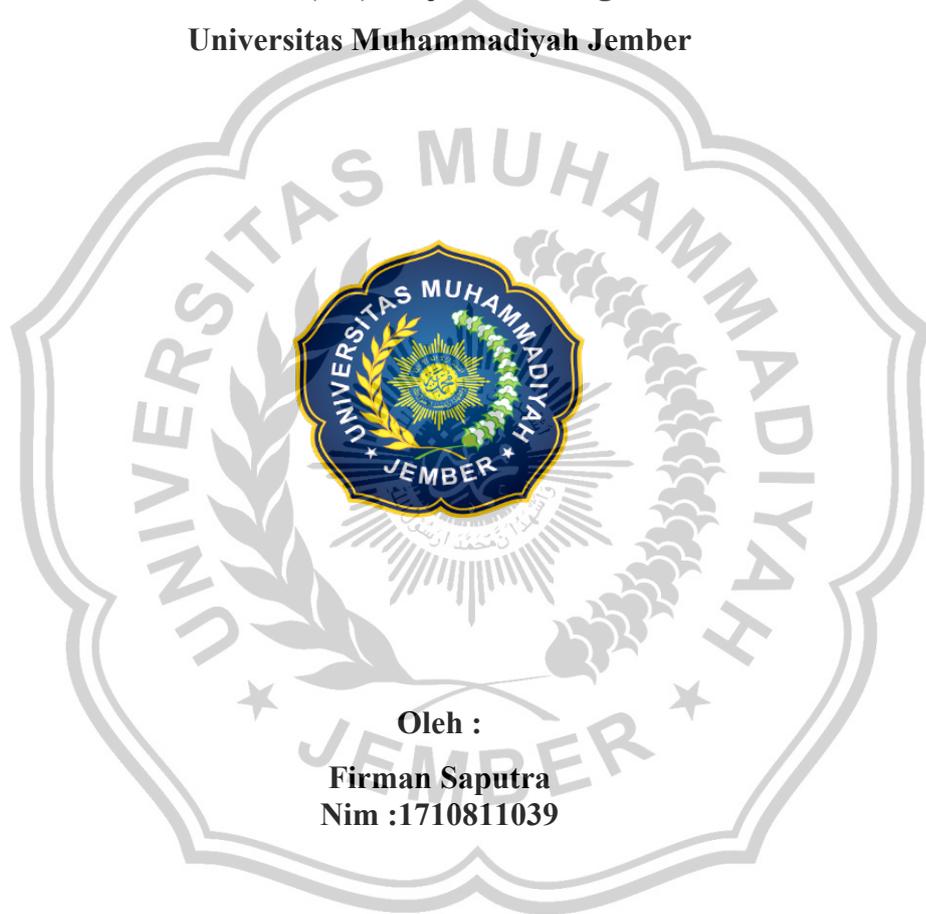


**NASKAH PUBLIKASI**

**KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

**Skripsi**

**Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Strata 1 (S-1) Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi  
Universitas Muhammadiyah Jember**



**Oleh :**

**Firman Saputra  
Nim :1710811039**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

**2022**

**NASKAH PUBLIKASI**

**KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

Telah Disetujui Pada Tanggal

7 November 2022

**Dosen Pembimbing**

Dr. Nurlaela Widyarini, S.Psi., M.Si  
(NIP: 197505292005012001)

Anggraeni S. Sari, S.Psi., M.Psi, Psikolog  
(NPK: 1988100812003914)

**Tanda Tangan**



# KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

Firman saputra<sup>1</sup>, Nurlaela Widyarini<sup>2</sup>, Anggraeni Swastika Sari<sup>3</sup>

Email:

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Jember

## INTISARI

*Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Salah satu jenis *Game online* adalah *Mobile Legends*. *Game online* yang semakin marak penggunaannya saat ini bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Ar*) yaitu *Mobile Legends*. *Game online* dapat menimbulkan adiksi sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan. adiksi adalah ketergantungan psikis dan fisik dalam suatu aktivitas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui kecenderungan adiksi *Game online Mobile Legend*. Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif deskriptif. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner. Populasi penelitian adalah mahasiswa Unmuh Jember angkatan 2020-2021. Sampel penelitian ini sebanyak 180 orang. Skala yang dipakai skala likert. Kuisioner diadaptasi dari dari penelitian Hulaifah (2016).

Hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan hasil descriptif statistics dari 180 siswa memiliki nilai minimum sebesar 5,71 sedangkan, nilai maksimum sebesar 12,29, rata-rata sebesar 8,58 dan SD 1,55. Berdasarkan hasil perhitungan kategori dan prosentase *game online* menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami adiksi *game online* dengan kategori tinggi (berada pada score > 10,13) sebanyak 149 mahasiswa. Sedangkan pada kategori rendah dengan (score < 7,03) dilakukan sebanyak 31 mahasiswa. Hasil perhitungan kategori dan berdasarkan indikator adiksi *game online* diketahui bahwa pada indikator salience berada pada kategori tinggi terjadi pada 158 mahasiswa. Sedangkan adiksi *game online* dengan kategori rendah terjadi pada 22 mahasiswa.

Kata kunci : Adiksi, mahasiswa yang cenderung kecanduan *game online*

1. Peneliti
2. Dosen Pembimbing 1
3. Dosen Pembimbing 2

**MOBILE LEGEND ONLINE GAME ADDICTION TREND ON STUDENTS  
OF MUHAMMADIYAH UNIVERSITY JEMBER**

***Firman saputra<sup>1</sup>, Nurlaela Widyarini<sup>2</sup>***

*Faculty of Psychology, University of Muhammadiyah Jember*

**ABSTRACT**

*Online games are sites that provide various types of games that can involve several internet users in different places to connect with each other at the same time through online communication networks. One type of online game is Mobile Legends. Online games that are increasingly being used are currently in the MOBA (Multiplayer Online Battle Ar) genre, namely Mobile Legends. Online games can cause addiction as an unhealthy behavior or self-harm that goes on continuously which is difficult for the individual concerned to end. Addiction is a psychological and physical dependence in an activity. Therefore, the purpose of this study is to determine the tendency of Mobile Legend online game addiction. This type of research is quantitative descriptive. Methods of data collection by using a questionnaire.*

*The results obtained as a whole are descriptive statistics of 180 students with a minimum score of 5.71 while the maximum value of 12.29, an average of 8.58 and SD 1.55. Based on the results of the calculation of categories and percentages of online games, there are 149 students who experience online game addiction in the high category (at score > 10.13). While in the low category with (score < 7.03) carried out as many as 31 students. The results of category calculations and based on online game addiction indicators are known that the salience indicator is in the high category, occurring in 158 students. Meanwhile, online game addiction in the low category occurred in 22 student.*

**Keywords:** *Addiction, students who tend to be addicted to online games*

1. Researcher
2. Supervisor 1

## Pendahuluan

*Game online* mengacu pada berbagai macam permainan yang dimainkan dengan akses internet di berbagai lokasi dan oleh pemain yang terhubung ke jaringan *online* (Young, (2010). Pemain dapat berinteraksi satu sama lain, memulai petualangan, dan membangun komunitas *online* mereka berkat keberadaan jaringan. Pengguna berlama-lama dan menghabiskan waktu di depan komputer karena variasi permainan, yang berkontribusi pada peningkatan penggunaan internet. Kecanduan, juga dikenal sebagai kecanduan *game online* mengalami masalah dalam pengaturan psikologis (Soetjipto, 2013).

Salah satu jenis *game online* adalah *Mobile Legends*. *Game online* yang semakin marak penggunaannya saat ini bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Ar*) yaitu *mobile legends*. Jenis *game* *Massively Multiplayer Online First Person Shooter games* (MMOFS) yang di dalam permainannya untuk mengambil pandangan orang utama sebagai tokoh yang berada dalam permainan dengan kemampuan dalam tingkat reflek, kausa dan lainnya. *Mobile Legend* dikeluarkan tanggal 11 Juli 2016 dari Tiongkok. Permainan *mobile legend* melibatkan banyak orang dalam peperangan militer dan senjata militer (Soetjipto, 2013). Karena alasan berikut, *mobile legends* populer di kalangan remaja, termasuk pelajar: 1) *Mobile Legend* lebih kecil dari MOBA lain. Ukuran asli *Mobile Legend* adalah 500 MB. Namun, seiring bertambahnya ukuran, tetap lancar; 2) Bermain *mobile legend* (<https://liputan6.com>) sederhana saja.

*Mobile Legends*, yang dimainkan lebih dari delapan jam, memiliki efek yang mirip dengan terlalu banyak bermain *game online*. Ketika seseorang mengembangkan kecanduan *game online*, itu dapat menyebabkan kurangnya sosialisasi, kurangnya empati, stres, penurunan konsentrasi, dan kesulitan mengendalikan sikap dan tindakan seseorang (Young dalam Rini, 2011). Menurut Chandra (2006), bermain *game online* juga menurunkan prestasi akademik. Menurut Saksono (2018), dalam *mobile legend*, pemain akan melupakan waktu, berkelahi, kurang tidur, dan bersenang-senang sendiri. Menurut Griffith dan Davies (2005), perilaku kompulsif dan kurangnya minat pada aktivitas lain adalah

konsekuensi dari kecanduan *game*. Obesitas, jari bengkok, lupa makan, lupa waktu, dan mengganggu pola tidur adalah efek negatif dari *mobile legend*. Menurut Hong dan Liu (2003) dan Lozen (2009), *game online* meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, logika, keterampilan memecahkan masalah, penilaian visual, keterampilan kerja tim, dan kemampuan spasial visual.

Kecanduan mengacu pada bermain *mobile legends* untuk waktu yang berlebihan. Menurut Grant dan Kim (2003), kecanduan *game* ditandai dengan gejala bermain berlebihan tanpa melakukan aktivitas lain. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika, selama enam bulan, mereka cenderung membuat *game online* sangat penting (*salience*), bermain *game online* lebih sering untuk mendapatkan kepuasan (toleransi), atau membuat *game online* untuk keluar dari bad *mood*. *mood* change), mulai kambuh (*relapse*), kesulitan menghentikan kebiasaan buruk (penarikan diri), dan munculnya masalah interpersonal (konflik) dan masalah pribadi (problem) akibat bermain *game online* (Lemmens, 2009). Faktor kecanduan *Game online*. Menurut Horrigan (dalam Chairunnisa, 2010), ada tiga kategori kecanduan: pengguna berat, mereka yang menggunakan lebih dari 40 jam per bulan; 2) Sepuluh hingga empat puluh jam sebulan (pengguna menengah) lebih sedikit dari sepuluh jam setiap bulan (pengguna ringan).

Mahasiswa, khususnya yang kuliah di Universitas Muhammadiyah Jember (Unmuh Jember) juga terkena masalah kecanduan *game online*. Wawancara awal dengan tujuh mahasiswa laki-laki Unmuh Jember, berusia 19 hingga 20 tahun, yang berpartisipasi dalam *game mobile legend online* dari Tanggal 11-15 Desember 2021, didasarkan pada sejumlah aspek kecanduan. Wawancara mengungkapkan bahwa bermain *game online* (AC) membutuhkan waktu 12 jam, menjadikannya kebiasaan bahkan jika mahasiswa mengganggunya dengan bolos kelas dan aktivitas lainnya. Menurut hasil wawancara dengan BB, pemain *mobile legend* laki-laki berusia 20 tahun sejak SMA, ia sering mengabaikan waktu kuliah dan aktivitas lainnya saat bermain *game online*. BB akan mengutamakan bermain *game online*, meninggalkan aktivitas lain untuk nanti. Hal ini menunjukkan bahwa BB memiliki kecenderungan yang asing dan tidak peduli dengan kuliah, belajar,

atau kegiatan lainnya karena menganggap bermain *game online* adalah hal yang paling penting.

Pemain akan terus bermain sampai puas, sesuai dengan aspek toleransi (toleransi). Bermain *game online* pada subjek AC, lebih dari 12 jam bermain per hari, disebabkan oleh kebutuhan untuk bermain setiap hari terasa seperti ada sesuatu yang terjadi jika tidak bermain *mobile legend*, menurut hasil wawancara pada dua subjek, AC (laki-laki, 19 tahun) dan AD (laki-laki, 20 tahun). Berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan dengan subjek AB — laki-laki 20 tahun—ternyata, akibat kecanduan *game online*, AB sering bolos kuliah atau bahkan tidak termotivasi untuk kuliah. Ini karena bermain *game online* bersama teman-teman memang menyenangkan.

Aspek modifikasi *mood* yang dialami pemain ketika *moodnya* membaik saat mulai bermain *game online*. Menurut wawancara dengan AF (laki-laki, 20 tahun), *Mobile Legend* terkadang merasa malas untuk melakukan aktivitas lain karena bermain *game online* itu menyenangkan. Hasilnya, AF mengembangkan kecanduan *game online mobile legend* yang mengakibatkan perubahan suasana hati. Oleh karena itu, aspek perubahan suasana hati digunakan untuk mengukur kecanduan *game online mobile legend*.

Pemain tidak dapat mengurangi waktu dan pola bermainnya kembali ke awal dan tidak mengurangi intensitas bermainnya sehingga kondisi itu pemain akan mengalami aspek *relaps*. AF, laki-laki berusia 20 tahun, mengklaim bahwa bermain *Game online* membantunya rileks setelah mengerjakan tugas kuliah. AB, laki-laki berusia 20 tahun, selalu melupakan waktu yang dihabiskan di rumah temannya dengan bermain *game online*. Cafe dan warung yang selalu dikunjungi orang untuk bermain *game online* juga merupakan tempat bermain yang baik. Ketidaksiplinan telah berkembang sebagai akibat dari kecanduan *game online*.

Menurut Chen dan Chang (2008), kecanduan juga dapat diukur dengan penarikan, yaitu upaya untuk memisahkan diri dari sesuatu atau menarik diri darinya. Pemain yang kecanduan atau kecanduan akan kesulitan untuk menarik atau memisahkan diri, sehingga mereka akan harus memilih aktivitas yang berhubungan dengan *game online* sebagai metode isolasi diri yang disukai.

Kecanduan seseorang terhadap *game online* menunjukkan bahwa mereka telah mengalami gejala penarikan. Oleh karena itu, pemain yang mengalami aspek ini sulit untuk meninggalkan penarikan *game online*.

Bagian konflik menjelaskan bahwa orang yang bermain *game online* tidak akan peduli dengan kehidupan mereka, terutama kehidupan sosial mereka, dan hanya akan tertarik bermain *game online*, yang akan menyebabkan konflik dengan orang lain. Subjek yang tidak dapat memenuhi kebutuhannya untuk bermain *mobile legend* disebabkan oleh ekonomi dalam keluarga mereka. Akibatnya, mereka mencuri uang orang tua dan operator saat bermain *game online*. Jika subjek merasa tidak dihargai oleh lawan saat bermain *mobile legend*, ia akan membalas dengan melawan, memukul, atau menampar lawan. Dia juga akan berjuang untuk mengendalikan amarahnya karena persaingan yang ketat baik di dalam *game* maupun di kehidupan nyata (di luar *game*). Wawancara dengan subjek CA laki-laki berusia 19 tahun mengungkapkan bahwa mereka sering bertindak impulsif saat bermain *game*. CA terkadang marah atau tidak mau melakukan hal lain saat kalah. CA mengalami kecemasan saat bermain *game online*.

Ada banyak cara yang berbeda untuk mengukur fenomena kecanduan *game online*. Menurut Hagstorm dan Kaldo (2014), perendaman yang berlebihan dalam *game* adalah akar dari kecanduan *game*. Kecanduan atau kecanduan *game online* terasa seperti masalah yang mereka miliki sudah berakhir dan bahwa bermain *game online* virtual membuat mereka senang. Tindakan siswa menunjukkan bahwa bermain *game online Mobile Legend* dapat menyebabkan kecanduan atau kecanduan *game online*.

Prevalensi kecanduan *game online Mobile Legend* menjelaskan urgensi penelitian ini. Gambaran tentang pembentukan kecanduan berbasis teori pembelajaran diberikan oleh penelitian ini. Tindakan yang dilakukan orang yang bermain *game online* membentuk keberadaan kecanduan *game online*. Terkadang, seseorang akan bermain *game online* karena adanya dukungan dari lingkungan sekitar dimana banyak teman-teman yang memainkan game tersebut.

Berdasarkan pada teori belajar observasional Menurut Bandura dalam Hill (2009), dimana perilaku terbentuk berdasarkan adanya pengamatan. Ada 4 dasar

pengamatan berdasarkan teori Bandura yaitu Atensi, Retensi, Produksi dan Motivasi. Atensi yaitu terkait dengan proses pengamatan yang dilakukan secara terus menerus. Misalnya seorang individu yang secara terus menerus diperlihatkan atau melihat sebuah game dihp maka akan memunculkan keinginan untuk memainkannya.

Retensi yaitu adanya proses mengingat atau decoding dari apa yang telah dilihat. Misalnya seorang individu yang mencoba memainkan game dengan karakter hero yang berubah-ubah dan tidak monoton atau itu saja. Dengan cara itu kita bisa pelan-pelan untuk menguasai game tersebut. Produksi barangkali lebih menantang, karena setiap orang yang menerima pelatihan dalam keahlian tertentu jelas tahu bahwa mengamati perilaku orang lain tidak secara otomatis menghasilkan kemampuan untuk mengimitasinya secara akurat.

Urgensi penelitian ini menjadi hal yang penting dikarenakan kecanduan *game online* merupakan permasalahan yang harus segera diselesaikan karena jika terus dibiarkan tanpa penyelesaian yang tepat akan semakin banyak dampak negatif pada pemain *game online*, seperti kontak sosial individu dengan lingkungan sosialnya akan berkurang. Kecanduan *game online* menjadi suatu permasalahan yang saat ini dialami oleh remaja.

Keterbaharuan penelitian ini dilakukan dalam penggalian informasi tentang adiksi *game online*. Hal ini akan memberikan kontribusi bidang psikologis khususnya kecenderungan adiksi *game online*. Pada penelitian ini juga memperoleh informasi dampak adiksi bagi mahasiswa yang lebih banyak negatif karena akan mengorbankan waktu dan prioritas kegiatan mahasiswa khususnya. Dan juga berkaitan dengan aspek sosial saat bermain game online, dimana pemain merasa memiliki identitas karena emosinya saling terkait, hal ini membuat remaja memasuki dunia fantasi yang mereka buat sendiri (Marcovitz, 2012).

Berdasarkan fenomena tersebut adiksi *game online* penting dilakukan sehingga kecenderungan adiksi *Game Online Mobile Legend* pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember.

### **Rumusan Masalah**

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana gambaran kecenderungan adiksi *game online Mobile Legend* pada mahasiswa?

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan adiksi *game online Mobile Legend* pada mahasiswa.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian pada ini ialah penelitian kuantitatif, dengan analisis deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan hanya menggambarkan dari hasil data yang didapat tanpa bermaksud untuk tidak melakukan perbandingan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang digunakan untuk menguji teori tertentu dengan meneliti variabel atau instrumen. Pengukuran variabel menggunakan instrumen tertentu dengan hasil berupa angka yang dianalisis dengan cara statistik (Creswell, 2012). Populasi merupakan seluruh elemen yang diteliti. Populasi adalah mahasiswa Unmuh Jember angkatan 2020-2021 yang memiliki karakteristik antara lain Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember, Mahasiswa berjenis kelamin laki-laki. Dan Pemain *game online Mobile Legend*. Teknik pengumpulan sampel dengan teknik *accidental sampling*. Jumlah sampel dengan mengkalikan jumlah soal sebanyak 4 sampai 5 kali jumlah pernyataannya. (Arikunto, 2010). Berikut perhitungan sampelnya. Jumlah item : 45 Dikali 4 Sehingga diperoleh hasil sampel :  $4 \times 45 = 180$  sampel.

### **Hasil Uji Coba Penelitian**

Uji coba dilakukan pada tanggal 5 Juni 2022 kepada 30 responden. Adapun hasil uji coba alat ukur dijelaskan berikut.

#### a. Validitas

Uji validitas data dilakukan pada awal uji coba penelitian terhadap 30 responden yang dijelaskan berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Item pada tahap uji coba

No	Dimensi	Aspek	Indikator	No. Item		Item gugur
				<i>Favourable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Saliency</i>	Kecanduan <i>Game online</i>	a. <i>Game online</i> mendominasi pikiran mahasiswa. Mahasiswa merasa asyik dengan aktivitas bermain <i>game online</i> dan disertai distorsi kognitif.	1, 2	31	
			b. <i>Game online</i> mendominasi perasaan mahasiswa. Mahasiswa mengidam-idamkan untuk bermain <i>game online</i> setiap hari.	3,4	32	4
			c. <i>Game online</i> mendominasi tingkah laku mahasiswa. Berkurangnya ketertarikan mahasiswa untuk bersosialisasi.	5,6	33	5,6,33
2	<i>Mood Modification</i>		Perubahan emosi dan mental mahasiswa yang menguatkan untuk terus melakukan aktivitas adiktifnya.	7,8	34	-
			<i>Game online</i> sebagai strategi coping berdasarkan pengalaman subjektif yang dialami mahasiswa.	9,10	35	10
3	<i>Tolerance</i>		Peningkatan intensitas aktivitas bermain <i>game online</i> secara progressif untuk mendapatkan efek kepuasan.	11,12	36	12,36
			Ketidakmampuan mahasiswa dalam mengatur waktu bermain <i>game online</i> .	13,14	37	13,14

No	Dimensi	Aspek	Indikator	No. Item		Item gugur
				<i>Favourable</i>	<i>Unfavorable</i>	
4	<i>Conflict</i>		a. Konflik interpersonal konflik antara mahasiswa dengan lingkungan sekitarnya, meliputi:	15,16	38, 39, 40	18,19
			b. Hubungan pribadi (Teman, keluarga, sahabat, dan lain-lain)	17,18		
			c. Aspek pendidikan	19, 20		
			d. Aktivitas sosial lainnya			
5	Pengulangan ( <i>Relapse</i> )		Konflik intrapsikis. Konflik di dalam diri mahasiswa yang mengalami kecanduan yang diakibatkan oleh aktifitas	21,22	41	22
			Kecenderungan mahasiswa untuk mengulangi pola perilaku sebelumnya dalam bermain <i>game online</i>	23,24	42	24,42
6	Penarikan ( <i>Withdrawal</i> )		Kecenderungan mahasiswa sulit mengurangi kebiasaan main <i>game online</i> .	25,26	43	43
7	Masalah ( <i>Problem</i> )		Kecenderungan mahasiswa berlebihan bermain <i>game online</i> yaitu:			
			a. Mahasiswa tidak tidur	27,28	44	28,29,44, 45
			b. Mahasiswa tidak istirahat kalau sudah bermain <i>game online</i> .	29,30	45	

Hasil uji validitas data uji coba skala *game online* diperoleh nilai koefisiensi yang menunjukkan nilai korelasi validitas ( $r_{xy}$ ). Nilai  $r$  hitung berkorelasi pada taraf signifikansi sebesar 5% sebesar 0,3061. Uji validitas item pada tahap uji coba alat ukur menunjukkan bahwa terdapat 24 item

dinyatakan valid dan 21 item dinyatakan gugur. Berdasarkan Tabel 4.2 tentang adiksi *game online* dijelaskan bahwa pada indikator *Salience* item yang gugur adalah item 4, 5, 6 dan 33. Indikator *Mood Modification* dijelaskan bahwa item yang gugur adalah 10. Indikator *Tolerance* dijelaskan bahwa item yang gugur adalah 12, 36, 13 dan 14. Indikator *konflik* dijelaskan bahwa item yang gugur adalah 18, 19 dan 22 Indikator pengulangan dijelaskan bahwa item yang gugur adalah 24, 42 dan 43. Sedangkan indikator masalah dijelaskan bahwa item yang gugur adalah 28,29 ,44 dan 45. Setelah itu, item yang gugur tidak dipakai pada instrumen penelitian berikutnya.

b. Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Skala *Game online* pada tahap uji coba

No	Variabel Penelitian	N (item)	Nilai Koefisien Cronbach Alpha
1.	Skala adiksi <i>game online</i>	24	0,798

Setelah dilakukan uji coba awal maka kemudian dilakukan penyebaran kuisisioner kepada 180 responden untuk mendapatkan hasil penelitian yang dijelaskan pada sub bab berikutnya.

**Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil Uji Instrumen Data Keseluruhan

Berdasarkan uji awal ada beberapa item yang gugur langsung didrop atau dibuang dari kuisisioner yang disebarkan. Hasil uji instrumen data dilakukan pada data sebenarnya pada 180 responden. Hasil uji instrumen data keseluruhan dijelaskan berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validitas Adiksi *Game online* Sebenarnya

No	Dimensi	Aspek	Indikator	No. Item		Item gugur
				<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1		<i>Saliency</i>	1. <i>Game online</i> menguasai pikiran individu dalam hal ini mahasiswa	1	31	-
			2. Mahasiswa mengalami disertai distorsi kognitif dan asik bermain.			
			1. <i>Game online</i> menguasai perasaan Mahasiswa selalu ingin bermain <i>Game online</i> .	-	32	-
1	Kecanduan <i>Game online</i>		2. <i>Game online</i> mendominasi tingkah laku mahasiswa.	-	-	-
			3. Berkurangnya ketertarikan mahasiswa untuk bersosialisasi.	-	-	-
			2	<i>Mood Modification</i>	Emosi dan <i>mood</i> berubah-ubah dalam aktivitas adiktifnya.	7,8
2			<i>Game online</i> dijadikan strategi bertahan bagi mahasiswa.	9	35	-
			3	<i>Tolerance</i>	Peningkatan intensitas aktivitas bermain <i>Game online</i> secara progressif untuk mendapatkan efek kepuasan.	11
3			Ketidakmampuan mahasiswa dalam mengatur waktu bermain <i>Game online</i> .	-	37	-

No	Dimensi	Aspek	Indikator	No. Item		Item gugur
				<i>Favourable</i>	<i>Unfavorable</i>	
4	<i>Conflict</i>		1. Konflik interpersonal konflik antara mahasiswa dengan lingkungan sekitarnya, meliputi:	15,16	38, 39, 40	
			2. Hubungan pribadi (Teman, keluarga, sahabat, dan lain-lain)	17		
			3. Aspek pendidikan	20		
			4. Aktivitas sosial lainnya			
			Konflik intrapsikis. Konflik dalam diri mahasiswa sehingga menyebabkan kecanduan	21	41	
5	Pengulangan ( <i>Relapse</i> )		Kecenderungan mahasiswa untuk berulang kali bermain <i>game</i> .	23		
6	Penarikan ( <i>Withdrawal</i> )		Kecenderungan mahasiswa sulit mengurangi kebiasaan main <i>Game online</i> .	25,26		
7	Masalah ( <i>Problem</i> )		Kecenderungan mahasiswa berlebihan bermain <i>Game online</i> yaitu:			
			1. Mahasiswa tidak tidur	27		
			2. Mahasiswa tidak istirahat kalau sudah bermain <i>Game online</i> .	29		

Berdasar Tabel 7 yang telah dihitung dengan menggunakan validitas data uji coba skala *Game online* diperoleh nilai koefisiensi yang menunjukkan nilai korelasi validitas ( $r_{xy}$ ) . Nilai r hitung berkorelasi pada taraf signifikansi sebesar 5% pada tabel r hitung pada n=180 sebesar 0,148. Semua item terbukti valid karena r hitung > 0,148.

c. Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Keseluruhan

No	Variabel Penelitian	N (item)	Nilai Koefisien Cronbach Alpha
1.	Skala adiksi <i>Game online</i>	24	0,779

Tabel 4 diartikan bahwa koefisien reliabilitas pada skala adiksi *game online* berada dalam kategori tinggi, dengan menghasilkan angka koefisien Alpha > 0,60.

d. Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas data disajikan Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		Adiksi
N		186
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	59,844352
	Std. Deviation	11,5469765
Most Extreme Differences	Absolute	0,073
	Positive	0,073
	Negative	-0,071
Kolmogorov-Smirnov Z		1,000
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,310
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Hasil uji normalitas dengan *Kolmogrov Smirnov* menunjukkan bahwa variabel adiksi *game online* terbukti berdistribusi normal karena nilai  $p$  value > 0,05 (0,270 > 0,05).

2. Gambaran Umum Kecenderungan Adiksi Game online

Gambaran umum adiksi *game online* dilakukan dengan analisis deskripsi dengan hasil perhitungan *mean* dan standar deviasi untuk menggambarkan adiksi *game online* secara keseluruhan dari mahasiswa Unmuh Jember. Hasil *descriptive statistic* yang diperoleh dapat seperti Tabel 6.

Tabel 6. Hasil *Descriptive Statistics Game online*

Keterangan	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Adiksi	180	49	92	73,08	8,940
Valid N (listwise)	180				

Berdasarkan Tabel 6 secara keseluruhan hasil *descriptive statistics* penghitungan dapat diartikan bahwa *game online* dari 180 siswa memiliki nilai minimum sebesar 49 sedangkan nilai maksimum sebesar 92, *mean* sebesar 73,08 dan SD sebesar 8,940.

Tabel 7. Hasil Penghitungan Kategori dan Prosentase *Game online*

Indikator	Kategori	Kriteria	Jumlah Mahasiswa	%
Adiksi <i>Game online Mobile Legend</i>	Tinggi	$X \geq 8,58 + (1 \times 1,55)$ $X \geq 10,13$	149	83
	Rendah	$X \geq 8,58 - (1 \times 1,55)$ $X < 7,04$	31	17
	Total		180	100

Keterangan: X = Nilai responden

Kriteria diperoleh dengan rumus jika  $X \geq \text{Mean} + 1.\text{SD}$  maka kriteria tinggi

Jika  $X < \text{Mean} - 1.\text{SD}$  maka kriteria rendah.

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui adiksi *game online* dengan kategori tinggi (berada pada  $\text{score} \geq 10,13$ ) sebanyak 149 mahasiswa mengalami adiksi *game online*, sedangkan pada kategori rendah dengan ( $\text{score} \leq 7,04$ ), dilakukan sebanyak 31 mahasiswa. Adiksi *game online* tinggi yang dilakukan mahasiswa terus menerus sehingga mengalami adiksi terhadap *game mobile legend*.

Setelah dilakukan perhitungan kecenderungan *game online* diukur juga adiksi *game online mobile legend* diukur dengan kategori dan berdasarkan indikator adiksi *Game online* dijelaskan Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Penghitungan Kategori dan Berdasarkan Indikator Adiksi *game online*

Indikator	Kategori	Perhitungan	Kriteria	Jumlah Mahasiswa	%
<i>Withdrawal</i>	Tinggi	$X \geq 1,80 + (1 \times 0,76)$	$\bar{X} \geq 3,71$	169	94%
	Rendah	$X \geq 1,80 - (1 \times 0,76)$	$\bar{X} < 2,16$	11	6%
<i>Salience</i>	Tinggi	$X \geq 0,23 + (1 \times 0,46)$	$\bar{X} \geq 2,67$	158	88%
	Rendah	$X \geq 0,23 - (1 \times 0,46)$	$\bar{X} < 1,75$	22	12%
<i>Tolerance</i>	Tinggi	$X \geq 2,39 + (1 \times 0,67)$	$\bar{X} \geq 3,05$	157	87%
	Rendah	$X \geq 2,39 - (1 \times 0,67)$	$\bar{X} < 2,00$	23	13%
<i>Mood Modification</i>	Tinggi	$X \geq 2,52 + (1 \times 0,53)$	$\bar{X} \geq 3,07$	142	79%
	Rendah	$X \geq 2,52 - (1 \times 0,53)$	$\bar{X} < 1,72$	38	21%
<i>Problem</i>	Tinggi	$X \geq 2,36 + (1 \times 0,48)$	$\bar{X} \geq 2,67$	139	77%
	Rendah	$X \geq 2,36 - (1 \times 0,48)$	$\bar{X} < 1,21$	41	23%
<i>Relapse</i>	Tinggi	$X \geq 2,93 + (1 \times 0,77)$	$\bar{X} \geq 2,84$	138	77%
	Rendah	$X \geq 2,93 - (1 \times 0,77)$	$\bar{X} < 1,87$	42	23%
<i>Conflict</i>	Tinggi	$X \geq 1,94 + (1 \times 0,73)$	$\bar{X} \geq 2,56$	122	68%
	Rendah	$X \geq 1,94 - (1 \times 0,73)$	$\bar{X} < 1,05$	58	32%

Berdasarkan Tabel 8.1 diketahui bahwa yang pertama tertinggi pada kategori pada indikator *Withdrawal* dengan kategori tinggi terjadi pada 169 mahasiswa sulit mengurangi kebiasaan main *game online*. Sedangkan dengan berkategori rendah sebanyak 11 mahasiswa. Aspek tertinggi kedua pada indikator *Salience* dapat diketahui berkategori tinggi terjadi pada 158 mahasiswa yang mengalami adiksi dari aspek *Salience* yang tinggi. Sedangkan kategori rendah terjadi pada 22 mahasiswa.

Aspek penilaian ketiga, penilaian indikator *Tolerance* berkategori tinggi terjadi pada 157 mahasiswa yang dijelaskan mahasiswa *game online* sulit berhenti bermain sampai puas. Sedangkan berkategori rendah terjadi pada 23 mahasiswa. Adiksi *game online* diukur dengan *Mood Modification* dapat diketahui dengan adiksi *game online* dengan kategori tinggi terjadi pada 142 mahasiswa Sedangkan mahasiswa dengan kategori rendah terjadi pada 38 orang.

Penilaian indikator *Relapse* berkategori tinggi terjadi pada 138 mahasiswa yang mengalami *Relapse*. Sedangkan berkategori rendah terjadi pada 42

mahasiswa. Penilaian indikator konflik kategori tinggi terjadi pada 122 mahasiswa dan berkategori rendah pada 58 mahasiswa. Penilaian indikator masalah kategori tinggi terjadi pada 139 mahasiswa dan berkategori rendah pada 41 mahasiswa. Hal ini dijelaskan bahwa terjadi antara pemain secara berlebihan.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh informasi bahwa siswa bahwa siswa yang mengalami kecanduan *game online* termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil mahasiswa yang memiliki kecanduan *game online*: 149 mahasiswa mendapat nilai dalam kategori tinggi. Sedangkan 31 mahasiswa mendapat nilai dalam kategori rendah. Siswa cenderung bermain *mobile legend* tanpa berhenti dan mengabaikan aktivitas lain, menunjukkan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi. Mahasiswa akan terus-menerus memainkan *game* dan mengandalkannya .

Menurut Cooper (2000), kecanduan adalah suatu kondisi di mana seseorang memiliki ketergantungan yang berlebihan pada hal-hal yang mereka sukai sehingga mereka akan selalu melakukannya setiap kali mereka memiliki kesempatan. Mahasiswa yang ketergantungan akan secara teratur terlibat dalam *game online*. Hal ini menjelaskan mengapa orang menjadi kecanduan *game online* tanpa banyak melakukan kontrol. Selain itu, Weinstein (2010) menjelaskan bagaimana kecanduan *game online* yang berlebihan mempengaruhi aktivitas sehari-hari.

Aspek *withdrawal, salience, tolerance, mood modification, relapse, conflict*, dan problem adiksi *game online* berada pada kategori tinggi. Aspek tertinggi yang mendominasi mahasiswa adalah aspek penarikan dimana mahasiswa sulit menarik diri dari *game online*. Aspek kedua tertinggi adalah aspek *salience*. Mahasiswa kan terus bermain *game online*, terbukti dengan *salience*, merupakan indikator penting dan signifikan. Sedangkan mahasiswa pada umumnya memiliki *salience* rendah, mereka yang kecanduan *game online* biasanya memiliki *salience* yang tinggi. Young (2009) menegaskan bahwa pecandu akan fokus pada aktivitas lain dan berpikir terus menerus agar tidak memperhatikan aktivitas lain. Kecanduan *game online*, mahasiswa Unmuh biasanya memiliki tingkat toleransi yang tinggi.

Dijelaskan bahwa mahasiswa akan puas jika terus bermain *game online*. Menurut Charlton dan Danforth (2007), obsesif bermain kecanduan, atau kecanduan *online* permainan, tetap ada dan dapat menyebabkan berbagai masalah.

Tingkat modifikasi suasana hati (*Mood Modification*) tinggi, jadi jika mahasiswa tidak bermain *game online* akan mengalami masalah dan tidak ada jalan keluar dari stres. Mahasiswa yang terlibat dalam bermain *game* akan mengalami perubahan suasana hati yang positif. Jika mereka tidak bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan pendapat Weinstein (2010) yang menyatakan bahwa bermain *game online* akan menyebabkan seseorang mengabaikan aktivitas lain dan mengubah suasana hatinya.

Kecanduan *game online* ditentukan oleh tingkat kekambuhan (*Relapse*). Mahasiswa berulang kali memainkan *game* yang sama karena siswa berhenti bermain *game online* dapat berdampak negatif secara emosional atau fisik. Hal itu menyebabkan indikator ini memiliki kategori tinggi. Mahasiswa yang secara teratur melakukan aktivitas berlebihan *game online* akan semakin sulit untuk menghentikan kebiasaan tersebut. Mahasiswa Unmuh yang kecanduan *game mobile mobile legend* seringkali menimbulkan konflik dengan mengabaikan dan menipu orang-orang di sekitarnya. Hal ini menyebabkan mahasiswa Unmuh bermasalah dan menjadi kecanduan atau tidak belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan Novrialdy (2019) yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* akan berdampak signifikan bagi kehidupan remaja, apalagi hal tersebut juga berdampak negatif. Menurut Harvien *et al.* (2020), sekolah, profesional kesehatan, dan sekolah perlu menemukan cara yang tepat untuk menangani kecanduan dan mencegah kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil demografi responden dapat dijelaskan berdasarkan aspek umur responden berusia 20 – 21 tahun dimana kebanyakan masih usia mahasiswa yang mengalami adiksi *game online*. Hal itu menunjukkan bahwa mahasiswa yang banyak mengalami kecanduan merupakan usia perkembangan menjadi dewasa. Mahasiswa yang berdasarkan tempat tinggal menunjukkan bahwa mahasiswa yang senang bermain *game online* cenderung tinggal di rumah kos.

Meskipun ada mahasiswa yang senang bermain *game online* masih cenderung tinggal sama orang tua. Mahasiswa yang mengalami adiksi *game online* sebagian besar mengenal *game online mobile legend* pada saat SMA. Sedangkan sisanya tinggal dengan mengenal *game* sewaktu kuliah di Perguruan Tinggi (PT). Hal ini berarti mahasiswa cenderung sudah mengenal *game online mobile legend* sejak awal yaitu di masa SMA.

Mahasiswa yang mengalami adiksi *game online mobile legend*. Berdasarkan sumber mengenal *game online mobile legend* dari teman menjelaskan secara umum mahasiswa yang memainkan *game* lebih dipengaruhi oleh teman sebaya. Pada umumnya mahasiswa mengalami adiksi memiliki alasan bermain *game* karena hobi. Artinya secara umum mahasiswa yang memainkan *game online mobile* dengan alasan karena hobi yang paling banyak.

Adiksi *game online* juga diukur sebagian besar keikutsertaan lomba *game online mobile legend* tidak pernah mengikuti lomba. Sedangkan sisanya pernah mengikuti lomba *game online mobile legend*. Sebagian besar durasi/ frekuensi bermain *game online* dalam sehari. Artinya secara umum mahasiswa yang mengalami adiksi *game online* bermain dengan durasi 4 jam sehari. Sebagian besar biaya yang dikeluarkan mahasiswa bermain *game online* dalam satu bulan umumnya Rp. 100.000-250.000. hal itu menunjukkan adanya pembentukan adiksi dari beberapa aspek demografi.

Hasil penelitian tersebut konsisten dengan teori belajar Menurut Bandura dalam Hill (2009), dimana perilaku adiksi *game online mobile legend* terbentuk berdasarkan adanya pengamatan yaitu Atensi, Retensi, Produksi dan Motivasi. Atensi yaitu terkait dengan proses pengamatan yang dilakukan secara terus menerus. Misalnya seorang individu yang secara terus menerus diperlihatkan atau melihat sebuah *game* dihp maka akan memunculkan keinginan untuk memainkannya.

Kemudian retensi yaitu adanya proses mengingat atau decoding dari apa yang telah dilihat. Misalnya seorang individu yang mencoba memainkan *game* dengan karakter hero yang berubah-ubah dan tidak monoton atau itu saja yang kemudian ada penguasaan *game*. Setiap orang yang menerima pelatihan dalam

keahlian tertentu jelas tahu bahwa mengamati perilaku orang lain tidak secara otomatis menghasilkan kemampuan untuk mengimitasinya secara akurat. Peneliti ini memiliki keterbatasan yaitu prosedur dalam proses pengambilan data masih kurang tepat sehingga mempengaruhi hasil perolehan data di uji sebenarnya

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain:

1. Kelebihan penelitian ini antara lain:
  - a) Aspek adiksi *game online* menggunakan indikator yang mengukur adiksi *game online* yang sudah diuji pada penelitian sebelumnya sehingga tolok ukur adiksi *game online* lebih mengenai sasaran objek yaitu mahasiswa.
  - b) Penggunaan jumlah sampel yang besar mewakili populasi penelitian.
2. Kekurangan penelitian ini antara lain:
  - b. Hanya mengukur tingkat adiksinya tetapi tidak menganalisis faktor penyebab atau dampaknya.
  - c. Penelitian ini hanya mendeskripsikan tetapi kurang menggali hasil penelitian dari aspek lain sehingga kurang detail.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data, disimpulkan antara lain bahwa mahasiswa dengan kategori tinggi (dengan skor 10,13) memiliki kecanduan *game online*; pada kategori rendah (skor 7,04), 31 siswa memiliki kecanduan *game online* siswa. Berdasarkan hasil tes, diketahui bahwa mahasiswa dengan kategori tinggi umumnya memiliki kecanduan bermain *game online*, khususnya *mobile legend*. Selain itu, mahasiswa Universitas Muhammadiyah yang sesuai dengan gambaran kecanduan *mobile game* secara umum termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa kecanduan *mobile game* pada khususnya relatif umum. Meskipun faktanya prevalensi kecanduan masih rendah.

### **Saran**

Penelitian ini memiliki saran sebagai berikut.

1. Mahasiswa hendaknya berupaya untuk mengurangi kecanduan game online agar tidak memiliki dampak negatif yang lebih dalam sehingga mempengaruhi prioritas kuliah. Hal yang bisa dilakukan untuk mengurangi adiksi dengan melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat sehingga mengurangi adiksi *game online*.
2. Penelitian yang akan datang hendaknya memperhatikan prosedur dalam proses pengambilan data yang lebih baik sehingga hasil ujinya lebih akurat. Pengambilan data dengan memperhatikan jumlah sampel dan lain-lain sehingga hasil uji sebenarnya bisa lebih akurat.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bovenkamp, Ruud Van De, dkk. 2013. *Understanding and Recommending Play Relationships in Online Social Gaming*. Delft University of Technology IEEE.
- Cervon, Daniel, Lawrence A Pervin. 2012. *Personality : theory and research*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Hurlock, E.B. 2002. *Psikologi Perkembangan*. 5 th edition. Erlanga: Jakarta.
- Lemmens, S. Jeroen, dkk. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands.
- McMilan, J dan Schumacher, S. 2003. *Research in Education*. New York: Longman.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Adiksi *game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya *Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions*. Buletin Psikologi Vol. 27, No. 2, 148 – 158
- Sarafino E.P. dan Smith T.W. 2014. *Health Psychology. Biopsychosocial Interactions*. New Jersey : John Wiley dan Sons, Inc
- Tangney, June P, dkk. 2004. *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. Journal of Personality 72:2, April 2004. Blackwell Publishing
- Teng, Zhaojun, Yujie Li, dan Yanling Liu. 2014. *Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students : The Mediating Role of*

*Low Self-Control*. International Journal of Psychological Studies. Vol 6. No. 2

Weimer-Hastings Peter, Brian D. NG. 2005. *Addiction to the Internet and Online Gaming*. CyberPsychology dan Behavior, Vol 8 (2).

### **Identitas Peneliti**

Nama : firman saputra

Nim : 1710811039

Alamat : Perumahan Kalisat Permai Blok F/7

No. Hp : 082331471076

