

Perilaku Kecanduan *Game-online* Ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta

Behavior Online Game Addiction Viewed from Loneliness and Peer Group Acceptance among Adolescent in Jebres Surakarta

Aris Martanto, Hardjono, Nugraha Arif Karyanta

Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran
Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Perkembangan internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, khususnya pada remaja masa kini, tidak sedikit remaja yang sering menggunakan internet sebagai sarana hiburan, salah satunya yaitu *game-online*. Perilaku kecanduan *game-online* banyak terjadi pada remaja yang mengalami kesepian dan biasanya di pengaruhi oleh teman-teman sebayanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* pada remaja di Kelurahan Jebres.

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game-online* pada *game center* yang terdiri atas 58 responden. *Sampling* yang digunakan adalah *purposive incidental sampling*. Instrumen yang digunakan adalah skala perilaku kecanduan *game-online*, skala kesepian, dan skala penerimaan kelompok teman sebaya.

Hasil analisis data menggunakan regresi linear berganda didapatkan nilai $F_{hitung} 18,557 > F_{tabel} 3,15$, $P < 0,005$, dan nilai $R = 0,635$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu ada hubungan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* pada remaja di Kelurahan Jebres. Nilai R^2 dalam penelitian ini sebesar 0,403 atau 40,3%, adapun sumbangan efektif kesepian sebesar 6,41% dan sumbangan efektif penerimaan kelompok teman sebaya sebesar 33,89%.

Secara parsial, terdapat hubungan antara kesepian dengan perilaku kecanduan *game-online* ($r_{x1y} = 0,319$, $P < 0,05$), serta terdapat hubungan antara penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* ($r_{x2y} = 0,412$, $P < 0,05$). Kesimpulannya penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online*.

Kata kunci: perilaku kecanduan *game-online*, kesepian, penerimaan kelompok teman sebaya

PENDAHULUAN

Permainan *game-online* akhir-akhir ini sudah mulai marak dan sangat digemari oleh kalangan masyarakat, khususnya pada kalangan remaja. Hal ini bisa terlihat di kota-kota besar bahkan juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center*

yang muncul. *Game center* adalah suatu tempat khusus yang menyediakan fasilitas untuk bermain *game-online*.

Ellyasari (2010) menyebutkan, ada 50 warnet dan *game center* di Surakarta pada tahun 2010. Berdasarkan penelitian Rahman (2009), di

Kecamatan Jebres, salah satu kecamatan di Kota Surakarta, menghasilkan data bahwa terdapat 31 warnet dan *game center*. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan, bahwa persentase usia pengunjung warung internet dan *game-online* ialah usia 16-20 tahun (65,4%), 21-25 tahun (30,8%) dan 26-30 tahun (3,8%).

Fenomena perilaku adiksi *game-online* di Kota Surakarta yang menunjukkan dampak negatif, salah satunya adalah pencurian yang dilakukan oleh para remaja yaitu empat orang remaja (dua siswa SD dan dua siswa SMP) nekat mencuri *handphone* di Boss Seluler, RT 02 RW 09 Karangasem, Laweyan, Surakarta karena kecanduan *game-online Point Blank*. Demi dapat uang untuk bermain *game-online* tersebut para pelaku nekat mencuri, bahkan tidak hanya sekali itu saja, pelaku pernah nekat mencuri laptop, burung, HP di *counter* lain dan kotak amal di masjid (Wiratno, 2011). Dampak yang lebih parah lagi akibat kecanduan *game-online* ini yaitu, menimbulkan kematian karena mereka yang kecanduan dapat memainkan permainan ini nonstop selama 40 jam lebih atau beberapa hari tanpa istirahat dan makan. Hal tersebut dapat terjadi karena hanya terhubung dengan internet, mereka dapat memainkan *game-online* secara terus-menerus (Pratama, 2009).

Kecanduan bisa diartikan sebagai perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang-senang dan cara untuk melarikan diri dari keadaan yang tidak nyaman. Misalnya, kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku (ketidakmampuan untuk mengontrol). Berlanjutnya suatu perilaku

yang berulang-ulang ini dapat menimbulkan dampak yang negatif (Schwausch dan Chung, 2005). Salah satu hal yang menyebabkan *game-online* menjadi permainan yang digemari banyak orang karena *game-online* memiliki format atau desain permainan 3D atau hampir sama dengan realita di kehidupan nyata. Dilihat dari format pembentukannya, *game-online* dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata yang menyediakan kesenangan dalam memainkannya sehingga dapat menyebabkan kecanduan, (Schwausch dan Chung, 2005).

Menurut Wan dan Chiou (2006), remaja kecanduan *game-online* disebabkan adanya faktor kebutuhan psikologis, motivasi, hiburan, rekreasi, adanya pengalih perhatian dari kesepian, isolasi, dan kebosanan. Sejalan dengan hal tersebut, Young (2009) juga mengemukakan bahwa faktor utama dalam permasalahan kecanduan *game-online* ini disebabkan para pemain sering mengalami masalah dengan hubungan sosial dan merasa kesepian, seolah mereka tidak pernah merasakan perasaan kebersamaan dalam dunia nyata. Asumsinya adalah untuk keluar dari perasaan ini, bermain *game-online* bisa jadi pilihan individu sebagai sarana *coping* terhadap rasa kesepian yang dialaminya.

Kesepian menurut Leung (dalam Young, 2009) merupakan salah satu aspek sosial sebagai faktor utama dalam banyak kasus kecanduan *game*. Menurut Peplau dkk. (1998), kesepian emosional disebabkan oleh tidak adanya hubungan keterikatan lingkungan sosial atau isolasi sosial, hal ini disebabkan oleh kegagalan

untuk mengintegrasikan diri secara sosial. Sejalan dengan permasalahan mengenai *game-online*, peneliti berpandangan bahwa seseorang yang memutuskan untuk bermain *game-online*, pasti mempunyai faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan tersebut. Dalam hal ini, individu yang merasa tidak adanya hubungan keterikatan pada lingkungan sosial dapat menyebabkan individu tersebut merasa kesepian dan mengalihkannya pada permainan *game-online*.

Menurut Sullivan (dalam Santrock, 2003), remaja menghasilkan waktu rata-rata 103 menit per hari untuk berinteraksi dengan teman sebaya dibandingkan dengan hanya 28 menit per hari dengan orang tua. Dalam hal ini, dapat dikatakan pada tahapan perkembangan remaja, keberadaan teman sebaya merupakan salah satu faktor yang penting dalam hubungan pertemanan seorang remaja. Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk diterima kawan sebaya atau kelompok. Remaja akan merasa senang apabila diterima di lingkungan teman sebayanya, dan sebaliknya remaja akan merasa sangat tertekan dan cemas apabila dikeluarkan dan diremehkan oleh kawan-kawan sebayanya (Santrock, 2007).

Perilaku kecanduan *game-online* di Surakarta kini benar-benar mulai butuh perhatian. Dari hasil pantauan secara langsung yang telah dilakukan oleh peneliti pada beberapa *game center* yang tidak jauh dari wilayah area sekitar kampus, banyak sekali remaja (siswa SMP, SMA, hingga mahasiswa) yang menggemari permainan tersebut, bahkan hingga rela antri

berjam-jam untuk sekedar bermain *game-online*. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan perilaku kecanduan *game-online* yang ditinjau dari kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya pada remaja. Oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian dengan judul: “Perilaku Kecanduan *Game-online* Ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres, Surakarta”.

DASAR TEORI

1. Hubungan antara Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya dengan Perilaku Kecanduan *Game-online*

Fenomena mengenai kecanduan *game-online* sudah banyak terjadi di kalangan masyarakat. Di Indonesia, banyak remaja dan anak yang masih duduk di bangku sekolah mulai menggemari permainan tersebut. Hasil survei yang dilakukan oleh Yee (2004) menunjukkan bahwa sebanyak 60,9% subyek menghabiskan waktu selama 10 jam berturut-turut ketika sudah *login* ke dalam sistem *game-online*. Dalam satu minggu, rata-rata subyek bisa menghabiskan waktu sebanyak 40 jam untuk bermain. Menurut Kusumadewi (2009), di Indonesia ada sebanyak 54,1% remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan *game-online*. Selanjutnya dijelaskan pula, bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game-online* yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri yang menggunakan waktu untuk bermain *game-online* 2-10 jam per minggu.

Kecanduan bisa diartikan sebagai perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang-senang dan cara untuk melarikan diri dari keadaan yang tidak nyaman. Misalnya, kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku (ketidakmampuan untuk mengontrol). Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang ini dapat menimbulkan dampak yang negatif (Schwausch dan Chung, 2005). Kecanduan juga dapat terjadi dalam penggunaan internet, yaitu sebagai ketidakmampuan untuk menghentikan melakukan suatu aktivitas sehingga melalaikan keluarga dan teman (Lee, 2007). Berdasarkan uraian di atas, maka kecanduan yaitu suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya dan berlaku secara berulang-ulang yang dapat mengakibatkan melalaikan kegiatan lain maupun lingkungan sekitar.

Menurut Wan dan Chiou (2006), remaja kecanduan *game-online* disebabkan adanya faktor kebutuhan psikologis, motivasi, hiburan, rekreasi, adanya pengalih perhatian dari kesepian, isolasi, dan kebosanan. Menurut Peplau dkk. (1998), kesepian emosional disebabkan oleh tidak adanya hubungan keterikatan lingkungan sosial atau isolasi sosial, hal ini disebabkan oleh kegagalan untuk mengintegrasikan diri secara sosial. Karena individu yang merasa tidak adanya hubungan keterikatan pada lingkungan sosial, dan tidak adanya ketertarikan individu pada lingkungannya inilah yang menyebabkan

individu tersebut merasa kesepian dan mengalihkannya pada permainan *games online*.

Menurut Sullivan (dalam Santrock, 2003), remaja menghasilkan waktu rata-rata 103 menit per hari untuk interaksi yang berarti dengan teman sebaya dibandingkan dengan hanya 28 menit per hari dengan orang tua. Dengan demikian dapat dikatakan pada tahapan perkembangan remaja, keberadaan teman sebaya merupakan sosok penting dan untuk dapat diterima dalam teman sebaya adalah salah satu tugas penting pada tahapan ini. Kesepian menurut Leung (dalam Young dkk., 2009) merupakan salah satu aspek sosial sebagai faktor utama dalam banyak kasus kecanduan *game*.

Young (2009) mengemukakan, bahwa faktor utama dalam permasalahan kecanduan *game-online* ini disebabkan para pemain sering mengalami masalah dengan hubungan sosial dan merasa kesepian seolah mereka tidak pernah merasakan perasaan kebersamaan dalam dunia nyata. Perasaan kesepian ini diawali ketika seseorang merasa membutuhkan suatu pertemanan dan keakraban di sekelilingnya, tetapi pada kenyataannya mereka merasa tidak mempunyai teman atau merasa kekurangan teman, sehingga hal ini menyebabkan munculnya suatu perasaan ketidaknyamanan emosi. Asumsinya adalah untuk keluar dari perasaan ini, bermain *game-online* bisa jadi pilihan individu sebagai sarana *coping* terhadap rasa kesepian yang dialaminya.

2. Hubungan antara Kesepian dengan Perilaku Kecanduan *Game-online*

Game-online merupakan salah satu sarana yang dapat menghibur seseorang, ketika seseorang tersebut merasakan kesepian atau kurang perhatian dari lingkungan sekitarnya. Menurut Lake (1986), orang yang kesepian adalah orang yang membutuhkan orang lain untuk diajak berkomunikasi dan membina hubungan khusus dalam salah satu bentuk, misalnya hubungan dan persahabatan yang akrab sampai kasih sayang yang dalam.

Menurut Russell (1996), kesepian merupakan suatu keadaan yang terjadi pada individu, dan kondisi tersebut muncul dari sistem-sistem psikofisik yang menentukan karakteristik perilaku dan berpikir. Bermain *game* adalah salah satu cara individu tersebut keluar dari rasa kesepian. Proses ketika seseorang mulai bermain *game* dengan cara yang lebih sering, sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk permainan. Ketika waktu bermain *game* semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain *game*, hal inilah yang membuat seseorang mengalami kecanduan *game-online*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan, bahwa kesepian seringkali terjadi pada remaja yang mudah murung dan kurang bersemangat dalam lingkungan sosialnya. Selain itu, konflik sosial yang terjadi pada seorang individu juga dapat menyebabkan individu tersebut mengalami perasaan kesepian. Remaja yang kesepian akan mencari suatu bentuk aktivitas di luar yang

bersifat menghibur diri dari rasa kesepian, salah satunya yaitu bermain *game-online*.

3. Hubungan antara Penerimaan Kelompok Teman Sebaya dengan Perilaku Kecanduan *Game-online*

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan orang lain untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Adapun salah satu keinginan yang ingin dicapai dalam interaksi adalah memperoleh penerimaan. Penerimaan biasanya ditandai dengan sifat-sifat positif, yaitu pengakuan atau penghargaan terhadap seseorang, tanpa menyertakan pengakuan terhadap tingkah lakunya atau tanpa keterlibatan emosional yang terdapat pada pihak yang mau menerima.

Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk diterima kawan sebaya atau kelompok. Sebagai akibatnya, remaja akan merasa senang apabila diterima di lingkungan teman sebayanya. Sebaliknya, remaja akan merasa sangat tertekan dan cemas apabila dikeluarkan dan diremehkan oleh kawan-kawan sebayanya (Santrock, 2007).

Menurut Sullivan (dalam Santrock, 2003), remaja menghasilkan waktu rata-rata 103 menit per hari untuk interaksi yang berarti dengan teman sebaya dibandingkan dengan hanya 28 menit per hari dengan orang tua. Dengan demikian dapat dikatakan, pada tahapan perkembangan remaja keberadaan teman sebaya merupakan sosok penting dan untuk dapat diterima dalam teman sebaya adalah salah satu tugas penting pada tahapan perkembangan remaja.

Fenomena *game-online* dikenal oleh para remaja berawal dari ajakan teman sebayanya. Namun, tidak semata-mata kelompok teman sebaya dalam hal ini merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku kecanduan *game-online* yang terjadi pada remaja.

Berdasarkan dinamika hubungan antar variabel yang dipakai dalam penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis, yaitu 1) ada hubungan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online*. 2) ada hubungan antara kesepian dengan perilaku kecanduan *game-online*. 3) ada hubungan antara penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online*.

METODE PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah remaja di Kota Surakarta yang memenuhi karakteristik meliputi usia 15-24 tahun. Sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling *purposive incidental sampling*, yaitu telah ditentukan karakteristik yang akan dijadikan subjek penelitian dan ditemui secara kebetulan ketika peneliti melakukan penelitian di dua lokasi penelitian *gsme center*. Semula, peneliti menentukan subjek penelitian sejumlah 30 orang berdasar pada Roscoe (dalam Sugiyono, 2010) yang menyatakan sampel penelitian yang layak adalah antara 30-500 orang. Adapun, setelah dilakukan pengumpulan data penelitian diperoleh angket sebanyak 58 subjek yang

diperoleh dari dua lokasi *game center* di Kelurahan Jebres, Surakarta.

Pengumpulan data penelitian diperoleh angket sebanyak 58 buah angket, yaitu 30 angket diperoleh dari *Phoenix Game Online Center* dan 28 angket diperoleh dari *Freedom Online Game Center*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Alat untuk mengukur perilaku kecanduan *game-online* pada penelitian ini adalah adaptasi skala / kuesioner yang dikemukakan oleh Lemmens (2009). Skala perilaku kecanduan *game-online* ini terdiri atas 21 pertanyaan. Setelah uji coba didapatkan hasil 20 aitem valid dan 1 aitem gugur. Pengujian reliabilitas didapatkan nilai reliabilitas 0,966.

Skala kesepian diungkap menggunakan adaptasi skala yang disusun Russel (1996) yaitu *Loneliness scale version 3*. Skala kesepian ini terdiri atas 20 aitem. Setelah uji coba didapatkan hasil 15 aitem valid dan 5 aitem gugur. Pengujian reliabilitas didapatkan nilai reliabilitas 0,854.

Skala penerimaan kelompok teman sebaya pada penelitian ini menggunakan skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan penggabungan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Parker (dalam Kuniarsih, 2008) dan Kristi (dalam Puhar, 2007). Skala penerimaan kelompok teman sebaya ini terdiri dari 36 aitem. Setelah uji coba didapatkan 23 aitem valid dan 13 aitem gugur. Pengujian reliabilitas didapatkan nilai reliabilitas 0,837.

Penelitian ini menggunakan *review professional judgment* dan Product Moment untuk uji

validitas, sedangkan uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach, dan analisis data dengan regresi linier berganda yang perhitungannya dibantu dengan program SPSS versi 16.

HASIL- HASIL

1. Hasil Uji Asumsi

Penelitian ini memenuhi uji asumsi dasar dan uji asumsi klasik. Uji asumsi dasar berupa uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* dapat ditunjukkan melalui Tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

| Variabel | Signifikan | Keterangan |
|---------------------------------------|------------|------------|
| Perilaku kecanduan <i>game-online</i> | 0,441 | Normal |
| Kesepian | 0,774 | Normal |
| Penerimaan kelompok teman sebaya | 0,245 | Normal |

Hasil uji linieritas dengan *test for linierity* dapat dilihat di Tabel 2. berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

| Variabel | Signifikan | Kesimpulan |
|---|-------------------------------|------------|
| Perilaku kecanduan <i>game-online</i> dengan kesepian | $p = 0,000$ ($p < 0,05$) | Linier |
| Perilaku kecanduan <i>game-online</i> dengan penerimaan kelompok teman sebaya | $p = 0,000$ ($p < 0,05$) | Linier |

2. Hasil Uji Hipotesis

Hasil penelitian ini didapatkan nilai $F_{hitung} = 18,557 > F_{tabel} = 3,153$; $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Artinya hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara Kesepian dan Penerimaan kelompok teman sebaya dengan

Perilaku kecanduan *game-online* dengan nilai korelasi (R) sebesar 0,635 artinya hubungan yang terjadi antara Kesepian dan Penerimaan kelompok teman sebaya dengan Perilaku kecanduan *game-online* dalam kategori kuat.

Nilai signifikansi untuk hubungan antara kesepian dengan perilaku kecanduan *game-online* adalah $0,016 < 0,05$ dengan nilai $r_{x1y} = -0,319$. Maka diketahui bahwa kesepian berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku kecanduan *game-online*. Arah hubungan yang ditunjukkan bersifat positif. Semakin tinggi tingkat kesepian yang dirasakan individu, semakin tinggi tingkat perilaku kecanduan *game-online*.

Nilai signifikansi untuk hubungan antara penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* adalah $0,001 < 0,05$ dengan nilai $r_{x2y} = 0,412$. Maka diketahui bahwa antara penerimaan kelompok teman sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku kecanduan *game-online*. Arah hubungan yang ditunjukkan bersifat positif. Semakin tinggi penerimaan kelompok teman sebaya yang dirasakan individu, semakin tinggi tingkat perilaku kecanduan *game-online*.

PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis membuktikan hipotesis pertama dalam penelitian ini terpenuhi, yaitu terdapat hubungan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* pada remaja di Surakarta. Hasil tersebut ditunjukkan oleh besarnya F_{hitung} yaitu 18,557 yang lebih besar

dari F_{tabel} yaitu 3,153 dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Koefisien korelasi ganda (R) yang didapat adalah sebesar 0,635. Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa selain terjadi hubungan positif, hubungan yang terbentuk antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* digolongkan dalam hubungan yang kuat. Menurut Sullivan (dalam Santrock, 2003), remaja menghasilkan waktu rata-rata 103 menit per hari untuk berinteraksi dengan teman sebaya dibandingkan dengan hanya 28 menit per hari dengan orang tua. Dalam hal ini, dapat dikatakan pada tahapan perkembangan remaja, keberadaan teman sebaya merupakan salah satu faktor yang penting dalam hubungan pertemanan seorang remaja. Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk diterima kawan sebaya atau kelompok.

Hasil uji korelasi parsial antara variabel perilaku kecanduan *game-online* dengan kesepian menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,319 dengan $p\text{-value}$ $0,016 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis kedua dari penelitian ini dapat diterima, yaitu terdapat hubungan antara kesepian dengan perilaku kecanduan *game-online*. Arah hubungan yang terjadi adalah positif dikarenakan nilai r positif. Hubungan yang terjadi antara variabel perilaku kecanduan *game-online* dengan variabel kesepian tergolong rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa responden yang digunakan oleh peneliti, mayoritas memiliki tingkat kesepian yang tergolong rendah

Hasil uji korelasi parsial ini sama dengan hasil penelitian Rosdaniar (2008) yaitu adanya hubungan positif dan signifikan antara kesepian dengan perilaku kecanduan. Hubungan yang terjadi antara variabel perilaku kecanduan dengan variabel kesepian juga sama-sama tergolong rendah.

Baron dan Bryne (2005) berpendapat bahwa kesepian adalah keadaan emosi dan kognitif yang tidak bahagia yang diakibatkan oleh hasrat hubungan akrab namun tidak dapat mencapainya. Hubungan sosial yang buruk akan menyebabkan seseorang menderita kesepian. Perasaan kesepian diawali ketika seseorang mengalami kesendirian sehingga muncul suatu perasaan ketidaknyamanan emosi. Hal-hal tersebut menyebabkan individu merasa bosan sehingga memilih bermain *game-online* sebagai jalan keluarnya.

Hasil uji korelasi parsial antara variabel penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,412 dengan $p\text{-value}$ $0,001 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis ketiga dari penelitian ini dapat diterima, yaitu terdapat hubungan antara penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online*. Arah hubungan yang terjadi adalah positif dikarenakan nilai r positif. Hubungan yang terjadi antara variabel perilaku kecanduan *game-online* dengan variabel penerimaan kelompok teman sebaya tergolong sedang.

Hasil uji korelasi parsial ini mendukung pernyataan yang dikemukakan oleh Rosdaniar

(2008) yaitu kebutuhan akan keakraban merupakan salah satu elemen dalam penerimaan kelompok teman sebaya yang membuat seseorang menjadi pecandu *game*. Kekurangan teman dan tidak adanya persahabatan, membentuk suatu perasaan terasingkan dan merasa tidak ada seseorang yang dapat mengerti dirinya serta merasa tidak memiliki kesamaan pada orang-orang di sekelilingnya. *Game center* dipilih individu sebagai sarana koping permasalahan, karena *game center* tersebut menyediakan fasilitas dan layanan yang megarahkan pada aktivitas yang bersifat menghibur diri dan menghilangkan rasa bosan. Selain itu, *game center* juga mendukung individu untuk memperoleh suatu persahabatan dengan teman-teman baru yang bersifat nyata ataupun maya. Bahkan, tidak sedikit para remaja yang sering bermain *game-online* pada *game center* dapat membentuk suatu komunitas atau suatu kelompok bermain yang dapat memotivasi individu tersebut untuk terus bermain *game-online*.

Pada *model summary*, koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh adalah sebesar 0,403. Hal ini menunjukkan persentase sumbangan pengaruh yang diberikan kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya secara bersama-sama terhadap perilaku kecanduan *game-online* yaitu sebesar 40,3%. Sisanya 59,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Artinya, sumbangan yang diberikan kedua variabel bebas tergolong sedang, yaitu kurang dari 50%. Sementara itu, sumbangan relatif variabel kesepian terhadap variabel

perilaku kecanduan *game-online* adalah sebesar 15,9%. Sedangkan sumbangan relatif variabel penerimaan kelompok teman sebaya terhadap variabel perilaku kecanduan *game-online* adalah sebesar 84,1%. Terlihat bahwa variabel penerimaan kelompok teman sebaya memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap perilaku kecanduan *game-online* dibandingkan dengan kesepian.

Lebih dominannya pengaruh penerimaan kelompok teman sebaya terhadap perilaku kecanduan *game-online* ini tampaknya disebabkan adanya beberapa elemen pada variabel penerimaan kelompok teman sebaya yang sangat berhubungan dengan situasi dan kondisi di lingkungan *game center* tersebut, yaitu pengakuan dan kepedulian. Pengakuan dan kepedulian akan dimiliki oleh individu dengan penerimaan kelompok teman sebayanya tinggi, yang akan mengarahkannya pada aktivitas bermain bersama, sehingga terjadi perilaku kecanduan *game-online*.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh kesimpulan bahwa :

- a. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* pada remaja di Kelurahan Jebres, Surakarta.
- b. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kesepian dengan perilaku

kecanduan *game-online* pada remaja di Kelurahan Jebres, Surakarta.

- c. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penerimaan kelompok teman sebaya dengan perilaku kecanduan *game-online* pada remaja di Kelurahan Jebres, Surakarta.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

a. Untuk remaja

Diharapkan remaja meningkatkan kesadaran diri berkaitan dengan perilaku kecanduan saat bermain *game-online*. Remaja juga diharapkan dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dan mengisi keseharian dengan aktivitas-aktivitas yang lebih bermanfaat, sehingga dapat mengurangi intensitas dalam bermain *game-online* yang kemungkinan besar akan berdampak negatif bagi perkembangan biopsikososial pada remaja.

b. Untuk orang tua

Diharapkan orang tua dapat memberikan batasan-batasan kepada remaja terkait dengan perilaku saat bermain *game-online* agar tidak mengarah pada perilaku kecanduan yang berdampak negatif.

c. Untuk peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan pokok bahasan yang sama, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang dapat membantu. Peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk lebih memperluas ruang lingkup, dan

memberikan beberapa variasi yang berbeda untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan yang lebih komprehensif. Variasi tersebut dapat berupa melakukan penelitian pada lokasi penelitian, variabel-variabel lain, dan responden yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Baron, R. dan Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial Jilid 2 Edisi 10*. Jakarta: Erlangga.

Ellyasari, Rieka. (2010). Dampak Penggunaan *Game-online* di Kalangan Mahasiswa (Studi *Grounded* di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta). *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret.

Kurniasih, W. (2008). Kecenderungan Depresi pada Mahasiswa Ditinjau dari Penerimaan Teman Sebaya dan Komunikasi Orang Tua-Anak. *Skripsi*. Semarang : Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.

Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan antara Kecanduan Internet *Game-online* dan Ketrampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet *Game-online* and Social Skills in Adolescents). *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Lake, T. (1986). *Psikologi Populer: Kesenian*. Jakarta : Arcan.

Lee, I., Chen-Yi, Yu., dan Lin, H. (2007). Leaving a Never-ending, Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction. *Conference Diagra 2007. National Taiwan University*. p: 211-217.

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., dan Peter, J. (2009). "Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents." *Media Psychology*. Vol 12. p: 77-95.

- Peplau, L.A., Sears, D.O., dan Taylor, E.S. (1998). *Social Psychology*. Prentice-Hall International, Inc.
- Pratama, P.Y. (2009). Penelitian Eksploratif Perilaku *Gamers* di Kalangan Mahasiswa. *Skripsi*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Puhar, I. (2007). Penerimaan Teman Sebaya pada Remaja Panti Asuhan Ditinjau dari Kematangan Sosial. *Skripsi*. Semarang : Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
- Rahman, K. (2009). Analisis Spasial Warung Internet (Warnet) Kecamatan Jebres Kota Surakarta Tahun 2008. *Skripsi*. Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Rosdaniar. (2008). Hubungan antara Kesepian dengan Kecanduan Internet (*Internet Addiction Disorder*). *Skripsi*. Jogjakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Russel, D.W. (1996). UCLA Loneliness Scale Version -3: reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*. p:20-40.
- Santrock, J.W. (2003). *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2007). *Remaja Jilid 2 Edisi 11*. Jakarta : Erlangga.
- Schwausch, M. dan Chung, C. (2005). Massively Multiplayer Online Addiction. *Article*. Minnesota: Institute of Psychiatry.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Wan, S.C. dan Chiou, W.B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming?. An Interview Study in Taiwan. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*. Vol. 9. No. 6.
- Wiratno, A. (2011). Kecanduan Game-online Empat Anak Ingusan Nekat Nyolong. <http://harianjoglosemar.com/berita/kecanduan-game-online-empat-anak-ingusan-nekat-nyolong-61202.html>. Diakses tanggal 16 Februari 2014.
- Yee, N. (2004). *The Psychology of Massively Multi User Online Role Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships, and Problematic Usage*. London: Springer-verlak.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. Vol: 37. p: 355-372.