

Pengaruh Motif *Gaming* Terhadap Perilaku Adiksi *Game Online* Pada Remaja Kota Bandung

Nadhira Novtrianti, Fanni Putri Diantina

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

nadhiranov13@gmail.com

Abstract— Many adolescent gamers develop into addictive players and caused a lot of problems, because they are vulnerable to fall on addiction (Young & De Abreu, 2011). The appearance of playing online games is based on a motive called motive gaming. Knowing the motive can identify common symptoms of online game addiction behavior (Katalin, 2016). The purpose was to see the influence of motive gaming on online game addiction behavior among adolescent. The method used is a quantitative of causality involving 131 adolescents aged 15-18 years in Bandung who experience online game addiction selected through purposive sampling technique. The measuring instruments used are the Online Game Addiction Scale for Adolescence and the Motive Of Online Gaming Questionnaire. Data analysis used is multiple linear regression. The results showed that motive gaming significant influence on online game addiction behavior among adolescent in Bandung. Motive gaming categories that have significant effect reinforces online game addiction behavior are social, escape, competition, coping and fantasy.

Keywords—Motive Gaming, Online Game Addiction, Adolescent Gamers.

Abstrak— Banyak bermunculan pemain game online yang mengalami adiksi dan menimbulkan berbagai masalah. Salah satunya usia remaja yang rentan mengalami adiksi game online (Young & De Abreu, 2011). Munculnya perilaku bermain game online didasari oleh motif yang disebut motif gaming. Mengetahui motif dapat menjadi identifikasi gejala umum perilaku adiksi game online (Katalin, 2016). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh motif gaming terhadap perilaku adiksi game online pada remaja. Metode yang digunakan adalah kuantitatif kausalitas terhadap 131 remaja usia 15-18 tahun di Kota Bandung yang mengalami adiksi game online yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Alat ukur yang digunakan adalah Game Online Addiction Scale for Adolescence dan Motive for Online Gaming Questionnaire. Analisis menggunakan regresi linier berganda. Hasil menunjukkan bahwa motif gaming memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku adiksi game online pada remaja Kota Bandung. Kategori motif

gaming yang berpengaruh memperkuat perilaku adiksi game online yaitu motif social, escape, competition, coping dan fantasy.

Kata Kunci—Motif Gaming, Adiksi Game Online, Gamers Remaja.

I. PENDAHULUAN

Game online merupakan salah satu konten internet yang banyak dikunjungi (APJII, 2019). *Game online* pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* dari berbagai jenis yang ada di Indonesia. Hal itu menandakan antusiasme *gamer* yang besar di Indonesia dan juga tingginya pemasaran *games* di Indonesia (Tashia, 2017).

Pemain *game online* mulai mengembangkan perilaku bermain *game online* menjadi adiksi *game online*. Menurut WHO, adiksi *game online* merupakan salah satu bentuk gangguan mental. Adiksi *game online* adalah ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang menyebabkan masalah-masalah sosial dan masalah-masalah emosional bagi penderita (Lemmens et al., 2009).

Banyak permasalahan yang dapat ditimbulkan dari perilaku adiksi *game online*. Terdapat kasus di Thailand seorang remaja yang ditemukan tewas di depan komputernya setelah seharian bermain *game online* (Mashitoh, 2018). Adiksi *game online* juga memicu tindakan kriminal, di Indonesia sendiri terdapat kasus remaja yang nekat mencuri uang, rokok, tabung gas di sebuah toko dan juga penjual makanan untuk bermain *game online* (Jaya, 2018; Ilham, 2016). Perilaku ini mirip dengan perilaku pecandu narkoba yang seringkali mencuri uang maupun barang keluarganya untuk dapat membiayainya untuk menggunakan narkoba (Jaya, 2018).

Di Indonesia sendiri sudah banyak kasus yang dimana pengguna *game online* yang mengalami adiksi perlu mendapatkan penanganan di Rumah Sakit Jiwa. Di Kota Bandung, banyak terdapat kasus remaja yang dilarikan ke Rumah Sakit Jiwa karena mengalami adiksi *smartphone* dan *game online*. Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat mencatat, dari bulan Januari hingga Oktober 2019 terdapat 81 pasien dengan kasus adiksi *game online*, rentang usia pasien yaitu 7-18 tahun. (Ramdhani, 2019). Usia remaja

memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengalami adiksi *game online* dari pada dewasa dan efek negatif yang ditimbulkan juga lebih besar pada remaja yang bermain secara intensif karena mereka cenderung menjadikan *games* itu sebagai fokus utamanya dalam kehidupan sehari-hari (Young & De Abreu, 2011).

Menurut hasil prasuvey, remaja yang mengalami adiksi *game online* di Kota Bandung sebagian besarnya lebih banyak merasakan dampak negatif dari bermain *game online*. Walaupun begitu mereka tetap bermain *game online* bahkan hingga menunjukkan perilaku adiksi.

Perilaku bermain *game online* didasari oleh motif yang disebut *motif gaming*. Motif merupakan salah satu faktor dan juga prediktor munculnya perilaku adiksi bermain *game online* (Wan & Chou, 2007; Edy, 2018; Halimah, 2020). Mengetahui motif dalam diri seseorang dalam bermain *game online* dapat menjadi langkah awal untuk terapi dan menjadi identifikasi gejala umum perilaku adiksi *game online* dari faktor pribadi (Katalin, 2016).

Dari beberapa literatur yang berasal dari penelitian luar negeri dan Indonesia, terdapat berbagai motif berbeda yang melatarbelakangi perilaku adiksi *game online*. Peneliti merasa perlu mengetahui motif *gaming* apa yang melatarbelakangi remaja di Kota Bandung untuk tetap memunculkan perilaku adiksi bermain *game online* meskipun mereka merasakan lebih banyak dampak negatif.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk memperoleh data empiris mengenai motif *gaming* pada remaja Kota Bandung, perilaku adiksi *game online* pada remaja Kota Bandung dan apakah motif *gaming* memiliki pengaruh yang signifikan dalam munculnya perilaku adiksi *game online* pada remaja Kota Bandung.

II. LANDASAN TEORI

A. *Motif Gaming*

Penelitian awal mengenai *motif gaming* dilakukan oleh Bartle (1996). Bartle mengatakan bahwa motif *gamers* dalam bermain *game online* dikaitkan dengan gaya bermain yang berbeda. Motif *gaming* atau motif bermain *game online* merupakan dorongan yang muncul pada diri seseorang untuk bermain *game online* (Yee, 2006).

Motif dapat dikatakan sebagai dasar seseorang untuk berkembang menjadi pemain *game online* yang mengalami adiksi. Studi empiris menunjukkan bahwa motif *gaming* juga memainkan peran penting dalam pengembangan dan pemeliharaan *game online* yang bermasalah (Demetrovics et al., 2011; Kuss & Griffiths, 2012). Motif merupakan salah satu faktor yang memengaruhi perilaku adiksi bermain *game online* (Wan & Chou, 2007).

Bartle (1996), mengklasifikasikan motif bermain *game* menjadi empat kelompok, yaitu mereka yang berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan (*achiever*), menyelidiki sekitar permainan (*explorers*), bersosialisasi dengan pemain lain (*socializers*) dan mereka yang ingin mendominasi dan bertindak atas pemain lain (*killers*). Model teoritis pertama dari kategori motivasi

dikembangkan oleh Bartle (1996), yang meneliti para pemain dunia maya berbasis teks awal (MUD).

Yee (2006) membagi motif bermain *game online* jenis MMORPG menjadi tiga kelompok dimensi yang masing-masing memiliki subdimensi, yaitu:

1. *The Achievement Component*

- a. *Advancement*, keinginan memperoleh kekuasaan atau kekuatan, kemajuan yang cepat, dan status yang semakin meningkat melebihi pemain yang lainnya.
- b. *Mechanics*, muncul ketertarikan untuk memahami aturan atau system yang mendasar dalam sebuah game agar dapat mengoptimalkan kemampuan karakter yang dimainkan.
- c. *Competition*, keinginan untuk menantang dan bersaing dengan pemain lainnya.

2. *The Social Component*

- a. *Socializing*, memiliki keinginan untuk dapat berbincang lewat fitur dalam *game online* dengan pemain lain.
- b. *Relationship*, muncul keinginan untuk menjalin hubungan dengan pemain lain.
- c. *Teamwork*, keinginan untuk menjadi bagian dari sebuah kelompok dalam bermain *game*.

3. *The Immersion Component*

- a. *Discovery*, keinginan menemukan dan mengetahui hal yang tidak diketahui pemain lain.
- b. *Role-playing*, keinginan untuk menciptakan sebuah karakter yang baru dan berinteraksi dengan pemain lain.
- c. *Customization*, keinginan untuk menciptakan karakter yang menyesuaikan penampilan mereka sendiri.
- d. *Escapism*, bermain *game online* dijadikan sebagai sarana untuk menghilangkan pikiran tentang masalahnya di dunia nyata.

Demetrovics (2011) mengembangkan kategorisasi motif *gaming* menjadi 7 kategori, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Social*, menekankan aspek sosial dari *game*. Memiliki ketertarikan untuk mengenal orang lain, berteman dengan orang lain, dan bermain bersama dengan orang lain.
- 2) *Escape*, mengarah kepada pelarian dari kenyataan, terutama masalah sehari-hari di dunia nyata.
- 3) *Competition*, keinginan bersaing dan mengalahkan orang lain untuk merasakan rasa pencapaian.
- 4) *Coping*, *game online* ini dijadikan sebagai tempat menyalurkan dan mengatasi tekanan dan meningkatkan mood.
- 5) *Skill development*, bermain *game online* untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan koordinasi, konsentrasi, atau keterampilan lainnya.
- 6) *Fantasy*, mengacu pada keinginan untuk keluar dari identitas diri, mencoba identitas baru di dunia *game online* yang berbeda, dan mencoba hal-hal yang tidak dapat dilakukan seseorang dalam kehidupan nyata.

- 7) *Recreation*, mengacu pada rekreasi dan rileks dari game online mencoba untuk dapat menghibur diri.

B. Adiksi Game Online

Adiksi *game online* adalah ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang menyebabkan masalah-masalah sosial dan masalah-masalah emosional bagi penderita (Lemmens et al., 2009). Teorinya menyatakan bahwa pecandu *game online* secara bertahap kehilangan kendali atas permainan mereka; yaitu, mereka tidak dapat mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain sambil membenamkan diri dalam kegiatan rekreasi khusus ini dan akhirnya mengembangkan masalah dalam kehidupan nyata mereka (Young, 2009). Adiksi *game online* dapat didefinisikan sebagai satu jenis kecanduan perilaku (Demetrovics & Griffiths, 2012). Adiksi *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Salah satunya adalah *Computer Game Addiction* yaitu berlebihan dalam bermain *game* (Young, 2009).

Menurut kriteria di dalam DSM-V seseorang yang mengalami adiksi *game online* jika orang tersebut memenuhi setidaknya 5 dari 9 kriteria dalam waktu 12 bulan. Kriteria tersebut yaitu (APA, 2013) :

1. *Preoccupation*. Individu menjadikan *game online* menjadi bagian terpenting dalam kehidupannya.
2. Munculnya *withdrawal symptom* saat tidak bermain *game online*. Gejala ini biasanya ditandai dengan munculnya iritabilitas, kecemasan, kesedihan.
3. *Tolerance*, yaitu kebutuhan untuk menghabiskan waktu yang lebih lama dalam bermain *game online*.
4. Kegagalan dalam melakukan upaya untuk tidak terlibat dalam *game online*.
5. *Game online* mengakibatkan hilangnya ketertarikan pada aktivitas lain.
6. Pengguna *game online* tetap bermain secara berlebihan walaupun ia mengetahui masalah psikososial yang akan muncul.
7. Menipu atau membohongi anggota keluarga, terapis dan juga orang lain yang berkaitan dengan kebiasaan bermain *game online* yang dilakukan.
8. *Game online* digunakan untuk melarikan diri (*escape*) atau menghilangkan mood negatif (misalnya perasaan tidak berdaya, perasaan bersalah, cemas).
9. Merusak atau menyebabkan hilangnya relasi yang penting, pekerjaan, pendidikan ataupun kesempatan karir karena keterlibatannya dalam *game online*.

Kriteria seseorang dalam adiksi *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lainnya, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis. Terdapat 7 kriteria seseorang yang mengalami adiksi *game online* (Lemmens et al., 2009), yaitu sebagai berikut:

- 1) *Saliency*. Bermain *game online* menjadi suatu kegiatan yang paling penting dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku dalam-kehidupan seseorang.
- 2) *Tolerance*. Bermain *game online* semakin lama semakin bertambah dan merasa kesulitan untuk berhenti menggunakannya.
- 3) *Mood Modification*. Berhubungan dengan suasana hati seseorang. Pemain akan merasa dengan bermain *game online* suasana hatinya menjadi lebih baik.
- 4) *Relapse*. Pemain selalu gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermain dan menjadikannya kembali ke pola awal.
- 5) *Withdrawal*. Munculnya emosi negatif dan atau efek fisik yang terjadi ketika tidak bermain *game online* tersebut.
- 6) *Conflict*. Mengacu pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya karena mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya dan hanya terfokus untuk bermain *game online*.
- 7) *Problem*. Mengacu pada masalah-masalah yang dihadapi oleh pecandu *game online* bersifat-fisik maupun sosial, bahkan timbul permasalahan dalam kegiatan sehari-hari lainnya.

Pemain *game* yang bermain *game online* selama minimal enam bulan dihitung dari pertama kali bermain *game online* dapat dikatakan adiksi *game online* jika memenuhi minimal 4 dari 7 kriteria adiksi (Lemmens et al., 2009).

Menurut Young (2009), proses kecanduan dimulai dengan keasyikan bermain *game*. *Gamer* berpikir tentang permainan saat mereka offline ketika mereka harus berkonsentrasi pada hal-hal lain. Ini semakin intensif dengan waktu dan perlahan-lahan mengarah ke suatu titik ketika permainan menjadi satu-satunya prioritas yang menggantikan semua kegiatan rekreasi dan tugas sehari-hari lainnya.

Menurut Wan dan Chou (2007) menunjukkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku adiksi bermain *game online* yaitu kontrol diri, motif, kebutuhan psikologis (keinginan berkuasa, keinginan berprestasi, dan kesepian). Faktor motif merupakan dorongan untuk bermain *game online* (Yee, 2006). Frekuensi bermain *game online* juga menjadi penyebab seseorang semakin terikat dan menjadi pecandu (Griffiths et al, 2004).

Young (2009) berpendapat bahwa secara umum, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, yakni:

1. Gender atau Jenis Kelamin

Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi adiksi terhadap *games* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* (Schwarzer & Knoll, 2007).

2. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada

game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.

3. Jenis Game

Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis *game* tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya. Adanya fitur hadiah dan hukuman, seperti poin perolehan, menemukan item *game* langka, dan waktu pemuatan cepat, dinilai oleh pemain di antara aspek yang paling menyenangkan dan penting dari bermain *video game*. Selain itu, kelompok masalah mengidentifikasi fitur-fitur seperti "naik level," mendapatkan imbalan meta-*game* (misalnya, "Prestasi"), dan waktu bongkar cepat memiliki dampak yang jauh lebih besar pada perilaku bermain mereka daripada pemain lain.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Karakteristik Responden

1.	Usia	Jumlah	Persentase
	15 Tahun	18	13,7%
	16 Tahun	23	17,6%
	17 Tahun	43	32,8%
	18 Tahun	47	35,9%
2.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
	Laki-laki	86	65,6%
	Perempuan	45	34,4%
3.	Lama Bermain <i>Game Online</i> per-hari	Jumlah	Persentase
	< 2 Jam	36	27,5%
	2-4 Jam	51	38,9%
	> 4 Jam	44	33,6%
4.	Lama Bermain <i>Game Online</i>	Jumlah	Persentase
	< 6 Bulan	16	12,2%
	6-12 Bulan	22	16,8%
	> 12 Bulan	93	71%

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa dari 131 *gamers* berusia remaja di Kota Bandung, yang terbanyak adalah berusia 18 tahun dan sebagian besar berjenis

kelamin laki-laki. Para remaja ini dapat menghabiskan waktu bermain *game online* 2-4 jam per-hari bahkan lebih. Menurut data, mereka sebagian besar sudah bermain *game online* lebih dari 12 bulan.

B. Hasil Data Motif *Gaming*

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas menunjukkan

Kategori Data Motif <i>Gaming</i>			
Kategori	Jumlah	Total (%)	
Lemah	53	40,5%	
Kuat	78	59,5%	
Total	131	100%	
Kategori Data Motif <i>Gaming</i> Per Kategori			
Aspek	Lemah (Jumlah)	Kuat (Jumlah)	Total
<i>Social</i>	58	73	131
<i>Escape</i>	63	68	131
<i>Competition</i>	54	77	131
<i>Coping</i>	61	70	131
<i>Skill Development</i>	88	43	131
<i>Fantasy</i>	45	86	131

bahwa dari 131 remaja di Kota Bandung yang mengalami adiksi, diketahui sebagian besar memiliki motif *gaming* yang kuat. Data di atas juga menunjukkan kategori motif *gaming* yang kuat melandasi perilaku pada remaja Kota Bandung yang memiliki adiksi *game online* pada remaja Kota Bandung yaitu motif *Social*, *Escape*, *Competition*, *Coping*, dan *Fantasy*. Sedangkan 2 kategori lainnya yaitu motif *Skill Development* dan *Recreation* lemah dalam melatarbelakangi perilaku adiksi *game online* pada remaja kota Bandung.

C. Hasil Data Adiksi *Game Online*

Kategori Data Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> Per Kriteria		
No.	Kriteria	Jumlah
1.	<i>Salience</i>	89/131
2.	<i>Tolerance</i>	90/131
3.	<i>Mood Modification</i>	100/131
4.	<i>Relapse</i>	60/131

5.	<i>Withdrawal</i>	59/131
6.	<i>Conflict</i>	73/131
7.	<i>Problem</i>	92/131

Berdasarkan data di atas menunjukkan kriteria yang dominan muncul pada remaja Kota Bandung yang memiliki perilaku adiksi *game online* yaitu kriteria *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *conflict* dan *problem*. Sedangkan kriteria *relapse* dan *withdrawal* muncul dengan jumlah lebih sedikit pada remaja Kota Bandung.

D. Hasil Uji Regresi Linear Berganda Motif Gaming Terhadap Perilaku Adiksi Game Online

MODEL REGRESI COEFFICIENTS^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	27,067	3,037		1,544	,000
X1Total	,335	,153	,182	,951	,000
X2Total	,571	,270	,423	4,976	,011
X3Total	,661	,180	,291	3,320	,000
X4Total	,546	,252	,118	1,207	,015
X5Total	-,241	,122	-,061	-,750	,027
X6Total	,576	,143	,128	1,678	,000
X7Total	-,346	,287	-,012	-,163	,033

a. Criterion Variable: YTotal

Tabel di atas menunjukkan bahwa apabila tidak terdapat variabel motif *gaming* (motif *social*, *escape*, *competition*, *coping*, *skill development*, *fantasy*, dan *recreation*) maka nilai perilaku adiksi *game online* atau variabel atau variabel Y akan mengalami penurunan.

Variabel motif *social*, *escape*, *competition*, *coping*, dan *fantasy* memiliki koefisien regresi dengan arah positif, hal ini berarti bahwa setiap kenaikan variabel motif *social* maka akan menaikkan nilai perilaku adiksi *game online*. Sedangkan variabel motif *skill development* dan *recreation* memiliki koefisien regresi dengan arah negatif, hal ini berarti bahwa setiap kenaikan variabel motif *social* maka akan menurunkan nilai perilaku adiksi *game online*.

Dalam pengujian parsial (Uji T), menurut data pada tabel di atas bagian kolom Sig. Dapat disimpulkan bahwa semua kategori motif *gaming* yaitu motif *social*, *escape*, *competition*, *coping*, *skill development*, *fantasy*, dan *recreation*, memiliki pengaruh linier terhadap perilaku adiksi *game online* pada

remaja di Kota Bandung hal tersebut terlihat bahwa nilai *p-value* (Sig.) lebih kecil daripada nilai taraf nyata yaitu 0,05.

UJI ANALYSIS OF VARIANCE (UJI F)

Model		ANOVA ^a				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17000,459	7	2428,637	28,616	,000 ^b
	Residual	14003,399	123	84,869		
	Total	31003,858	131			

a. Dependent Variable: YTotal

b. Predictors: (Constant), X7Total, X2Total, X5Total, X6Total, X1Total, X3Total, X4Total

Dalam menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan taraf nyata sebesar 5%. Dari perhitungan tabel di atas nilai (Sig.) sebesar 0,000. Menurut data yang didapatkan nilai *p-value* yang didapatkan lebih kecil dari taraf nyata yang digunakan. Artinya terdapat pengaruh antara motif *social*, *escape*, *competition*, *coping*, *skill development*, *fantasy* dan *recreation* terhadap perilaku adiksi *game online* remaja di Kota Bandung.

KOEFISIEN DETERMINASI

Model	Model Summary ^b			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,740 ^a	,548	,529	9,212442

a. Predictors: (Constant), X7Total, X2Total, X5Total, X6Total, X1Total, X3Total, X4Total

b. Criterion Variable: YTotal

Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,740 menjelaskan adanya hubungan kuat antara variabel motif *gaming* terhadap perilaku adiksi *game online*. Nilai koefisien determinasi (R Square) adalah 0,548. Artinya, perilaku adiksi *game online* remaja di kota Bandung yang dapat dijelaskan oleh motif *gaming* yang terdiri dari motif *social*, motif *escape*, motif *competition*, motif *coping*, motif *skill development*, motif *fantasy* dan motif *recreation* adalah sebesar 54,8% sedangkan sisanya sebesar 45,2% dijelaskan oleh variable-variabel lain diluar model.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang sudah dipaparkan, simpulan penelitian ini adalah :

1. Sebanyak 131 responden remaja yang mengalami adiksi *game online*, motif *gaming* yang dominan melatarbelakangi munculnya perilaku tersebut adalah motif *social*, *escape*, *competition*, *coping*, dan *fantasy*.
2. Responden remaja di Kota Bandung yang

mengalami adiksi *game online* pada penelitian ini memunculkan kriteria adiksi *game online* yang dominan yaitu kriteria *salience, tolerance, mood modification, conflict, dan problem*.

3. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara motif *gaming* terhadap perilaku adiksi *game online* pada remaja Kota Bandung. Aspek motif *gaming* yang berpengaruh signifikan terhadap berkembangnya perilaku adiksi *game online* yaitu motif *social, escape, competition, coping* dan *fantasy*.

V. SARAN

A. Subjek Penelitian

Bagi subjek penelitian diharapkan hasil penelitian ini menjadi informasi bahwa faktor motif *gaming* pada diri seseorang memiliki pengaruh terhadap berkembangnya perilaku adiksi *game online*, terutama pada aspek motif *social, escape, coping, competition, dan fantasy*.

B. Bagi Orang tua

Bagi orangtua sebaiknya untuk dapat membatasi penggunaan gadget untuk bermain *game online* pada remaja dan mengawasi waktu penggunaan gadgetnya untuk tidak memakainya terlalu lama, mengingat rentannya remaja mengalami adiksi *game online*. Karena, faktor seseorang bermain *game online* yaitu, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, kurang kontrol, kurang kegiatan, pola asuh dan sebagainya (Smart, 2010). Maka dari itu orangtua merupakan lingkungan terdekat yang dapat membuat seseorang mengurangi aktivitas bermain *game online*.

Hasil penelitian ini, motif *social, escape, coping, competition, dan fantasy* berpengaruh meningkatkan perilaku adiksi *game online*. Motif *social* merupakan dorongan untuk bermain bersama orang lain. Motif *escape* merupakan pelarian remaja dari masalah kehidupan nyata. Masalah-masalah ini biasanya datang dengan diikuti perasaan tertekan dan cemas (Yee, 2006). Motif *coping* merupakan dorongan mengatasi tekanan dan agresi dan meningkatkan mood. Motif *competition* merupakan dorongan untuk dapat berkompetisi. Motif *fantasy* merupakan dorongan untuk dapat melakukan hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata, merasakan dan menjalani kehidupan sebagai orang lain. Para orangtua juga diharapkan dapat mengarahkan remaja untuk dapat menghindari dan mengalihkan kegiatan bermain *game online* pada remaja ke kegiatan yang lebih bermanfaat.

C. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan teknik observasi dan *interview* secara langsung di lokasi seperti warnet *game*, akan bermanfaat untuk

mendapatkan responden dengan kriteria yang sesuai. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh motif *gaming* terhadap perilaku adiksi *game online* pada kelompok usia dewasa awal, karena menurut sebuah studi pengguna *game online* terbesar selain remaja yaitu berada pada usia dewasa awal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] American Psychiatric Association (APA). (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. 5th ed. Arlington (VA): American Psychiatric Association.
- [2] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2019). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018. Diakses dari : <https://www.apjii.or.id/content/read/39/410/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>. (diakses pada tanggal 15 November 2019).
- [3] Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD Research*. 1 (1). Diakses dari : <https://www.researchgate.net/publication/247190693>. (diakses pada tanggal 19 November 2019).
- [4] Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., & Harmath, E. (2011). Why Do You Play? The Development of The Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43, 814-825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>. (diakses pada tanggal 13 November 2019).
- [5] Demetrovics, Z. & Griffiths, M.D. (2012). Behavioral Addictions: Past, Present and Future. *Journal of Behavioral Addiction*, 1, 1-2. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.0>. (diakses pada tanggal 2 Desember 2019).
- [6] Edy, Fatmasari D. (2018). Motive On Playing Online Game as Predictor of Adolescence's Problematic Online Gaming Use in Makassar. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 8th International Conference of Asian Association of Indigenous and Cultural Psychology (ICAAIP 2017). volume 127. Diakses dari : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>. (diakses pada tanggal 7 Januari 2020).
- [7] Griffiths, Davies, & Chappell. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4). 479-87. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.479>. (diakses pada tanggal 22 Desember 2019).
- [8] Halimah, Lilim. (2020). Adiksi Game Online Ditinjau dari Persepsi Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga, Teman Sebaya, Keterampilan Sosial, dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Mediator.
- [9] Ilham. (2016). KPAI Catat Kasus Pencurian oleh Anak Akibat Game Online. Diakses dari : <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/04/25/o66q96361-kpai-catat-kasus-pencurian-oleh-anak-akibat-game-online>. (diakses pada tanggal 10 Februari 2020)
- [10] Jaya, Edo. (2018). WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana "gamer" Indonesia bisa sembuh?. Diakses dari : <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembuh-99029>. (diakses pada tanggal 19 November 2019).
- [11] Katalin, N. (2016). The motivational background of online game types. EÖTVÖS LORÁND UNIVERSITY, FACULTY OF EDUCATION AND PSYCHOLOGY. Diakses dari : https://ppk.elte.hu/file/nagygyorgy_katalin_tezisfuzet_a.pdf. (diakses pada tanggal 19 November 2019).

- [12] Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2012). Online Gaming Addiction in Adolescence: A Literature Review of Empirical Research. *Journal of Behavioural Addiction*, 1, 3-22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>. (diakses pada tanggal 24 Februari 2020).
- [13] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>. (diakses pada tanggal 18 November).
- [14] Mashitoh, Dwi Nur. (2019). Kecanduan Game Online, Remaja 17 Tahun Tewas di Depan Komputer Kesayangannya Setelah Semalaman Main Game, Ini Penyebabnya!. Diakses dari : <https://sosok.grid.id/read/411910418/kecanduan-game-online-remaja-17-tahun-tewas-di-depan-komputer-kesayangannya-setelah-semalaman-main-game-ini-penyebabnya?page=all>. (diakses pada tanggal 10 Februari 2020).
- [15] Ramdhani, Dendi. (2019). RSJ Jabar Tangani 81 Pasien Gangguan Jiwa akibat Kecanduan Game. Diakses dari : <https://bandung.kompas.com/read/2019/11/29/09472501/rsj-jabar-tangani-81-pasien-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game?page=all>. (diakses pada tanggal 17 Februari 2020).
- [16] Schwarzer & Knoll. (2007). Functional roles of social support within the stress and coping process: A theoretical and empirical overview. *International Journal of Psychology*, 42 (4). <https://doi.org/10.1080/00207590701396641>. (diakses pada tanggal 7 Januari 2020).
- [17] Tashia. (2017). Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia. Diakses dari : <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>. (diakses pada tanggal 15 November 2019).
- [18] Wan, Chin-Sheng & Chiou, Wen-bin. (2007). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*. 9(6) : 762-766. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762>. (diakses pada tanggal 22 Desember 2019).
- [19] Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Journal of Cyberpsychology and Behavior*, 9, 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>. (diakses pada tanggal 15 November 2019).
- [20] Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescent. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>. (diakses pada tanggal 20 Desember 2019).
- [21] Young, K. S., & de Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.