



GAMBARAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA

SKRIPSI

DISUSUN OLEH:

ODILIA ANGELINE JOFAN WIJAYA

705160133

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2020

 UNTAR Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-06/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Odilia Angeline

NIM : 705160133

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

Gambaran Adiksi *Game Online* pada Remaja

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Jakarta, 11 Juli 2020

Yang Memberikan Pernyataan



Odilia Angeline Jofan Wijaya

 UNTAR Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-07/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Odilia Angeline Jofan Wijaya**
 N I M : **705160133**
 Alamat : **Apartemen Centro City, tower B, Kebon Jeruk
 Jakarta Barat 11510**

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

Gambaran Adiksi *Game Online* pada Remaja

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karya penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan, sehingga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 11 Juli 2020

Yang Membuat Pernyataan



Odilia Angeline Jofan Wijaya

**PROGRAM STUDI SARJANA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA**

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Odilia Angeline Jofan Wijaya
N.I.M. : 705160133
Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi

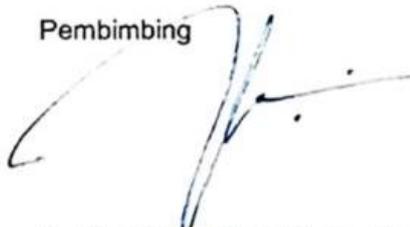
Gambaran Adiksi *Game Online* pada Remaja

Telah diuji dalam sidang Sarjana pada tanggal 30 Juni 2020 dan dinyatakan lulus,
dengan majelis penguji terdiri atas:

1. Ketua : Dr. Rostiana, M.Si., Psi.
2. Anggota : Dr. Riana Sahrani, M.Si., Psi.
Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.

Jakarta, 11 Juli 2020

Pembimbing



Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.

Pembimbing Pendamping



Willy Tasdin, M.Psi., Psikolog

ABSTRAK

Odilia Angeline Jofan Wijaya (705160133)

Gambaran Adiksi *Game Online* pada Remaja; Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.; Willy Tasdin, M.Psi., Psi.; Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i-xii; 93 Halaman; P1-P7; L1-L35)

Adiksi *game online* muncul sebagai masalah yang diakibatkan oleh ketidakmampuan remaja untuk mengontrol dirinya dalam aktifitas permainan. Remaja yang adiktif terhadap *game online* memiliki konsekuensi seperti, kegagalan dalam bidang pendidikan, kehilangan pekerjaan atau kegagalan pernikahan (DSM-V, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara dinamis mengenai faktor yang memengaruhi, karakteristik, dan dampak adiksi *game online* pada remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang didahului oleh adanya proses *screening* menggunakan alat ukur *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (Jap, Tiatri, Jaya & Suteja, 2013), untuk memilih dua partisipan dengan skor tertinggi dan dua partisipan skor terendah untuk diwawancarai lebih mendalam. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan jumlah adiksi yang dimiliki oleh keempat partisipan. Dua partisipan yang adiksi memiliki persamaan pada tujuh dari sembilan karakteristik adiksi *game online* yakni, preokupasi terhadap *game online*, *withdrawal symptoms* ketika permainan dihentikan, *tolerance*, *unsuccessful attempts to control*, penggunaan berkelanjutan, menggunakan *game online* sebagai media pelarian, dan membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan. Karakteristik yang muncul pada semua partisipan adalah menggunakan *game online* sebagai media pelarian. Adiksi *game online* dapat terjadi karena adanya faktor-faktor seperti, ketersediaan internet, *achievement*, hubungan sosial, *immersion*, dan keluarga. Dampak dari keaktifan bermain *game online* yang

muncul pada keempat partisipan berbeda-beda, namun memiliki kesamaan perasaan senang ketika menang dan adanya penundaan terhadap aktifitas lainnya.

Kata Kunci: Remaja, Adiksi *game online*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era digital, penggunaan internet menjadi kebutuhan penting bagi aktivitas masyarakat. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) periode 9 Maret sampai 14 April 2018 menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia berada pada angka 64,8% dari total 264,16 juta jiwa, yaitu 171,17 juta jiwa. Hasil survei APJII menunjukkan adanya peningkatan hasil dibandingkan tahun 2016 dengan jumlah 132.7 juta jiwa (51.79%) dan 2017 dengan jumlah 143,26 juta jiwa (54,68%). Peningkatan yang terjadi selama dua

tahun berturut-turut menunjukkan tingginya keterikatan masyarakat dalam penggunaan internet.

Tingginya keterikatan masyarakat dalam menggunakan internet disebabkan oleh ketersediaan informasi bagi masyarakat. Hal ini mencakup lingkup pekerjaan, pendidikan, dan gaya hidup. Internet telah mampu menjadi mediator dalam memperoleh banyak informasi. Misalnya, pada usia dewasa adalah penggunaan media sosial, jual beli secara *online*, dan tutorial kecantikan secara *online*. Pada usia remaja, internet menjadi sangat populer, salah satunya adalah bermain *game online*. Pada tahun 2017, sebanyak 54.13% mengaku bahwa menggunakan internet untuk bermain game (APJII, 2017). Remaja saat ini merupakan generasi dengan adanya dukungan perkembangan teknologi yang pesat. Oleh sebab itu, remaja tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja dapat dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Di satu sisi lainnya, remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang melibatkan perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial (Papalia & Martorell, 2014).

Masa transisi menjadi masa yang kompleks terutama karena adanya ketidakstabilan dalam diri sehingga remaja mudah terjerumus ke dalam hal-hal yang baru (Jordan & Andersen, 2016). Perubahan yang terjadi dalam diri remaja turut dipengaruhi oleh adanya perubahan fisik seperti peran aktif dari prefrontal korteks dan neurotransmitter metabolisme pada fungsi eksekutif (*executive function*) remaja (Soetikno et al., 2019). Oleh sebab itu, sebagai generasi yang paling memahami teknologi dan masa transisi yang melibatkan ketidakstabilan maka dimungkinkan dampak buruk dapat terjadi dengan mudah berkaitan dengan pengaksesan internet. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang

mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, salah satu yang populer adalah *game online* (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012; Jiang, 2014).

Game online dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan secara *online* via internet yang turut dilengkapi oleh adanya fitur *chatting*, sehingga dapat menjalin komunikasi dengan pemain lainnya (Young dalam Syahran, 2015). Salah satu aspek perkembangan sosial dalam diri remaja turut didukung oleh adanya pengaksesan *game online* yang menyajikan permainan sekaligus kesempatan berkomunikasi dengan pemain lain. Oleh sebab itu, melalui *game online* maka banyak pemain yang mendapatkan kenalan baru dengan hobi yang sama. Pemanfaatan teknologi yang semakin pesat mendorong banyak pihak semakin mudah dalam mengakses *game* secara *online*. Menariknya, pengaksesan yang semakin mudah turut disertai oleh adanya perilaku negatif akibat terlalu *engage* dengan *game online* yang dimainkan. Semakin tinggi *engagement* dalam *game online*, semakin lama durasi yang digunakan untuk bermain (Schoenau-Fog, 2011). Permasalahan yang berkaitan dengan permainan *game online* telah banyak menjadi perhatian masyarakat luas. Hal ini didasari oleh banyak pemberitaan yang disajikan oleh media massa.

Pada bulan Februari 2019, sebanyak 20 pelajar di Depok dirazia karena bolos sekolah ketika tengah asik bermain *game* di warnet (Alfons, 2019). Para pelajar yang tertangkap merupakan satu orang siswa SD, delapan orang siswa SMP, dan 11 orang siswa SMA. Berselang dua hari, detikNews kembali merangkum adanya kasus tiga pelajar berusia 15 dan 16 tahun membobol sekolah di Aceh (Setyadi, 2019). Kasus pembobolan tercatat dilakukan pada hari sabtu, 16 Februari 2019 sekitar pukul 23.56 Waktu Indonesia Barat (WIB). Tujuannya adalah mengambil uang senilai Rp 3.000.000 untuk digunakan bermain *game online* di warung

internet (warnet). Maraknya kasus akibat adiksi *game online* turut disampaikan oleh media informasi Liputan6.com. Pada bulan Agustus 2019, remaja berusia 20 tahun melakukan tindakan pencurian kulkas di Palembang. Motivasi tindakan tersebut adalah adanya candu bermain *game online* sejak masih duduk di bangku SD, dan ketidakmampuan dalam membayar biaya sewa bermain di warung internet. Oleh sebab itu, remaja tersebut memutuskan untuk mencuri kulkas bersama ketiga teman lainnya, kemudian hasilnya dibagi empat (Inge, 2019).

Kasus lainnya terjadi pada bulan Oktober 2019, yakni seorang anak berusia 12 tahun kabur selama enam minggu dan berhasil ditemukan di Klender, Jawa Timur terkait pemenuhan kebutuhannya bermain *game online* (Pahrevi, 2019). Diketahui bahwa selama kabur, anak tersebut kerap mengamen bersama temannya untuk memenuhi kebutuhannya bermain *game* di warnet. Keterikatan terhadap *game online* menyebabkan anak tersebut untuk memilih kabur dari rumah, pergi mengamen, dan bermain *game online* sepanjang hari. Pada selang waktu sebulan, media massa Kompas.com kembali menyajikan berita mengenai siswa berinisial AD (12) di Kabupaten Magetan, Jawa Timur yang bolos sekolah sekitar empat bulan karena menggunakan waktunya untuk bermain *game online* (Sukoco, 2019). Pada awalnya, AD hanya berani bolos sebanyak dua hari dalam seminggu, tetapi kebutuhannya menaikkan posisi dalam *game online* memotivasinya untuk menggunakan waktu sekolah untuk bermain *game online*.

Pemberitaan mengenai munculnya perilaku negatif berkaitan dengan permainan *game online* muncul diberagam kota di Indonesia. Misalnya, pada bulan Oktober 2019, puluhan pelajar diobati di rumah sakit jiwa di Solo (Zamani, 2019). Keluarga pasien memiliki keluhan seputar gangguan emosi pasien, tidak bisa tidur, dan tidak mau makan. Para pasien memiliki karakteristik yang sama,

yakni selalu memegang *handphone* sepanjang hari untuk bermain *game online*, tidak menjalankan tugas, sering bolos sekolah, tidak mau belajar, dan mudah emosi. Orang tua pasien mengakui bahwa ketika anaknya ditegur terkait penggunaan *handphone* yang berlebihan, pasien anak marah-marah kepada orangtuanya dan tetap melanjutkan permainan. Kasus serupa juga terjadi di Semarang yakni, tercatat sebanyak delapan pelajar berada di Rumah Sakit Jiwa Daerah Amino Gondohutomo Semarang karena terindikasi gangguan adiksi gawai (Purba, 2019). Terdapat persamaan gejala yang dialami oleh pasien yang terindikasi mengalami adiksi. Gejala tersebut berupa, remaja bermain *game* rata-rata lebih dari 30 jam dalam seminggu, menurunnya konsentrasi, kehilangan kontrol diri, dan lebih mudah emosi.

Pemberitaan yang ramai disajikan oleh media masa menunjukkan adanya tautan perilaku dengan aktivitas bermain *game online*. Bukti adanya tautan perilaku tersebut berupa pencurian, bolos sekolah, perubahan emosi dan agresi. Hal ini sebagaimana telah diteliti oleh Kartini (2016) dengan hasil temuan adanya korelasi positif antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi. Adapun, hasil temuan lainnya adalah adanya hubungan positif antara ketergantungan *game online* dengan depresi (Peng & Liu, 2010). Para remaja yang diberitakan merupakan pelajar yang menukar waktu belajarnya untuk bermain *game online*. Pengaksesan yang semakin mudah, penyajian yang menarik, dan pilihan *game* yang beragam menjadikan *game online* sangat populer di kalangan remaja. Ketidakmampuan dalam mengendalikan perilaku yang berpotensi menjadi impulsif mengakibatkan individu rentan berada dalam situasi yang merugikan. Kerugian yang dialami tidak hanya kepada diri sendiri tetapi kepada pihak lain, seperti keluarga dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan fenomena yang tengah ramai terjadi di kalangan masyarakat, dapat diketahui bahwa perilaku negatif dari remaja dapat terstimulus dari perkembangan teknologi yang pesat. Kepopuleran *game online* sebagai produk teknologi menjadi perhatian masyarakat setelah munculnya beragam perilaku negatif yang dapat dilihat sebagai dampak dari adiksi penggunaan *game online*. Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *game online* telah mengkaji berbagai faktor, karakteristik dan juga dampak dari *game online*. Akan tetapi, kajian tersebut tidak membahas secara dinamis mengenai faktor penyebab, karakteristik, dan dampak, melainkan membahasnya secara terpisah-pisah. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti dan menggambarkan adiksi *game online* pada secara dinamis. Hal ini dimaksudkan agar dapat lebih memahami fenomena yang marak terjadi di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran adiksi *game online* pada remaja.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan, memahami, dan menggambarkan faktor yang memengaruhi, karakteristik, dan dampak dari adiksi *game online* pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang psikologi khususnya dalam bidang psikologi pendidikan dan sosial. Tujuan ini dimaksudkan untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap faktor-

faktor yang memengaruhi adiksi *game online* dan kajian ilmu pendidikan untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap dampak yang dihasilkan.

1.4.2 Manfaat Penelitian Praktis

Secara praktis, bagi mahasiswa dan dosen, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi mengenai adiksi *game online* pada remaja. Serta bagi pihak lain, penelitian diharapkan dapat membantu penyajian informasi untuk mengadakan penelitian serupa.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini tersusun dari lima bab penulisan. Bab pertama menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Bab kedua memaparkan peninjauan pustaka berupa teori dan kerangka berpikir. Bab tiga membahas jenis penelitian yang digunakan. Bab empat memaparkan hasil analisis akhir dan disesuaikan dengan masalah penelitian secara sistematis. Bab lima berisi kesimpulan, diskusi, dan saran untuk pribadi, pembaca, maupun pihak lain.

BAB V

KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengisian alat ukur IGAQ (Jap, Tiatri, Jaya & Suteja, 2013) oleh 212 responden, terdapat 84 responden yang memiliki nilai skor sama dengan atau lebih besar dari 22. Artinya, 84 responden dapat diindikasikan adiktif terhadap *game online*. Berdasarkan jenis kelamin, diketahui bahwa 46 responden adalah laki-laki dan 38 responden adalah perempuan. Peneliti mengambil dua sampel yang memiliki nilai skor tertinggi dan nilai skor terendah untuk diwawancara.

Keempat partisipan yang diwawancara oleh peneliti terdiri dari dua partisipan (partisipan V dan partisipan A) yang memiliki indikasi adiktif terhadap *game online* dan dua partisipan lainnya (partisipan G dan partisipan PK) tidak. Keempat partisipan aktif bermain *game online* dengan durasi bermain rata-rata di atas tiga jam per hari. Akan tetapi, partisipan V dan A bermain setiap hari dengan durasi lebih dari lima jam dalam sehari. Sedangkan, PK bermain sekitar empat hingga lima kali dalam seminggu dengan durasi tiga hingga lima jam sehari tergantung dari ada tidaknya waktu kosong di sela aktifitas. Adapun, partisipan G bermain apabila ada waktu kosong dengan durasi 1 hingga 2 jam dengan batas maksimum tiga hingga empat jam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat partisipan, partisipan V memenuhi delapan dari sembilan karakteristik *internet gaming disorder*, partisipan A memenuhi delapan dari sembilan, partisipan G memenuhi dua dari sembilan, dan partisipan PK memenuhi satu dari sembilan karakteristik. Kedua partisipan yang adiktif memiliki kesamaan karakteristik antara lain preokupasi terhadap *game online*, *withdrawal symptoms* ketika permainan dihentikan, *tolerance*, *unsuccessful attempts to control*, penggunaan berkelanjutan, menggunakan *game online* sebagai media pelarian, dan membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan. Berdasarkan jawaban keempat partisipan, karakteristik yang dimiliki semua partisipan adalah menggunakan *game online* untuk melarikan diri dari masalah atau melepaskan perasaan negatif. Adapun, karakteristik yang hanya muncul pada satu partisipan antara lain kehilangan minat pada hubungan di dunia nyata, hobi dan lainnya, dan berbohong pada terapis, keluarga atau sekitar.

Partisipan yang aktif bermain *game online* dapat menjadi adiksi karena adanya faktor yang memengaruhi seperti, keinginan untuk memiliki pencapaian (*achievement*), hubungan sosial misalnya teman sebaya, *immersion* misalnya kustomisasi dan pelarian dari konflik, serta keluarga. Dampak yang muncul akibat adiktif terhadap *game online* adalah mendapatkan teman baru, rasa senang, prokastinasi akademik sehingga nilai menurun, adaptasi sosial yang rendah, muncul perilaku agresif, kehilangan kesempatan kerja, kualitas tidur menurun dan muncul gejala fisik seperti pusing.

5.2 Diskusi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat dua partisipan yang adiktif terhadap *game online* dan dua partisipan yang tidak adiktif terhadap *game online*. Keempat partisipan merupakan sampel yang diambil setelah melewati tahap *screening*. Hasil pengisian *screening* oleh responden diketahui bahwa jumlah responden yang diindikasikan adiktif terhadap *game online* didominasi jenis kelamin laki-laki. Hal ini sejalan dengan faktor resiko dari DSM-V (2013) yang menjelaskan bahwa remaja laki-laki lebih beresiko mengalami *internet gaming disorder*. Jenis kelamin merupakan salah satu faktor resiko yang dapat memengaruhi individu selain lingkungan. *Game online* memerlukan tempat dan dukungan internet untuk memainkannya. Saat ini, internet dapat dengan mudah diperoleh seperti halnya keempat partisipan yang memainkan dengan *game online* baik menggunakan konsol, komputer atau pun *handphone*.

Menariknya, pengambilan data dilakukan bersamaan dengan diberlakukannya karantina mandiri sebagai program dari PSBB di Indonesia. Oleh sebab itu, banyak aktifitas yang diarahkan untuk dilakukan dari rumah, seperti pendidikan dan

pekerjaan. Kondisi ini menjadi jalan bagi keempat partisipan untuk mengisi waktu dengan bermain *game online*. Perbedaannya berada pada durasi waktu antara dua partisipan yang aktif dan tidak aktif *game online*. Durasi minimum dua partisipan aktif merupakan durasi maksimum dua partisipan yang tidak aktif. Durasi bermain *game online* yang dimiliki oleh dua partisipan aktif menjadi perwujudan nyata dari teori DSM-V (2013) yakni, bermain 8 hingga 10 jam atau sekurang-kurangnya 30 jam seminggu. Adapun, keinginan ketiga partisipan untuk aktif bermain *game online* adalah mendapatkan *achievement* (Yee, 2006). Indikasi adiksi *game online* muncul karena adanya dorongan untuk menampilkan diri misalnya dengan merasakan dibutuhkan oleh tim sepermainannya (Young, 2009; Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013). Faktor selanjutnya adalah sosialisasi yang menjadi kebutuhan remaja pada tahap *Identity vs Identity Confusion* (Feist, Feist, & Roberts, 2013).

Keaktifan bermain partisipan yang diawali oleh ajakan teman sebaya dan keinginan untuk berinteraksi menunjukkan pemenuhan kebutuhan secara sosial. Remaja memiliki kebutuhan sosial untuk diterima, dan diakui oleh teman sebaya sebagai proses identitasnya. Kebutuhan dalam proses identitas, yaitu mendapatkan teman virtual (Hussain & Griffiths, 2009; Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013), ada tekanan sosial dari teman sebaya dan lingkungan yang tidak dapat diatasi (Young, 2009) dan kebutuhan untuk memiliki relasi (Xu, Turel, & Yuan, 2012). Kehadiran teman sebaya bagi remaja merupakan faktor penting yang perlu dipenuhi dalam periode perkembangan psikologisnya (Batubara, 2016). Adapun, keingintahuan untuk melakukan kustomisasi, menyusun strategi, dan menenggelamkan diri dalam *game online* membuat remaja tertarik bahkan bergantung dengan *game online* (Yee, 2006).

Bersamaan dengan faktor-faktor tersebut, partisipan V tidak memiliki hubungan yang baik dengan orangtuanya. Hal ini diketahui dari komunikasi yang sangat jarang terjadi, dan adanya kekerasan fisik ketika orangtua berusaha menghentikan partisipan V untuk memainkan *game online*. Pada kesehariannya, partisipan V tidak memiliki teman dekat untuk bertukar cerita sehingga ketika dalam keadaan tertekan atau tidak nyaman, partisipan V memainkan *game online* sebagai pelarian dari masalah yang dihadapinya (Yee, 2006). Hasilnya, partisipan V merasa bahwa stresnya berkurang, hal ini dikarenakan adanya modifikasi *mood* (Hussain & Griffiths, 2009; Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013). Membaiknya keadaan stress yang dialami partisipan V menyebabkan adanya keinginan untuk memainkan kembali *game online* walaupun telah berhenti. Hal ini disebabkan adanya perubahan aktivasi otak karena daerah dorsal striatum semakin teraktivasi melalui persarafan dopaminergik, seperti pelepasan dopamine (Kuss & Griffiths, 2012b). Oleh sebab itu, munculnya perasaan senang akibat dopamin menjadi penguat partisipan V dalam mengulang perilaku yang diatur oleh dorsal striatum.

Adapun, *game online* menjadi media bagi partisipan V untuk melepaskan emosi negatif yang cenderung tertumpuk dan disalurkan dalam bentuk keinginan agresi pada perwujudan karakter dalam *game online* yang bersifat kompetitif. Alhasil, partisipan V merasa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dirinya baik untuk mengambil keputusan atau pun memenuhi kebutuhannya mendapat teman. Akan tetapi, Partisipan V mengerjakan tugas kuliah dengan tujuan agar semakin bebas bermain *game online*, maka dari itu *ranking* di *game online* lebih penting dibandingkan dengan nilai akademiknya. Hal ini didasari oleh adanya penurunan sensitifitas terhadap kerugian dan peningkatan impulsifitas perilaku adiktif *game online* pada akhirnya berakibat pada rendahnya perolehan nilai akademik (Fauth-

Bühler & Mann, 2017). Tidak hanya nilai akademik, kesadaran diri partisipan V dalam menepati janji yang ia buat kerap dilanggar karena bermain *game online*.

Serupa dengan partisipan V, partisipan A tidak memiliki pengalaman tumbuh dan besar dalam kondisi keluarga yang utuh. Kedua orangtuanya bercerai, dan partisipan A tinggal terpisah dari keduanya. Emosi partisipan A menjadi lebih terguncang ketika adanya masalah keuangan di samping masalah keluarganya. Ketiadaan teman dekat yang dapat bertukar cerita menjadikan partisipan A memilih bermain *game online* untuk melakukan modifikasi *mood* (Hussain & Griffiths, 2009; Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013). Hasilnya, dopamin pada otak memberikan rasa senang pada partisipan A dan penguatan aktifitas permainan terus terjadi (Kuss & Griffiths, 2012b) serta sensitifitas pada kerugian menurun (Fauth-Bühler & Mann, 2017). Masalah yang tengah dihadapi membuat partisipan A memiliki kekhawatiran apabila dipandang rendah oleh teman-temannya. Oleh sebab itu, ia menggunakan kesempatan untuk menampilkan diri melalui karakter dalam *game online* dengan meningkatkan *ranking* sehingga dapat dipuji oleh teman-temannya (Young, 2009; Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013). Dampak yang muncul adalah partisipan A menjadi boros, prokastinasi akademik, dan kualitas tidur menurun.

Prokastinasi akademik seperti menunda tugas, pekerjaan atau terlambat ke kampus mendukung hasil dari penelitian Kurniawan (2017) yang mendapati adanya pengaruh durasi bermain *game online* dengan prokastinasi akademik. Kualitas tidur yang menurun menunjukkan adanya dukungan terhadap penelitian (Altintas, Karaca, Hullaerta, & Tassi, 2019) yang menemukan adanya pengaruh tingginya intensitas bermain *game online* dengan kualitas tidur yang buruk pada pemain *game online* di Perancis.

Dua partisipan yang terindikasi adiktif terhadap *game online* tidak memiliki hubungan yang dekat dengan kedua orangtua. Penemuan ini mendukung penelitian Aydin (2011) bahwa *social-esteem* dan *home family self-esteem* secara signifikan berkorelasi negatif dengan adiksi *game online*. Konflik yang dihadapi seperti menerima kekerasan, kualitas komunikasi yang rendah mendorong kedua partisipan adiktif melakukan aksi pelarian dari masalah dengan menghidupkan karakter yang dapat dibanggakan dalam dunia *game online* (Yee, 2006; Xu, Turel, & Yuan, 2012). Dampak positif yang dirasakan adalah adanya perasaan senang sebagai hasil modifikasi *mood* (Hussain & Griffiths, 2009; Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013), dan mendapatkan teman virtual (Hussain & Griffiths, 2009; Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013). Adapun, dampak negatif yang muncul adalah prokastinasi akademik seperti menunda pekerjaan sekolah atau terlambat ke kampus, adaptasi sosial yang rendah, muncul perilaku agresif seperti berkata kasar, ada kepuasan untuk membantai musuh, kehilangan kesempatan kerja, kualitas tidur menurun dan muncul gejala fisik seperti pusing.

Keempat partisipan, baik yang adiktif maupun tidak, memiliki persamaan pada karakteristik yaitu menggunakan *game online* untuk melarikan diri dari masalah atau melepaskan perasaan negatif. Hal ini didasari oleh adanya stimulus dari lingkungan baik yang berkenaan dengan keluarga atau teman sebaya. Karakteristik ini muncul sebagai hasil dari adanya perasaan senang karena bermain *game online*. Perasaan senang yang muncul merupakan emosi dari adanya pelepasan dopamin (Kuss & Griffiths, 2012b). Namun, yang membedakan antara partisipan adiktif dan tidak adalah pemenuhan karakteristik adiksi sehingga menjadikan empat partisipan menjadi dua kelompok berbeda. Pemenuhan karakteristik terjadi karena adanya aktifitas permainan yang berlebihan dan sulit

dikontrol hingga menimbulkan berbagai macam masalah. Akan tetapi, bagaimana hal ini terjadi adalah karena adanya keterkaitan antara pengambilan keputusan secara sadar dengan aktifitas pada otak. Naqvi dan Bechara (2009) menjelaskan mengenai insula sebagai bagian tersembunyi otak yang berpengaruh pada adiksi. Disfungsi insula dapat menjelaskan aktivitas neurologis yang mengindikasikan kekambuhan. Disfungsi bagian otak tertentu baik lobus insula atau pun bagian lainnya perlu dikaji lebih lanjut oleh penelitian selanjutnya sehingga lebih memberikan gambaran melalui perspektif *neuroimaging*.

Limitasi dari penelitian ini adalah tidak adanya data mengenai indikasi adiksi *game online* tingkat ringan. Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2013) membuat *clinical cut-off* pada kuesioner IGAQ yakni, apabila total skor berada pada rentang 14 hingga 21 maka dapat diindikasikan adiksi *game online* ringan (*mild game online addiction*), dan apabila mencukupi 22 atau lebih maka dapat diindikasikan sebagai adiksi *game online*. Dijelaskan bahwa *clinical cut-off* ini tidak dapat dijadikan sebagai alat diagnostik tunggal, maka diperlukan penggalian data yang lebih mendalam. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya perlu menggambarkan adiksi *game online* pada remaja menggunakan data dari partisipan yang adiktif (skor 22 atau lebih), adiktif ringan (skor 14-21) dan tidak adiktif (kurang dari 14).

5.3 Saran

5.3.1 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan adiksi *game online* pada remaja. Peneliti memilih partisipan yang adiktif terhadap *game online* dan tidak untuk melihat perbandingan karakteristik, faktor-faktor yang memengaruhi serta dampak yang muncul. Pemilihan partisipan diperoleh dari skor *screening* dan

kesediaan untuk diwawancara, sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya mewawancarai partisipan berjenis kelamin perempuan yang adiktif terhadap *game online*. Hal ini dimaksudkan untuk memperkaya data perbandingan, serta peneliti juga menyarankan penelitian selanjutnya meneliti adanya faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi adiksi *game online* dan dampak yang muncul, seperti pengkajian lebih mendalam mengenai *neuroimaging* dan kepribadian.

5.3.2 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran data mengenai kondisi adiktif remaja pada *game online* bagi remaja, orangtua, pelaku pendidikan dan masyarakat. Bagi remaja, diharapkan dapat mengatur waktu untuk bermain *game online* dan memperbanyak aktifitas pengembangan diri, seperti bermain musik, olahraga, atau mengikuti kegiatan berorganisasi. Bagi orangtua dan masyarakat, diharapkan dapat mengatur pemberian uang jajan pada anak disesuaikan dengan kebutuhan sehingga mengantisipasi penggunaan uang berlebih secara menyimpang. Kemudian, orangtua diharapkan dapat menegur perilaku bermain *game online* dengan cara yang mengedukasi. Bagi pelaku pendidikan, perlu dilakukan edukasi mengenai dampak dari adiksi *game online*.

ABSTRACT

Odilia Angeline Jofan Wijaya (705160133)

Gambaran Adiksi *Game Online* pada Remaja; Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.; Willy Tasdin, M.Psi., Psi.; Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i-xii; 93 Halaman; P1-P7; L1-L35)

Online game addiction appears as a problem caused by the inability of adolescents to control themselves in game activities. Teenagers who are addicted to online games have consequences such as failure in education, job loss or marriage failure (DSM-V, 2013). This study aims to provide an overview of online game addiction in adolescents. The method used in this study is a qualitative study that is preceded by a screening process to obtain participants who are addicted and not addicted. The screening process was carried out using the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (Jap, Tiatri, Jaya & Suteja, 2013), then two participants with the highest scores and two lowest score participants were interviewed for more in depth. The results showed a difference in the number of addictions possessed by the four participants. Two addicted participants had similarities in seven of the nine characteristics of online game addiction, namely, preoccupation with online games, withdrawal symptoms when the game was stopped, tolerance, unsuccessful attempts to control, continued use, using online games as a means of escape, and endangering or losing relationships significant. A characteristic that appears to all participants is to use online games as an escape medium. Addiction to online games can occur due to factors such as internet availability, achievement, social relationships, immersion, and family. The impact of the activity of playing online games that appear on the four participants is different, but has the same feeling of pleasure when winning and there are delays to other activities.

Key Words: Adolescent, Game online addiction

DAFTAR PUSTAKA

- Alfons, M. (2019, Februari 14). Bolos sekolah, 20 pelajar dirazia saat asyik main game di warnet. *detikNews*. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-4428563/bolos-sekolah-20-pelajar-dirazia-saat-asyik-main-game-di-warnet>
- Altintas, E., Karaca, Y., Hullaert, T., & Tassi, P. (2019). Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry Research*, 273, 487-492. doi: <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2019.01.030>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th Ed.). London: American Psychiatric Publishing.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet gaming disorder: Psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1-12.
- Aritonang, L. R. (2008). Validitas dan reliabilitas butir instrumen. *Jurnal Pendidikan Universitas Tarumanagara*, 10(2).
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). *Penetrasi & perilaku pengguna internet Indonesia, survei 2016*. Diakses dari <https://apjii.or.id/survei>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). *Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia, survei 2017*. Diakses dari <https://apjii.or.id/survei>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia, survei 2018*. Diakses dari <https://apjii.or.id/survei>
- Aydin, B. S. (2011). Internet addiction among adolescents: The role of self-esteem. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 3500-3505.
- Batubara, J. R. L. (2010). Adolescent development (Perkembangan remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21-29.

- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161. doi:10.1007/s11469-012-9405-2
- Fajarini, F., & Khaerani, N. M. (2014). Kelekatan aman, religiusitas, dan kematangan emosi pada remaja. *Jurnal Psikologi Integratif*, 2(1), 22-29.
- Fauth-Bühler, M., & Mann, K. (2017). Neurobiological correlates of internet gaming disorder: Similarities to pathological gambling. *Addictive Behaviors*, 64, 349–356. doi:10.1016/j.addbeh.2015.11.004
- Feist, J., Feist, G. J., & Roberts, T. (2013). *Theories of Personality* (8thEd.). New York: McGraw-Hill.
- Hatano, K., Sugimura, K., & Schwartz, S. J. (2017). Longitudinal links between identity consolidation and psychosocial problems in adolescence: Using bi-factor latent change and cross-lagged effect models. *Journal of Youth and Adolescence*, 47(4), 717–730. doi:10.1007/s10964-017-0785-2
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571. doi:10.1007/s11469-009-9202-8
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, 20(5), 359–371. doi:10.3109/16066359.2011.640442
- Inge, N. (2019, Agustus 4). Ulah nakal remaja asal Palembang curi kulkas tetangga buat main gim online. *Liputan6.com*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4028467/ulah-nakal-remaja-asal-palembang-curi-kulkas-tetangga-buat-main-gim-online>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS ONE* 8(4): e61098. doi:10.1371/journal.pone.0061098

- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement. *Internet Research, 24*(1), 2-20.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience, 25*, 29-44.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik WR Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikologi*.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG, 3*(1).
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012a). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health, 30*(1), 15-17.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012b). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences, 2*, 347-374. doi:10.3390/brainsci2030347
- Lam, L. T. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: A systematic review. *Current Psychiatry Reports, 16*(4), 444. doi:10.1007/s11920-014-0444-1
- Leménager, T., Gwodz, A., Richter, A., Reinhard, I., Kämmerer, N., Sell, M., & Mann, K. (2013). Self-concept deficits in massively multiplayer online role-playing games addiction. *European Addiction Research, 19*(5), 227–234. doi:10.1159/000345458
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77–95. doi:10.1080/15213260802669458
- Lee, C., Aiken, K. D., & Hung, H. C. (2012). Effects of college students' video gaming behavior on self-concept clarity and flow. *Social Behavior and*

Personality: An International Journal, 40(4), 673–679. doi:10.2224/sbp.2012.40.4.673

Missale, C., Nash, S. R., Robinson, S. W., Jaber, M., & Caron, M. G. (1998). Dopamine receptors: From structure to function. *Physiological Reviews*, 78(1), 189-225.

Naqvi, N. H., & Bechara, A. (2009). The hidden island of addiction: The insula. *Trends Neurosci*, 32(1), 56-67.

Nirwanda, C. S., & Ediaty, A. (2016). Adiksi game online dan ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19-23.

Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113-119.

Nurdilla, N., Arneliwati., & Elita, V. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur remaja. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM)*, 5(2), 120-126.

Özdemir, A., Utkuallp, N., & Palloş, A. (2016). Physical and psychosocial effects of the changes in adolescence period. *International Journal of Caring Sciences* 9(2) , 717-723.

Pahrevi, D. (2019, Oktober 14). Orangtua Del Piero sebut anaknya hilang 6 minggu karena terhasut teman. *Kompas.com*. Diakses dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2019/10/14/18062331/orangtua-del-piero-sebut-anaknya-hilang-6-minggu-karena-terhasut-teman>

Papalia, D. E., & Martorell, G. (2014). *Experience Human Development* (13th Ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Peng, W., & Liu, M. (2010). Online gaming dependency: A preliminary study in China. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 329-333. doi: 10.1089=cyber.2009.0082

- Putro, K. Z. (2017). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 17(1), 25-32.
- Purba, D. O. (2019, Oktober 31). Kecanduan game online, 8 pelajar dirawat di rumah sakit jiwa. *Kompas.com*. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2019/10/31/22112751/kecanduan-game-online-8-pelajar-dirawat-di-rumah-sakit-jiwa>
- Poels, K., van den Hoogen, W., Ijsselstein, W., & de Kort, Y. (2012). Pleasure to play, arousal to stay: The effect of player emotions on digital game preferences and playing time. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(1). doi: 10.1089/cyber.2010.0040
- Rehman, S., & Younus, B. F. (2016). Parental attachment and peer attachment bonds with the identity development during late adolescence. *Social Crimonol*, 4(2), 1-4. doi: 10.4172/2375-4435.1000154
- Sanditaria, S. Y. R. F. A. M. (2012). Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang. *Students e-Journals*, 1(1).
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). Gambaran online gamer. *Jurnal Empati*, 7(2), 418-424.
- Sarwono, S. W. (2003). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(3), 223–228. doi:10.1016/s2352-4642(18)30022-1
- Schoenau-Fog, H. (2011). The player engagement process – An exploration of continuation desire in digital games. Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play.
- Setyadi, A. (2019, Februari 20). Kecanduan game online, 3 pelajar di Aceh bobol sekolah. *detikNews*. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-4435948/kecanduan-game-online-3-pelajar-di-aceh-bobol-sekolah>

Soetikno, N., Siregar, J. R., Koesma, R., Joefiani, P., Susanto, M. R., & Putrianti, F. G. (2019). The influences of executive function dimensions, personal values, and social situations to adolescent aggression. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 8, 781-786.

Steinberg, L. (2011). *Adolescence* (9th Ed.). New York: McGraw-Hill.

Sukoco. (2019, November 21). Kembali sekolah, siswa SD yang bolos 4 bulan dan kecanduan *game online*. *Kompas.com*. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2019/11/21/17334401/kembali-sekolah-siswa-sd-yang-bolos-4-bulan-dan-kecanduan-game-online?page=2>

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *online game* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84-92.

Ulfa, M., & Risdayani, R. (2017). Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1), 1-13.

World Health Organization. (2017). *Maternal, newborn, child and adolescent health*. Diakses dari <http://www.who.int>.

Xu, Z. C., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). *Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors*. *European Journal of Information System*, 21, 321-340.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772

Young, K. (2009). Understanding *online gaming addiction* and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. doi:10.1080/01926180902942191

Zamani, L. (2019, Oktober 18). Kecanduan *game online*, puluhan pelajar diobati di rumah sakit jiwa Solo. *Kompas.com*. Diakses dari

<https://regional.kompas.com/read/2019/10/18/06380081/kecanduan-game-online-puluhan-pelajar-diobati-di-rumah-sakit-jiwa-solo?page=all>