

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mencapai prestasi tertentu yang diinginkan agar mendapatkan kesenangan (Tedjasaputra, 2008). Meslichatoen (2005) menyatakan, bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain dilakukan dengan suka rela dari diri sendiri dan tidak ada paksaan dari luar. Pada tahun 1989, banyak ditemukan berbagai macam permainan tradisional antara lain : yoyo, congklak dan bekel dan biasanya dimainkan oleh sebagian besar anak-anak.

Menurut Rieka (2010) sekitar tahun 90'an, di Indonesia mulai muncul suatu permainan elektronik buatan Jepang yang disebut dengan *nintendo*. *Game* ini digemari dari anak-anak hingga dewasa. *Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merupakan pengertian dari “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Seperangkat *game nintendo* ini dimainkan di rumah dengan kabel televisi sebagai sarana penghubungnya.

Beberapa lama kemudian setelah *nintendo* masuk ke Indonesia, kembali muncul *Sega*. *Game* jenis ini juga sama dngan *nintendo*, namun terdapat beberapa kelebihan yang ditawarkan oleh *game* ini, antara lain dari mesin *game* yang lebih

yang memiliki fitur lebih modern. Pada *play station* ini memiliki tampilan gambar tiga dimensi yang memberikan tampilan visual yang lebih memukau dan pada stik *game play station* ini juga memiliki fitur getar. Selain itu, *play station* ini menggunakan CD (*Compact Disk*) yang lebih modern.

Seiring perkembangan zaman, teknologi kian bertambah pesat, salah satunya adalah internet yang memberikan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Teknologi internet dapat mempermudah seseorang dalam menyelesaikan tugas sekolah maupun pekerjaan serta mendapatkan informasi dengan mudah. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online*. Young (2009), menyatakan bahwa *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis game yang dapat melibatkan berbagai pengguna internet diberbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet. Bisa dikatakan bahwa *game online* bisa dimainkan multiplayer dengan jangkauan yang luas.

Bermain *game online* juga artinya akan bertemu dengan berbagai jenis pemain yang berbeda beda, baik dari ras, bangsa, suku, agama bahkan luar negeri sekalipun. Dengan demikian *game online* bisa digunakan sebagai media belajar berbagai kebudayaan dan bahkan bahasa yang digunakan oleh player lain. Secara tidak sadar hal itu merupakan suatu pembelajaran bertoleransi dan menghargai berbagai suatu perbedaan (Bernas.id, 2017)

Perkembangan internet akhirnya *game online* tidak hanya bisa dimainkan di komputer saja melainkan juga di *smartphone*, yang dapat memudahkan

seseorang dalam bermain *game*. Aplikasi *game* termasuk salah satu aplikasi favorit dalam *smartphone*. Tidak hanya para lelaki yang menggemarnya namun juga perempuan, dan bukan hanya digemari oleh anak-anak, *game* juga digemari oleh kalangan pelajar, mahasiswa bahkan orang dewasa.

Perbedaan *game online* dan game tradisional yaitu *game online* adalah permainan yang memanfaatkan teknologi didalamnya. Munculnya permainan modern ini maka eksistensi permainan tradisional menjadi berkurang dan tidak menarik. Permainan modern ini juga selain memanfaatkan teknologi didalamnya juga ciri khas dari permainan modern ini kurang adanya pola gerak, dibanding dengan permainan tradisional yang banyak melakukan aktivitas fisik bagi kesehatan anak-anak. Perubahan pola anak-anak yang bermain dari permainan tradisional ke permainan modern pun berubah, anak-anak yang menyukai permainan modern lebih cenderung mengalami kurangnya komunikasi dan bersifat individualistik sedangkan permainan tradisional mengajarkan anak untuk bekerjasama, kejujuran, kekompakan, keuletan, dan olah fisik. (Kompasiana.com, 2014)

Freeman (2010) menyatakan bahwa empat dari sepuluh pengguna internet (40%) atau sekitar 510 juta dari 1,3 miliar orang bermain *game online*. Di Indonesia penggemar *game online* mencapai 6 juta orang yang kebanyakan adalah usia remaja atau sekitar 40% yang ternyata memberikan dampak negatif pada remaja yang tidak mampu untuk berhenti bermain. Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa para remaja tersebut kecanduan terhadap *game online*

(Putro, 2012; Feprinca, 2014). Indonesia termasuk dalam 100 negara yang berkontribusi dalam pendapatan industri *game*, dan Indonesia ditempatkan oleh salah satu kelompok penelitian konsumen oleh industri *game* di posisi 20 besar pada tahun 2017. Peringkat pertama dan kedua masih ditempati China dan Amerika Serikat, Indonesia berada di peringkat ke-16. Sebuah tren positif bagi industri *game*, mengingat di *chart* yang sama, Indonesia berada di posisi ke-24 di tahun 2015 (Jagatplay.com, 2017)

World Health Organisation (WHO) menyatakan bahwa sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta pada 2012, menemukan ada 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain *game online* selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti. WHO melakukan *focus group discussion* dengan tiga psikolog klinis terlisensi dan menyimpulkan bahwa orang yang bermain *game* selama 4-5 hari per minggu dan setiap harinya bermain lebih dari 4 jam maka mungkin terindikasi adiksi. Kriteria tersebut, ditemukan 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi. Analisis statistik didapatkan 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mungkin mengalami adiksi tersebut dapat dikategorikan mengalami adiksi parah, dan sisanya mungkin dapat masuk kategori adiksi ringan. Dapat diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan *game* di antara pemain *game* adalah sekitar 6,1% di Indonesia (Theconversation.com, 2018)

Game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*. *Game online* pada hakikatnya permainan yang didesain sedemikian rupa

untuk difokuskan pada permainan *game online* dan semua hal yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain *game online* akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu (Chen & Park dalam Zhong, 2009). Mark Griffiths (dalam Tadris, 2007) menyatakan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bermain *game* dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis dan memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks. Kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan gambar yang lebih realistis. Dari sini maka jelaslah bahwa seseorang yang gemar bermain *game online* akan mendapatkan kepuasan psikologis dimana manusia terdorong untuk menuntaskan dan memenangkan permainan yang ada di *game online* tersebut.

Teori tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang diperoleh bahwasanya saat subjek setelah bermain *game online* subjek merasa terikat, karena *game online* tersebut memiliki fitur yang menarik berisi gambar-gambar dan animasi yang membuat subjek tertarik untuk memainkannya. Dari yang awalnya subjek merasa tertarik karena diajak oleh teman-temannya, kemudian subjek terdorong untuk memainkannya lebih lanjut karena ada rasa penasaran untuk melanjutkan level yang berikutnya, karena menurut subjek semakin naik level, permainan semakin menantang dan menghilangkan rasa bosan. Hal itu membuat subjek terus ingin memainkannya setiap saat dimanapun berada, terkadang juga subjek memainkannya pada saat dikampus di jam perkuliahan berlangsung. Subjek merasakan bahwasanya telah mengalami kecanduan terhadap *game online* karena

subjek selalu ingin memainkan game online pada saat waktu luang dan menunda aktivitas penting lainnya dan dalam sehari subjek memainkan lebih dari lima kali.

Kecanduan itu sendiri menurut Cooper (2000), merupakan perilaku ketergantungan pada hal yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game online*. Menurut Chaplin (2011) bahwa intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap, sedangkan menurut kamus besar Indonesia intensitas merupakan proses atau perbuatan cara mempergunakan sesuatu. Menurut Cowie (2014) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktifitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Subjek mengatakan bahwasanya setelah bermain *game online*, rasanya kalau tidak memainkannya dalam sehari subjek merasa ada yang kurang, bahkan hal pertama yang subjek pikirkan sewaktu bangun tidur adalah memainkan *game online*. Rasanya setelah memainkan game ini subjek merasa lupa akan hal lain selain memainkannya, sehingga subjek merasa ini merupakan kebutuhan yang harus dilakukan setiap saat, hasil wawancara tersebut berkaitan juga dengan salah satu aspek kecanduan *game online* dari Chen & Chang (2008) yaitu *compulsion*, bahwasanya seseorang yang kecanduan game akan ada dorongan memainkan secara terus menerus.

Alasan terkuat dari subjek memainkan *game online* secara terus menerus karena adanya perasaan yang seru dan menyenangkan saat memainkan *game*

online seperti mendapatkan hadiah event dalam game tersebut dan naik pada level yang lebih tinggi, hal ini juga karena adanya faktor internal seperti subjek tidak bisa mengontrol dirinya dengan baik karena cenderung memilih memenuhi kepuasaannya. Kontrol diri seseorang berbeda beda, ada yang kontrol dirinya rendah dan juga ada yang tinggi. Seseorang yang cenderung kecanduan *game online* dikarenakan kurangnya kontrol diri, lebih memenuhi keinginannya dan menghilangkan rasa bosan ketika berada di rumah ataupun di sekolah (Immanuel, 2009) dan bermain *game online* untuk tujuan mencari hiburan yang bisa memecah kebosanan yang dialaminya (Griffiths, 2014). Maksud dari memenuhi keinginannya menurut subjek bukan hanya meraih kemenangan dalam *game online* tetapi karena subjek juga ingin menyapa teman-teman *game online* nya, bermain bersama dan dengan bermain *game online* dapat menghilangkan stres. Subjek menemukan banyak teman yang sehabbi dengannya, selain itu subjek mengatakan bahwa subjek mendapatkan penghasilan dari bermain *game online*. Hal itulah yang membuat subjek lebih betah berlama lama memainkan game online. Selain itu, adanya faktor eksternal yang mempengaruhi subjek untuk bermain game seperti ajakan teman-temannya, dari lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online* akan menjadikan subjek terpengaruh untuk bermain *game online* (Immanuel, 2009).

Subjek mengatakan pernah mencoba untuk tidak bermain, karena subjek menyadari bermain *game online* akan memberikan dampak yang kurang bagus, karena dengan bermain *game online* akan memakan waktu, sehingga berdampak

pada hal lain terutama masalah belajar, subjek berusaha untuk mengurangi bermain *game online* akan tetapi tidak berhasil dan semakin lama bermain *game online* seakan tidak bisa dihentikan dan dikurangi. Saat subjek mengurangi bermain *game online* malah membuat subjek gampang marah dan mudah depresi, dan pada saat subjek kalah dalam bermain *game online*, subjek akan merasa murung. Hal ini juga masuk dalam aspek kecanduan *game online* yaitu *withdrawal* dari Chen and Chang (2009) yang merupakan seseorang yang kecanduan *game online* tidak dapat mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* walaupun membuat upaya-upaya untuk berhenti tetapi tidak berhasil.

Subjek juga mengatakan bahwasanya memainkan *game online* sekitar 4-8 jam sehari yang terkadang juga memainkan dari pagi hingga sore tanpa berhenti yang dapat sampai melupakan tugas kuliahnya dan aktivitas pribadinya. Hasil wawancara tersebut juga diperkuat dari beberapa teori bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per minggu (Kusumadewi, 2009) bahkan 39 jam dalam seminggu (Young, 1998) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chen & Chou; Chou & Hsiao, dalam Chou, et al., 2005) untuk memainkan *game-online*. Hal ini juga berkaitan dengan aspek dari Chen and Chang (2008) yaitu *tolerance* yang merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama.

Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

Subjek tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya. Padahal subjek sering mengeluh setelah memainkan *game online* membuat mata pedih dan pusing kepala. Sering juga membuat subjek telat makan yang menimbulkan sakit perut karena penyakit lambungnya. Walaupun demikian hal itu membuat subjek tetap memainkan *game online*, dan tetap sering begadang untuk memainkan *game online* yang membuatnya sering mengantuk dalam kelas dan tidak fokus dengan materi yang disampaikan oleh dosen. Hal ini juga masuk dalam aspek *Interpersonal and health-related problems* dari Chen and Chang (2008) yang merupakan masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, karena selain subjek mengabaikan masalah kesehatannya, subjek juga sering bermasalah dengan hubungan interpersonalnya, karena ketika subjek di ajak berbicara dengan orang lain subjek tidak menghiraukan karena fokus dengan *game online* yang akhirnya membuat teman subjek merasa jengkel dan menjauhi subjek. Lee, Yu & Lin (2007) menyatakan kecandu *game online* mengalami gangguan berupa performa akademis yang buruk dan relasi dengan sesama yang tidak dewasa (Chen & Chang, 2008).

Seorang peneliti dari *Tokyo's Nihon University* pada tahun 2007 melakukan studi tentang efek bermain *game online* terhadap aktifitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadi penurunan gelombang betha pada kelompok yang bermain *games* selama 2-7 jam setiap hari. Penurunan gelombang betha masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain, selain itu juga responden bahwa pemain *game*

mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi. Pada saat seorang bisa membaca dengan serius sambil mendengarkan musik atau membalas sms, saat itulah otak berada digelombang beta. Gelombang beta (14-100 Hz) adalah kondisi terjaga atau sadar penuh dengan dominasi logika. Saat seseorang berada digelombang ini, otak kiri sedang aktif digunakan untuk berfikir, konsentrasi dan sebagainya. Sehingga gelombang meninggi. Secara psikologis efek keseringan bermain *game* atau komputer bagi seseorang hanya mendorong mereka enjoy bermain sendiri (soliter) tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (kelompok).

Penelitian Koeppe (1999: Green & Bavelier, 2004) tentang adiksi menunjukkan bahwa faktor-faktor di otak merupakan faktor yang bertanggung jawab pada terjadinya adiksi yakni senyawa neurokimiawi di celah sinaptik yang disebut dopamin. Menurut Golemann (2006) dalam bukunya kecerdasan sosial, dopamin adalah zat yang memberikan kesenangan kepada manusia Ketika zat ini meningkat pesat, maka perlu dipuaskan dan ketika itu terjadi dan berlebihan maka akan merusak otak yaitu *prefrontal korteks*. Ketika *prefrontal korteks* menjadi rusak maka akan terjadi kecanduan seumur hidup. Bisa dikatakan bahwa orang mengalami kecanduan karena terjadi kerusakan pada otak bagian depan yaitu *Prefrontal Korteks*. Ketika *Prefrontal Korteks* mengalami kerusakan, maka orang tersebut sulit membedakan mana yang baik dan benar, susah berkonsentrasi dan juga sulit mengambil keputusan dan akan terjadi kecanduan untuk seumur hidup. Hal ini terjadi karena dopamin tidak berfungsi dengan baik sehingga selalu ingin

dipuaskan, seperti memainkan *game* dengan jangka waktu yang lama dan berulang-ulang.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dari beberapa perilaku yang sudah dijelaskan dapat dinyatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki dampak-dampak negatif. Dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* ini juga mengalami suatu fenomena pada Juli 2018 yang menghebohkan sosial media dikarenakan seorang pengguna media sosial bernama Mhary Mundoc Idanan menghebohkan media sosial pada Juni 2018 karena mengunggah kisah bagaimana dirinya terkena stroke. Menurut Mhary ia kena stroke di usia relatif muda (23 tahun) akibat kecanduan bermain *game Mobile Legends Bang-bang*. Sehari-hari Mhary mengaku bisa bermain dari jam 10 malam sampai jam 6 pagi. Ini artinya disela kesibukan setiap hari hanya sedikit waktu untuk tidur mengistirahatkan. Dalam unggahan yang sama Mhary juga menunjukkan foto dirinya sedang terbaring lemas di rumah sakit. Banyak warganet berkomentar mengingatkan agar orang-orang jangan lupa diri bermain *game online* sampai tidak makan dan istirahat. (Detikhealth, 2018)

Hampir seluruh di kota besar *game online* menjadi suatu fenomena, salah satunya juga berada di Kabupaten Jember. Fenomena ini terjadi pada April 2019, bahwasanya lima anak dan remaja di Jember menjalani perawatan jiwa di RS dr Soebandi akibat kecanduan *game online* PUBG. Kelima pasien itu mengalami perubahan sikap dan perilaku. Lima anak dan remaja tersebut menjadi pribadi yang cenderung kasar dan mudah marah. Menurut dokter Justina Evy, mayoritas penggemar *game* PUBG mengalami gangguan perilaku. Bahkan ada korban

PUBG yang sampai menjalani rawat inap karena gangguan jiwanya berat. (Detiknews.com, 2019)

Bermain *game online* juga mempunyai dampak positif. Misalnya saja dari hasil wawancara yang diperoleh dapat menghilangkan rasa stres, mendapat kenalan atau teman baru, dan mendapat penghasilan dari bermain *game online*. Beberapa fenomena positif dari *game online* dapat memberi penghasilan hingga ratusan juta, diantaranya Nixia Gamer, Monica Carolina wanita kelahiran 1991 ini mulai hobi bermain *game* sejak masih kecil. Gara-gara hobinya inilah ia kemudian bisa gabung dalam sejumlah turnamen *game*. Bahkan, ia pernah menduduki juara dua dalam World Cyber Games (WGC) 2008, untuk *game* Call of Duty 4. Mulai 2008, wanita yang menyebut dirinya dengan nama Nixia ini terjun sebagai *gamer* profesional. Sejak saat itu, sejumlah pertandingan bergengsi pun sukses dimenangkannya. Salah satunya adalah pertandingan *Guitar Hero* di tahun 2009. Berangkat dari pengalamannya itulah, Monica kemudian mendirikan situs Nixia Gamer tahun 2011. Dibikinya situs ini juga menyusul kemenangannya sebagai *Best Player* di *World Championship Gamer, Fatal1ty* tahun 2011. (Moneysmart.id, 2018)

Berangkat dari latar belakang yang sudah peneliti kemukakan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai "Gambaran kecenderungan kecanduan *Game Online* pada Kalangan Mahasiswa". Bahwasanya fenomena kecanduan *game online* ini bukan suatu hal yang biasa, pemain yang kecanduan *game online* diantaranya mengorbankan aktivitas pribadi yang lebih penting seperti bekerja ataupun belajar, mengorbankan waktu untuk hobi yang lain,

mengorbankan waktu untuk tidur, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga (Lemmens dkk, 2009). Walaupun demikian, para pemain *game online* tidak memperdulikan dampak negatifnya dan hanyamemuaskan kesenangan pada saat bermain *game online*. Telah banyak ditemukan dari kalangan mahasiswa di berbagai kampus akhir-akhir ini tidak bisa lepas dari smartphonenya. Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada kantin kampus, banyak dari mereka yang sering berkumpul untuk memainkan *game online*, dan juga tak jarang dari mereka lebih terlihat fokus bermain daripada mengobrol.

Mahasiswa cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga. Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki rencana di masa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mahasiswa akan memperdalam keahlian dibidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi. Sedangkan karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi adalah memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mahasiswa cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi. Karenalah itulah mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan hal yang sering *viral*, misalnya *game online*. Mahasiswa pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya. Untuk itu dengan adanya penelitian ini diharapkan para pemain *game online* mengetahui

bagaimana gambaran kecanduan *game online* agar tidak menimbulkan kerugian pada diri sendiri dan orang lain.

A. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana Gambaran Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Mahasiswa.

B. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui gambaran Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Mahasiswa”.

C. MANFAAT

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi bagaimana gambaran Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Kalangan Mahasiswa yang diharapkan akan mampu mengetahui dampak buruk dan dampak baik dalam permainan *game online*.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan setelah membaca penelitian ini, mahasiswa mampu menentukan sikap dan tindakan melalui program rekomendasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi atau mengurangi bermain *game online*.

D. KEASLIAN PENELITIAN

Guna untuk melengkapi penelitian ini, penulis menggunakan kajian dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah yang serupa dengan kajian

penulis, yaitu tentang gambaran kecanduan *game online* pada kalangan mahasiswa. Antara lain penelitian yang dilakukan oleh :

1. Penelitian yang oleh dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) yang mengenai Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku siswa di Mabes Game Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana populasi yang diambil yaitu siswa-siswa yang menyukai main games online di mabes center games. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik accidental sampling dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi. Game online adalah menyediakan fitur 'komunitas online', sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial, sehingga akan berpengaruh terhadap perilaku. Para gamer akan memiliki kecanduan bermain dimana akan menyebabkan perilaku yang berdampak negatif. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan game online (X) terhadap perilaku remaja (Y).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Cesaria Septa Nirwanda, Annastasia Edianti (2017) yang mengenai Adiksi Game Online Dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan

adiksi game online dengan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja di Semarang. Adiksi game online adalah pola penggunaan game yang berlebihan dan mengakibatkan gangguan pada hidup individu. Keterampilan penyesuaian sosial adalah kemampuan untuk menerima dan mengatasi perubahan keadaan yang terjadi dalam hidupnya. Hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara adiksi game online dengan keterampilan penyesuaian sosial, artinya semakin tinggi adiksi remaja terhadap game online, maka semakin rendah keterampilan penyesuaian sosialnya, dan sebaliknya. Populasi penelitian ini adalah pelajar di Semarang dengan usia 13 – 23 tahun yang bermain game online. Sampel penelitian berjumlah 146 remaja yang sedang bermain di Game Center. Teknik pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini berupa dua skala, yaitu Skala Keterampilan Penyesuaian Sosial (22 aitem; $\alpha = 0,822$) dan Skala Adiksi Game Online (43 aitem; $\alpha = 0,935$). Analisis data dilakukan dengan uji korelasi Product Moment dari Pearson. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan ada hubungan negatif dan signifikan antara adiksi game online dengan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja di Semarang ($r = -0,153$; $p = 0,033$)

3. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Setiaji, Stefani Virilia(2017) yang mengenai Hubungan Kecanduan Game Online Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat hubungan antara kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal. Metode

penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan termasuk ke dalam jenis penelitian korelasional. Responden dalam penelitian ini adalah pemain game online di warnet Jakarta Barat, yang berjumlah 342 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal dengan $r = -0.367$ ($p < 0.05$). Pemain game dewasa awal memiliki kecanduan terhadap permainan tersebut karena menjadikan game online sebagai pelarian dari masalah yang sedang mereka hadapi.

Penelitian saat ini akan membahas tentang Gambaran Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Mahasiswa, yang akan melihat bagaimana gambaran kecanduan dari mahasiswa yang menggunakan game online. Dimana pada penelitian ini yang menjadi sasarannya yaitu mahasiswa pemain *game online*. *Game online* akhir-akhir ini sering digemari dan pemainnya bukan hanya dari anak-anak saja tetapi juga orang dewasa yang membuat ketergantungan. Saat sudah terbiasa bermain *game online* setiap harinya, seseorang biasanya tidak bisa mengelolah dirinya dengan baik.

Perbedaan antara keaslian penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada subjek atau populasi penelitian dan terdapat perbedaan antara peneliti yang sebelumnya dan peneliti yang sekarang yaitu peneliti sebelumnya menggunakan subjek siswa sekolah sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan subjek mahasiswa. Selain itu, fokus kajian dalam penelitian ini adalah mencari gambaran kecenderungan kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan

menggunakan skala psikologi yakni skala kecanduan *game online*. Teknik penentuan sampel, peneliti akan menggunakan teknik *Cluster Sampling* atau sampel berkelompok.

