

ARTIKEL

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SIKAP APATIS DAN ANTI SOSIAL PADA REMAJA DI KABUPATEN JEMBER

(Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumpalsari)

Achmad Kurnia Firmansyah¹, Juariyah².

Penulis¹: Mahasiswa, Penulis²: Dosen Pembimbing

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,

Universitas Muhammadiyah Jember

E-mail: ¹afterstr@gmail.com ²juariyah@unmuhjember.ac.id

ABSTRAK

Skripsi ini meneliti tentang Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Sikap Apatitis dan Anti Sosial pada Remaja di Kecamatan Sumpalsari, karena ketika seorang remaja dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi, interaksi sosialnya menjadi bersifat tidak langsung, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, skala dan dokumentasi. Objek dari penelitian ini yaitu remaja *gamers* yang bermain *game online* di 3 *game centre* Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember. Untuk hasil penelitian ini diketahui bahwa hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan sikap pada remaja *gamers* terdapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,958 dan bernilai positif dengan probabilitas (sig.) sebesar 0,000. Berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikan (α) 5%, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online (X) dengan sikap apatis pada remaja (Y_1) dan sikap anti sosial pada remaja (Y_2). Hubungan diantara keduanya merupakan hubungan positif, artinya jika kecanduan game online mengalami peningkatan, maka kecenderungan sikap apatis dan anti sosial pada remaja akan mengalami peningkatan pada remaja *gamers* di Kecamatan Sumpalsari Kota Jember.

Kata Kunci: Hubungan, Kecanduan *game online*, Sikap pada remaja.

A. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan mesin-mesin canggih dan produk yang memiliki teknologi tinggi. Produk-produk tersebut memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi manusia diberbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, bahkan hiburan. Salah satu teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game*

online, yaitu *game* yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain dan dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan jaringan internet.

Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 12-34 tahun. Tentu ini bukan hasil yang baik atau positif untuk remaja di Indonesia. Dalam penelitian terdahulu kecanduan di internet dapat menyebabkan anak mengalami kehidupan sosial yang terisolasi dan cenderung menutup diri, ini menyebabkan anak menjadi mulai tidak punya kendali akan kehidupannya.

Salah satu yang di tawarkan oleh internet sendiri terhadap anak-anak tentu saja adalah permainan *game online*. *Game online* menurut Kin dkk (2002:24) adalah *game* dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet). Beragam *games* diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang men-download. Bahkan kebanyakan dari mereka tidak saling mengenal satu sama lain didunia nyata, hanya sebatas kenal melalui dunia maya atau online.

Di Indonesia sendiri, permainan *game online* ini banyak digemari mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan yang sudah dewasa. Hampir seluruh kalangan remaja mengenal yang namanya *game online*. Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga bisa dikatakan *game online* pada kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang diusia remaja, tetapi tetap saja jika bermain secara berlebihan juga tidak bagus untuk anak remaja.

Remaja adalah mereka yang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi di media massa baik berupa majalah, tabloid, surat kabar, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet juga berpengaruh dalam mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh informasi-informasi baik positif maupun yang negatif.

Game Online dengan segala macam daya tariknya membuat para pemain *game online* betah berlama-lama didepan komputer. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan, membuat para pemain *game online* menjadi lupa waktu, lupa diri, dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan sekitar mereka. *Game* adalah permainan yang mengasyikkan dan menghibur anak sebagai salah satu penggunaannya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan meningkatkan adrenalin mereka dan banyak hal yang dapat mereka pelajari. Selain itu, mereka juga dapat menjadi superior (pahlawan) dengan memegang kendali tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan pemainnya untuk menjadi pemenang dengan poin yang mencapai target tertentu. Ini tentu membuat anak mengalami kecanduan terhadap *game online*.

Kecanduan atau addiction sendiri menurut Grispon & Bokular (Elster, 1993:3) adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus-menerus atau berskala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat. Apalagi seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perubahan tersebut, mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku. Kemudian orang yang kecanduan *game online* akan merasakan efek kesenangan jika bermain *game online* (Euphoria).

Ketika seorang remaja dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi, interaksi sosialnya menjadi bersifat tidak langsung, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah. Hal ini biasa disebut dengan sikap apatis (Efendi, 2017). Sikap apatis adalah ketidakpedulian individu dimana mereka tidak memiliki minat atau tidak adanya perhatian terhadap aspek-aspek tertentu seperti kehidupan sosial maupun aspek fisik dan emosional. Sikap apatis merupakan sikap tunduk bahkan mati rasa terutama hal-hal menyangkut isu sosial, ekonomi, lingkungan dan politik (Arnadi, 2016). Pada remaja, sikap apatis yang muncul memiliki gejala kurangnya kesadaran, kepedulian dan bahkan sikap tidak tanggung jawab sosial yang dapat berpengaruh pada kondisi lingkungan sekitar.

Ketergantungan internet *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Orleans & Laney, 1997:64). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja menjadi kurangnya berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Saat ini perubahan perilaku dalam diri setiap remaja sangat terasa, terutama tentang kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Sikap apatis yang dapat diartikan sikap yang tidak peduli terhadap suatu hal. Banyak remaja saat ini yang hanya peduli dengan dunianya yaitu asyik bermain *game online* sampai tidak peduli dengan yang terjadi di lingkungan sekitar (Syarif, 2015).

Perkembangan *game online* di Kabupaten Jember juga menjadi salah satu hiburan yang paling populer. Terutama dengan keberadaan *game centre* atau warnet menjadikan remaja *gamers* semakin betah lama-lama didepan komputer untuk bermain *game online*. Fasilitas dan tempat yang memadai menjadikan 3 *game centre* yaitu TNC Jember, Planet dan Galaxy ramai dikunjungi setiap harinya. Selain pada 3 *game centre* atau warnet tersebut juga terdapat cukup banyak warnet yang ada di Kabupaten Jember. Tetapi, fasilitas dan tempat yang tidak memadai menjadikan warnet lainnya tidak seramai pada 3 *game centre* atau warnet tersebut.

Penelitian ini untuk mendeskripsikan Sejauh mana kecanduan Game Online dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja di 3 Game Centre Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Manfaat penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan internet game online.

B. LANDASAN TEORITIS

1. Teori S-O-R (Stimulus-Organisme-Respon)

Teori S-O-R (*Stimulus Organism Respon*) yang dikemukakan oleh Houland, et. al tahun 1953 ini tercipta karena adanya pengaruh dari ilmu psikologi dalam ilmu komunikasi. Hal ini dapat terjadi karena psikologi dan komunikasi

mempunyai objek kajian yang sama, yaitu jiwa manusia; yang meliputi sikap, perilaku, opini, kognisi, afeksi dan konasi. Asumsi dasar dari teori S-O-R adalah bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku bergantung pada kualitas stimulus atau rangsangan yang berkomunikasi dengan organisme.

Pesan atau stimulus yang diberikan komunikator kepada komunikan (organisme) dapat diterima atau ditolak oleh komunikan tersebut. Jika komunikan menolak pesan atau stimulus yang diberikan, berarti pesan atau stimulus tersebut kurang efektif untuk digunakan dalam mempengaruhi perhatian individu, sehingga proses belajar akan berhenti disini. Namun apabila stimulus tersebut diterima, menandakan adanya perhatian dari komunikan (organisme). Komunikan mengerti pesan atau stimulus yang diberikan oleh komunikator ini, berarti pesan atau stimulus tersebut efektif digunakan dan proses belajar akan berlanjut. Setelah itu komunikan (organisme) mengolah stimulus yang diterimanya, sehingga terjadi kesiapan untuk bertindak demi pesan atau stimulus yang telah diterimanya atau dengan kata lain mengambil sikap. Ditambah melalui dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan, sehingga akhirnya sikap yang diambil komunikan (individu) tersebut berlanjut menjadi sebuah tindakan, yaitu perubahan perilaku.

Sebuah perubahan yang ada di masyarakat tidak dapat berjalan tanpa adanya bantuan serta dorongan dari orang lain, meskipun masyarakat tersebut menginginkan perubahan. Teori S-O-R dapat diterapkan sebagai strategi untuk melakukan penyuluhan atau penyadaran masyarakat mengenai suatu hal, contohnya penyadaran akan pentingnya meningkatkan sikap sosial pada remaja saat ini yang sudah terlalu kecanduan pada *Game Online* yang terkadang sampai lupa waktu karena keasikan bermain *Game Online*.

Berhasil atau tidaknya penerapan teori S-O-R dalam sebuah proses komunikasi, dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut adalah beberapa faktor yang sangat mempengaruhi dalam keberhasilan pada teori ini, yaitu komunikator, media, dan karakteristik komunikan (organisme)

2. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Sikap Apatitis dan Anti Sosial pada Remaja

Game online merupakan suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game online* menjadi lupa waktu, lupa diri, dan melupakan hal-hal lain yang ada di lingkungan sekitar. Seseorang yang telah adiksi *game online* akan mengorbankan apa saja yang dimiliki termasuk uang, waktu, kesehatan, bahkan keluarga atau teman, mereka seperti terhipnotis oleh daya tarik yang kuat dari permainan *game online*, sehingga mereka tidak mudah untuk berhenti memainkannya.

Bermain *game online* membuat para remaja akan merasa senang dan puas karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang didapat dari bermain *game online* membuat remaja semakin betah bermain *game online*, ditambah lagi dengan grafik pada *game* yang memukau dan sistem suara yang benar-benar seperti nyata membuat remaja akan semakin tertarik untuk mempelajari dan menjelajahi dunia *game online*. Kepuasan yang terus dicari remaja secara berlebihan akan menghadirkan dampak-dampak yang tidak baik dan akan mengarah pada *addiction* bagi pemainnya. Adiksi terhadap *game online* adalah ketergantungan secara fisik dan psikologis pada permainan *game online* dan ada perasaan yang tidak menyenangkan jika para pemain *game online* tidak memainkannya.

Remaja yang memiliki usia rentang 12 tahun sampai 21 tahun merupakan masa dimana remaja diharapkan lebih banyak bersosialisasi dengan lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, maupun keluarga agar tidak munculnya sikap apatis dan sikap anti sosial pada remaja. Jika hal tersebut terlupakan, maka remaja akan memiliki ketidakmampuan dalam berkomunikasi yang efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan baik (bersosialisasi) dengan orang lain mengakibatkan individu merasa tidak puas pada diri sendiri. Remaja yang mengalami hal seperti ini akan merasa dirinya dikucilkan oleh orang lain. Akibatnya remaja tidak mengalami saat-saat yang menyenangkan seperti yang dinikmati oleh teman-teman sebaya.

Remaja yang telah adiksi atau kecanduan pada permainan *game online*, akan mengakibatkan individu kurang belajar dalam berkomunikasi baik verbal ataupun nonverbal dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Jika hal tersebut terus dilakukan secara terus-menerus, maka remaja cenderung akan memiliki sikap apatis terhadap lingkungan di sekitar mereka. Dalam lingkungan keluarga, individu kurang dapat menjalin hubungan baik dengan seluruh anggota keluarganya, sehingga dapat menimbulkan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap keluarga.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* mempunyai hubungan dengan sikap apatis dan sikap anti sosial pada remaja *gamers*.

C. METODE

Rancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2006:12) pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya.

Langkah-langkah teknik analisis data dari hasil penelitian yang dilakukan akan dianalisis dalam beberapa tahap analisis, yaitu:

1. Analisis Persentase, digunakan untuk menghitung jumlah persentase subjek yang termasuk pada kategori tinggi, sedang, dan rendah pada variabel kecanduan *game online*, sikap apatis dan anti sosial pada remaja dalam subjek penelitian.
2. Analisis Korelasi, sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui korelasi antara variabel X (kecanduan *game online*) dengan variabel Y_1 (sikap apatis pada remaja) dan variabel Y_2 (sikap anti sosial pada remaja), maka peneliti menggunakan teknik analisis *product moment* menurut Arikunto.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kecanduan *Game Online*

Tabel 1 Persentase Kecanduan Game Online

Kategorisasi	Interval	Frekuensi	%
Tinggi	$29,2 X \geq$	33	55%
Sedang	$20,8 \leq X < 29,2$	9	15%
Rendah	$X < 20,8$	18	30%
Jumlah		60	100%

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata gamers remaja di kecamatan Sumbersari kota Jember memiliki tingkat kecanduan game online yang tinggi yaitu berjumlah 33 subjek dengan persentase sebesar 55%. Hal ini berdasarkan hasil analisis pada tabel 1.

Dari data yang terhimpun dapat dilihat bahwa remaja gamers yang dijadikan sebagai subjek penelitian bahwa 55% (33 orang) diantaranya masuk dalam kategori tinggi. Hal ini berindikasi bahwa adanya ketidakmampuan dalam menarik diri dari dunia *game online*, ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain *game online*, ketidakmampuan dalam mengatur waktu untuk bermain *game online* dan ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan.

Distribusi kecanduan game online pada remaja di Jember untuk kategori sedang berjumlah 9 subjek dengan persentase sebesar 15%. Dimana hal ini mengindikasikan bahwa para remaja gamers di Jember cukup mampu untuk menarik diri dari dunia game online dan mereka cukup mampu untuk mengatur waktu mereka untuk bermain game online, selain itu mereka juga cukup mampu untuk mengatur hubungan yang baik dengan orang lain dan juga perhatian mereka terhadap masalah kesehatan diri.

Sedangkan sisanya berjumlah 18 subjek dengan persentase sebesar 30% berada pada tingkat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa taraf yang baik pada tingkat kecanduan game online remaja gamers di kota Jember. Kategori rendah pada kecanduan game online mengindikasikan bahwa adanya kemampuan yang

baik dalam menarik diri dari dunia game online, mampu untuk menahan dorongan bermain game online, mampu mengatur waktu mereka untuk bermain game online dan mampu mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta perhatian mereka terhadap masalah kesehatan diri.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Jember bervariasi. Bervariasinya tingkat kecanduan *game online* tersebut karena disebabkan oleh beberapa aspek yang menjadikan seseorang kecanduan terhadap *game online*. Terutama di masa pandemi ini membuat remaja *gamers* tersebut semakin betah berlama-lama didepan komputer untuk bermain *game online*. Hal itu dapat terjadi karena remaja tersebut mulai bosan berada dirumah saja selama masa pandemi ini. Maka dari itu remaja tersebut memilih bermain *game online* untuk dijadikan sebagai hiburan mereka selama pandemi ini.

2. Sikap Apatis pada Remaja

Tabel 2 Persentase Sikap Apatis pada Remaja

Kategorisasi	Interval	Frekuensi	%
Tinggi	$8,75 \leq X$	29	48,3%
Sedang	$6,25 \leq X < 8,75$	12	20%
Rendah	$X < 6,25$	19	31,7%
Jumlah		60	100%

Dari hasil penelitian pada tabel 2 dapat diketahui bahwa sikap apatis pada remaja di kota Jember berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 29 subjek dengan persentase sebesar 48,3%. Dari data yang telah diambil sebanyak 60 remaja *gamers* yang dijadikan sebagai subjek penelitian, bahwa terdapat 29 subjek (48,3%) diantaranya masuk pada kategori tinggi. Hal ini mengidentifikasi bahwa mereka adalah remaja yang masih acuh tak acuh dan belum mampu untuk menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara optimal, sosiabilitasnya cenderung rendah, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah dan belum mampu untuk beradaptasi dengan maksimal.

Distribusi sikap apatis pada remaja di Jember untuk kategori sedang berjumlah 12 subjek dengan persentase sebesar 20%. Dimana hal ini

mengidentifikasi bahwa remaja yang memiliki sikap apatis tingkat sedang ini adalah mereka yang memiliki sikap apatis dalam taraf normal, artinya sikap dan tindakan dalam lingkungan masih dipengaruhi oleh faktor dari fisik, psikologis, dan lingkungan sekitar. Sedangkan sikap apatis pada remaja *gamers* pada tingkat rendah sebanyak 19 subjek dengan persentase sebesar 31,7%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa mereka adalah remaja yang perilaku sosialnya sesuai dengan nilai standar lingkungannya dan dapat memenuhi harapan lingkungannya, mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai lingkungan yang berbeda, dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial dan terhadap perannya dalam kelompok sosial. Selain itu juga puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial.

Dari hasil distribusi tersebut menunjukkan bahwa sikap apatis pada remaja *gamers* berbeda antara satu orang dengan orang yang lainnya. Perbedaan sikap pada remaja *gamers* tersebut ditentukan oleh faktor-faktor yang dapat menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal.

3. Sikap Anti Sosial pada Remaja

Tabel 3 Sikap Anti Sosial pada Remaja

Kategorisasi	Interval	Frekuensi	%
Tinggi	$17,5 X \geq$	33	55%
Sedang	$12,5 \leq X < 17,5$	6	10%
Rendah	$X < 12,5$	21	35%
Jumlah		60	100%

Dari hasil penelitian pada tabel 3 dapat diketahui bahwa sikap anti sosial pada remaja di kota Jember berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 33 subjek dengan persentase sebesar 55%. Dari data yang telah diambil sebanyak 60 remaja *gamers* yang dijadikan sebagai subjek penelitian, bahwa terdapat 33 subjek (55%) diantaranya masuk pada kategori tinggi. Hal ini mengidentifikasi bahwa mereka adalah remaja yang tidak pernah mengikuti aktivitas sosial dan belum mampu untuk menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara

optimal, cenderung memikirkan diri sendiri, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah dan belum mampu untuk beradaptasi dengan maksimal.

Distribusi sikap anti sosial pada remaja di Jember untuk kategori sedang berjumlah 6 subjek dengan persentase sebesar 10%. Dimana hal ini mengidentifikasi bahwa remaja yang memiliki sikap anti sosial tingkat sedang ini adalah mereka yang memiliki sikap anti sosial dalam taraf normal, artinya sikap dan tindakan dalam lingkungan masih dipengaruhi oleh faktor dari fisik, psikologis, dan lingkungan sekitar. Sedangkan sikap anti sosial pada remaja *gamers* pada tingkat rendah sebanyak 21 subjek dengan persentase sebesar 35%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa mereka adalah remaja yang perilaku sosialnya sesuai dengan nilai standar lingkungannya dan dapat memenuhi harapan lingkungannya, mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai lingkungan yang berbeda, dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial dan terhadap perannya dalam kelompok sosial. Selain itu juga puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial.

Dari hasil distribusi tersebut menunjukkan bahwa sikap anti sosial pada remaja *gamers* berbeda antara satu orang dengan orang yang lainnya. Perbedaan sikap pada remaja *gamers* tersebut ditentukan oleh faktor-faktor yang dapat menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal.

4. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Sikap Apatis dan Anti Sosial pada Remaja

Tabel 4 Correlations kecanduan game online dengan sikap apatis dan anti sosial

Correlations

		Kecanduan	Sikap
Kecanduan	Pearson Correlation	1	,958**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	60	60
Sikap	Pearson Correlation	,958**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	60	60

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

Hasil analisis pada tabel 4.15 dengan menggunakan analisis korelasi *product moment Karl Pearson*, diketahui bahwa terbukti adanya hubungan positif antara tingkat kecanduan *game online* dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja *gamers*. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi sebesar 0,958 dan bernilai positif dengan probabilitas (sig.) sebesar 0,000. Berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikan (α) 5%, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* (X) dengan sikap apatis pada remaja (Y_1) dan sikap anti sosial pada remaja (Y_2). Hubungan diantara keduanya merupakan hubungan positif, artinya jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka kecenderungan sikap apatis dan anti sosial pada remaja akan mengalami peningkatan pada remaja *gamers* di Kecamatan Sumpalsari Kota Jember.

Seseorang yang kecanduan *game online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama berada didepan komputer bermain *game online*. Remaja *gamers* tersebut sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidakpedulian dengan lingkungan sosialnya maupun keadaan pada dirinya sendiri merupakan salah satu indikator dari sikap apatis dan anti sosial pada remaja terhadap sosial yang kurang baik.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang penelitian mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja di kabupaten Jember, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Hasil analisis korelasi dengan menggunakan analisis korelasi *product moment Karl Pearson*, diketahui bahwa terbukti adanya hubungan positif antara tingkat kecanduan *game online* dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja *gamers*. Terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kecanduan *game online* (X) dengan variabel sikap apatis pada remaja (Y_1) dan variabel sikap anti sosial pada remaja (Y_2). Hubungan diantara keduanya merupakan hubungan yang positif,

artinya jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka kecenderungan sikap apatis dan anti sosial pada remaja juga akan mengalami peningkatan.

Jadi, dapat dikatakan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember masih dalam kategori tinggi. Hal tersebut yang menyebabkan remaja *gamers* memiliki kecenderungan sikap apatis dan anti sosial. Remaja tersebut cenderung acuh tak acuh dan belum mampu untuk menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara optimal, sosiabilitasnya cenderung rendah, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah dan belum mampu untuk beradaptasi secara maksimal.

2. Saran

1. Bagi Pihak Instansi Pendidikan

Pihak instansi pendidikan seperti sekolah diharapkan lebih memperhatikan peserta didiknya, melalui upaya peningkatan prestasi baik akademik ataupun non-akademik di sekolah. Pihak sekolah diharapkan dapat memberi sanksi tegas dan juga pembinaan kepada peserta didiknya yang kedapatan berada di warnet ketika jam sekolah.

2. Bagi Orang Tua

Bagi para orang tua diharapkan lebih memperhatikan pergaulan anaknya agar jangan sampai terjerumus pada kecanduan *game online*. Orang tua dapat memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada anaknya untuk mengembangkan sikap sosial anak agar dapat berkembang dengan baik.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mampu mengembangkan pengetahuan mengenai sikap pada remaja dan kecanduan *game online* dalam ruang lingkup yang lebih luas, misalnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi sikap pada remaja dan kecanduan *game online*. Peneliti selanjutnya hendaknya juga dapat menambahkan variabel-variabel sebagai kontrol serta menambah jumlah populasi dan sampel, agar diperoleh

definisi sikap dan kecanduan *game online* yang lebih spesifik dan data yang diperoleh lebih sempurna, karena pengambilan sampel yang sedikit akan menjadikan suatu keterbatasan dalam sebuah penelitian.

REFERENSI

- Agustiani, Hendriati. (2006). *Psikologi Perkembangan : Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ambarina, F. D. 2008. *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Game Online Pada Remaja*. Jakarta : Skripsi Upi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnadi. 2016. *Analisis Faktor Pembentuk Sikap Apatisme Mahasiswa terhadap Partai Politik*. Bandar Lampung, Universitas Lampung. Skripsi.
- Azwar, S. 2011. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Mulia.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2008. *An Exploration of Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. Malang: UIN Malang Press.
- Orleans, M. & Laney, M. C. 1997. *Early Adolescent Computer Use: Isolation or Sociation?*. Sociology Department. CSUF.
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpsychology dan Behaviour. [26 Februari 2013].