

Studi Deskriptif Tentang Adiksi *Game Online* dan Faktor yang Mempengaruhinya pada Siswa Kelas XI SMA X Tasikmalaya

Descriptive Study of Online Game Addiction and The Factors Affecting among Students of Class XI in SMA X Tasikmalaya

¹Resti Irawati, ²Lilim Halimah

^{1,2}Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116
email: ¹restiirawati29@gmail.com, ²aumisyanda@gmail.com

Abstract. The main task of school students is learning. The XI grade students of SMA X Tasikmalaya spend more time playing online games so that online gaming activities disrupt their study time and rest. They play online games more than 4 hours a day and increase each day, feeling anxious if they cannot play online games, until they feel angry when someone reminds them to stop playing online games. The reason they play online is because they are interested in the look of the game, easy to play and easily accessible using Smartphone. In addition they also said that they play online games because they want to relieve stress due to schoolwork, want to get new friends from the game, and want to improve their abilities and achievements in the games they play. The purpose of this study was to get an overview of online game addiction as well as the most influencing factors for students of class XI SMA X Tasikmalaya. The measuring instrument used was Game Addiction Scale (GAS) compiled by Lemmens Valkenburg, & Peter (2009) and questionnaires on factors that influenced online game addiction constructed by researchers based on the concept of Yee (2006). Research subjects were 78 people. The research method used is descriptive research with a quantitative approach that uses frequency distribution data analysis techniques. Based on the results of data processing showed as many as 55% of subjects experienced online game addiction and the other 45% did not experience online game addiction. The most influencing factor for online game addiction is the attraction factor of 39% while the subject experienced online game addiction with a 30% motivation factor.

Keywords: online game addiction, factors, adolescents

Abstrak. Tugas utama siswa sekolah adalah belajar. Para siswa kelas XI SMA X Tasikmalaya lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sehingga kegiatan bermain *game online* tersebut mengganggu waktu belajar dan istirahat mereka. Mereka bermain *game online* lebih dari 4 jam sehari dan semakin bertambah setiap harinya, merasa cemas apabila tidak dapat bermain *game online*, hingga merasa marah ketika ada yang mengingatkan mereka untuk berhenti bermain *game online*. Alasan mereka bermain *game online* karena mereka merasa tertarik dengan tampilan *game* tersebut, mudah dimainkan serta mudah diakses menggunakan *smartphone*. Selain itu mereka juga mengatakan bahwa mereka bermain *game online* karena ingin menghilangkan stress karena tugas sekolah, ingin mendapatkan teman baru dari *game* tersebut, dan ingin meningkatkan kemampuan dan juga prestasi dalam *game* yang mereka mainkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran adiksi *game online* serta faktor yang paling mempengaruhinya pada siswa kelas XI SMA X Tasikmalaya. Alat ukur yang digunakan adalah *Game addiction Scale* (GAS) yang disusun Lemmens Valkenburg, & Peter (2009) dan kuisisioner faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* yang dikonstruksikan oleh peneliti berdasarkan konsep dari Yee (2006). Subjek penelitian berjumlah 78 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan teknik analisis data distribusi frekuensi. Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan sebanyak 55% subjek mengalami adiksi *game online* dan sebanyak 45% lainnya tidak mengalami adiksi *game online* faktor yang paling mempengaruhi terjadinya adiksi *game online* adalah faktor atraksi sebesar 39% sedangkan subjek yang mengalami adiksi *game online* dengan faktor motivasi 30%.

Kata Kunci : adiksi *game online*, faktor, remaja

A. Pendahuluan

Salah satu hiburan yang dapat diakses dengan internet adalah bermain *game online*. *Game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan melalui komputer ataupun *smartphone* dengan menggunakan jaringan internet. Pada saat ini banyak sekali jenis *game online* yang dapat dimainkan dengan begitu mudahnya karena pesatnya perkembangan teknologi yang ada. Mulai dari anak-anak, remaja, sampai dengan orang

dewasa banyak yang memainkannya sampai lupa waktu. Bermain *game online* secara terus menerus dengan waktu yang lama, lama kelamaan akan menimbulkan adiksi dalam bermain *game online*. Adiksi *game online* memiliki dampak yang negative bagi para penggunanya terutama bagi remaja yang masih dalam tahap perkembangan masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa awal.

Di Indonesia, sudah terdapat banyak penelitian yang menunjukkan bahwa jumlah remaja yang mengalami adiksi dalam bermain *game online* semakin banyak. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Indonesia oleh Tiatri (2013), dari 4 kota yang diteliti di Indonesia yaitu Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta terdapat sekitar 10,15% dari 1477 orang yang bermain *game online* mengalami adiksi. Hal tersebut menunjukkan tingginya tingkat adiksi pada remaja di Indonesia terutama pada remaja.

Tasikmalaya merupakan salah satu daerah yang sedang berkembang di Jawa Barat. Kota kecil dengan jumlah pengguna internetnya yang setiap tahun terus meningkat karena perkembangan teknologi yang terus meningkat. Namun, dengan perkembangan teknologi yang semakin maju saat ini, *game online* dapat dengan mudah diakses melalui *smarthphone*. Sehingga pada saat ini, lebih banyak remaja di Tasikmalaya yang bermain *game online* melalui *smarthphone*-nya. Di SMA X Tasikmalaya, para siswa kelas XI yang seharusnya tugas utama mereka adalah belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah, tetapi para siswa ini banyak yang senang bermain *game online*, baik itu di komputer maupun di *smartphone*-nya sehingga mereka menjadi terganggu dalam waktu belajarnya, penyelesaian tugas, serta mengganggu waktu istirahat dan tidur mereka dan juga mengganggu aktivitas kegiatan sehari-hari dan relasi sosial mereka di dunia nyata. Berdasarkan hasil data awal yang didapatkan dari siswa kelas XI SMA X Tasikmalaya, didapatkan bahwa mereka lebih banyak bermain game menggunakan *smartphone* karena menurut mereka lebih mudah diakses dimana saja. Terdapat 78 orang siswa yang senang bermain game *Mobile Legend*. Dari 78 siswa ini terdapat 43 orang atau sekitar 55% yang menunjukkan perilaku ke arah adiksi terhadap game online.

B. Landasan Teori

Adiksi *game online* atau komputer adalah penggunaan yang berlebihan atau kompulsif dari *game online* dan komputer yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010). Bukan memikirkan tentang tugas yang harus diselesaikan untuk sekolah, atau pergi ke kelas, atau belajar di perpustakaan, pemain benar-benar menjadi fokus pada game.

Adapun definisi adiksi games online menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009), adalah ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain game yang menyebabkan masalah-masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku.

Karakteristik Adiksi Game Online

Lemmens dkk (2009) menyebutkan bahwa seseorang dikatakan adiksi game online apabila sudah bermain game online selama 6 bulan dengan waktu bermain game lebih dari 4 jam dalam sehari, selain itu terdapat tujuh karakteristik yang menunjukkan seseorang adiksi *game online* yaitu:

a. *Saliency*

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

b. *Tolerance*

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

c. *Mood modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

d. *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritabilty*).

e. *Relapse*

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

f. *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

g. *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adiksi *Game Online*

Menurut Yee (2006), terdapat faktor atraksi dan faktor motivasi yang mempengaruhi seseorang menjadi adiksi dalam bermain *game online*.

1. Faktor atraksi adalah faktor yang mendorong individu bermain *game* karena adanya penggunaan waktu dan keterikatan pribadi terhadap *game online* dalam lingkaran penghargaan dan jaringan relasi yang kian bertambah.
2. Faktor motivasi dalam bermain *game* dapat didefinisikan sebagai tip pemain dan cara serta alasannya dalam memainkan *game online* tersebut. Motivasi dalam bermain *game* terdiri dari 3 kategori, yaitu *achievement* (pencapaian yang didapatkan individu sepanjang permainan), *social interactions* (membentuk hubungan sosial dan dukungan), dan *immersion* (menghayati peran dalam *game*).
 - a. *Achievement*
 - Advancement* - Keinginan untuk mendapatkan kekuatan, kemajuan cepat, dan mengakumulasi simbol dalam *game* kekayaan atau status
 - Mechanics* - Memiliki minat untuk menganalisa aturan dan sistem yang mendasarinya agar mengoptimalkan performa karakter
 - Competition* - Keinginan untuk menantang dan bersaing dengan orang lain
 - b. *Social Interactions*
 - Socializing* - Memiliki minat untuk membantu dan mengobrol dengan pemain lain
 - Relationship* - Keinginan untuk membentuk jangka panjang hubungan yang berarti dengan orang lain

Teamwork - Meremehkan kepuasan dari keberadaan bagian dari upaya kelompok

c. *Immersion*

Discovery - Menemukan dan mengetahui hal-hal itu kebanyakan pemain lain tidak tahu

Role-Playing - Membuat persona dengan latar belakang cerita dan berinteraksi dengan lainnya pemain untuk membuat cerita improvisasi

Customization - Memiliki ketertarikan untuk menyesuaikan penampilan karakter mereka

Escapism - Menggunakan lingkungan online untuk menghindari pemikiran tentang masalah kehidupan nyata.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Di SMAN 6 Tasikmalaya terdapat 78 orang siswa yang senang bermain game *Mobile Legend*. Dari 78 siswa ini terdapat 43 orang atau sekitar 55,1% yang menunjukkan perilaku yang menunjukkan kriteria adiksi terhadap *game online* dan 44,9% atau 35 orang tidak mengalami adiksi *game online*.

Tabel 1. Tabel Frekuensi Adiksi *Game Online*

Kategori	F	(%)
Adiksi <i>Game Online</i>	43	55,1 %
Tidak Adiksi <i>Game Online</i>	35	44,9 %

Pada 43 responden yang memenuhi kriteria adiksi, 4 aspek yang paling tinggi yang ada pada mereka adalah aspek *tolerance* (69,7%), *mood modification* (62,7%), *problems* (60,4%), dan *salience* (58,1%). Kebanyakan dari mereka yang mengalami adiksi *game online* berada pada usia 16 tahun. Para siswa ini merupakan remaja yang sedang dalam proses pencarian jati diri sehingga sangat rentan dipengaruhi oleh lingkungan terutama sesuatu yang baru dan menarik bagi mereka seperti salah satunya *game online*. Hal ini karena masa remaja merupakan periode penting. Segala sesuatu yang terjadi dalam jangka waktu pendek maupun jangka panjang, cepat atau lambat akan berdampak langsung terhadap sikap dan perilaku remaja sehingga perlu penyesuaian mental, sikap, nilai dan minat baru (Hurlock, 2003).

Tabel 2. Tabel Kategorisasi Faktor yang Mempengaruhi Adiksi *Game Online*

Faktor	Kategori	
	Rendah	Tinggi
Atraksi	0 – 62.5	63 – 100
Motivasi	0 – 92.5	93 – 148

Tabel 3. Tabel Tabulasi Silang Keseluruhan Faktor yang Mempengaruhi Adiksi *Game Online*

Atraksi	Motivasi	
	Tinggi	Rendah
Tinggi	27,9% (12 orang)	39% (17 orang)
Rendah	30,2% (13 orang)	2,4% (1 orang)

Berdasarkan hasil pengolahan data, dari 43 orang responden, didapatkan

sebanyak 39% (17 orang) memiliki faktor atraksi tinggi, 30,2% (13 orang) memiliki faktor motivasi yang tinggi, dan terdapat 27,9% (12 orang) yang memiliki kedua faktor yang tinggi, serta terdapat 2,3% (1 orang) yang memiliki kedua faktor yang rendah.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh bahwa sebanyak 39% (17 orang) siswa dari 43 responden memiliki faktor atraksi yang tinggi, kemudian sebanyak 30,2% (13 orang) memiliki faktor motivasi yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa faktor yang lebih berpengaruh terhadap terjadinya adiksi *game online* pada siswa kelas XI SMA X Tasikmalaya adalah faktor atraksi. Selain itu terdapat 27,9% (12 orang) dari 43 responden memiliki faktor atraksi dan faktor motivasi yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa faktor atraksi dan faktor motivasi masih saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Kemudian, terdapat 2,4% (1 orang) responden yang mempunyai faktor atraksi dan faktor motivasi yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat faktor lain selain faktor atraksi dan faktor motivasi yang dapat berpengaruh pada terjadinya adiksi *game online* pada responden tersebut. Faktor subjek tersebut dapat mengalami adiksi *game online* karena dia sudah terbiasa bermain *game online* sejak masih kecil dan sampai sekarang menjadi tidak dapat lepas dari bermain *game online*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Terdapat 43 orang atau sekitar 55,1% dari 78 responden yang mengalami adiksi *game online* berdasarkan kriteria adiksi *game online* dari Lemmens, dkk (2009). Pada 43 responden yang memenuhi kriteria adiksi, 4 aspek yang paling tinggi yang ada pada mereka adalah aspek *tolerance* (69,7%), *mood modification* (62,7%), *problems* (60,4%), dan *saliency* (58,1%).
2. Terdapat faktor yang lebih berpengaruh terhadap terjadinya adiksi *game online* pada siswa kelas XI SMA X Tasikmalaya adalah faktor atraksi, hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 39% dari 43 responden mempunyai faktor atraksi yang tinggi, dan sebanyak 30% memiliki faktor motivasi yang tinggi.
3. 27,9% responden memiliki faktor atraksi dan motivasi yang tinggi yang menunjukkan bahwa kedua faktor tersebut masih saling berkaitan. Adapun hasil pengolahan data menunjukkan aspek yang paling berpengaruh dalam faktor atraksi adalah aspek penggunaan waktu yang lama dan semakin lama semakin bertambah waktu yang dihabiskan untuk bermain game, hal ini ditunjukkan dengan adanya sebanyak 63% (27 orang) responden yang memiliki aspek penggunaan waktu yang tinggi. Sedangkan untuk faktor motivasi, aspek yang paling berpengaruh terhadap terjadinya adiksi *game online* pada siswa kelas XI SMA X Tasikmalaya adalah aspek immersion, yaitu sebanyak 53% (23 orang) memiliki aspek immersion yang tinggi.

Daftar Pustaka

- Adam, E., & Rollings, A. 2007. *Fundamentals of game design*. Prentice Hall.
- Griffiths M.D, Davies, and Chappell. 2004. Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence* 27 (2004) : 87-96
- Hastungkara, Anindya Asri. 2013. Pengaruh Kepribadian dan Motivasi dalam Bermain Game Online terhadap Adiksi Game Online MMORPG. Universitas Indonesia : Fakultas Psikologi
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., Suteja. 2013. *The Development of Indonesian Online Game*

- Addiction Questionnaire. *PloS One* 8(4): e61098
- Kusumadewi, T.N. 2009. Hubungan antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, diakses pada tanggal 20 Desember 2017
- Lemmens, Valkenburg & Peter. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. Volume 12, 2009
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Wan C, Chiou W. 2006. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology and Behavior* 9(6):762–766.
- Yee, Nick. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Journal of cyberpsychology & behavior*. Volume 9, Number 6, 2006, p:12-34