

Hubungan Antara Sensation Seeking dan Adiksi Game Online di Indonesia

Galih Hidayat, Indri Utami Sumaryanti

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

ghidayat71@gmail.com, indri.usumaryanti@gmail.com

Abstract— The development of online games today is so fast, gaming can be used in various platforms both on Consoles, Personal Computers, and on mobile with various genre. Playing game online done continuously and over and over again, will lead to addiction. Online games provide a diverse experience, games also provide quick rewards for the players. Thesensory experience provide the diverse game spurs the adrenaline to become active so that with the tension they feel will bring satisfaction and happiness. Thesensory experience provided by the games spurs the adrenaline to become active so that with the tension they feel will bring satisfaction and happiness. So this activity is repeated by sensation seekers. The purpose of this study is to determine the relationship between sensation seeking and online game addiction in Indonesia. Correlational quantitative methods were used in this study. The population in the study was 111 gamers who were younger based on the results of criteria from Lemmens (2009). Purposive sampling was used in this study. The measurement using sensation seeking scale Mallet & Vignoli (2007) with online games addiction Lemmens (2009). Data analysis uses spearman correlation coefficient. The results showed that there is a strong positive relationship with a correlation value of 0.3 and a significant value between sensation seeking and online gaming addiction in Indonesia.

Keywords— *Sensation Seeking, Addiction, Online Games.*

Abstrak— Perkembangan game online pada masa sekarang ini sangat pesat, bermain game bisa digunakan dalam berbagai platform baik pada Konsol, Komputer Pribadi, maupun pada mobile dengan berbagai aliran game. *Bermain game online* yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang, akan menyebabkan kecanduan. Game online memberikan pengalaman yang beragam, game juga memberikan reward yang cepat bagi pemainnya. Pengalaman sensorik yang diberikan game yang beragam tersebut memacu adrenalin menjadi aktif sehingga dengan ketegangan yang mereka rasakan akan mendatangkan rasa puas dan bahagia. Sehingga hal ini kemudian dilakukan berulang oleh para *sensation seekers*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *sensation seeking* dan kecanduan game online di Indonesia. Metode kuantitatif korelasional digunakan dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian adalah 111 gamers yang adiksi berdasarkan hasil kriteria dari Lemmens (2009). *Purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini. Alat pengumpulan data menggunakan skala *sensation seeking* Mallet & Vignoli (2007) dengan kecanduan game online Lemmens (2009). Analisis data menggunakan koefisien korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang cukup kuat dengan nilai korelasi 0,3 dan nilai signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan game online di Indonesia.

Kata Kunci— *Sensation Seeking, Adiksi, Game Online.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan *game online* pada masa sekarang ini memudahkan para pemain *game online* mendapatkab pengalaman yang berbeda dalam bermain *game* dan mengakibatkan mereka menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain *game*, sehingga banyak dari para pemainnya menjadi adiksi pada *game online*. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2018, pengguna internet di Indonesia berjumlah 171,17 Juta jiwa atau sekitar 64,8% dari total populasi di Indonesia. Dari data tersebut ada 5,7% atau sekitar 9,76 juta pengguna internet di Indonesia yang beralasan menggunakan internet untuk bermain *game online* (APJII, 2017).

Seseorang terindikasi adiksi *game* ditandai dengan bermain game secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Fenomena adiksi *game online* di Indonesia sendiri menampilkan perilaku seperti bermain game dengan durasi yang berlebihan yang bisa mencapai 8 jam selama sehari (BBC, 2019), tidak mau kuliah dan terancam di DO dari Universitas nya, bahkan tidak mau mandi, karena tidak mau meninggalkan game-nya (Infosehat FKUI, 2019), dan nekat melakukan tindakan kekerasan ataupun kriminal karena keinginan bermain game-nya tidak terpenuhi (Kompas, 2019).

Faktor kepribadian juga menjadi salah satu penyebab seseorang menjadi adiksi pada *game online*, salah satu kepribadian nya yaitu *sensation seeking*. Menurut Zuckerman (1978) *Sensation seeking* merupakan gambaran sebagai kebutuhan akan variasi, kebaruan, sensasi dan pengalaman yang kompleks, dan kesediaan untuk mengambil risiko fisik dan sosial demi pengalaman tersebut. Sebagai bagian dari teori kepribadian yang berorientasi pada teori *traits*, *sensation seeking* bersifat stabil dan menetap. *Sensation seeking* telah diterapkan terutama dalam kaitannya dengan perilaku mengambil risiko.

Menurut Zuckerman (2007) orang yang mempunyai tingkat *sensation seeking* yang tinggi memiliki karakteristik antusias, ceria, imajinatif, pemberani, nakal, mandiri,

bersemangat, mudah berubah, tidak patuh, tidak bertanggung jawab, kurangnya kontrol diri, cenderung anti sosial, dan menyukai rutinitas yang bervariasi. Sedangkan orang dengan *sensation seeking* rendah memiliki karakteristik seperti penakut, panik, sedih, putus asa, pencemas, konvensional, otoriter, memercayai mitos, kontrol diri tinggi, menyukai rutinitas yang monoton, berorientasi pada tujuan, senang bersosialisasi, dan peduli serta suka membantu orang lain.

Namun tidak semua karakteristik perilaku pencari sensasi tinggi itu beresiko: misalnya pencarian mereka akan pengalaman melalui film, seni, musik, dan media dengan kualitas ransangan yang mereka temukan menyenangkan, bahkan jika konten atau isinya negatif (Zuckerman & Aluja, 2015).

Penelitian antara *sensation seeking* dengan adiksi *game online* telah dilakukan di beberapa negara. Misalnya penelitian Mehroof & Griffiths (2010) menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat *sensation seeking* yang tinggi berada pada risiko untuk meningkatkan adiksi pada *game online*. Hal ini terjadi dikarenakan *game online* menyediakan mekanisme koping bagi individu untuk mengatasi kebosanan mereka, dan atau memberikan stimulasi psikologis atau fisiologis dan *reward* yang cepat bagi para *sensation seekers*.

Berdasarkan hal tersebut dan adanya sifat *sensation seeking* yang muncul dengan adiksi *game online*, peneliti disini tertarik meneliti hal tersebut. Selain itu untuk menambah penelitian lainnya juga antara *sensation seeking* dengan adiksi *game online* di Indonesia dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan alat ukur yang berbeda, sehingga dari fenomena di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai hubungan antara *sensation seeking* dan adiksi *game online* pada pemain *game online* di Indonesia.

II. LANDASAN TEORI

Sensation seeking adalah sifat kepribadian yang diekspresikan dalam kecenderungan umum untuk mencari sensasi, pengalaman yang bervariasi, baru, kompleks, dan intens, dan kemauan untuk mengambil risiko demi pengalaman semacam itu. *Trait sensation seeking* ini bersifat stabil dan menetap (Zuckerman, 2010). *Sensation seeking* adalah sebuah perilaku yang menjelaskan tentang penekanan pada pencarian ide yang bervariasi, impulsif, kompleks, sensasi hebat serta pengalaman dan keinginan yang mengandung risiko. Kegiatan tersebut merupakan bentuk pengalaman yang berusaha memaksimalkan *arousal* dan memacu adrenalin menjadi aktif sehingga dengan ketegangan yang mereka rasakan akan mendatangkan rasa puas dan bahagia (Zuckerman, 2014).

Para pencari sensasi tidak mencari risiko demi kepentingannya sendiri. Bukan keberisikoan kegiatan mereka yang membuat mereka dihargai. Faktanya, banyak atau sebagian besar pengalaman yang dicari oleh dengan *sensation seeking* yang tinggi sama sekali tidak berisiko. Seperti halnya mendengarkan musik rock; berpesta dengan

orang-orang yang menarik, dan menonton film atau televisi yang sangat erotis atau keras hal tersebut tidak melibatkan kegiatan yang berisiko. Namun, memang jenis kegiatan lain, seperti mengemudi sangat cepat, terlibat dalam olahraga ekstrem, mabuk minuman keras atau mabuk karena narkoba, dan melakukan hubungan seks tanpa kondom dengan berbagai pasangan, memang mengandung risiko (Zuckerman, 2007).

Sedangkan menurut Arnett (1994) *sensation seeking* dianggap sebagai kecenderungan, potensi, yang dapat diekspresikan dalam berbagai cara tergantung pada aspek lain dari kepribadian individu dan (terutama) tergantung pada bagaimana lingkungan sosialnya membimbing, membentuk, atau menekan kecenderungan itu. Mencari sensasi bukan hanya potensi untuk mengambil risiko, tetapi lebih umum untuk mencari intensitas dan kebaruan dalam pengalaman indrawi, yang dapat diekspresikan dalam berbagai bidang kehidupan seseorang. Definisi *intensity seeking* dan *novelty seeking* tidak mencakup kebutuhan akan kompleksitas maupun kesediaan untuk mengambil risiko.

Arnett mengusulkan *sensation seeking* sebagai sifat dengan dua dimensi yaitu *intensity seeking (IS)* dan *novelty seeking (NS)*. Hal tersebut merupakan saran dari penelitian Wohlwill (1984) dimana dari 4 dimensi Zuckerman, dimensi *TAS* dan *Dis* mencerminkan kebutuhan akan *intensity seeking* sedangkan subskala *ES* dan *BS* didasarkan pada kebutuhan akan *novelty*.

Dalam alat ukurnya Arnett lebih mengaitkan item alat ukurnya dengan indera penglihatan, sentuhan, pendengaran, rasa / bau, atau indera kinestetik, serta menyangkut pengalaman keseluruhan yang melibatkan intensitas atau kebaruan. Tujuannya adalah untuk memberikan ukuran pencarian sensasi yang dapat digunakan untuk memprediksi berbagai perilaku di mana keinginan untuk *novelty* dan *intensity* bagi pengalaman sensorik dapat diekspresikan, termasuk (tetapi tidak terbatas pada) berbagai jenis perilaku berisiko.

Lemmens menyebutkan bahwa kecanduan *game* merupakan penggunaan berlebihan dan kompulsif pada penggunaan komputer ataupun *video game* yang mengakibatkan masalah sosial dan atau masalah emosional. Meskipun mengalami masalah ini, seorang *gamer* tidak dapat mengontrol penggunaan yang berlebihan tersebut. Seseorang yang memenuhi empat dari tujuh kriteria pada adiksi *game online*, dapat dikatakan pemain terindikasi mengalami kecanduan *game online* (Lemmens et al., 2009). Meskipun kecanduan *game* adalah istilah yang paling populer untuk menggambarkan gangguan ini, istilah ini juga dianggap ambigu, karena banyak pemain, pengembang, dan pengulas pada *game* menggunakan istilah adiktif sebagai kata sifat positif, yang menunjukkan permainan yang dapat dimainkan selamanya dari sebuah permainan dan bukan perilaku destruktif atau patologis (Lemmens et al., 2015).

Internet gaming addiction berkaitan dengan berbagai macam dampak negatif, antara lain merusak hubungan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas masa lalu,

tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan. Obsesi terhadap permainan menimbulkan kemunduran hubungan di dalam kehidupan nyata, kurang perhatian, agresif dan sikap bermusuhan, stres, disfungsi koping, prestasi akademik rendah, masalah dengan memori verbal, merasa tidak bahagia dan sendirian. Selain itu, dampak psikosomatis yang dapat terjadi antara lain masalah tidur dan beberapa masalah psikosomatis lainnya (DSM-5, 2013).

Seseorang yang mengalami kecanduan game online akan mengalami beberapa gejala seperti salience (berpikir tentang bermain game online sepanjang hari), tolerance (waktu bermain game online yang semakin meningkat), mood modification (bermain game online untuk melarikan diri dari masalah), relapse (kecenderungan untuk bermain game online secara terus menerus), withdrawal (menarik diri dan merasa kesal jika tidak dapat bermain game online), conflict (bertengkar dengan orang lain karena bermain secara berlebihan), dan problems (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Tujuh kriteria kecanduan game online ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain yang ditetapkan, pemain-pemain ini yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan game online (Lemmens, 2009).

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

TABEL 1. HUBUNGAN ANTARA SENSATION SEEKING DAN ADIKSI GAME ONLINE

			Sensation Seeking	Adiksi Game Online
Spearman's rho	Sensation Seeking	Correlation Coefficient	1.000	.300**
		Sig. (2-tailed)	.	.001
		N	111	111
	Adiksi Game Online	Correlation Coefficient	.300**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.001	.
		N	111	111

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai korelasi antara *sensation seeking* dengan adiksi *game online* pada gamer di Indonesia sebesar 0,3 dengan nilai sig (0,001). Hal ini menunjukkan bahwa antara sifat *sensation seeking* dan adiksi *game online* cukup memiliki korelasi yang signifikan dimana hubungannya bersifat searah yang artinya apabila *sensation seeking* semakin tinggi maka adiksi terhadap *game online* akan meningkat, begitupun

sebaliknya.

TABEL 2. TABULASI SILANG SENSATION SEEKING DAN ADIKSI GAME ONLINE

		Adiksi Game Online	Total
		Adiksi	
Sensation Seeking	Rendah	1	1
	Sedang	76	76
	Tinggi	34	34
Total		111	111

Berdasarkan data diatas bahwa sebanyak 34 responden memiliki *sensation seeking* yang tinggi, 76 responden yang masuk ke dalam kategori *sensation seeking* sedang, dan hanya 1 responden yang termasuk dalam kategori *sensation seeking* rendah. Dengan demikian *gamers* yang adiksi di Indonesia masih mempunyai taraf yang wajar dalam mengekspresikan keinginannya, masih bisa mengatur kebutuhan akan intensitas pada saat bermain game, dan tidak mengambil hal berisiko ketika aktifitas tersebut tidak bisa dilakukan

TABEL 3. DATA DEMOGRAFI JENIS KELAMIN

		Sensation Seeking			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Jenis Kelamin	Laki-laki	0	70	33	103
	Perempuan	1	6	1	8
Total		1	76	34	111

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa responden laki-laki berjumlah 103 dimana tidak ada *gamers* laki-laki adiksi yang memiliki tingkat *sensation seeking* rendah, 70 *gamers* laki-laki adiksi memiliki *sensation seeking* sedang, dan 33 orang *gamers* laki-laki adiksi memiliki *sensation seeking* tinggi. Untuk responden perempuan berjumlah 8 orang, dimana 1 orang *gamers* perempuan adiksi memiliki *sensation seeking* rendah, 6 orang *gamers* perempuan adiksi memiliki *sensation seeking* sedang, dan 1 orang *gamers* perempuan adiksi yang memiliki *sensation seeking* tinggi.

TABEL 4. DATA DEMOGRAFI USIA

		Sensation Seeking			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Usia	Anak Muda	0	66	29	95
	Dewasa	1	10	5	16
Total		1	76	34	111

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa responden *gamers* remaja yang adiksi berjumlah 95 Orang dimana tidak ada *gamers* remaja adiksi memiliki tingkat *sensation seeking* yang rendah, 66 *gamers* remaja adiksi memiliki tingkat *sensation seeking* yang sedang, dan 29 orang *gamers* remaja adiksi memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi. Sedangkan untuk responden *gamers* dewasa yang adiksi berjumlah 16 orang, dimana 1 orang *gamers* dewasa adiksi memiliki tingkat *sensation seeking* yang rendah, 10 orang *gamers* dewasa adiksi memiliki tingkat *sensation seeking* yang sedang, dan 5 *gamers* dewasa adiksi memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *sensation seeking* adiksi *game online* pada *gamers* yang adiksi di Indonesia dengan tingkat korelasi cukup kuat. Artinya hal ini menunjukan semakin tinggi tingkat *sensation seeking gamers* maka kecenderungan untuk adiksi *game online* pun akan meningkat, begitupun sebaliknya.
2. Dari 2 dimensi yang ada pada *sensation seeking*, *novelty seeking* tidak memiliki hubungan dengan meningkatnya adiksi, sedangkan *intensity seeking* yang memiliki hubungan signifikan dan positif dengan kualitas yang cukup kuat.
3. Berdasarkan data demografi ditunjukan bahwa *sensation seeking* dan adiksi *game online* lebih sering terjadi pada laki-laki dan para remaja. Sehingga selaras dengan penelitian Arnett (1994) yang menunjukan bahwa laki-laki mempunyai tingkat *sensation seeking* yang lebih tinggi daripada perempuan, dan para remaja lebih memungkinkan mempunyai tingkat *sensation seeking* yang tinggi dibandingkan orang dewasa. Dan hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa seiring bertambahnya usia *gamers*, frekuensi bermain *game* akan semakin berkurang. Akibatnya, *gamers* remaja cenderung mendedikasikan lebih banyak jam per minggu untuk memainkan *game* daripada yang lebih tua (Hussain Et al., 2012).

V. SARAN

A. Bagi Subjek Penelitian

1. Bermain *game online* dapat digunakan sebagai hiburan di waktu yang kosong, untuk melepaskan stress setelah bekerja maupun sekolah. Namun penggunaan yang berlebihan memberikan dampak yang tidak baik bagi fisik maupun psikis, bahkan dapat merugikan orang lain. Sehingga disini dilakukan sebaiknya dilakukan pengontrolan terkait lamanya bermain *game online*, sehingga tercipta

perilaku yang lebih positif.

2. Dimensi *Intensity seeking* menjadi dimensi yang menentukan terjadinya peningkatan pada adiksi *game online* ada pada para *gamers* dibandingkan dengan dimensi *novelty seeking*, sehingga disini sebaiknya para *gamers* yang juga memiliki *sensation seeking* yang tinggi sebaiknya mencari aktifitas lain yang sama sama menghasilkan sensasi sensorik, seperti bermain musik maupun menggambar, sehingga menciptakan aktifitas yang lebih positif agar adiksi terhadap *game online* berkurang.

B. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Bagi peneliti yang akan membahas permasalahan serupa, gunakanlah subjek yang lebih spesifik terkait penelitiannya, misalnya dengan subjek dari pecandu *game online* yang sudah didiagnosis adiksi oleh ahli sehingga lebih jelas hasilnya. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan yang berbeda yaitu kualitatif supaya dapat melaporkan pandangan dan penghayatan subjek secara lebih rinci atau melakukan penelitian metode yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition. In American Psychiatric Publishing (5th ed.). [https://doi.org/10.1016/S0040-8166\(95\)80062-X](https://doi.org/10.1016/S0040-8166(95)80062-X)
- [2] APJII. (2017). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Apjii, 51. www.apjii.or.id
- [3] Arnett, J. (1994). Sensation seeking: A new conceptualization and a new scale. *Personality and Individual Differences*, 16(2), 289–296. [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(94\)90165-1](https://doi.org/10.1016/0191-8869(94)90165-1)
- [4] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- [5] 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. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- [6] Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313–316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>
- [7] Rachmawati. (20 Desember 2019). 5 Kasus Kecanduan Game Online, Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang. Kompas. <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>
- [8] Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- [9] Wirawan, J. (4 Desember 2019). Anak kecanduan game online: 'Memegang pisau' dan 'memukul wajah ibu', dirawat di rumah sakit jiwa. BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>
- [10] Zuckerman, M., Eysenck, S. B., & Eysenck, H. J. (1978). Sensation seeking in England and America: Cross-cultural, age,

and sex comparisons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 46(1), 139–149. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.46.1.139>