

Hubungan Kecanduan Game *Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja

Yohanes Rikky Dwi Santoso; Jusuf Tjahjo Purnomo

Article submitted
2017-03-23

Author revision submitted
2017-08-03

Rini Darmastuti
Editor decision submitted
2017-05-05

Abstraksi

Kecanduan game dikaitkan dengan banyak masalah sosial, mental dan kesehatan bagi pecandu game dan orang-orang di sekitar mereka. Pemain game *online* menjadi terpisah dengan lingkungannya yang berakibat pada terganggunya penyesuaian sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan game *online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah partisipan sebanyak 50 orang. Metode pengumpulan data pada variabel kecanduan game *online* menggunakan skala *game addiction tendency* yang dikembangkan oleh Chen dan Chang (2008) dan variabel penyesuaian sosial menggunakan skala *social adjustment scale* yang dikembangkan oleh Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982). Teknik analisa data menggunakan *Pearson*. Hasil yang diperoleh adalah $r = -0,435$ dengan $\text{sig. 2-tailed} = 0,01$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat hubungan negatif signifikan antara kecanduan game *online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja.

Abstract

Addiction to online games is associated with many social, mental and health problems for gamer and people around them. Players of online games become separated with the environment that result in disruption of social adjustment. The aim of the present study is to investigate the relationship addicted to online games to social adjustment in adolescents. 50 adolescents were recruited to

participate in this study using purposive sampling method. The data collection method on the variabels of addicted to online game uses game addiction tendency scale, revealed Chen dan Chang (2008). Mean while, data collection method on the variabels of social adjustment uses social adjustment scal scale by Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982). Data were analyzed using correlation Pearson. The result shows $r = -0.432$ with sig. 2 tailed = 0.01 ($p < 0,05$), which means there is a significant negative relations between the relationship addicted to online games to social adjustment in adolescents.

Keywords: *social adjustment, game online addiction, adolescence*

Pendahuluan

Remaja, khususnya laki-laki, memiliki peluang besar menjadi pecandu game *online* (Elmer-Dewit dalam Rahmawati, Hadjam, & Aflatin, 2002; Gámez-Guadix, 2014; Li & Wang, 2013; Kuss, Louws & Wiers, 2012; Yee, 2006). Laki-laki menunjukkan tingkat keterhubungan internet dan penggunaan game *online* yang lebih tinggi daripada perempuan (Jiang, 2014). Mereka seringkali kurang menguasai diri dibandingkan orang dewasa dan biasanya lebih penasaran dengan hal-hal baru. Saat bermain game *online*, mereka akan menjadi pemain yang merasakan pengalaman kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan, kebebasan, prestasi, dan lain-lain. Remaja cenderung mengambil lebih banyak risiko dan menikmati tindakan yang terkait dengan pencari sensasi tinggi untuk mendapatkan penyesuaian sosial. Namun, kemudian, saat game *online* mengambil alih, konsekuensi bencana dapat menghancurkan hidup mereka (Chappell, Eatough, Davies & Griffiths, 2006; Johnson *et al.*, 2008); Dampak relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, berperilaku buruk terhadap keluarga, dan melakukan perbuatan kriminal), kesehatan (kurangnya waktu tidur, kurangnya waktu makan, sakit kepala, sakit di punggung, ketegangan mata bahkan kecemasan sosial, pobia sosial dan depresi), prestasi di sekolah (ketidakhadiran, dropout, kesempatan pendidikan) dan pekerjaan (kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir) akan menyertainya (Chan & Zhan, 2010; Chuang, 2006; Griffiths, 2010; Imanuel, 2009; Jacobs, 2010; Lo, Wang & Fang, 2005; Young, 2009). Pada akhirnya, game *online* dijadikan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah. Disisi lain, sedikit bukti ilmiah yang mendukung efek game *online* pada penyesuaian sosial para pemain game.

Game *online* berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntunan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejolak emosi, juga konflik frustrasi (Ningrum, 2013). Rahmadina (2013) mengemukakan kegagalan penyesuaian sosial

seseorang dikarenakan aktivitas game *online* yang akhirnya berdampak pula pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Penyesuaian sosial, menurut Dewi (2010), bertujuan untuk mencapai kesesuaian dalam kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu berada dan berinteraksi. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu akan memiliki sikap yang tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis.

Yee (2006) menemukan 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* kecanduan terhadap *game online*. Selain itu Imanuel (2009) menemukan bahwa dari 75 mahasiswa Universitas Indonesia yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah. Penelitian ini menunjukkan mahasiswa yang bermain *game online* adalah pecandu menengah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain *game online* kehilangan relasi, kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir dan kesempatan pendidikan serta menjadikan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

Penggunaan fasilitas komputer yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku adiktif. Menurut Griffiths, beberapa penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan fasilitas *Internet Relay Chat* (IRC), *Massively Multiplayer Role Playing Games* (MMRPG) dan *e-mail* memberikan kontribusi yang luas bagi kemunculan kecanduan (Danfort, 2003). Ramadina (2013) menyatakan bahwa kecanduan *game online* yang dialami masa remaja terbukti menyumbang sejumlah dampak yang dapat memengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sosial sehari-hari. Dampak yang ditimbulkan yaitu membuat malas/ jarang belajar, lupa waktu, dan membuat pergaulan tidak terkontrol atau masalah sosialisasi. Weinstein (2010) dalam penelitian medis menemukan banyak yang menderita masalah kulit, sendi, dan otot karena berulang menekan *joystick* dan dua pertiga dari pemain (*arcade*) diperiksa mengeluh lecet, kapalan, mati rasa jari tangan dan siku. Ditambah penelitian *Tokyo's Nihon University* (2007) menemukan efek *video game* terhadap aktifitas otak, hasilnya menunjukkan terjadi penurunan gelombang *beta* yang hampir mendekati nol pada kelompok yang bermain games selama 2-7 jam setiap hari. Chen dan Chang (2008) juga menemukan bahwa ada pengaruh negative pada fungsi fisik dan mental karena penggunaan yang berlebihan, mereka yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game berdampak pada pengelihan dan penurunan berat badan, Chen dan Chang (2008) juga mereka juga akan mengalami kebingungan realitas, mengalami ilusi, serta hubungan sosial yang kurang baik.

Penyesuaian sosial yang baik ditandai dengan tampilnya respon-respon yang matang, efisien, memuaskan, dan sehat. Hurlock (2004) menyebutkan bahwa dalam menentukan sejauh mana penyesuaian sosial seseorang dikatakan mencapai ukuran baik adalah ketika ia mampu menunjukkan penampilan nyata melalui sikap dan tingkah laku yang nyata (*over performance*), penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok baik kelompok sebaya maupun kelompok orang dewasa, sikap sosial dimana dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, partisipasi sosial, serta perannya dalam kelompok, dan kepuasan pribadi yang harus dapat menyesuaikan diri dengan baik secara sosial (Ardianasari, 2013).

Kasus tentang kecanduan *game online* dapat menyebabkan kematian bagi remaja seperti yang dimuat dalam berita Tecno.okezone.com karena mengabaikan kesehatannya, kasus tentang kecanduan *game online* dapat menyebabkan remaja yang mengalami kecanduan nekat mencuri sepeda motor lantaran ketagihan bermain *game online* (www.kabarsalatiga.com). Chan & Zhan (2012) mengatakan bahwa *players* menikmati sensasi dari potongan-potongan teka-teki sehingga menimbulkan kecanduan saat bermain *game online*. Banyak penelitian sebelumnya menemukan bahwa kecanduan *game online* dilihat dari beberapa karakteristik umum yaitu menderita masalah emosional, rendah diri, kemampuan komunikasi yang buruk, kehilangan minat, dan penarikan sosial.

Namun, penelitian Pamungkas (2011) tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja menunjukkan bahwa tidak terjadi adiksi atau berada pada level *Low Addiction*. Perilaku kecanduan *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan penyesuaian sosial dengan besarnya kontribusi perilaku kecanduan yaitu 0,19%.

Penyesuaian Sosial

Kamus psikologi menjelaskan bahwa penyesuaian sosial adalah penjalinan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang ada sedemikian rupa sehingga cocok bagi masyarakat sosial (Chaplin, 2009). Hurlock (2004) mengartikan penyesuaian sosial berarti keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Sunarto dan Hartono (2001) menjelaskan pula penyesuaian berarti adaptasi, dapat mempertahankan eksistensinya, atau bisa *survive* dan memperoleh kesejahteraan jasmaniah dan rohaniah serta dapat mengadakan relasi yang memuaskan dengan tuntutan sosial. Penyesuaian dapat diartikan sebagai penguasaan yang memiliki kemampuan untuk membuat rencana dan mengorganisasi respon-respon sedemikian rupa sehingga bisa mengatasi segala macam konflik, kesulitan, dan frustrasi-frustrasi secara efisien dan individu memiliki kemampuan menghadapi realitas hidup dengan cara yang adekuat.

Selanjutnya Woodworth (dalam Gerungan, 2004) mengatakan bahwa terdapat empat jenis hubungan antara individu dengan lingkungannya. Individu dapat bertentangan dengan lingkungan, individu dapat menggunakan lingkungannya, individu dapat berpartisipasi (ikut serta) dengan lingkungannya, dan individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini meliputi : lingkungan fisik yaitu alam benda-benda yang kongkret, ataupun lingkungan rohaniah, yaitu *Objective Geist*, berarti keyakinan-keyakinan, ide-ide, filsafat-filsafat yang terdapat dilingkungan individu, baik yang dikandung oleh orang-orangnya sendiri dilingkungannya maupun yang tercantum dalam buku-buku atau hasil kebudayaan.

Menurut Sunarto dan Hartono (2001), pengertian penyesuaian sosial adalah pertama, penyesuaian berarti adaptasi, dapat mempertahankan eksistensinya, atau bisa *survive* dan memperoleh kesejahteraan jasmaniah dan rohaniah serta dapat mengadakan relasi yang memuaskan dengan tuntutan sosial. Kedua, penyesuaian

sosial dapat diartikan sebagai konformitas yang berarti menyesuaikan sesuatu dengan standar atau prinsip. Ketiga, penyesuaian sosial dapat diartikan sebagai penguasaan yang memiliki kemampuan untuk membuat rencana dan mengorganisir respon-respon sedemikian rupa sehingga bisa mengatasi segala macam konflik, kesulitan, dan frustrasi-frustrasi secara efisien. Individu memiliki kemampuan menghadapi realitas hidup dengan cara yang adekuat. Penyesuaian dapat juga diartikan penguasaan dan kematangan emosional. Kematangan emosional maksudnya ialah secara positif memiliki respon emosional yang tepat pada setiap situasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penyesuaian sosial merupakan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan orang lain dan kelompok sesuai dengan keinginan dari dalam dan tuntutan dari lingkungan. Wujud dari keberhasilan penyesuaian sosial antara lain kemampuan individu dalam menjalin komunikasi dengan orang lain, menelaraskan antara tuntutan dirinya dan tuntutan lingkungan, memenuhi aturan kelompok masyarakat dan mampu bertindak sesuai dengan norma yang berlaku, mampu mengaktualisasikan dirinya dalam kelompok, ikut berpartisipasi dalam kelompok, menyenangkan orang lain, toleransi dan lain sebagainya.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Sosial

Hartono (2001) menjelaskan bahwa faktor internal yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah sebagai berikut, pertama adalah faktor fisik, yang artinya struktur jasmaniah merupakan kondisi primer bagi tingkah laku karena sistem saraf, kelenjar, dan otot merupakan faktor yang penting bagi proses penyesuaian sosial. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gangguan-gangguan pada sistem saraf, kelenjar, dan otot dapat menimbulkan gejala-gejala gangguan mental dan kepribadian. Gangguan penyakit yang kronis ini dapat menimbulkan kurangnya kepercayaan pada diri sendiri, perasaan rendah diri, ketergantungan, perasaan ingin dikasihani, dan sebagainya. Oleh karena itu kualitas penyesuaian sosial yang baik hanya dapat diperoleh dan dipelihara dalam kondisi kesehatan yang jasmaniah yang baik pula. Kedua, perkembangan, kematangan dan penyesuaian diri yang sesuai dengan hukum perkembangan tingkat kematangan yang dicapai individu berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, sehingga pola-pola penyesuaian sosial berbeda-beda pula secara individual. Kondisi-kondisi perkembangan mempengaruhi setiap aspek kepribadian seperti : emosional, sosial, moral, keagamaan, dan intelektual.

Ketiga adalah faktor psikologis dimana faktor ini di bagi kedalam beberapa sub lagi diantaranya yaitu; pertama, pengalaman yang mempengaruhi dalam penyesuaian sosial adalah pengalaman yang menyenangkan dan pengalaman traumatik. Pengalaman yang menyenangkan cenderung menimbulkan penyesuaian sosial yang baik, sebaliknya pengalaman traumatik cenderung menimbulkan kegagalan dalam penyesuaian sosial. Kedua adalah belajar, belajar merupakan faktor dasar dalam penyesuaian sosial karena melalui belajar akan berkembang pola-pola respon yang akan membentuk kepribadian. Sebagian besar respon-respon dan ciri-ciri kepribadian lebih banyak diperoleh dari proses belajar daripada keturunan. Belajar dalam proses penyesuaian sosial merupakan modifikasi tingkah laku sejak fase-fase

awal dan berlangsung terus menerus sepanjang hayat dan diperkuat dengan kematangan pribadi. Ketiga adalah determinasi, faktor kekuatan yang mendorong untuk mencapai sesuatu yang baik atau yang buruk untuk mencapai taraf penyesuaian yang tinggi atau merusak diri disebut determinasi diri. Determinasi diri mempunyai peranan yang 18 penting dalam proses penyesuaian sosial karena mempunyai peranan dalam pengendalian arah dan pola penyesuaian sosial. Keempat yaitu konflik, Efek konflik pada perilaku tergantung pada sifat konflik, yaitu merusak, mengganggu dan menguntungkan. Cara-cara individu mengatasi konflik, yaitu meningkatkan usaha ke arah pencapaian tujuan yang menguntungkan secara sosial, melarikan diri khususnya lari ke dalam gejala gejala neurotis. Apabila individu telah dapat mengatasi konfliknya maka individu lebih mudah mengadakan penyesuaian sosial dalam situasi yang berbeda-beda.

Menurut Hurlock (2004) yang memengaruhi penyesuaian sosial adalah a) Pola perilaku sosial yang dikembangkan di rumah. Jika pola perilaku sosial yang dikembangkan di rumah bersifat buruk maka anak akan menemui kesulitan untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik di lingkungan sekolah dan masyarakat, sebaliknya jika penyesuaian sosial di rumah baik maka anak dalam melakukan penyesuaian sosial tidak akan mengalami hambatan. Contoh: anak yang diasuh dengan metode otoriter sering mengembangkan sikap benci terhadap semua figur yang berwenang. b) Model perilaku untuk ditiru. Memberikan model perilaku yang baik untuk ditiru di lingkungan rumah akan mempermudah anak dalam melakukan penyesuaian sosial di luar rumah, tetapi bila di rumah kurang memberikan model perilaku untuk ditiru anak akan mengalami hambatan dalam penyesuaian sosial di luar rumah. Contoh: anak yang ditolak oleh orang tuanya atau yang meniru perilaku orang tua yang menyimpang akan mengembangkan kepribadian yang tidak stabil, agresif. c) Belajar. Kurangnya motivasi untuk belajar melakukan penyesuaian sosial sering timbul dari pengalaman sosial awal yang tidak menyenangkan di rumah atau di luar rumah, sedangkan belajar dari pengalaman yang menyenangkan akan memberikan motivasi dalam penyesuaian sosial di dalam rumah atau di luar rumah. d) Bimbingan dari orang tua. Untuk belajar melakukan penyesuaian sosial yang baik maka bimbingan orangtua sangat diperlukan agar tercipta penyesuaian sosial yang baik.

Ciri-ciri Penyesuaian Sosial yang Baik

Lawton (dalam Hurlock, 2004) mengemukakan dua puluh ciri-ciri yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan dan menilai orang yang memiliki penyesuaian sosial yang baik yaitu individu mampu dan bersedia menerima tanggung jawab yang sesuai dengan usianya, berpartisipasi dengan gembira dalam kegiatan yang sesuai dengan usianya, bersedia menerima dan tanggung jawab yang berhubungan dengan peran mereka dalam hidup, segera menanggapi masalah yang menuntut penyelesaian, senang menyelesaikan dan mengatasi berbagai hambatan yang mengancam kebahagiaan, mengambil keputusan dengan senang tanpa konflik dan tanpa banyak meminta nasihat, tetap pada pilihannya sampai diyakini bahwa pilihannya salah, lebih banyak memperoleh kepuasan dari prestasi yang nyata daripada prestasi yang imajiner, dapat menggunakan pikiran sebagai alat untuk merencanakan cetak biru

tindakan bukan sebagai alat untuk menunda dan menghindari tindakan, belajar dari kegagalan dan tidak mencari-cari alasan untuk menjelaskan kegagalan, tidak membesar-besarkan keberhasilan atau menerapkan pada bidang yang tidak berkaitan, mengetahui bagaimana bekerja bila saatnya bekerja dan bermain bila saatnya bermain, dapat mengatakan "tidak" dalam situasi yang membahayakan kepentingan sendiri, dapat mengatakan "ya" dalam situasi yang pada akhirnya akan menguntungkan, dapat menunjukkan amarah secara langsung bila tersinggung atau bila haknya dilanggar, dapat menunjukkan kasih sayang secara langsung dengan cara dan takaran yang sesuai, dapat menahan sakit dan frustrasi emosional bila perlu, dapat berkompromi bila menghadapi kesulitan, dapat memusatkan energi pada tujuan yang penting, dan menerima kenyataan bahwa hidup adalah perjuangan yang tak kunjung berakhir.

Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982) menyebutkan bahwa sedikitnya ada lima indikator Penyesuaian sosial dengan total 45 aitem, namun yang digunakan dalam penelitian ini hanya tiga *subscale* yaitu *Work outside home* (pekerjaan diluar rumah), *Social and leisure* (aktivitas sosial dan waktu luang), *Extended family* (keluarga besar) dengan total 22 aitem. Seperti yang digunakan oleh Ahmad dan Naqvi dalam Pakistan *Journal of Psychological Research*, ia menggunakan tiga subscale yang sama dalam penelitiannya dan tidak menggunakan dua *subscale* karena peran perkawinan dan peran orang tua tidak berlaku untuk sampel remaja.

Kecanduan *Game Online*

Arthur (2010) mendefinisikan kecanduan adalah "*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*" yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009). Rachlin dan Walker menyebutkan bahwa pada awalnya pengertian *addiction* atau kecanduan hanya ditujukan pada kasus penyalahgunaan obat, seperti definisi yang diungkapkan oleh *American Pcyhiatric Assoiation's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* yang menjelaskan *addiction* atau kecanduan sebagai ketergantungan secara fisik terhadap zat kimia yang mengakibatkan *Wihdrawal symtoms* jika tidak dipenuhi. Namun, menurut Keepers (dalam Dwiastuti, 2005), pengertian *addiction* kemudian mulai beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukkan) seperti *video game playing*.

Game online, menurut Kim (2002), adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004) mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayaer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis

bentuk yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Young (2000) menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi.. Maka pengertian kecanduan *game online DoTA 2* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online DoTA 2*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

Berdasarkan kriteria *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-V* (DSM-V), kecanduan *game online* sebagai berikut : Pikiran terus menerus terfokus pada *game online*. Merasa cemas, tidak tenang, atau sedih ketika tidak bisa bermain *game online*. Adanya kebutuhan untuk menambah lama waktu bermain *game online*. Gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan bermain *game online*. Kehilangan minat untuk terlibat dalam hobi atau kegiatan hiburan lain, kecuali *game online* itu sendiri. Melanjutkan kebiasaan bermain walaupun sudah menyadari adanya masalah psikososial yang disebabkan oleh perilaku bermain *game online* tersebut. Berbohong mengenai perilaku bermain *game online* (frekuensi dan durasi) kepada anggota keluarga, terapis, atau orang lain. Perilaku bermain *game online* tersebut mengancam atau telah membuat kehilangan hubungan/pekerjaan/pendidikan. Bermain *game online* untuk melarikan diri dari perasaan negatif.

Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat indikator kecanduan *game online* yaitu : *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*. *Tolerance* (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. *Interpersonla and helath-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Remaja yang kecanduan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*Word Helath Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya (Young, 2000). Melihat dari penjelasan yang dijabarkan

diatas, maka hipotesis penelitian yaitu ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan game dengan penyesuaian sosial remaja.

Ciri – ciri remaja yang Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan sumber dari *center for internet addiction recover*, Aqila Smart (2010) mengemukakan bahwa anak yang kecanduan *games online* memiliki ciri – ciri sebagai berikut: Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas *online* pada saat sedang offline atau mengharapkan sesi *online* berikutnya. Memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14 jam perminggu dan hanya memainkan satu jenis/tipe *game* saja. Bahkan lebih dari satu bulan masih tetap fokus memainkan atau menggeluti *game* yang sama serta masih terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi. Merasa kebutuhan bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan. Merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*. Bermain *game online* adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah – masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan – perasaan tidak beradaya, bersalah, cemas, depresi dan stres).

Game Online DoTA 2

DoTA 2 adalah singkatan dari (*Defence of The Ancients 2*). DoTA 2 merupakan sebuah *game online* dengan Platform PC (*Personal Computer*), yang berjenis MOBA (*Massive Online Battle Arena*). DoTA 2 dirilis oleh Valve Corporation pada tahun 2012. Ada 718.867 pemain aktif di seluruh dunia. Partisipasi pemain dan sponsor yang tinggi, menjadikan DoTA 2 sebagai turnamen permainan yang sukses dengan penghargaan terbesar di dunia pada bulan Juni 2014 (Hofmann, 2014). DoTA 2, terhitung pada bulan April 2015, dalam data statistik yang dimiliki perusahaan game tersebut, terdapat lebih dari 10 Juta *Unique Player* atau pemain yang berbeda yang memainkan game ini di seluruh dunia. *Gameplay* dari DoTA 2 dapat dimainkan sangat lama, bisa mencapai 1 jam 30 menit bahkan hingga 2 jam lebih yang tidak memungkinkan para pemain untuk dapat berinteraksi pada lingkungannya.

DoTA 2 menurut wikipedia adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena*, merupakan sekuel dari Defense of the Ancients mod pada *Warcraft 3 : Reign of Chaos* dan *Warcraft 3 : The Frozen Throne*. DoTA dapat dimainkan secara gratis pada *operation system Microsoft Windows, OS X and Linux*. DoTA 2 dapat dimainkan secara eksklusif melalui distributor resmi valve, Steam. Game ini dimainkan oleh 2 team yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada di pojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "*Ancient*", dimana tim harus berusaha menghancurkan "*Ancient*" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter "*Hero*" yang berfokus pada menaikan level, mengumpulkan *gold*, membeli *item* dan melawan tim lawan untuk menang.

Pengembangan DoTA 2 dimulai sejak tahun 2009. Ketika pengembang mod DoTA, Icefrog, dipekerjakan oleh Valve sebagai *lead designer*. DoTA 2 dipuji oleh kritikus karena *gameplay*-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada *gameplay*

pendahulu (DoTA mod Warcraft 3). Tetapi DoTA 2 juga menuai kritik sebagai game yang susah dipelajari dan para pemain yang tidak ramah. DoTA 2 menjadi game yang memiliki aktivitas pemain paling banyak di *Steam*, dengan puncak 800,000 pemain *online* bersamaan setiap hari.

Hipotesis

Penelitian ini adalah penelitian korelasional yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi antara kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja.

Metode

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki sebanyak 50 orang berusia antara 12-21 tahun yang bermain *game online* di warnet di kota Salatiga dengan *Cronbach's Alpha* .813. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Kriteria-kriteria yang diambil yaitu (1) Remaja berusia 15-21 tahun dengan pembagian rentang menurut Hurlock (2004) yaitu 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. (2) Bermain *game online* DoTA 2 dengan durasi lebih dari 2 jam per hari (Aqila Smart, 2010).

Berikut adalah gambaran subyek penelitian yang didapatkan dari data demografi yang telah di isi oleh partisipan.

Tabel 1. Tingkat Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SMA	29	58%
Perguruan Tinggi	21	42%
Total	50	100%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 29 orang (58%) partisipan yang bermain *game online* DoTA 2 adalah pelajar SMA.

Tabel 2. Jumlah jam bermain dalam seminggu

Jumlah jam bermain dalam seminggu	Frekuensi	Persentase
2 - 10 jam	8	16%
11 - 20 jam	13	26%
21 - 30 jam	17	34%
Lebih dari 31 jam	12	24%
Total	50	100%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa partisipan terbanyak dalam penelitian ini menghabiskan waktu 21-30 jam dengan persentase 34%.

Tabel 3. Lama bermain *game online* DoTA 2

Lama bermain <i>game online</i> DoTA 2	Frekuensi	Persentase
1 - 6 bulan	7	14%
6 bulan - 1 tahun	9	18%
1 tahun - 2 tahun	19	38%
Lebih dari 2 tahun	15	30%
Total	50	100%

Sebagian besar para pemain game DoTA sudah bermain dalam rentang waktu 1- 2 tahun.

Instrumen

Skala Penyesuaian Sosial

Pengukuran penyesuaian sosial menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982) yaitu *Work outside home* (pekerjaan diluar rumah) dengan contoh *item* melewatkan (melalaikan) waktu kerja/mengerjakan tugas sekolah/kuliah, *Social and leisure* (aktivitas sosial dan waktu luang) dengan contoh *item* selama dua minggu terakhir pernahkah anda menghabiskan waktu yang ada pada hobi berolahraga atau kepentingan waktu luang (berlibur, berkumpul bersama), *Extended family* (keluarga besar) dengan contoh *item* selama dua minggu apakah kamu membicarakan perasaan anda secara terbuka dengan keluarga (orangtua, saudara kandung laki/perempuan) anda dengan total 22 *item*. Pilihan respon berkisar 1 (tidak pernah) – 5 (sangat sering) dengan *item* yang rata-rata untuk membuat skor skala. Hasil uji reliabilitas pada skala penyesuaian sosial dengan menggunakan Alfa Cronbach menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas sebesar 0.813. Berdasarkan hasil uji yang diperoleh maka alat ukur dapat dikatakan alat ukur yang reliabel. Berdasarkan hasil uji seleksi *item*, diperoleh *item* gugur sebanyak 6 *item* dengan menyisakan 16 aitem valid yang koefisien korelasi *item* totalnya bergerak antara 0,215-0.654.

Skala Kecanduan *Game Online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Chen dan Chan (2008) yaitu *Withdrawal* (penarikan diri) yang merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal, dengan contoh *item* saya merasa gelisah ketika tidak bisa online untuk DoTA 2. *Compulsion* (kompulsif) yang merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dengan contoh *item* saya telah mencoba untuk tidak sering bermain DoTA 2, tapi saya gagal. *Interpersonal and health-related problems* (masalah interpersonal dan kesehatan) dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan, dengan contoh *item* saya aku melewatkan makan karena bermain DoTA 2. *Tolerance* (toleransi) dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal, dengan contoh *item* saya saya harus banyak menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain DoTA 2, atau saya tidak merasa puas. Pilihan respon

berkisar 1 (tidak pernah) – 5 (sangat sering). Hasil uji reliabilitas pada skala kecanduan *game online* DoTA 2 dengan menggunakan *Alfa Cronbach* menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas sebesar 0,936. Berdasarkan hasil uji yang diperoleh maka alat ukur dapat dikatakan alat ukur yang reliabel Berdasarkan pada perhitungan uji seleksi *item*, diperoleh *item* gugur sebanyak 1 *item* dengan menyisakan 26 aitem valid yang koefisien korelasi *item* totalnya bergerak antara 0.363-0,807.

Prosedur

Secara operasional prosedur penelitian dilakukan dalam tiga langkah: pertama, tahap persiapan, dimana pada tahap persiapan peneliti melakukan observasi lapangan dan perizinan. Kedua adalah tahap pelaksanaan dimana peneliti menyebarkan skala tentang penyesuaian sosial dan kemudian *game online* di warnet-warnet. Tahap terakhir adalah tahap penyelesaian dimana setelah mendapatkan hasil penelitian.

Hasil Penelitian

Tabel 4. Kategorisasi penyesuaian sosial

No	Interval	Kategorisasi	Mean	F	%
1.	?? < 48,28	Rendah		7	14%
2.	48,28 = x < 65,84	Sedang	57,06	34	68%
3	?? > 65,84	Tinggi		9	18%
Jumlah				50	100%

Tabel 5. Kategorisasi kecanduan game online DoTA 2

No	Interval	Kategorisasi	Mean	F	%
1.	?? < 45,26	Rendah		9	18%
2.	45,26 = x < 83,38	Sedang	64,32	35	70%
3	?? > 83,38	Tinggi		6	12%
Jumlah				50	100%

Setelah melihat hasil pada tabel 4 dan 5 diatas maka analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata penyesuaian sosial berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 57,06. Demikian juga, kecanduan *game online* DoTA 2 berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 64,32.

Tabel 6. Kriteria aspek kecanduan game online

No.	Aspek	Kategori	F	Presentase	Mean
1	<i>Compulsion</i>	Rendah	0	0%	12,39
		Sedang	26	52%	
		Tinggi	24	48%	
2	<i>Withdrawal</i>	Rendah	0	0%	12,39
		Sedang	26	52%	
		Tinggi	24	24%	
3	<i>Tolerance</i>	Rendah	3	6%	9,32
		Sedang	34	68%	
		Tinggi	13	26%	
4	<i>Interpersonal and Health Related Problem</i>	Rendah	0	0%	21,10
		Sedang	1	2%	
		Tinggi	49	98%	

Tabel 6 memberikan gambaran tentang beberapa aspek dari kecanduan game online. Sebagian besar memiliki dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk bermain game secara erus menerus (*Compulsion*). Mereka juga menarik diri atau menjauhkan diri dari lingkungan untuk bisa bermain game. *Tolerance* (toleransi) mereka untuk bermain game dalam kategori sedang artinya sebagian besar pemain memiliki sikap menerima keadaan diri untuk bermain. Dan yang terakhir, hampir semua pemain mengalami masalah interpersonal. Mereka mengalami persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksinya dengan orang lain dan juga mengalami masalah terkait kesehatan (*Interpersonal and Health Related Problem*)

Tabel 7. Kriteria aspek penyesuaian sosial

No.	Aspek	Kategori	F	Presentase	Mean
1	<i>Work outside the home</i>	Rendah	0	0%	14,39
		Sedang	22	44%	
		Tinggi	28	56%	
2	<i>Social and leisure activities</i>	Rendah	0	0%	20,33
		Sedang	1	2%	
		Tinggi	49	98%	
3	<i>Extended family</i>	Rendah	0	0%	14,26
		Sedang	25	50%	
		Tinggi	25	50%	

Tabel 7 menggambarkan penyesuaian sosial remaja pemain game online. Mereka tidak mengalami persoalan terkait dengan pekerjaan mereka baik di sekolah maupun di rumah (*Work outside home*). Mereka masih mampu meluangkan waktu kerja/mengerjakan tugas sekolah/kuliah. Pada aspek *Social and leisure* (aktivitas sosial dan waktu luang), mereka masih bisa menggunakan waktu mereka untuk hobi berolahraga atau kepentingan waktu luang (berlibur, berkumpul bersama). Hubungan

dengan keluarga tampak tetap terjalin dengan orang tua, saudara kandung laki/perempuan. Masih ada waktu dengan keluarga untuk membangun keterbukaan dengan keluarga.

Tabel 8. Uji korelasi

		Kecanduan game <i>online</i> DoTA 2	Penyesuaian sosial
Kecanduan game <i>online</i> DoTA 2	Pearson Correlation	1	-.435**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	50	50
Penyesuaian sosial	Pearson Correlation	-.435**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	50	50

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

Berdasarkan pada perhitungan uji korelasi *Pearson* dari *output SPSS Statistics 16.0* terlihat bahwa nilai $r = -0,435$ ($p < 0.05$). Menggunakan uji korelasional sangatlah tepat dalam penelitian ini, dikarenakan penelitian ini dapat mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor yang taraf atau tinggi rendahnya saling berhubungan dan bukan ada atau tidak adanya saling hubungan tersebut, sehingga memungkinkan variabel diukur dalam seting (lingkungan) nyata. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* DoTA 2 dengan penyesuaian sosial remaja. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* seseorang, maka semakin rendah penyesuaian sosialnya. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* seseorang, maka semakin tinggi penyesuaian sosialnya.

Pembahasan

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) yang juga menyimpulkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Berdasarkan hasil uji korelasi dengan melihat koefisien determinan adapun sumbangan efektif kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial sebesar 16,9%. Berarti terdapat 83,1% variabel lain yang mempengaruhi penyesuaian sosial selain kecanduan *game online* DoTA 2.

Berdasarkan hasil pengategorian variabel diketahui bahwa rata-rata tingkat kecanduan *game online* DoTA 2 berada pada kategori sedang, hal ini berindikasi bahwa para remaja di Salatiga cukup mampu untuk menarik diri dari dunia *game online* DoTA 2 dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, namun mereka tidak mampu untuk mengatur bagaimana hubungan mereka dengan orang lain dan juga memperhatikan masalah kesehatan diri. Hal ini juga dapat

dilihat pada tabel 6 yaitu pada tabel kategorisasi kecanduan *game online DoTA 2* dengan aspek *Interpersonal and Health Related Problem* berada di kategori tinggi.

Variabel penyesuaian sosial menunjukkan rata-rata yang tergolong sedang dimana hal ini mengindikasikan bahwa mereka adalah remaja yang cukup mampu melakukan dan menyelesaikan tugas diluar rumah, adanya interaksi dengan kelompok, dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, mampu memanfaatkan waktu luang untuk melakukan hal-hal yang positif, serta interaksi yang baik dengan anggota keluarga. Seperti yang diungkapkan Beyers *et al.* (2003), masa remaja merupakan masa dimana pengaruh teman sebaya dan peningkatan kebutuhan untuk mendapatkan penerimaan dalam lingkungan sosial

Sering dijumpai banyak remaja di waktu jam sekolah mereka bermain *game online* di warnet-warnet, tidak jarang pula dijumpai para remaja berhari-hari tidak pulang kerumah dan tidak tidur dimalam hari hanya untuk bermain *game online DoTA 2*. Begitu kuatnya dorongan untuk terus bermain *game online DoTA 2* sehingga para remaja merelakan waktunya untuk bermain *game online* daripada kegiatan yang lain seperti belajar dan berkumpul dengan keluarga yang menyebabkan sosialisainya dengan keluarga maupun teman berkurang (Ardianasari, 2013).

Kecanduan *game online DoTA 2* merupakan suatu permasalahan yang memengaruhi penyesuaian sosial pada remaja. Dengan tidak adanya kecanduan *game online* maka akan membantu seseorang untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik, sebaliknya jika tingkat kecanduan *game online* tinggi maka ia akan kesulitan untuk melakukan Penyesuaian sosial. Griffiths (2004) mengatakan bahwa para pemain *game online* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game online*, mereka mengorbankan waktu untuk *hobby* yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Kebiasaan bermain game juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang hubungan antara kecanduan *game online DoTA 2* terhadap penyesuaian sosial pada remaja, maka dapat disimpulkan Ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online DoTA 2* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Sebagian besar remaja di Salatiga memiliki penyesuaian sosial yang sedang dan memiliki kecanduan *game online DoTA 2* pada kategori sedang.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian serta mengingat masih banyaknya keterbatasan dalam penelitian ini, maka peneliti memiliki beberapa saran. Bagi pihak instansi pendidikan, seperti sekolah dan perguruan tinggi diharapkan lebih memperhatikan peserta didiknya, melalui upaya peningkatan prestasi baik akademik maupun non-akademik di sekolah. Pihak sekolah diharapkan memberi sanksi tegas kepada peserta didiknya yang kedapatan berada diwarnet ketika jam sekolah, dan juga sekolah atau perguruan tinggi diharapkan dapat membina peserta didiknya melalui kegiatan *E-Sport* seperti yang sudah dikembangkan di Universitas Kristen Satya Wacana. Bagi para orang tua diharapkan lebih memperhatikan pergaulan anaknya agar jangan

sampai terjerumus kedalam lembah kecanduan *game online* DoTA 2. Orang tua dapat memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada anaknya untuk mengembangkan penyesuaian sosial maupun keterampilan bermain gam DoTA 2.

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mampu mengembangkan pengetahuan tentang penyesuaian sosial dan kecanduan *game online* DoTA 2 dalam ruang lingkup lebih luas, misalnya faktor yang mempengaruhi tingkat penyesuaian dan kecanduan *game online* DoTA 2. Lalu penambahan jumlah populasi dan sampel, agar diperoleh defenisi penyesuaian sosial remaja dan kecanduan *game online* DoTA 2 lebih spesifik dan data yang diperoleh lebih sempurna, karena pengambilan sampel yang sedikit akan menjadikan suatu keterbatasan dalam sebuah penelitian.

Daftar Pustaka

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association
- Aqila, S. 2012. *Presentasi Maha Dahsyat*. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Ardianasari, L. (2013). Pengaruh Kecanduan Game *Online* Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang. *Skripsi*. Tidak dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arthur, S & Emily. (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N., & Griffiths, M. (2006). EverQuest—It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205-216.
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Hal 38-51.
- Chuang, Y. C. (2006). Massively Multiplayer Online Role-Playing Game-Induced Seizures: A Neglected Health Problem in Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 9(4), 451-456.
- Cooper, P., Osborn, M., Gath, D., and Feggetter, G. (1982). *Evaluation of a Modified Self-Report Measure of Social Adjustment*. *Brit.J.Psychiat.* (1982), 141, 68-75.
- Danfort, I. (2003). *Running Head: Addiction Classification and Personality Correlates; Addiction to Online Games: Classification and Personality Correlates*. Tersedia : <http://www.iandanforth.net>.
- Da Zhan, J., & Chan, H. C. (2012). Government Regulation of Online Game Addiction. *CAIS*, 30, 13.
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan antara Intesitas Bermain Game *online* dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diterbitkan.
- Dwiastuti, A. (2005). Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction level pada pemain Game *Online*. *Skripsi*. Bandung : tidak diterbitkan.
- Gámez-Guadix, M. (2014). Depressive symptoms and problematic Internet use among adolescents: Analysis of the longitudinal relationships from the

- cognitive-behavioral model. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(11), 714-719.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Gerungan, W. A. (2004). *Psikologi Sosial*, PT. Refika Aditama, IKAPI, Bandung.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Hurlock, E.B. (2004). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Fifth ed)*. Alih bahasa oleh Istieidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian yang Kecanduan Game Online dan yang Tdak Kecanduan Game Online*. Depok: Fakultas Psikologi UI. (Online), (<http://www.academia.edu/dampakgameonline.html>, diakses Juli 2014)
- Jacobs, E. (2010) "Erica Jacobs: Video Game Addiction Swells Numbers of College Dropouts", Washington Examiner, <http://washingtonexaminer.com/education/2010/11/erica-jacobs-video-game-addiction-swells-numbers-college-dropouts>
- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement. *Internet Research*, 24(1), 2-20.
- Kim, Hyo-Jun. (2002). *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd.
- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485.
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and youth services review*, 35(9), 1468-1475.
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & behavior*, 8(1), 15-20.
- Ningrum, Omega Nastiti Wisma. (2013). Hubungan Kepercayaan Diri dan Penyesuaian Sosial dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X (sepuluh) SMA Xaverius Lubuklinggau Sumatera Selatan. *Skripsi*. Fakultas Psikologi : Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Pamungkas, S. (2011). *Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Skripsi pada FIP UPI Bandung.
- Rahmadina, A. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Rahmawati, D.V., Hadjam, N.R & Aflatin, T. (2002). Hubungan antara kecenderungan perilaku mengakses situs porno dan religiusitas pada remaja. *Jurnal psikologi*, 1, 1-3.
- Sunarto & Hartono. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wawan, A dan Dewi, M. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku*

Manusia. Yogyakarta : Nuha Medika

- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Addiction- A Comparison Between Game User And Non-Game User. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36:268.
- Winn, B.M dan Fisher, J.W. (2004). *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada. [3 maret 2013]
- Yee, N. (2006). *The demographics, Motivations, and Derived Experiences of User of Massively-Multi-user Online Graphical Environments*. *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329. (Online), (<http://www.nickyee.com/daedalus>, diakses Agustus 2016).
- Young, K. (2000). *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millenium*. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479. www.netaddiction.com/net_compulsions.htm [21-02-2013].
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- <http://DoTA2id.com/2016/06/01/penjelasan-fase-game-pada-DoTA-2/> (diakses pada 23 Maret 2017, pukul 17.00)
- https://id.wikipedia.org/wiki/DoTA_2 (diakses pada 23 Maret 2017, pukul 17.25)
- www.kabarsalaitga.com/2014/02/mencuri-sepeda-motor-lataran-ketagihan-game.html