

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PERILAKU ASOSIAL PADA REMAJA DI WARNET
INFINITY EXPORT**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi Universitas Medan Area*

Nurul Hafiza Nasution

15.860.0075



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2020

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 18/9/20

Access From (repository.uma.ac.id)18/9/20

**JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME
ONLINE DENGAN PERILAKU ASOSIAL PADA
REMAJA DI WARNET INFINITY EXPORT**

NAMA MAHASISWA: NURUL HAFIZA NASUTION

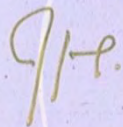
NO. STAMBUK : 15.860.0075

BAGIAN : PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

MENYETUJUI :

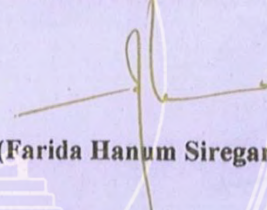
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



(Azhar Azis S.Psi, M.A)

Pembimbing II



(Farida Hanum Siregar S.Psi, M.Psi)

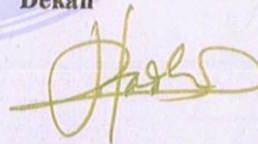
MENGETAHUI :

Kepala Bagian



(Dinda Permatasari Harahap,

Dekan



(Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi)

Tanggal Sidang

12 Februari 2020

DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA DAN DITERIMA UNTUK
MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT GUNA MEMPEROLEH
DERAJAT SARJANA (S-1) PSIKOLOGI

PADA TANGGAL

12 FEBRUARI 2020

MENGESAHKAN

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
DEKAN

(Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi)

DEWAN PENGUJI

1. Hasanuddin, Ph. D
2. Dra. Mustika Tarigan, M.Psi
3. Azhar Aziz, S.Psi, M.A
4. Farida Hanum Siregar, S.Psi, M.Psi

TANDA TANGAN

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian- bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 12 Februari 2020



(Nurul Hafiza Nasution)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NURUL HAFIZA NASUTION

NPM : 15.860.0075

Program Studi : PSIKOLOGI

Fakultas : PSIKOLOGI

Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU ASOSIAL PADA REMAJA DI WARNET INFINITY EXPORT** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis nama saya selama tetap mencantumkan saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 12 Februari 2020

Yang Menyatakan



(NURUL HAFIZA NASUTION)

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU ASOSIAL PADA REMAJA DI WARNET INFINITY EXPORT

NURUL HAFIZA NASUTION

15.860.0075

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk dapat mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial pada remaja di warnet infinity export. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan positif antara kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial remaja di warnet Infinity Export. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel penelitian adalah teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang di dapat dari hasil screening yang telah dilakukan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala Kecanduan Bermain Game Online dan Perilaku Asosial Remaja. Analisis data menggunakan analisis *Product Moment*. Hasil penelitian diketahui bahwa ada hubungan positif antara kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial remaja. Hal ini ditunjukkan dari $r_{xy} = 0,950$ dengan signifikan $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa semakin sering Bermain Game Online maka semakin tinggi Perilaku Asosial yang ditimbulkan. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Besarnya sumbangan kecanduan bermain game online untuk perilaku asosial sebesar 90,2%, sisanya 9,8% berasal dari faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci: Kecanduan Bermain Game Online, Perilaku Asosial.

**THE RELATIONSHIP OF ADDICTION TO PLAY ONLINE GAMES WITH
ASSOCIAL BEHAVIOR IN ADOLESCENTS IN WARNET INFINITY
EXPORT**

NURUL HAFIZA NASUTION

15.860.0075

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a relationship between addiction to playing online games with asocial behavior in adolescents in the infinity export cafe. The hypothesis is that there is a positive relationship between addiction to playing online games with asocial behavior of adolescents in the Infinity Export internet cafe. The technique used in taking research samples is purposive sampling technique, which is the technique of determining the sample with certain considerations obtained from the screening results that have been carried out. Data collection methods used are the scale of Addiction to Play Online Games and Adolescent Asocial Behavior. Data analysis using Product Moment analysis. The results of the study note that there is a positive relationship between addiction to playing online games with asocial behavior of adolescents. This is indicated by $r_{xy} = 0.950$ with a significant $p = 0.000 < 0.05$ which means that the more often Playing Online Games, the higher the Asocial Behavior is caused. Based on the results of this study, the proposed hypothesis was declared accepted. The contribution of addiction to playing online games for asocial behavior was 90.2%, the remaining 9.8% came from other factors not examined in this study.

Keywords: *Addiction to Playing Online Games, Asocial Behavior.*

Motto

*

YOLO

You Only Live Once

*

Kamu Hanya Hidup Sekali



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 18/9/20

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)18/9/20

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT dan atas nikmat dan karunia yang telah diberikan, sehingga penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Asosial Pada Remaja Di Warnet Infinity Export” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun maksud dan tujuan diajukannya penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Dalam menyusun ini tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang peneliti alami, namun berkat dukungan, dorongan, dan semangat dari orang terdekat sehingga membuat peneliti mampu menyelesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kepada Yayasan Haji Agus Salim Universitas Medan Area sebagai tempat saya menimba ilmu selama perkuliahan.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramadan, M.Eng, M.Sc selaku rektor dari Universitas Medan Area.
3. Bapak Azhar Aziz, S.psi, MA sebagai dosen pembimbing pertama saya yang selalu memberikan waktu untuk saya, yang selalu meringankan dan melancarkan segala urusan saya selama skripsi dan memberikan banyak masukan serta ilmu beliau pada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Farida Hanum Siregar, S.psi, M.psi sebagai dosen pembimbing kedua saya yang telah memberikan banyak masukan kepada saya, yang

meluangkan waktu, yang selalu sabar menghadapi saya, yang sangat berjasa dalam membantu saya, yang selalu meringankan dan melancarkan segala urusan saya selama proses pembuatan skripsi, yang telah banyak memberikan saya ilmu-ilmu yang beliau miliki, dan selalu menyemangati saya untuk menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

5. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada segenap Dosen Fakultas Psikologi yang telah memberikan ilmu selama proses belajar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dan juga pegawai-pegawai yang telah membantu dalam mengurus keperluan penyelesaian skripsi.
6. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada Aku yang telah berusaha dengan penuh semangat untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya, walau terkadang ada rasa malas dan banyak gangguan dari orang-orang sekitar seperti ikut membantu teman saya yang lain untuk menulis skripsinya tapi saya tetap berusaha semaksimal mungkin dan pantang menyerah untuk dapat melalui ini semua 😊❤️.
7. Teristimewa untuk keluarga tercinta terutama ayah saya dan ibu saya yang selalu memberikan dukungan serta doa dalam segi apapun serta kakak dan kedua adik saya Fadilla Ayunda Nasution, Fanny Three Aprillia Nasution, dan Naiza Alfira Annisa Nasution yang sudah memberikan semangat ketika saya malas mengerjakan skripsi dan sudah menjadi tempat curhat selama pengerjaan skripsi.

8. Terima kasih kepada kakak sepupu saya Violita Rindayu, S.psi yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat saya Rohadatul Aisy Lubis, Noviyanti Siregar, Riana Sartika Ginting, Bripda Ade Fadilla Siregar, dan Siti Madina yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak pernah berhenti mengucapkan semangat dan tidak pernah bosan mendengarkan cerita tentang skripsi saya.
10. Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman saya Icha Tri Pratiwi, Dinda Rizky Harianto, Jaka Nagara, Faisal Fahrezi, Hana Mujahida, Syintia Siregar, Vindy Balqish, Nurul Fadilla, Arrum Mawaddah, Damaiyanti dan Ali Syahbana yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya tanpa henti.
11. Terima kasih saya ucapkan teruntuk teman-teman seperjuangan saya yaitu Trisni Adelia, Nurleli Purnama Sari, dan Putri Deliana yang selalu memberikan dukungan penuh, perhatian, doa, dan selalu membuat saya semangat dan selalu ceria sampai pada akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Dan terakhir kepada keluarga besar Fakultas Psikologi, khususnya teman-teman saya di kelas Reg B-1 atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya selama masa perkuliahan yang telah di lalui bersama.

Saya selaku peneliti sangat menyadari bahwa masih sangat banyak kelemahan pada skripsi ini baik tata tulis maupun isi yang ada. Maka dari itu saya selaku peneliti mengharapkan saran dan kritik untuk membantu saya

menyempurnakan skripsi ini. Semoga kebaikan yang kalian berikan kepada saya selaku peneliti akan mendapatkan pahala yang berlipatgandadari Allah SWT Aamiin. Demikian sebagai penutup saya selaku peneliti berharap semoga skripsi ini dapat berguna untuk perkembangan ilmu Psikologi.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Remaja.....	9
1. Definisi Remaja.....	9
B. Perilaku Sosial.....	11
1. Definisi Perilaku Asosial.....	11
2. Ciri-Ciri Perilaku Asosial.....	14
3. Faktor-Faktor Perilaku Asosial.....	16
4. Aspek-Aspek Perilaku Asosial.....	16
C. Game Online.....	18
1. Definisi Game Online.....	18
2. Definisi Kecanduan Game Online.....	20
3. Tipe-Tipe Game Online.....	21

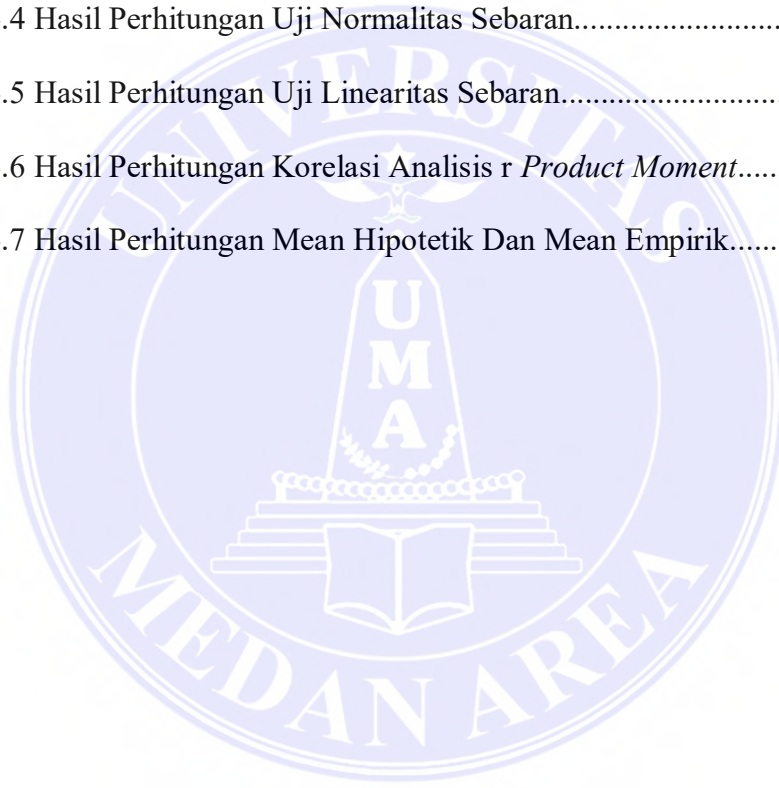
4. Ciri-ciri Kecanduan Game Online.....	25
5. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online.....	28
6. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online.....	30
7. Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online.....	31
D. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Asosial.....	33
E. Kerangka Konseptual.....	35
F. Hipotesis.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Tipe Penelitian.....	37
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	37
C. Definisi Operasional.....	38
D. Subjek Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Orientasi Kancha Penelitian.....	44
1. Sejarah Singkat Warnet Infinity Export Medan.....	44
B. Persiapan Penelitian.....	45
1. Persiapan Administrasi.....	45
2. Persiapan Alat Ukur Penelitian.....	46
C. Pelaksanaan Penelitian.....	48
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	53
1. Normalitas.....	53
2. Uji Linearitas.....	55
3. Hasil Perhitungan Korelasi <i>r Product Moment</i>	56
4. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	58
E. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	67

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
Daftar Pustaka.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Distribusi Penyebaran Butir-Butir Skala Kecanduan Bermain Game Online.....	50
Tabel 4.2 Distribusi Penyebaran Butir-Butir Skala Perilaku Asosial Remaja.....	52
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Sebaran.....	53
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	54
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Linearitas Sebaran.....	55
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Korelasi Analisis <i>r Product Moment</i>	56
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik Dan Mean Empirik.....	61



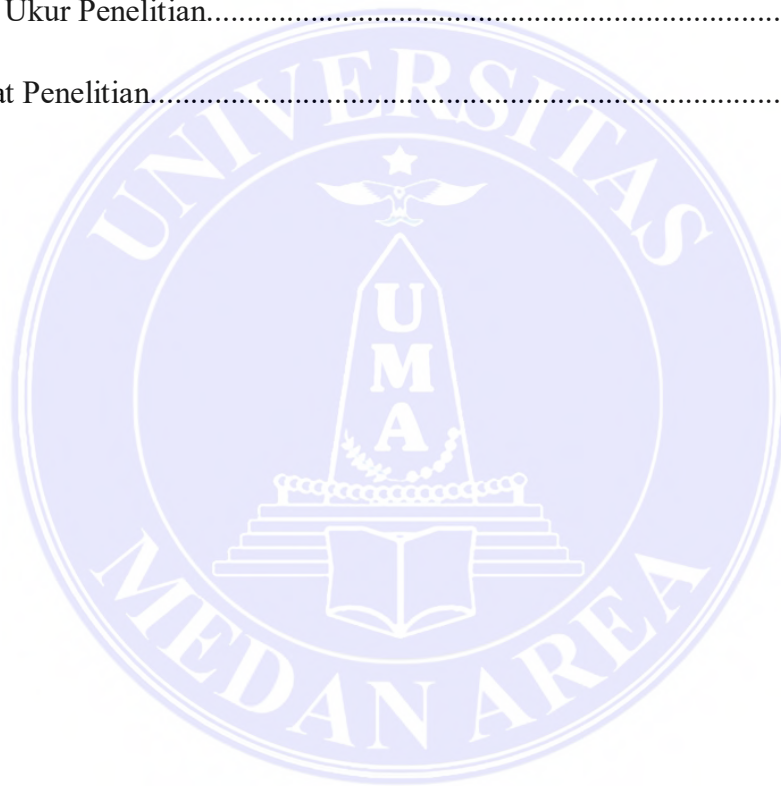
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual.....	35
Gambar 2 Kurva Normal Variabel Kecanduan Bermain Game Online.....	59
Gambar 3 Kurva Normal Variabel Perilaku Asosial.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

A. Sebaran Data Penelitian.....	73
B. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	76
C. Uji Normalitas Variabel Penelitian.....	85
D. Uji Linearitas Variabel Penelitian.....	88
E. Hasil Perhitungan dan Analisis Data.....	91
F. Alat Ukur Penelitian.....	93
G. Surat Penelitian.....	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang berarti memiliki kemampuan dan kebutuhan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Namun bagaimana jika ada manusia yang memiliki kesulitan untuk melakukannya, perilaku tersebut dikenal dengan istilah asosial. Jadi, dapat dikatakan bahwa perilaku asosial adalah perilaku yang tidak mengetahui apa yang dituntut oleh kelompok sosial sehingga berperilaku yang tidak memenuhi tuntutan sosial. Oleh karena itu, mereka tidak diterima oleh kelompok dan terpaksa menggunakan sebagian besar waktu mereka untuk berada seorang diri.

Kamus psikologi menjelaskan bahwa perilaku sosial adalah penjalinan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang ada sedemikian rupa sehingga cocok bagi masyarakat sosial Chaplin (dalam Yohanes dan Jusuf, 2017). Perilaku menyimpang atau perilaku asosial adalah hasil dari sosialisasi yang tidak sempurna. Ketidaktercapaian proses sosialisasi itu disebabkan juga oleh gagalnya individu atau kelompok untuk mengidentifikasi diri agar pola perilakunya sesuai dengan nilai sosial dimasyarakat.

Perilaku asosial adalah disfungsi kepribadian yang ditandai dengan menarik diri dan menghindar secara sukarela terhadap interaksi sosial apapun. Seorang asosial cenderung tidak memperdulikan orang lain, kadang kasar. Istilah asosial merujuk pada sikap tak acuh dan cenderung 'memisahkan diri' dari

lingkungan atau masyarakat sekitar. Seseorang yang asosial bisa saja bersosialisasi dengan baik, namun seringkali lebih memilih untuk tidak melakukannya. Alasannya bermacam-macam, bisa jadi karena tidak tertarik untuk bersosialisasi, lebih menyukai kesendirian, dan lain sebagainya.

Beberapa contoh perilaku asosial dikalangan remaja dalam level kecil atau tidak melanggar hukum yaitu, sifat yang temperamental, mudah tersinggung, suka menyendiri, senang mengolok-olok atau mengejek, tidak peduli dengan keadaan sekitar dan bersikap dominan dalam sebuah kelompok.

Hadirnya media baru game online meniadakan batas antara ruang dan waktu, tidak disangsikan lagi, akhirnya mengubah gaya hidup masyarakat. Hal ini merupakan salah satu gambaran banyaknya masalah yang dialami remaja masa kini yang berdampak munculnya perilaku asosial. Bentuk perilaku asosial yang dilakukan remaja semakin beragam seolah-olah menggambarkan mulai pudarnya nilai-nilai sosial dikalangan remaja. Mereka berusaha memperoleh manfaat dengan melakukan tindakan yang menguntungkan atau menyenangkan, tapi dalam kenyataan sering merugikan masyarakat ataupun diri mereka sendiri. Ketergantungan pada game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari Orleans dan Laney (dalam Rahmat, 2014). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata.

Salah seorang gamers atau yang biasa disebut pemain game online yang ditemui oleh peneliti menceritakan secara langsung bahwa ia pernah menjual akun

gamenya pada pemain lain dengan harga sekitar dua ratus ribu rupiah sampai tiga ratus ribu rupiah. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena game online saat ini menjadi bahasan yang menarik. Hal ini karena game online tidak hanya menjadi sasaran hiburan tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mendapatkan uang atau bisnis sehingga membuat para pemain game online semakin tidak dapat berhenti untuk bermain game online.

Seperti yang telah dikatakan bahwa game online dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar pada penggunanya. Bermain game online secara berlebihan akan menimbulkan suatu masalah yang sangat mempengaruhi perilaku individu. Pengguna game online cenderung akan mengalami kecanduan atau *addict* pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah *over addiction* atau terlalu menikmati game yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dan perilaku sosial seseorang dengan teman-teman dilingkungan sekitarnya yang kemudian akan menjadi penyebab timbulnya perilaku asosial pada diri remaja tersebut. Seperti yang kita tahu masa remaja sering dianggap sebagai masa paling rawan dalam proses kehidupan manusia. Pengaruh ini dapat memunculkan perilaku-perilaku yang kurang disukai atau bahkan sama sekali tidak dikehendaki oleh masyarakat.

Menurut Tridhonanto (2011) bermain game online dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain game online dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa

menimbulkan rasa malas dan kecanduan (*addict*). Sebagaimana yang dinyatakan oleh Cooper (2000) dalam (Rahma 2018) bahwa kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa gamers yang *addicted* dengan game online ini menghabiskan waktu sia-sia demi game tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya.

Gejala kecanduan game online meliputi bermain game hampir setiap hari dalam waktu yang lama, tidak bisa beristirahat atau menjadi *irritable* (memiliki mood yang berubah-ubah) jika tidak sedang bermain game, mengorbankan hubungan sosial demi bermain game, keasyikan dengan bermain game, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan game sebagai tempat pelarian, dan terus bermain game tanpa memperdulikan konsekuensinya. Individu yang kecanduan game online dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata-rata pecandu game online bisa menghabiskan waktu lebih dari 10 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain lebih dari 3-5 jam Gebrina (2015).

Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada game online terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama. Para pemain di seluruh dunia bisa saling berinteraksi satu sama lain melalui game tersebut, sehingga terbentuk apa yang disebut *virtual world* (dunia maya). Penelitian yang lain menyatakan bahwa orang yang terisolasi dari lingkungannya,

cenderung cepat bosan, suka menyendiri, sexual anorexic serta kurang percaya diri adalah orang yang mungkin beresiko menjadi pecandu game (dalam Puspotosari dan Ananta 2009).

Perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain game online dapat terlihat dengan jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap. Hal ini dipicu oleh keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam pertarungan game online, dibunuh karakter pemain lain, kehilangan koin dalam game karena ditipu pemain lain, dan lain sebagainya. Rata-rata para pemain menunjukkan reaksi emosi yang sama ketika bermain dan mengalami keadaan-keadaan tersebut. Perilaku ini pun secara tidak sadar sering muncul ketika dalam interaksi di dunia nyata. Tentunya dipicu dengan hal yang kurang lebih sama dengan yang dialami di dalam game. Dalam lingkungan keluarga, pribadi mereka pun terlihat sedikit tertutup dikarenakan selalu berdiam diri di dalam kamar untuk menikmati waktu bermainnya.

Munculnya game online yang sekarang ini banyak digunakan oleh anak-anak remaja, maka semakin populer juga game online saat ini dikalangan remaja. Tak jarang para remaja menghabiskan waktunya dengan seharian penuh bermain game online dan akan sangat marah jika ada yang mengganggu ataupun mengajaknya berbicara saat sedang bermain game online tersebut. Sehingga tanpa diketahui pengaruhnya juga semakin meningkat terhadap perilaku sosial remaja tersebut. Oleh sebab itu, sebaiknya para remaja mampu memberi batasan dalam bermain game online secara konsekuen dan mampu memilah waktu antara belajar, bersosialisasi dan bermain game online agar tidak menyesal kemudian hari.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan pada remaja pria yang suka dan kecanduan bermain game online pada hari Jum'at 14 Desember 2018 (A) 18 tahun:

“Saya sudah suka bermain game online sejak saya masih SMP. Dulu waktu ingin main game, saya hanya bisa bermain dilaptop atau di warnet dekat rumah. Tapi sekarang main game online bisa di download di Hp jadi lebih mudah. Kalau ditanya bagaimana saya membagi waktu antara bermain game dengan kehidupan sosial saya, saya sendiri lebih banyak menghabiskan waktu saya untuk bermain game baik dirumah atau diluar rumah dan menurut saya lebih bagus menghabiskan uang untuk beli cheat dalam game online daripada nongkrong bareng teman saya diluar. Kalau misalnya hari libur kuliah saya bisa bermain game dari saya bangun tidur pagi sampai malam sekitar jam 12 atau jam 1. Paling saya berhenti hanya sekedar untuk mandi atau shalat. Bahkan terkadang saya lupa makan, sampai-sampai disuapin oleh ibu saya.

“Tapi kalau misalnya di hari saya kuliah saya agak sedikit membatasi waktu saya bermain game online. Karna kalau main terlalu lama keesokkan harinya dikampus saya akan merasa sangat mengantuk dan jadi tidak fokus. Jadi saya hanya bisa main waktu sudah pulang kuliah dan terus lanjut sampai malam sekitar jam 12. Dan kalau saya bosan main dirumah saya biasanya juga main diwarnet karena lebih enak dan tidak ada yang mengganggu.”

Berdasarkan dari fenomena dan data-data di atas, timbul permasalahan tentang pengguna game online yang berdampak negatif pada remaja, baik dampak secara psikologis maupun kehidupan sosial remaja. Maka untuk mengetahui bagaimana hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial pada remaja, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Asosial Pada Remaja Di Warnet Infinity Export”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kebosanan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melakukan aktifitas sehari-hari. Namun

pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain game yang tinggi memberikan berbagai dampak terhadap sikap seorang individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online tersebut membuat seseorang menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktifitas sehari-hari, mendorong seseorang untuk bertindak asosial, bermalas-malasan, membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. Hal ini merupakan salah satu gambaran banyaknya masalah yang dialami remaja masa kini yang berdampak munculnya perilaku asosial.

C. Batasan Masalah

Penelitian tentang hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial remaja ini memberikan batasan masalahnya pada perilaku seseorang (khususnya remaja) yang suka bermain game online, dan remaja yang kecanduan akan bermain game online.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka untuk membatasi ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dibuat rumusan masalah sebagai berikut : Apakah ada hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial pada remaja di warnet infinity export?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk dapat mengetahui apakah ada hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial pada remaja di warnet infinity export.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait kecanduan game online dan hubungannya dengan perilaku asosial remaja.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menambah pemahaman masyarakat umum agar dapat memberi pengetahuan sejak dini kepada anak mereka bahwa bermain game online hanya membuang waktu saja dan dapat membuat hubungan sosial mereka dengan orang lain menjadi buruk.
 - b. Memberikan pengalaman tentang dampak game online terhadap perilaku asosial remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Remaja

1. Definisi Remaja

Salah satu periode dalam rentang kehidupan individu adalah masa remaja. Fase ini merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan pada perkembangan masa dewasa yang sehat Konopka (dalam Jannah, 2006). Banyak remaja yang mampu beradaptasi dengan baik terhadap perubahan yang terjadi pada dirinya, serta mampu beradaptasi dengan baik terhadap perubahan kebutuhan dan harapan dari orang tua dan masyarakatnya. Dalam Islam usia remaja adalah usia yang paling dibanggakan, bukan hanya memperhatikan pertumbuhan, perkembangan serta perubahan biologis remaja saja, namun yang lebih penting mempersiapkan remaja menjadi generasi yang paham dalam mengintegrasikan nilai-nilai akhlak, iman, dan pengetahuan.

Psikolog G. Stanley Hall “*adolescence is a time of “storm and stress “*. Artinya remaja adalah masa yang penuh dengan “badai dan tekanan jiwa”, yaitu masa di mana terjadi perubahan besar secara fisik, intelektual dan emosional pada seseorang yang menyebabkan kesedihan dan kebimbangan (konflik) pada yang bersangkutan, serta menimbulkan konflik dengan lingkungannya (Seifert & Hoffnung). Dalam hal ini Sigmund Freud dan Erik Erikson meyakini bahwa perkembangan di masa remaja penuh dengan konflik.

Menurut pandangan teori kedua, masa remaja bukanlah masa yang penuh dengan konflik seperti yang digambarkan oleh pandangan yang pertama.

Selanjutnya Monks (2002) membatasi masa remaja yang berkisar dari usia 12 sampai 21 tahun yakni sampai selesainya pertumbuhan fisik. Pada masa remaja ini individu mencapai pertumbuhan fisik yang maksimal, dan pada masa ini pula mencapai kematangan kemampuan reproduksi.

William key (2015) mengemukakan beberapa tugas-tugas perkembangan dalam masa remaja sebagai berikut:

- a. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
- c. Mengembangkan ketrampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok.
- d. Menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya.
- e. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- f. Memperkuat self-control (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup (weltanschauung).
- g. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.

Apabila tugas perkembangan sosial ini dapat dilakukan dengan baik, remaja tidak akan mengalami kesulitan dalam kehidupan sosialnya serta akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas perkembangan untuk fase-fase berikutnya. Sebaliknya, manakala remaja gagal menjalankan tugas-tugas perkembangannya akan membawa akibat negatif dalam kehidupan

sosial fase-fase berikutnya, menyebabkan ketidakbahagiaan pada remaja yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan berikutnya.

Berdasarkan pengertian remaja yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan suatu fase pertumbuhan dari anak yang belum matang menuju orang dewasa yang matang, suatu periode transisi secara biologis, psikologis, dan sosial. Perubahan ini terjadi dengan sangat cepat dan terkadang tanpa kita sadari. Perubahan fisik yang menonjol adalah perkembangan tanda-tanda seks sekunder, serta perubahan perilaku dan hubungan sosial dengan lingkungannya. Perubahan-perubahan tersebut dapat mengakibatkan kelainan maupun penyakit tertentu bila tidak diperhatikan dengan seksama.

B. Perilaku Asosial

1. Definisi Perilaku Asosial

Chaplin (dalam Kartini Kartono, 2008) mengatakan perilaku asosial yaitu “Kekurangan atau tidak punya rasa sosial atau kesadaran sosial, tanpa memiliki nilai sosial” Orang yang tidak sosial atau asosial adalah orang yang tidak mengetahui apa yang dituntut oleh kelompok sosial sehingga berperilaku yang tidak memenuhi tuntutan sosial. Oleh karena itu, mereka tidak diterima oleh kelompok dan terpaksa menggunakan sebagian besar waktu mereka untuk berada seorang diri.

Seorang anak yang ingin diterima oleh teman dilingkungannya harus mampu menyesuaikan diri dalam kelompok tersebut tetapi terkadang anak tidak bisa mengontrol perilaku yang timbul dalam dirinya, serta anak sendiri tidak

mengetahui apa yang sebenarnya dituntut oleh kelompok sosial sehingga menunjukkan perilaku yang tidak memenuhi hubungan sosial dengan orang lain sehingga timbul perilaku asosial.

Perilaku menyimpang atau perilaku asosial adalah hasil dari sosialisasi yang tidak sempurna. Ketidaktepatan proses sosialisasi itu disebabkan juga oleh gagalnya individu atau kelompok untuk mengidentifikasi diri agar pola perilakunya sesuai dengan kaidah atau nilai sosial dimasyarakat. Hal itu berarti, pelanggaran terhadap norma, kaidah, dan tata nilai dapat dianggap sebagai perbuatan atau perilaku yang menyimpang. Beberapa contoh perilaku asosial dikalangan remaja dalam level kecil atau tidak melanggar hukum yaitu, sifat yang temperamental, mudah tersinggung, suka menyendiri, senang mengolok-olok atau mengejek, tidak peduli dengan keadaan sekitar, dan bersikap dominan dalam sebuah kelompok.

Perilaku asosial dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang diekspresikan oleh seseorang atau beberapa orang anggota masyarakat secara disadari atau tidak disadari, tidak menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku dan telah diterima oleh sebagian besar anggota masyarakat. Dengan kata lain, semua bentuk perilaku warga masyarakat yang tidak sesuai dengan norma dinamakan perilaku menyimpang.

Tidak ada satu sifat atau pola perilaku khas yang akan menjamin penerimaan sosial selama masa remaja. Penerimaan diri seseorang bergantung pada sekumpulan sifat dan pola perilaku yang disenangi remaja atau dapat menambah gengsi dari kelompok besar yang diidentifikasinya. Dengan demikian,

tidak ada satu sifat atau pola perilaku yang menjauhkan remaja dari teman sebaya dan lingkungannya. Namun ada pengelompokan sifat yang membuat orang lain tidak menyukai atau menolaknya (Hurlock, 2003). Perilaku asosial juga dapat diartikan sebagai gangguan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial yang disebabkan oleh lemahnya kontrol diri dan mereka lebih suka menarik diri dan menghindar secara sukarela terhadap lingkungan sosial, yang mana merupakan kasus paling banyak terjadi pada anak-anak dan remaja.

Perilaku asosial seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya dan masyarakat. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan secara positif, maka akan dapat mencapai perkembangan sosial secara matang. Sebaliknya apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti perlakuan yang kasar dari orang tua, kurangnya perhatian dari orang tua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat yang tidak baik, maka perilaku sosial anak cenderung menampilkan perilaku yang menyimpang.

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial merupakan perilaku yang relatif tetap yang diperlihatkan oleh individu ketika berinteraksi dengan individu atau kelompok lain. Orang yang perilakunya mencerminkan keberhasilan sosialisasi dikatakan sebagai orang yang sosial. Sedangkan orang yang perilakunya tidak mencerminkan proses sosialisasi tersebut dikatakan sebagai asosial. Seseorang yang berperilaku asosial tidak mengetahui apa yang dituntut oleh kelompok sosial sehingga berperilaku yang tidak memenuhi tuntutan sosial.

2. Faktor – Faktor Perilaku Asosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku asosial menurut (Sumiati dkk, 2009) (dalam Dewi, 2012) adalah:

- a. Faktor tidak tercapainya identitas peran yaitu menggabungkan motivasi, nilai-nilai, kemampuan dan gaya yang dimiliki remaja dengan peran yang dituntut dari remaja.
- b. Faktor kontrol diri yang tidak kuat.
- c. Faktor usia biasanya terjadi pada remaja awal hingga remaja akhir berumur 21 tahun.
- d. Faktor jenis kelamin yang kebanyakan dialami oleh laki-laki
- e. Faktor harapan terhadap pendidikan dan nilai-nilai di sekolah rendah.
- f. Faktor proses keluarga biasanya karena kurangnya dukungan keluarga seperti kurangnya perhatian orang tua terhadap aktivitas anak, kurangnya penerapan disiplin yang efektif dapat menjadi pemicu timbulnya perilaku asosial.
- g. Faktor pengaruh teman sebaya yang memberi pengaruh pada sikap, pembicaraan, minat maupun tingkah laku, remaja biasanya akan selalu berusaha memenuhi aturan-aturan kelompok agar tetap dapat diterima di kelompok sebayanya.
- h. Faktor kelas sosial ekonomi yang rendah serta faktor kualitas lingkungan tempat tinggal rendah yang ditandai dengan tingkat kriminalitas yang tinggi.

Adapun beberapa faktor lain yang mempengaruhi perilaku asosial seseorang menurut (Baron dan Byrne, 1991) (dalam Gery, 2018) sebagai berikut:

- a. Proses kognitif. Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran seseorang akan berpengaruh terhadap perilakunya dimasyarakat.
- b. Perilaku dan karakteristik orang lain. Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya.
- c. Faktor lingkungan. Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku seseorang.

Begitu banyak dan begitu kompleks faktor yang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Perilaku yang timbul juga bermacam-macam sesuai dengan faktor mana yang menjadi penyebab dan dapat mempengaruhinya. Perilaku baik maupun perilaku buruk dapat timbul dari faktor-faktor tersebut.

Jadi dapat diasumsikan bahwa pengaruh teman sebaya dan juga kontrol diri yang tidak kuat dalam diri seorang remaja yang menjadi penyebab timbulnya keinginan untuk terus bermain game online. Mereka melihat bahwa bermain game online sedang menjadi tren dan membuat diri mereka ingin ikut-ikutan bermain game seperti temannya yang lain. Pada akhirnya mereka yang awalnya hanya ingin ikut-ikutan saja berubah menjadi kecanduan dan memberikan pengaruh yang besar terhadap para remaja tersebut untuk terus bermain game online.

3. Aspek – Aspek Perilaku Asosial

Kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok lainnya. Perilaku asosial dapat dilihat dari pola respon antar pribadi (Krech , 2004) sebagai berikut:

- a. *Social Timidity-Ascendance* yaitu tidak suka bergaul dan malu terhadap orang lain terutama kepada orang yang belum dikenal dengan arah berlawanannya Ascendance yaitu kecenderungan menampilkan diri.
- b. *Submissive-Dominace* yaitu mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan orang lain dengan arah berlawanannya dengan kecenderungan menguasai orang lain.
- c. *Social Initiative-Social Passivity* yaitu kecenderungan pasif dan acuh tak acuh dengan arah berlawanannya untuk memimpin orang lain.
- d. *Depence-Independent* yaitu kecenderungan bergantung pada orang lain dengan arah berlawanannya untuk bebas dari pengaruh orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa kecenderungan-kecenderungan tersebut merupakan hasil dan pengaruh dari faktor pertumbuhan dan perkembangan individu dalam lingkungan sosialnya yang mengakibatkan timbulnya perilaku asosial pada diri seseorang.

4. Ciri-Ciri Perilaku Asosial

Menurut Robert Hare dkk (2004) Ciri-ciri umum perilaku asosial muncul pada usia 15 tahun keatas yaitu:

- a. Tidak mampu mematuhi norma-norma sosial. yaitu norma yang menyangkut perilaku-perilaku yang pantas dilakukan dalam menjalani interaksi sosialnya dimasyarakat.
- b. Tidak jujur dan sering berbohong atau berdusta untuk melindungi privasi mereka dimaksudkan untuk menghindari konsekuensi seperti rasa malu, ketidaksetujuan, atau teguran.
- c. Agresif, dan tidak bertanggung jawab yang ditandai dengan berulang kali terlibat dalam pertengkaran fisik (berkelahi) dan memiliki rasa emosional yang tinggi.
- d. Tidak memiliki perencanaan masa depan yaitu banyak menghabiskan waktunya untuk kesenangan pribadi dan mengabaikan kegiatan yang menjadi prioritas seperti belajar atau bersekolah.
- e. Sikap acuh tak acuh seperti tidak memperdulikan orang-orang disekitar yang membutuhkan bantuannya.
- f. Ceroboh terhadap diri sendiri dan orang lain seperti banyak menggunakan waktu hanya untuk sia-sia dan bertindak tidak sopan terhadap orang lain seperti berkata kasar.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Makmum (2003) perilaku sosial individu dikatakan kurang atau tidak memadai manakala menunjukkan ciri-ciri respon interpersonal seperti:

- a. Kurang mampu bergaul secara sosial.

Artinya seseorang yang memiliki perilaku sosial yang kurang (asosial) akan lebih suka menghabiskan waktu hanya untuk dirinya sendiri.

- b. Mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan orang lain.

- c. Pasif dalam mengelola kelompok.

Artinya kurang berpartisipasi dalam kegiatan berkelompok dimasyarakat.

- d. Tergantung pada orang lain bila akan melakukan sesuatu.

Kurangnya pengetahuan individu terhadap apa yang dituntut dalam kehidupan sosial membuat seseorang menjadi lebih bergantung kepada orang lain.

Kecenderungan-kecenderungan tersebut merupakan hasil dan pengaruh dari faktor konstitusional, pertumbuhan, dan perkembangan individu dalam lingkungan sosial tertentu dan pengalaman kegagalan serta keberhasilan berperilaku pada masa lampau.

Dapat disimpulkan secara sederhana bahwa perilaku asosial bisa digambarkan sebagai perilaku yang tidak diinginkan yang menyebabkan individu tidak mampu bergaul dan menyesuaikan diri dilingkungan sosial nya yang merupakan lawan dari perilaku sosial.

C. Game Online

1. Definisi Game Online

Salah satu permainan era modern saat ini adalah game online. Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut Burhan dan Tsharir (2005) (dalam Kurniawan 2017) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga di kota-kota kecil, banyak sekali game

center yang muncul. Game center memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Hal inilah yang membuat game center selalu ramai dikunjungi.

Permainan online (game online) adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet sebagai medianya. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala (Lesley, 2014).

Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir game online identik dengan komputer, namun game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari maupun sekedar mengisi waktu luang.

Adapun definisi game yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi

bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan untuk setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Menurut Sigmund Freud dan Adler dalam Nurlaela (2017) bahwa permainan adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa. Sehingga permainan merupakan sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada pada alam bawah sadar dalam jiwa seseorang.

2. Definisi Kecanduan Bermain Game Online

Kecanduan atau addiction menurut Grispon dan Bokular (1999) (dalam Rahmat 2014) adalah suatu keadaan interaksi antara psikis juga fisik dibedakan oleh tanggapan dan perilaku respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk melakukan terus menerus atau berkala mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat.

Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009).

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game). Dari sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online tanpa memperdulikan efek negatif yang ada pada dirinya.

3. Faktor-Faktor Kecanduan Bermain Game Online

Menurut Smart dalam Hardyansyah dan Dian (2016) terdapat faktor yang menyebabkan kecanduan remaja terhadap game online. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap game online sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau disekolah.

- c. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan yang membuat remaja menjadi terisolasi dari kehidupan sosialnya dan menyebabkan timbulnya perilaku asosial dalam diri remaja.
- d. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
- e. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.
- f. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- g. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak seperti bermain, dan kebersamaan dengan teman menjadi terluapkan dengan bermain game online.

Menurut Smart dalam Hardyansyah dan Dian (2016) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain game online dikarenakan seseorang terbiasa bermain game online melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain game online sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain game online. Beberapa alasan lain yang menyebabkan seseorang kecanduan bermain game online diantaranya adalah:

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat. Beberapa orang befikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka

akan bahagia jika mendapat perhatian dari orang-orang terdekatnya terutama orang tua. Dalam rangka mendapatkan perhatian seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tua. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

- b. Depresi yaitu beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain game online. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan game online, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.
- c. Kurang kontrol yaitu orang tua yang selalu memanjakan anak mereka dengan fasilitas mendukung untuk bermain game online seperti komputer atau HP akan sangat memungkinkan terjadinya efek kecanduan. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.
- d. Kurang kegiatan yaitu dengan tidak adanya kegiatan maka bermain game online sering dijadikan pelarian yang dicari.
- e. Lingkungan yaitu perilaku seseorang tidak hanya terbentuk didalam keluarga. Saat seseorang berada diluar rumah atau dilingkungan sekolah bermain dengan teman juga akan dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap game online dirumah, maka seseorang akan kenal game online karena pergaulannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain game online menurut Young (1998) (dalam Martanto 2014) adalah:

- a. Ciri khas.

Biasanya dikaitkan dengan pikiran yang berlebihan atau mencolok tentang bermain game. Memikirkan game bahkan ketika harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan penting lainnya.

b. Penggunaan yang berlebihan.

Penggunaan atau bermain game online yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau mengabaikan kebutuhan dasar dalam kehidupannya seperti makan, minum, atauoun mandi.

c. Pengabaian pekerjaan.

Individu akan rela mengabaikan aktifitasnya demi bermain game online.

d. Antisipasi.

Bermain game online digunakan dalam sarana melarikan diri dari masalah pribadi dalam kehidupan nyata.

e. Mengabaikan kehidupan sosial.

Pemain akan mengabaikan kehidupannya, mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain game dan menyebabkan timbulnya perilaku yang asosial. Kegiatan bermain game terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya dan berpengaruh terhadap perilakunya.

f. Ketidakmampuan mengontrol diri.

Ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain game online baik dalam intensitas maupun durasi bermain. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

Dapat disimpulkan bahwa kurangnya perhatian dari orang tua merupakan penyebab utama seorang remaja menjadi kecanduan terhadap aktifitas bermain game online. Orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas seperti Hp dan komputer namun tidak dapat memberikan pengawasan dan kontrol dapat menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan timbulkan perilaku kecanduan terhadap game online. Maka bagi para orang tua seharusnya dapat memberikan perhatian yang lebih kepada anak-anak mereka agar dapat membatasi waktu bermain game dengan kehidupan sosialnya agar mereka tidak menjadi pribadi yang asosial.

4. Aspek-Aspek Kecanduan Bermain Game Online

Le dalam Hardiyansyah dan Dian (2016) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen atau aspek yang menunjukkan seseorang kecanduan game online. Keempat komponen tersebut diantaranya adalah:

- a. *Complusion* (komplusif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri sendiri untuk terus bermain game online.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik diri dari hal-hal yang berhubungan dengan game online. Seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- c. *Tolerance* (toleransi) merupakan sikap menerima keadaan diri kita melakukan suatu hal. Niasanya toleransi ini berhubungan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti hingga merasa puas.
- d. *Interpersonal Health Related Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada bermain game online. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Sementara Lemmens, Valkenburk, and Peter (2009) dalam Alfian (2006) mengembangkan aspek-aspek tersebut kedalam 7 dimensi yaitu:

- a. *Salience* (arti).

Aspek dimana bermain game menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya. Pemain game akan selalu terpikir dengan game online yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya sehingga sebagian besar waktu luangnya digunakan untuk bermain game online.

- b. *Tolerance* (toleransi).

Aspek yang berkaitan dengan proses dimana seseorang mulai bermain game online secara lebih sering, sehingga secara bertahap akan membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk game. Pemain akan kesulitan menghentikan aktivitas bermain game dan bahkan menambah waktu bermainnya.

c. *Mood modification* (modifikasi mood).

Modifikasi suasana hati dapat mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif akibat aktifitas bermain game. Pemain game akan merasakan suatu perubahan mood yang membaik dan meningkat saat mulai bermain game.

d. *Relapse* (pengulangan).

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola wal untuk bermain game. Pola bermain yang dengan cepat dipulihkan setelah periode kontrol.

e. *Withdrawal* (penarikan diri).

Merupakan suatu upaya menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik diri dari hal-hal yang berhubungan dengan game online.

f. *Conflict* (konflik).

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik dapat mengacu pada pengabaian dan argumen atau juga kebohongan.

g. *Problem* (masalah).

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan akibat bermain game online berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial ataupun masalah yang timbul dari dalam diri individu. Pecandu juga akan mengalami masalah dengan sosial seperti yang disebutkan dalam aspek konflik. Pemain juga akan dapat mengalami masalah dalam kegiatan bekerja ataupun bersekolah dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi seseorang akan dikatakan kecanduan game online jika game yang dimainkan telah menjadi hal yang paling penting bagi pemain yaitu ketika pemain memikirkan game saat sedang melakukan kegiatan yang lebih penting. Selain itu, ketika game online menjadi suatu yang dapat memperbaiki suasana hati pemain sehingga ketika saat telah menjadi kebiasaan, pemain akan sulit menarik dirinya dari permainan tersebut.

5. Ciri-Ciri Kecanduan Bermain Game Online

Ciri-ciri kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Aqila Smart (2010) mengemukakan bahwa seseorang yang kecanduan bermain game online memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Merasa terikat dengan game online. Artinya memikirkan mengenai aktivitas bermain game online pada saat sedang tidak bermain atau sedang mengerjakan pekerjaan lain.

- b. Memainkan game online lebih dari 3 jam sehari dan hanya memainkan game yang itu-itu saja. Bahkan dalam satu bulan masih tetap fokus memainkan game yang sama meski tidak begitu menikmati.
- c. Merasa kebutuhan bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
- d. Merasa gelisah jika tidak dapat bermain dan merasa marah jika diganggu saat sedang bermain game.
- e. Bermain game online adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah atau mengurangi suatu kondisi atau perasaan yang menyusahkan misalnya perasaan cemas atau stress.

Carnes dalam Diclemte (2003) menyebutkan terdapat 10 ciri-ciri kecanduan bermain game online, yaitu:

- a. Pola perilaku yang tidak terkontrol. Adanya konsekuensi-konsekuensi sebagai akibat dari perilaku bermain game secara terus menerus.
- b. Ketidakmampuan untuk mengubah perilaku atau kurangnya *self control*.
- c. Keinginan atau usaha terus menerus untuk memainkan game karena adanya rasa penasaran dalam diri seorang pemain game online.
- d. Bertambahnya tingkat perilaku dikarenakan tingkat aktivitas dari perilaku selama ini sudah tidak memuaskan atau tidak cukup lagi.
- e. Perubahan mood. Artinya seseorang akan merasa kesal atau marah jika tidak dapat bermain game online ataupun jika sedang diganggu saat bermain game online.
- f. Aktivitas bekerja, rekreasi, dan sosial yang penting menjadi terabaikan karena perilaku tersebut.

Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seorang remaja yang kecanduan bermain game online akan rela menghabiskan waktunya lebih banyak hanya untuk bermain game online. Mereka akan kesal dan marah jika digangu saat sedang asik bermain game online. Mereka juga tidak mengenal waktu dan kondisi untuk dapat melampiaskan hasratnya untuk bermain game online.

6. Tipe – Tipe Game Online

Tipe-tipe game online terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

a. *First Person Shooter (FPS)*

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (atau sering disebut game tembak-tembakan).

b. *Real Time Strategy*

Merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter.

c. *Croos Platform Online*

Game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun memiliki koneksi ke internet sehingga dapat bermain secara online.

d. *Browser Games*

Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti firefox, opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

e. *Massive Multiplayer Online Games*

Game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Berdasarkan bahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan banyaknya tipe game online yang ada membuat para pemain game online tidak bisa berhenti untuk terus bermain game online dan karena adanya rasa penasaran dalam diri seseorang pecandu game online untuk memainkan setiap tipe permainan yang ada.

7. Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online

Bermain game bagi kebanyakan orang merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan. Dibalik keasyikkan tersebut game dianggap memiliki dampak yang buruk bagi perkembangan kognitif, psikologis, dan juga fisik. Keasyikkan bermain game membuat orang lupa waktu untuk berpikir pada hal-hal penting lainnya seperti belajar, makan, dan kegiatan lainnya. Selain itu ketika game sulit dimainkan akan memicu rasa marah sehingga tak jarang akan berkelanjutan dengan tindakan agresif seperti mengumpat atau membanting stick yang digunakan untuk bermain game online (Jubilee, 2010).

Pengaruh positif bermain game online antara lain adalah :

- a. Melalui jaringan internet memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisai virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu.

- b. Game online sering kali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
- c. Game online jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan.

Pengaruh negatif bermain game online adalah:

- a. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bhusman, 2001).
- b. Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari kehidupan sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, berolahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.
- c. Beberapa game mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresif diberikan penghargaan.
- d. Game dapat membingungkan antara realitas dan akademik.
- e. Prestasi akademik yang menurun (Anderson & Dill, 2000).

Banyak penyebab yang ditimbulkan akibat kecanduan game online, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam

game online, apabila point bertambah maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu.

D. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Asosial Remaja

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game). Chaplin dalam Kartini Kartono (2008), mengatakan perilaku asosial yaitu “Kekurangan atau tidak punya rasa sosial atau kesadaran sosial, tanpa memiliki nilai sosial” Orang yang tidak sosial atau asosial adalah orang yang tidak mengetahui apa yang dituntut oleh kelompok sosial sehingga berperilaku yang tidak memenuhi tuntutan sosial.

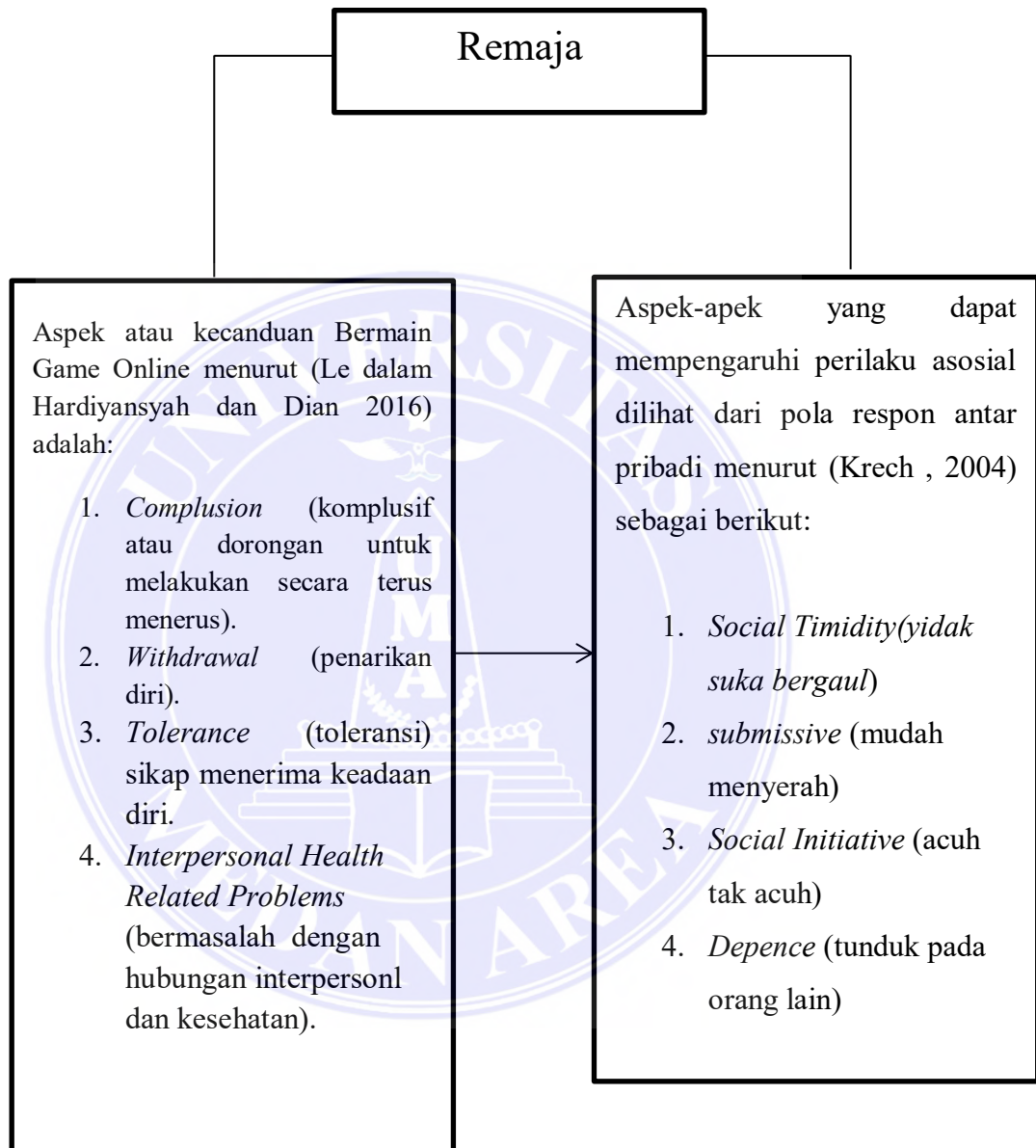
Pada penelitian ini diperkuat adanya penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) mengenai: “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Mabes Game Center” dimana penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara kecanduan bermain game online dengan perilaku remaja. Artinya semakin sering seseorang bermain game online maka akan semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap permainan game online yang dapat menimbulkan semakin rendahnya perilaku sosial seorang remaja. Begitu pula sebaliknya, semakin jarang seorang remaja bermain game online maka akan mengurangi

kecanduan remaja dalam bermain game online dan berdampak baik bagi perilakunya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) mengenai: “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Mabes Game Center” setelah dianalisis maka disimpulkan bahwa dalam penelitian ini hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online (X) terhadap perilaku remaja (Y).



E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut “ada hubungan positif antara kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial remaja”. Artinya semakin sering seseorang bermain game online maka akan semakin tinggi perilaku asosial yang timbul pada diri remaja. Begitu pula sebaliknya, semakin jarang seorang remaja bermain game online maka akan semakin rendah perilaku asosial seorang remaja.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu menekan analisis data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Melalui metode kuantitatif, akan ditemukan signifikan perbedaan antar variabel yang diteliti (Azwar, 2001). Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolerasional yang menghubungkan dua variabel antar variabel dependen (Y) perilaku asosial remaja di warnet infinity export dengan variabel independent (X) kecanduan bermain game online.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan atribut sekaligus objek yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Komponen dimaksud penting dalam menarik kesimpulan atau inferensi suatu penelitian. Ada beberapa jenis variabel dalam penelitian. Variabel-variabel dimaksud diantaranya yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Selain itu kriteria atau syarat suatu variabel yang baik dalam pengembangannya harus dipahami dan di mengerti dengan baik sehingga menjadi dasar identifikasi dan pengembangan variabel-variabel penelitian (Sugiyono, 2009).. Adapun variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dua variabel yaitu:

1. Variabel terikat atau dependent (Y).

Variabel (Y) adalah variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh variabel lain. Besar efek tersebut diamati.

dari ada tidaknya variasi yang tampak sebagai akibat perubahan pada variabel lain.

2. Variabel bebas atau independent (X).

Variabel (X) adalah suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Dapat pula dikatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang pengaruhnya terhadap variabel lain yang ingin diketahui. Variabel ini dipilih dan sengaja dimanipulasi oleh peneliti agar efeknya terhadap variabel lain tersebut dapat diamati dan diukur.

Identifikasi variabel pada penelitian ini adalah :

1. Variabel terikat (Y) : Perilaku Asosial Remaja Di Warnet Infinity Export
2. Variabel bebas (X) : Kecanduan Bermain Game Online

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kecanduan Game Online

Kecanduan game online adalah suatu perilaku yang dilakukan secara terus menerus dalam memainkan game online serta dalam satu waktu melalui koneksi internet. Kecanduan game online dapat diartikan sebagai perilaku bermain game online yang diulang-ulang sehingga menghabiskan banyak waktu dan membuat pemain terbiasa dan kesulitan berhenti dalam bermain.

2. Perilaku Asosial

Perilaku asosial adalah perilaku yang menunjukkan ketidakmampuan individu dalam menjalankan hubungan sosial dengan lingkungan disekitarnya.

Seseorang yang berperilaku asosial tidak mengetahui apa yang dituntut oleh kelompok sosial sehingga berperilaku yang tidak memenuhi tuntutan sosial.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian juga membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai populasi, sampel dan teknik sampling (acak atau non-acak) yang digunakan. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang suka dan kecanduan bermain game online dimanapun mereka berada dengan batas usia 16-21 tahun di warnet Infinity Export.

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2009) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah semua remaja yang bermain game online di warnet Infinity Export.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2009). Sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang remaja (pelanggan) yang bermain game online di warnet Infinity Export. Yang dimaksud pelanggan disini adalah konsumen berupa pembeli ataupun pengguna jasa yang melakukan kegiatan pembelian ataupun penggunaan jasa secara berulang-ulang

dikarenakan kepuasan yang diterimanya dari penjual ataupun penyedia jasa. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel penelitian adalah teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun ciri-ciri dari subjek penelitian menurut Gebrina (2015) yang akan diteleli oleh peneliti adalah:

- a. Adanya kebutuhan untuk menambah lama waktu bermain game online.
- b. Pola tersebut sudah berlangsung selama 3 bulan.
- c. Dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak leboh dari 10 jam atau dalam sehari dapat menghabiskan waktu sebanyak 3-5 jam.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang diterapkan (Sugiyono, 2009).

Peneliti menggunakan empat teknik yang digabungkan dalam mengumpulkan data yaitu skala psikologi, skala perilaku asosial, dan skala kecanduan bermain game online.

1. Skala Psikologi (likert)

Model sakala likert yang digunakan adalah skala likert yang dimodifikasi peneliti dengan menggunakan empat pilihan jawaban yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk item

mendukung (*favorable*) pilihan SS akan mendapat skor empat, pilihan S akan mendapat skor tiga, pilihan TS akan mendapat skor dua, dan pilihan STS akan mendapat skor satu. Untuk item tidak mendukung (*unfavorable*) pilihan SS mendapat skor satu, pilihan S akan mendapat skor dua, pilihan TS akan mendapat skor tiga, dan pilihan STS akan mendapat skor empat. Skor ini menunjukkan semakin tinggi jawaban maka akan semakin tinggi perilaku sosialnya.

2. Skala Perilaku Asosial

Skala perilaku asosial diukur menggunakan aspek-aspek yang telah diklasifikasikan menurut (Krech, 2004): *Social Timidity* (tidak suka bergaul), *Submissive* (mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan orang lain), *Social Initiative* (kecenderungan pasif atau acuh tak acuh), *Depence* (bergantung pada orang lain).

Penilaian skala perilaku asosial berdasarkan format skala likert. Nilai skala setiap pertanyaan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan mendukung (*favourable*) atau tidak mendukung (*unfavourable*) terhadap setiap pernyataan dalam empat kategori jawaban yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian butir *favourable* bergerak dari nilai 4 untuk jawaban “SS”, nilai 3 untuk jawaban “S”, 2 untuk jawaban “TS”, nilai 1 untuk jawaban “STS”. Penilaian butir *unfavourable* bergerak dari nilai 1 untuk “SS”, 2 untuk jawaban “S”, nilai 3 untuk jawaban “TS”, nilai 4 untuk jawaban “STS”.

3. Skala Kecanduan Bermain Game online

Skala kecanduan bermain game online diukur menggunakan aspek-aspek kecanduan game online menurut (Le dalam Hardiyansyah dan Dian 2016) yaitu: *Complusion* (komplusif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi) sikap menerima keadaan diri, dan *Interpersonal Health Related Problems* (bermasalah dengan hubungan interpersonal dan kesehatan).

Penilaian skala kecanduan bermain game online berdasarkan format Skala Likert. Nilai skala setiap pertanyaan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan mendukung (*favourable*) atau tidak mendukung (*unfavourable*) terhadap setiap pernyataan dalam empat kategori jawaban, yakni “Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Penilaian butir *favourable* bergerak dari nilai 4 untuk jawaban “SS”, nilai 3 untuk jawaban “S”, 2 untuk jawaban “TS”, nilai 1 untuk jawaban “STS”. Penilaian butir *unfavourable* bergerak dari nilai 1 untuk “SS”, 2 untuk jawaban “S”, nilai 3 untuk jawaban “TS”, nilai 4 untuk jawaban “STS”.

F. Teknik analisis data

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah yang tentang sebuah penelitian.

Tujuan dari analisis data adalah untuk mendeskripsikan sebuah data sehingga bisa di pahami, dan juga untuk membuat kesimpulan atau menarik kesimpulan mengenai karakteristik populasi yang berdasarkan data yang diperoleh dari sampel.

Analisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kuantitatif dengan uji *pearson product moment* (PPM). Data yang terkumpul dianalisis untuk melihat hasil penelitian yang tampak dan kemudian menarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Rumus yang dipergunakan untuk menghitung koefisien korelasi sederhana (Pearson Product Moment) sebagai berikut:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana :

r : Koefisien Korelasi

n : Jumlah responden

X : Skor variabel X

Y : Skor variabel

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini diuraikan simpulan dan saran-saran sehubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Bagian pertama akan diuraikan simpulan dan bagian berikutnya akan dikemukakan saran-saran yang dapat bermanfaat untuk pihak yang terikat.

A. Kesimpulan

Berpedoman pada hasil-hasil dan pembahasan yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara kecanduan bermain game online dengan perilaku asosial. Hasil ini dibuktikan dengan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,950$; Sig < 0,000. Artinya semakin tinggi kecanduan bermain game online, maka semakin tinggi perilaku asosial yang ditimbulkan pada remaja di warnet Infinity Export, sebaliknya semakin rendah kecanduan bermain game online, maka semakin rendah perilaku asosial yang timbul pada diri remaja di warnet Infinity Export. Berdasarkan hasil ini, maka hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, dinyatakan diterima.
2. Kecanduan game online yang dimiliki remaja memberikan pengaruh 90,2% terhadap tinggi rendahnya perilaku asosial seorang remaja. Hal ini dilihat dari koefisien determinan (r^2) = 0,902. Berdasarkan hasil ini, maka diketahui bahwa masih terdapat 9,8% pengaruh dari faktor-faktor lain terhadap perilaku asosial para remaja di warnet Infinity Export, dimana faktor-faktor lain

tersebut diantaranya seperti usia, kontrol diri, jenis kelamin, faktor lingkungan dan tidak tercapainya identitas peran.

3. Perilaku asosial yang dimiliki oleh para remaja di warnet Infinity Export tergolong tinggi. Hal ini dilihat dari perbandingan antara mean/ nilai rata-rata hipotetik yang lebih besar daripada mean/ nilai rata-rata empirik, dimana selisihnya keduanya tidak melebihi bilangan SD. Kemudian para remaja di warnet Infinity Export dinyatakan memiliki kecanduan bermain game online yang tergolong tinggi, dimana diketahui bahwa mean/ nilai rata-rata tidak lebih besar daripada mean/ nilai rata-rata hipotetik, namun selisih kedua nilai rata-rata tersebut tidak melebihi bilangan SD.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dikemukakan sebelumnya, dapat disampaikan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi para remaja yang bermain di warnet Infinity Export
Peneliti menyarankan bagi para remaja yang terlalu sering bermain game online di warnet Infinity Export untuk mulai mencoba bersosialisasi dengan cara yang lebih positif dibandingkan dengan game online. Remaja disarankan untuk mengikuti kegiatan-kegiatan kelompok seperti remaja lain yang lebih positif dan lebih memperdulikan hidup teratur dan memiliki kedisiplinan dalam menggunakan waktu secara seimbang. Memanfaatkan teknologi secara bijak dan bermanfaat serta tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.
2. Bagi para orangtua
Menambah pemahaman bagi para orangtua maupun masyarakat umum agar dapat meningkatkan pengawasan terhadap anak agar tidak ketergantungan

bermain game online. Membatasi waktu bermain dan meningkatkan komunikasi antara orang tua dan siswa tersebut.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Seperti yang telah dipaparkan dalam pembahasan, bahwa peneliti masih memiliki beberapa keterbatasan. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian dengan topik yang sama disarankan untuk memperluas ruang lingkup penelitian lebih lanjut. Lebih memperhatikan tempat pengisian angket apakah kondusif atau tidak. Penetapan kerangka konseptual lebih baik memakai ciri-ciri daripada aspek karena didalam aspek memiliki penjelasan yang kurang kongkrit atau menggantung untuk menjelaskan hubungan antara kedua variabel.

4. Bagi lembaga pendidikan

Pihak sekolah disarankan untuk dapat lebih mengarahkan siswanya kepada kegiatan yang lebih positif dan lebih kepada kegiatan yang bergerak. Misalnya siswa diwajibkan untuk mengikuti ekstrakurikuler seperti sepak bola atau bola voli agar terhindar dari kecanduan Game Online yang dapat berdampak pada perilaku konsumtif siswa, lebih mengenali masalah siswa sejak dini, lebih intens dalam menangani masalah siswa dan kedisiplinan yang ketat dari pihak sekolah seperti adanya kontrol dari guru ke siswa dan adanya tindak lanjut dengan konsultasi langsung dengan pihak wali siswa yang bermasalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewie, 2012. *Perilaku Antisosial Remaja Di SMA Swasta Raksana Medan*.
Jurnal Fakultas Keperawatan.
- F.J.Monks, dkk, 2002. *Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya)*. Gadjah Mada University. Yogyakarta
- Hardyansyah, Dian. 2016. *Pengaruh Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X*. Jurnal Universitas IAIN Raden Intan lampung.
- Hartini, Nurul. 2016. *Remaja Dan Lingkungan Sosialnya*. Jurnal Studi Psikologi Universitas Airlangga.
- Herri, Bethsaida, Ns.Marti. 2011. *Pengantar Psikopatologi Untuk Keperawatan Edisi Pertama*. Jakarta, Kencana: Prenada Media Group.
- Hurlock,E.B. 2003. *PsikologiPerkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jannah. 2006. *Remaja Dan Perkembangannya Dalam Islam*. Jurnal Studi Psikologi Banda Aceh.
- Jarvis, Matt. 2000. *Teori-Teori Psikologi: Pendekatan Modern Untuk Memahami Perilaku, Perasaan dan Pikiran Manusia*. Bandung: Nusa Media.
- Kapoh, Gerry F. 2015. *Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online Perfect Worl Di Desa Sea Satu*. Jurnal Holistik Tahun VI II No. 15.
- Krech, 2004. *Individual In Society*. PT. Rosda Karya Remaja. Bandung

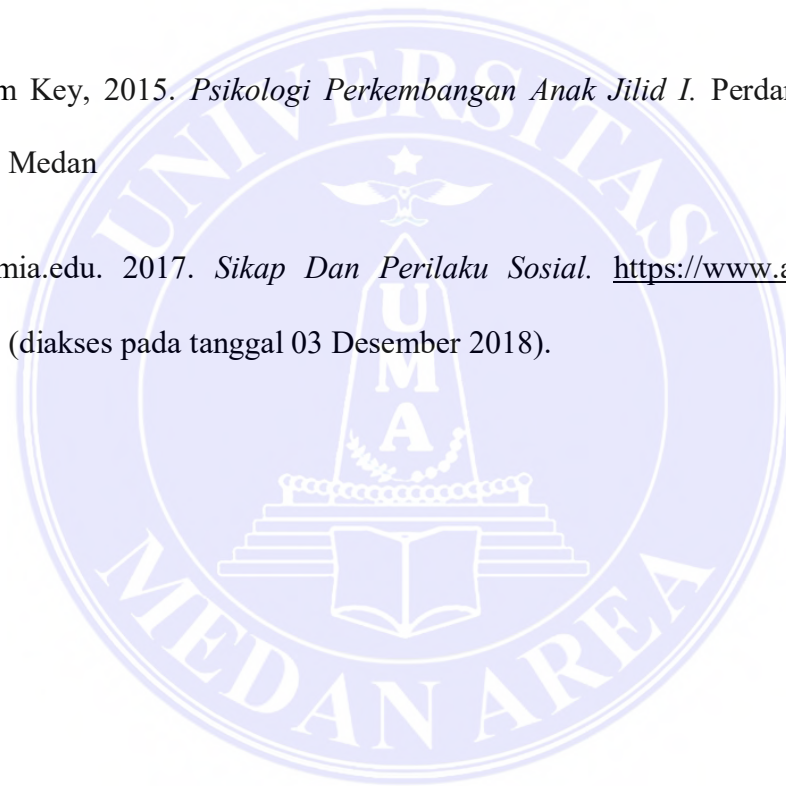
- Kurniawan. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Makmum, 2003. *Pembelajaran Psikologi Perkembangan*. Predana Media Group. Jakarta
- Novie. 2017. *Dampak Media Sosial Line Terhadap Perilaku Antisocial Dikalangan Remaja Gunung Sari Surabaya*. Jurnal Ilmu Komunikasi.
- Nurlaela. 2017. *Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili*. Jurnal PPKn Universitas Negeri Makassar.
- Puspotosari, Ananta. 2009. *Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi*. Jurnal Bagian Psikiatri Fakultas Kedokteran.
- Rahma. 2018. *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*. Jurnal Fakultas Psikologi Surakarta.
- Rahmat, A. 2014. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Center Kecamatan Klojen Kota Malang*. Jurnal Studi Psikologi.
- Robert Hare, dkk, 2011. *Pengantar Psikopatologi*. Predana Media Group. Jakarta: Kencana
- Siska Yulia, M.pd. 2018. *Pembelajaran IPS DI SD/MI*. Indonesia, Garudhawaca.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: CV.Afabeta.

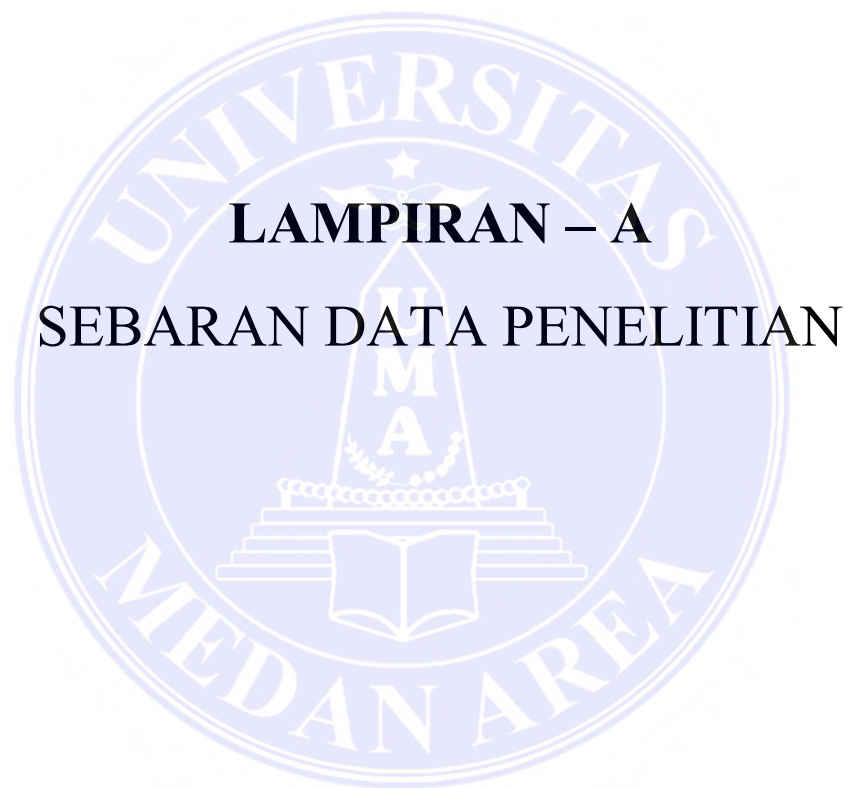
Tas'au, Yudierawati, dan Maemunah. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Di SD Bandulan 4 Malang*. Jurnal Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Vol 2 No 3.

Yohanes, Yusuf. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Jurnal Studi Psikologi Vol. IV, No. 1.

William Key, 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid I*. Perdana Publishing. Medan

Academia.edu. 2017. *Sikap Dan Perilaku Sosial*. <https://www.academia.edu/>.
(diakses pada tanggal 03 Desember 2018).





SKALA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

NAMA	a1	a2	a3	a4	a5	a6	a7	a8	a9	a10	a11	a12	a13	a14	a15	a16	a17	a18	a19	a20	a21	a22	a23	a24	a25	a26	a27	a28	a29	a30	a31	a32	a33	a34	a35	a36	JLH	
BY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	108
AGT	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	113
RAS	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	113	
HB	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	118
DN	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	100
UB	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	106
SN	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	125
P	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	91
SR	4	3	2	4	4	4	2	2	4	4	1	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	4	3	2	4	4	4	2	2	4	4	1	2	3	2	2	2	101
RG	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	118
AI	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	133
KG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	112
AR	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	123
AL	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	117
HN	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	2	4	117	
YD	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	130	
RA	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	130	
A	4	3	3	4	3	2	3	2	4	3	1	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	3	1	3	4	2	3	107	
R	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	121
HL	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	114
ZS	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	112
PC	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	113
SP	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	117	
AK	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	118	
FJ	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	100	
JPH	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	118	
BD	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	125
AHP	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	91
SJ	4	3	2	4	4	4	2	2	4	4	1	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	4	3	2	4	4	4	2	2	4	4	1	2	3	2	2	101	
RN	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	129

SKALA PERILAKU ASOSIAL

NAMA	a1	a2	a3	a4	a5	a6	a7	a8	a9	a10	a11	a12	a13	a14	a15	a16	a17	a18	a19	a20	a21	a22	a23	a24	a25	a26	a27	a28	a29	a30	a31	a32	a33	a34	JLH
BY	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	110
AGT	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	108	
RAS	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	114	
HB	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	111
DN	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	93
UB	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	118	
SN	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	128	
P	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	2	3	90	
SR	2	3	3	1	3	4	3	2	4	4	4	2	2	4	4	1	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	4	3	2	4	4	4	2	95	
RG	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	120	
AI	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	134	
KG	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	106	
AR	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	126	
AL	2	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	118	
HN	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	113	
YD	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	129	
RA	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	131	
A	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	3	1	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	104	
R	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	118	
HL	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	110	
ZS	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	108	
PC	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	108	
SP	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	114	
AK	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	111	
FJ	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	2	93	
JPH	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	118	
BD	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	128	
AHP	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	2	90	
SJ	2	3	3	1	3	4	3	2	4	4	4	2	2	4	4	1	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	4	3	2	4	4	4	2	95	
RN	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	120	



REABILITAS

Scale: Skala Kecanduan Bermain Game Online

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,913	36

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
kb1	3,80	,407	30
kb2	3,23	,568	30
kb3	2,87	,434	30
kb4	3,33	,479	30
kb5	3,23	,568	30
kb6	3,37	,669	30
kb7	3,10	,607	30

kb8	3,17	,699	30
kb9	3,43	,626	30
kb10	3,40	,498	30
kb11	2,77	,817	30
kb12	2,70	,651	30
kb13	3,17	,648	30
kb14	2,93	,640	30
kb15	3,03	,615	30
kb16	3,10	,607	30
kb17	3,13	,571	30
kb18	3,10	,481	30
kb19	3,17	,648	30
kb20	3,17	,834	30
kb21	3,07	,583	30
kb22	3,63	,490	30
kb23	3,27	,583	30
kb24	3,03	,490	30
kb25	3,43	,504	30
kb26	3,27	,583	30
kb27	3,33	,661	30
kb28	3,10	,607	30
kb29	3,07	,640	30
kb30	3,33	,606	30
kb31	3,33	,479	30
kb32	2,83	,874	30

kb33	2,77	,626	30
kb34	3,17	,648	30
kb35	3,03	,718	30
kb36	3,17	,648	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
kb1	110,23	120,116	,080	,914
kb2	110,80	114,924	,472	,911
kb3	111,17	117,661	,334	,912
kb4	110,70	120,562	,020	,915
kb5	110,80	115,407	,432	,911
kb6	110,67	112,851	,542	,909
kb7	110,93	113,789	,528	,910
kb8	110,87	109,016	,788	,906
kb9	110,60	113,214	,555	,909
kb10	110,63	115,757	,466	,911
kb11	111,27	107,582	,752	,906
kb12	111,33	115,402	,370	,912
kb13	110,87	112,257	,606	,909
kb14	111,10	112,576	,590	,909
kb15	111,00	113,586	,537	,910
kb16	110,93	113,651	,539	,910
kb17	110,90	115,748	,401	,911

kb18	110,93	116,961	,366	,912
kb19	110,87	112,740	,570	,909
kb20	110,87	115,499	,368	,914
kb21	110,97	117,068	,384	,913
kb22	110,40	124,662	-,357	,919
kb23	110,77	114,323	,508	,910
kb24	111,00	117,241	,331	,912
kb25	110,60	118,455	,309	,913
kb26	110,77	115,151	,440	,911
kb27	110,70	113,183	,525	,910
kb28	110,93	112,685	,616	,909
kb29	110,97	111,344	,685	,908
kb30	110,70	114,976	,435	,911
kb31	110,70	117,666	,398	,912
kb32	111,20	106,786	,744	,906
kb33	111,27	115,789	,358	,912
kb34	110,87	114,257	,457	,911
kb35	111,00	111,862	,567	,909
kb36	110,87	112,809	,565	,909

mean hipotetik : $(33 \times 1) + (33 \times 4) : 2 = 82,5$

Reliability

Scale: Skala Perilaku Asosial

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,936	34

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
pa1	3,33	,661	30
pa2	3,20	,551	30
pa3	3,37	,718	30
pa4	3,43	,898	30
pa5	3,17	,648	30
pa6	3,90	,305	30
pa7	3,30	,596	30

pa8	2,87	,346	30
pa9	3,47	,507	30
pa10	3,47	,629	30
pa11	3,50	,682	30
pa12	3,23	,679	30
pa13	3,23	,728	30
pa14	3,43	,774	30
pa15	3,47	,507	30
pa16	2,77	,858	30
pa17	2,77	,728	30
pa18	3,30	,702	30
pa19	3,17	,791	30
pa20	3,10	,712	30
pa21	3,17	,592	30
pa22	3,33	,661	30
pa23	3,17	,531	30
pa24	3,33	,711	30
pa25	3,43	,898	30
pa26	3,17	,648	30
pa27	3,90	,305	30
pa28	3,30	,596	30
pa29	2,87	,346	30
pa30	3,47	,507	30
pa31	3,47	,629	30
pa32	3,50	,682	30

pa33	3,23	,679	30
pa34	3,23	,728	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
pa1	108,70	147,183	,576	,934
pa2	108,83	149,730	,506	,934
pa3	108,67	145,402	,632	,933
pa4	108,60	143,559	,581	,934
pa5	108,87	149,706	,425	,935
pa6	108,13	156,120	,085	,937
pa7	108,73	149,651	,470	,935
pa8	109,17	154,902	,314	,936
pa9	108,57	152,737	,308	,936
pa10	108,57	147,633	,578	,934
pa11	108,53	146,051	,627	,933
pa12	108,80	144,717	,715	,932
pa13	108,80	142,855	,774	,931
pa14	108,60	151,007	,376	,937
pa15	108,57	150,530	,488	,934
pa16	109,27	139,513	,819	,930
pa17	109,27	149,789	,367	,936
pa18	108,73	144,616	,696	,932
pa19	108,87	143,361	,679	,932

pa20	108,93	148,064	,478	,935
pa21	108,87	146,878	,671	,933
pa22	108,70	147,183	,576	,934
pa23	108,87	149,568	,540	,934
pa24	108,70	145,252	,648	,933
pa25	108,60	143,559	,581	,934
pa26	108,87	149,706	,425	,935
pa27	108,13	156,120	,085	,937
pa28	108,73	149,651	,470	,935
pa29	109,17	154,902	,314	,936
pa30	108,57	152,737	,308	,936
pa31	108,57	147,633	,578	,934
pa32	108,53	146,051	,627	,933
pa33	108,80	144,717	,715	,932
pa34	108,80	142,855	,774	,931

mean hipotetik : $(32 \times 1) + (32 \times 4) : 2 = 80$



LAMPIRAN – C
UJI NORMALITAS VARIABEL
PENELITIAN

NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

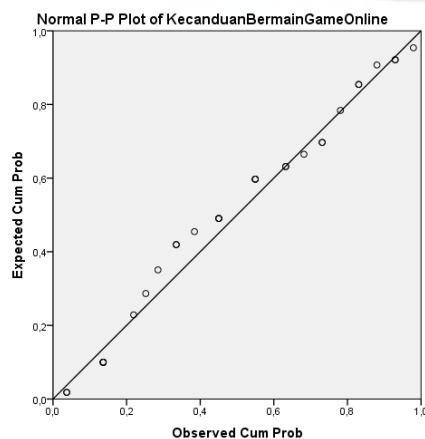
		KecanduanBermain GameOnline	PerilakuAsosial
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	103,27	94,23
	Std. Deviation	9,123	10,473
Most Extreme Differences	Absolute	,119	,134
	Positive	,100	,116
	Negative	-,119	-,134
Kolmogorov-Smirnov Z		,653	,733
Asymp. Sig. (2-tailed)		,787	,656

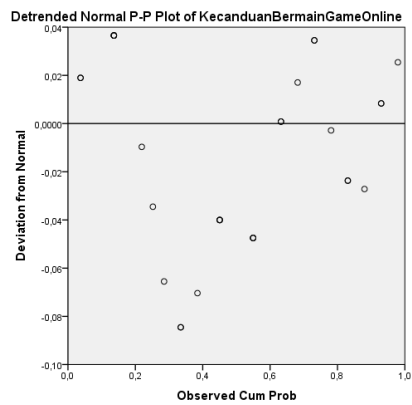
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

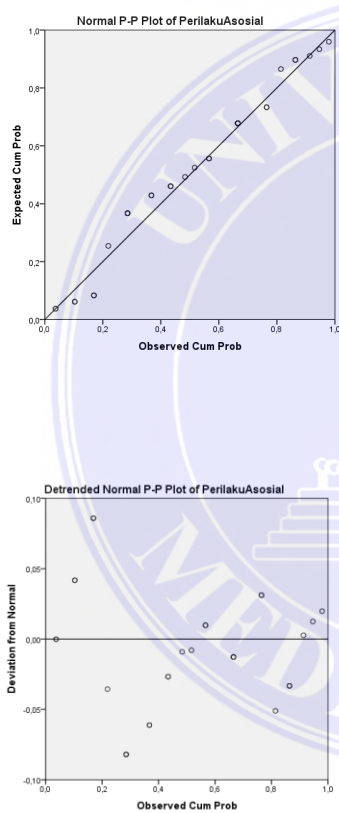
PPlot

KecanduanBermainGameOnline





PerilakuAsosial





LAMPIRAN – D
UJI LINEARITAS VARIABEL
PENELITIAN

LINEARITAS

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PerilakuAsosial * KecanduanBermainGame Online	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%

Report

PerilakuAsosial

KecanduanBermainGameO nline	Mean	N	Std. Deviation
80	82,00	2	,000
89	86,00	4	1,155
95	96,00	1	.
97	110,00	1	.
99	94,00	1	.
101	100,00	2	,000
102	92,00	1	.
103	102,67	3	3,055
106	107,00	3	2,646
107	103,00	2	,000
108	90,00	1	.
109	91,00	2	1,414

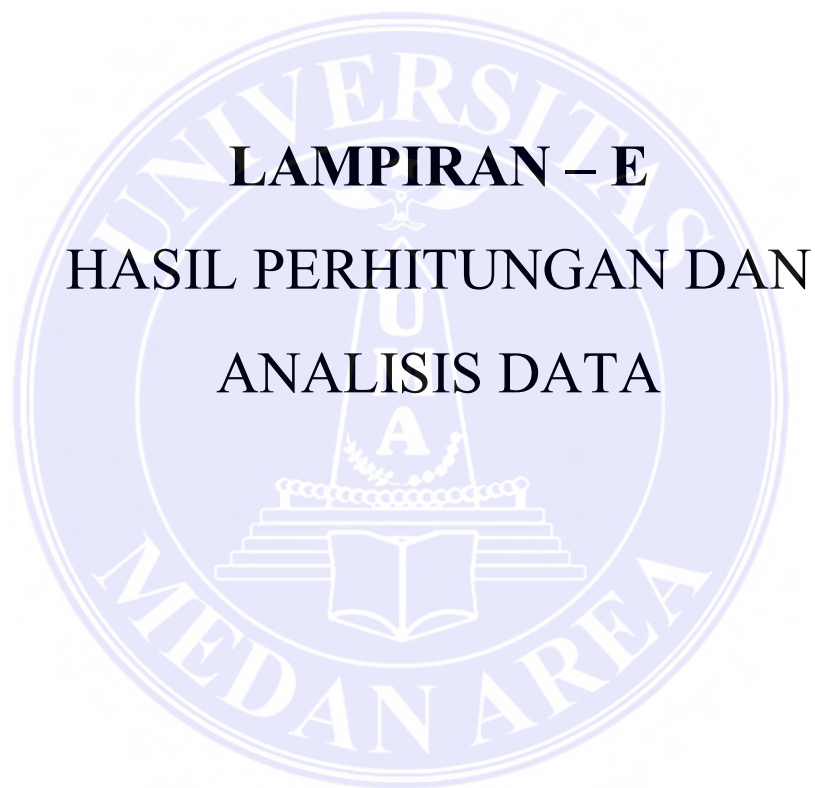
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PerilakuAsosial * KecanduanBermainG ameOnline	(Combined)		4470,700	16	279,419	89,322	,000
	Between	Linearity	4069,566	1	4069,566	1300,927	,000
	Groups	Deviation from Linearity	401,134	15	26,742	8,549	,000
	Within Groups		40,667	13	3,128		
	Total		4511,367	29			

112	98,00	1	.
115	90,00	2	,000
118	92,00	1	.
119	92,00	2	1,414
122	96,00	1	.
Total	94,23	30	10,473

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
PerilakuAsosial * KecanduanBermainGameO nline	,950	,902	,995	,991



LAMPIRAN – E
HASIL PERHITUNGAN DAN
ANALISIS DATA

KORELASI PRODUCT MOMENT

Correlations

Correlations

		KecanduanBermainGameOnline	PerilakuAsosial
KecanduanBermainGameOnline	Pearson Correlation	1	,950**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
PerilakuAsosial	Pearson Correlation	,950**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



SKALA PENELITIAN

NAMA (INISIAL) :

USIA :

Tujuan skala

Skala ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir di fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Skala ini terbagi menjadi dua bagian. Data dan identitas anda akan dirahasiakan. Oleh karena itu, peneliti berharap agar semua pernyataan diisi dengan sejujur-jujurnya.

SKALA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda (√) dikolom yang sesuai dengan keadaan anda. Tidak ada jawaban benar ataupun salah dalam pernyataan ini.

Jawaban terdiri dari STS (sangat tidak setuju), TS (tidak setuju), S (setuju), ST (sangat setuju).

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online.				
2.	Intensitas bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu.				
3.	Saya bolos sekolah untuk bermain game online.				
4.	Saya lupa waktu ketika bermain game online.				
5.	Saya membatasi waktu bermain game online demi menjaga kesehatan saya.				
6.	Saya bermain game online hingga larut malam.				
7.	Saya memilih bermain game online dari pada mengerjakan tugas sekolah.				
8.	Meski sedang asik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan untuk beristirahat.				
9.	Saya gelisah ketika tidak bisa bermain game online.				
10.	Bagi saya bermain game online hanya membuang waktu saja.				

11.	Saya lebih memilih mengerjakan tugas sekolah dari pada bermain game online.				
12.	Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain game online.				
13.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online.				
14.	Saya bergabung dalam komunitas game online yang saya gemari.				
15.	Saya membatasi waktu bermain game online dan mengutamakan waktu belajar saya.				
16.	Jika sedang asik bermain saya sering lupa pada janji dengan teman.				
17.	Saya bermain game online tanpa batasan waktu.				
18.	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika sedang bermain game online.				
19.	Saya tidak dapat mengatur pola makan saya karena bermain game online.				
20.	Saya mencari makanan saat lapar meskipun sedang asik bermain game online.				
21.	Saya lebih memilih tidur daripada bermain game online hingga larut malam.				
22.	Saya lebih memilih bermain game online dari pada kegiatan bakti sosial atau kegiatan diluar rumah seperti remaja lain.				
23.	Saya lebih memilih bermain game online dari pada pergi mengunjungi teman saya di rumah sakit.				
24.	Saya akan berhenti bermain game online apabila ibu menyuruh saya membelikannya sesuatu.				
25.	Saya malas membaca buku karena bermain game online.				
26.	Saya memilih bermain game online daripada membantu orangtua.				
27.	Saya tidak dapat belajar apabila belum bermain game.				
28.	Saya mematuhi nasehat orangtua yang melarang saya untuk pergi ke warnet terlalu lama.				
29.	Saya lebih suka menghabiskan waktu untuk pergi dan berkumpul bersama teman dari pada bermain game online.				
30.	Meskipun telah dilarang orangtua untuk ke warnet saya tetap melakukannya.				
31.	Saya meluangkan waktu untuk pergi rekreasi bersama teman ataupun keluarga saya.				
32.	Saya tidak bisa untuk meninggalkan permainan game online.				
33.	Setiap bangun pagi hal yang pertama saya				

	pikirkan adalah game online.				
34.	Saya sulit berkonsentrasi dikelas karena mengingat game online.				
35.	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain game online.				
36.	Saya kurang tidur karena bermain game online.				



SKALA PENELITIAN

NAMA (INISIAL) :

USIA :

Tujuan skala

Skala ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir di fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Skala ini terbagi menjadi dua bagian. Data dan identitas anda akan dirahasiakan. Oleh karena itu, peneliti berharap agar semua pernyataan diisi dengan sejujur-jujurnya.

SKALA PERILAKU ASOSIAL

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda (√) dikolom yang sesuai dengan keadaan anda. Tidak ada jawaban benar ataupun salah dalam pernyataan ini.

Jawaban terdiri dari STS (sangat tidak setuju), TS (tidak setuju), S (setuju), ST (sangat setuju).

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Ketika hari libur saya lebih suka menghabiskan waktu didalam rumah.				
2.	Saya merasa kurang bisa bersosialisasi di lingkungan tempat tinggal saya.				
3.	Saya meluangkan waktu untuk pergi rekreasi bersama teman daripada bermain game online.				
4.	Saya tidak suka berada di tempat umum dan lebih memilih pergi ke warnet untuk bermain game online sendirian.				
5.	Saya menerima ajakan teman untuk pergi berkumpul bersama daripada hanya bermain game di warnet.				
6.	Saya dapat membuat orang lain senang sehingga orang lain merasa nyaman bergaul dengan saya.				
7.	Saya sering merasa tidak berguna.				

8.	Saya tidak pernah tau mana yang harus saya kerjakan terlebih dahulu selain bermain game online.				
9.	Bagi saya kehidupan sudah ditentukan oleh tuhan sehingga kehidupan saya mengalir begitu saja.				
10.	Saya berusaha mengangani masalah yang terjadi sampai selesai.				
11.	Saya menolak ajakan teman dengan tegas jika saya tidak menyukainya.				
12.	Saya tidak tahu dengan bakat yang saya miliki sehingga saya khawatir dengan masa depan saya.				
13.	Saya sulit berbagi cerita dengan teman – teman kelompok dan melampiaskan kekesalan saya dengan bermain game online.				
14.	Saya sulit untuk memulai percakapan jika berada ditempat baru.				
15.	Saya merasa diperhatikan dengan baik oleh keluarga saya sehingga saya menjadi percaya diri.				
16.	Saya mengabaikan sesuatu yang diberikan teman karena hal tersebut tidak sesuai dengan diri saya.				
17.	Saya tetap bermain game online yang saya suka meskipun telah dilarang orangtua.				
18.	Saya suka memberikan pendapat dalam komunitas game online daripada hanya berdiam diri saja.				
19.	Saya merasa dapat menjadi pembimbing yang baik dan pemimpin di komunitas game online.				
20.	Jika sedang asik bermain game saya sering lupa pada janji dengan teman.				
21.	Orang lain tidak peduli dengan kehidupan saya sehingga saya tidak peduli dengan kehidupan orang lain.				
22.	Saya membatasi waktu bermain game dan mengutamakan waktu belajar saya.				
23.	Saya mematuhi nasehat orangtua yang melarang saya untuk pergi ke warnet terlalu lama.				
24.	Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk nongkrong dan bermain sepulang sekolah.				
25.	Saya lebih memilih mengerjakan tugas kelompok dari pada pergi ke warnet untuk bermain game				

	online.				
26.	Saya menuruti perintah teman saya yang lebih pintar dari saya.				
27.	Saya selalu meminta bantuan teman karena merasa tidak dapat melakukan sesuatu dengan baik.				
28.	Selain bermain game saya rasa masih banyak hal-hal yang baik dalam diri saya.				
29.	Secara keseluruhan, saya belum cukup puas dengan kemampuan yang ada di diri saya.				
30.	Saya menerima keadaan diri saya apa adanya.				
31.	Saya rasa tidak banyak yang dapat saya banggakan pada diri saya.				
32.	Saya mampu mengerjakan sesuatu selain bermain game seperti apa yang dapat dilakukan orang lain.				
33.	Saya suka memamerkan keahlian saya dalam bermain game online.				
34.	Saya orang yang tidak berani mengambil resiko sehingga jika saya gagal saya menyalahkan orang lain.				

Terima kasih

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

Isilah pertanyaan ini :

1. Dalam seminggu saya bermain game?
 - a. 1-2 hari
 - b. 3-4 hari
 - c. 5-6 hari
 - d. setiap hari
2. Dalam sehari saya bermain game?
 - a. 1 kali
 - b. 2 kali
 - c. 3 kali
 - d. tidak setiap hari
3. Saya malas pergi mandi jika sudah bermain game?
 - a. sangat sesuai
 - b. sesuai
 - c. tidak sesuai
 - d. sangat tidak sesuai
4. Saya mulai bermain game sejak?
 - a. 3-4 tahun yang lalu
 - b. lebih dari 5 tahun
 - c. sudah 1-2 tahun
 - d. belum ada 1 tahun
5. Saya merasa gelisah jika tidak bermain game?
 - a. sesuai
 - b. sangat sesuai
 - c. tidak sesuai
 - d. sangat tidak sesuai
6. Saya lebih suka bermain game daripada nongkrong bersama teman?
 - a. sesuai
 - b. sangat sesuai
 - c. tidak sesuai
 - d. sangat tidak sesuai
7. Bermain game online membuat saya kecanduan?
 - a. setuju
 - b. tidak setuju
 - c. sangat setuju
 - d. sangat tidak setuju
8. Saya merasa jengkel jika terus kalah saat bermain game?
 - a. setuju
 - b. sangat setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
9. Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya saat bermain game?
 - a. setuju
 - b. sangat setuju
 - c. tidak setuju
 - d. sangat tidak setuju
10. Lamanya saya bermain game dalam sehari?
 - a. 1-2 jam
 - b. 3-4 jam
 - c. 5-6 jam
 - d. 7 jam atau lebih

