menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen adalah sebesar 37%, dan terdapat faktor lain (63%) di luar model yang menjelaskan variabel independen. Hal ini menunjukkan bahwa model yang digunakan sudah memiliki akurasi yang cukup baik.

Pada bagian selanjutnya akan disajikan model regresi logistik biner untuk mengetahui karakteristik apa yang mempengaruhi seseorang untuk menjadi Pemain game online. Adapun karakteristik yang digunakan pada model ini ada 2 yakni jenis kelamin, status pendidikan. Kategori referensi yang digunakan pada variabel jenis kelamin adalah laki-laki. Kategori referensi pada variabel status pendidikan adalah perguruan tinggi.

TABEL 5. Pendugaan Parameter Regresi Logistik Biner

Parameter	Estimasi	Std. Error	Sig.	Odds Ratio
Jenis Kelamin	2,439	0,003	0	11,48
Status Pendidikan (SD)	1,009	0,004	0	2,74
Status Pendidikan (SMP)	0,831	0,003	0	2,30
Status Pendidikan (SMA)	1,925	0,002	0	6,86

Sumber: data diolah

Pada model regresi logistik biner yang ditunjukkan pada TABEL 5 ditemukan bahwa penduduk yang berjenis kelamin laki-laki memiliki peluang sebesar 11,5 kali lebih besar untuk menjadi seorang pemain game online dibandingkan dengan yang berjenis kelamin perempuan. Karakteristik kedua pada Tabel 5 yakni status pendidikan menunjukkan bahwa penduduk yang memiliki pendidikan maksimal SMA memiliki peluang terbesar yakni 6,9 kali lebih berisiko untuk menjadi pecandu game online dibandingkan dengan yang memiliki pendidikan tinggi. Untuk pendidikan maksimal SD memiliki peluang 2,3 kali lipat untuk menjadi pemain game online dibandingkan dengan yang memiliki pendidikan tinggi. Begitu pula dengan penduduk yang memiliki pendidikan maksimal SMP berisiko 2,7 kali lipat untuk menjadi pemain game online dibandingkan dengan yang memiliki pendidikan tinggi. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas pendidikan di Kabupaten Pacitan secara tidak langsung dapat mempengaruhi keputusan seseorang untuk menjadi pemain game online.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan data primer yakni hasil dari Survei di kabupaten Pacitan yang terdiri dari 12 Kecamatan. Data yang digunakan merupakan penduduk dengan kategori umur diatas 9 tahun dengan total respon 44.748 orang. Pada penelitian ini akan digunakan variabel status pemain game online dengan kategori pemain game online dan bukan pemain game online. Sedangkan untuk variabel independen akan digunakan 2 variabel yang menjelaskan status pemain game online dilihat dari sisi jenis kelamin dan tingkat pendidikan. Adapun variabel yang akan digunakan dapat dilihat pada

TABEL 6. Variabel yang digunakan

Variabel	Symbol	Definisi Operasional	Keterangan
Variabel Terikat Status Pemain	Status_ pemain	Variabel ini mengidentifikasi seorang responden apakah merupakan pemain game online bukan. (Kategorik)	1: Pemain Game Online 0: Bukan pemain*
Variabel bebas Pendidikan terakhir	Status_Pendidikan	Variabel ini menggambarkan pendidikan terakhir yang telah dicapai oleh reponden dilihat melalui ijazah terakhir yang dimiliki. (Kategorik)	1: <SD 2: Tamat SMP/ sederajat 3: Tamat SMA/ sederajat 4: >SMA *
Jenis Kelamin	JK	Jenis kelamin penduduk (Kategorik)	1: Laki-laki 0: Perempuan*

Keterangan: *) kategori referensi

Penelitian mengenai karakteristik pelaku game online dengan indikator jenis kelamin, status pendidikan, menggunakan metode regresi logistik biner didapatkan kesimpulan bahwa secara umum, pemain game online di dominasi oleh kaum pria dengan tingkat pendidikan (SMA). Melalui model regresi logistik biner didapatkan nilai overall percentqage correct sebesar 75,60 persen, yang artinya model yang digunakan mampu memprediksi status pemain game online aktif berdasarkan indikator yang digunakan sebesar 75,60 persen. Selain itu juga dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen yang dimasukkan memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Pada variabel jenis kelamin, seorang laki-laki memiliki resiko 11,5 kali lebih besar untuk menjadi seorang pecandu game online dibandingkan perempuan. Selanjutnya untuk variabel pendidikan. seseorang yang memiliki tingkat pendidikan rendah (SD kebawah) memiliki resiko 6,9 kali lebih besar untuk menjadi seorang pemain game online dibandingkan kategori referensi (Perguruan Tinggi).

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis maka dapat disimpulkan Bahwa model logistik biner adalah model yang paling sesuai untuk menggambarkan karakteristik pelaku game online di Kabupaten Pacitan tahun 2022. Melalui model regresi logistik biner didapatkan nilai overall *percentqage correct* sebesar 75,60 persen, yang artinya model yang digunakan mampu memprediksi status pemain game online berdasarkan indikator yang digunakan sebesar 75,60 persen. Saran yang dapat diberikan penulis saat ini dengan meningkatkan peraturan mengenai siapa saja yang diperbolehkan bermain game online. Selanjutnya diperlukan sosialisasi terus menerus tentang bahaya kecanduan game online kepada siswa dan masyarakat secara luas sehingga pemahaman bertambah. Penelitian selanjutnya disarankan dapat menambah indikator lain, seperti pendapatan dan indikator sosial lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Agresti, A. (1990). CATEGORICAL DATA ANALYSIS. John Willey & Sons.
- Anwari, F. N. (2018). INDONESIA MOBILE GAMERS BEHAVIOR IN 2018 – PART 1. Retrieved from Game Prime: <https://www.gameprime.org/2018/10/indones-ian-mobile-gamers-behavior-in-2018-part-1/>
- APJII. (2017). INFOGRAFIS: PENETRASI & PERILAKU PENGGUNA INTERNET INDONESIA, SURVEY 2017. Chiu, S.-I.,

- Dwinta, E., Sari, L. I., & Puspasari, M. W. (2020). KARAKTERISTIK DAN STATUS KETERGANTUNGAN PEROKOK AKTIF TERHADAP NIKOTIN DI KOTA YOGYAKARTA. 4(1), 44–53. <https://doi.org/10.21927/inpharmmed.v>
- Fizza Anindhita (2022) IDENTIFIKASI KARAKTERISTIK PEROKOK AKTIF DI PROVINSI SUMATERA BARAT TAHUN 2020 DENGAN MODEL LOGISTIK BINER Jurnal Statistika dan Aplikasinya Volume 6 Issue 2, December 2022 e-ISSN: 2620-8369
- Freimuth, M. (2008). ADDICTED? RECOGNIZING DESTRUCTIVE BEHAVIOR BEFORE IT'S TOO LATE. USA: Rowman & LittleField Publisher, Inc.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). PSYCHOSOCIAL CAUSES AND CONSEQUENCES OF PATHOLOGICAL GAMING. *Computer in Human Behaviors*, 144-152.
- Murray, A. M. (2003). COMMUNITY HEALTH AND WELLNESS A SOCIOLOGICAL APPROACH. Mosby
- Prahastiwi, E. D., & Wahyuningsih, D. (2021). BERGESERNYA POLA INTERAKSI SOSIAL KEAGAMAAN ISLAM SELAMA PANDEMI COVID-19. *TAJDIR: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 5(2), 109-121.
- Rachmawati, A. R. (2018, Agustus 6). GAMER INDONESIA DIPREDIKSI CAPAI 34 JUTA ORANG. Retrieved from *Pikiran Rakyat*: <https://www.pikiranrakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamerindonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang428379>
- Rusdani, & Esmiralda, N. (2020). HUBUNGAN TINGKAT PENDIDIKAN DENGAN PERILAKU MEROKOK DENGAN PERILAKU MEROKOK PADA KARYAWAN LAKI-LAKI UNIVERSITAS BATAM. *Zona Kedokteran: Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Batam*, 9(3), 56–64. <https://doi.org/10.37776/zked.v9i3.302>
- Tomato Digital Indonesia. (n.d.). DATA DIGITAL INDONESIA 2019. Retrieved from *Tomato Digital Indonesia*: <http://tomato.co.id/datadigital-indonesia-2019/>
- Trihendrawan, N. (2018, November 4). GAMER MOBILE DI INDONESIA CAPAI 100 JUTA ORANG DI 2020S. Retrieved from *Sindonews.com*: <https://autotekno.sindonews.com/read/1351815/184/gamer-mobile-di-indonesia-capai-100-juta-orang-di-2020-1541323027> VPN Mentor. (n.d.).
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., & Bao, Z. (2015). EARLY ADOLESCENT INTERNET GAME ADDICTION IN CONTEXT: HOW PARENTS, SCHOOL, AND PEERS IMPACT YOUTH. *Computers in Human Behavior*, 159-168
- Novilia Anggraen (2021) GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI JATINANGOR jurnal penelitian dan pengukuran psikologi Volume 10, Nomor 1, April 2021