

Perilaku Adiksi *Game-online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta

Behavior Online Game Addiction Viewed from Academic Self Efficacy and Social Skills among Adolescent in Surakarta

Pradipta Christy Pratiwi, Tri Rejeki Andayani, Nugraha Arif Karyanta

Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran
Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Perkembangan internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*. Remaja membutuhkan efikasi diri akademik dan keterampilan sosial untuk memenuhi tanggung jawab perkembangannya dalam berprestasi dan relasi sosial yang positif, perilaku adiksi *game-online* pada remaja yang marak saat ini diduga berhubungan dengan kurangnya kompetensi-kompetensi tersebut dalam diri remaja. Tujuan penelitian ini adalah 1) mengetahui hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta; 2) mengetahui hubungan antara efikasi diri akademik dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta; dan 3) mengetahui hubungan antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta.

Populasi penelitian ini adalah remaja di Kota Surakarta yang memiliki karakteristik yaitu usia 13-18 tahun (masih duduk di bangku SMP sampai dengan SMA) dan mengalami kecanduan *game-online* (Young, 2004). Subjek penelitian ini sejumlah 76 remaja yang secara kebetulan di lima *game center* yang terletak Surakarta. Sampling yang digunakan adalah *purposive incidental sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan *Game-online Addiction Test* yang mengacu pada *Internet Addiction Test* (Young, 1998) dengan 17 aitem valid dan reliabilitas 0,802. Skala Efikasi Diri Akademik menggunakan modifikasi dan adaptasi dari *College Academic Self Efficacy Scale* (Froman & Owen, 1988) dengan 29 aitem valid dan reliabilitas 0,828. Skala Keterampilan Sosial dengan 23 aitem valid dan reliabilitas 0,813.

Perhitungan dengan analisis regresi berganda menghasilkan nilai $F_{hit} 10,412 > F_{tab} 3,114$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) serta $R 0,471$. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa ada hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online*. Arah hubungan kedua variabel prediktor dengan variabel kriterium adalah negatif, dengan nilai $r_{pax1y} = -0,363$ ($p = 0,001$; $p < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara efikasi diri akademik dengan perilaku adiksi *game-online*. Nilai $r_{pax2y} = -0,289$ ($p = 0,012$; $p < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online*. Nilai R^2 0,222 berarti efikasi diri akademik dan keterampilan sosial secara bersama-sama memberikan kontribusi 22,2% pada perilaku adiksi *game-online*. Kontribusi efikasi diri akademik sebanyak 13,5% dan keterampilan sosial 8,7% untuk variabel perilaku adiksi *game-online*.

Kata kunci: perilaku adiksi *game-online*, efikasi diri akademik, keterampilan sosial, remaja

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet

untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game-online*.

Dewasa ini, ketertarikan masyarakat terhadap *game-online* tampak dengan berkembangnya usaha warung internet dan *game-online* yang

semakin menjamur di Indonesia, khususnya di Kota Surakarta. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan jumlah warung internet yang mengalami peningkatan, Ellyasari (2010) menyebutkan ada 50 warnet dan *game center* di Surakarta pada tahun 2010, kemudian Kepala Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu (KPPT) Kota Surakarta, Toto Amanto (www.timlo.net, 2011), mencatat ada 66 usaha warnet di Solo yang mendaftarkan SIUP dan diindikasikan masih banyak warnet yang belum berizin di tahun 2011. Peneliti melakukan survei di Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kota Surakarta dan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surakarta memperoleh data *game-online center* berizin di Kota Surakarta berjumlah 8 *game center*.

Fenomena perilaku adiksi *game-online* di Kota Surakarta yang menunjukkan dampak negatif, pencurian oleh empat orang remaja yang nekat mencuri *handphone* di Boss Seluler, Karangasem, Laweyan, Surakarta karena kecanduan *game-online* Point Blank. (Wiratno, dalam Joglosemar, 2011). Koordinator Yayasan Sahabat Kapas, Dian Sasmita (Primartantyo, dalam Tempo.Co., 2012) menyatakan bahwa dalam enam bulan pertama di tahun 2012 terdapat tujuh orang remaja yang melakukan pencurian demi bisa bermain *game-online*.

Soetjipto (2007) menyebutkan bahwa adiksi adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Istilah adiksi juga

digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi shopping, bahkan internet khususnya *game-online*.

Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa remaja yang kecanduan game online mengalami performa akademis yang buruk (Lee, Yu & Lin, 2007). Untuk membentuk performa akademik yang baik diperlukan keyakinan diri atas kemampuan akademiknya. Adanya keyakinan diri individu dalam bidang akademik akan mengarahkan tindakan untuk menyelesaikan tugas akademik secara efektif sehingga waktu yang dimiliki akan digunakan sebaik mungkin untuk tekun dalam meraih prestasi akademik. *Academic self-efficacy* dapat diartikan sebagai keyakinan seseorang bahwa dirinya mampu untuk melakukan tugas akademik yang diberikan dan menandakan level kemampuan dirinya (Baron & Byrne, 2004). Efikasi diri akademik jika disertai dengan tujuan-tujuan yang spesifik dan pemahaman mengenai prestasi akademik, maka akan menjadi penentu suksesnya akademik (Bandura, dalam Alwisol, 2008). Pemahaman ini menggambarkan bahwa efikasi diri akademik dapat menjadi suatu sumber daya yang sangat penting bagi pengembangan diri melalui pilihan aktivitas (Schunk, dalam Santrock, 2008). Apabila seseorang memiliki efikasi diri akademik yang tinggi diharapkan akan mengarahkan perilakunya untuk giat dan lebih tekun dalam aktivitas akademik, demikian juga sebaliknya seseorang yang efikasi diri akademik yang rendah rentan dengan keraguan kemampuannya

sendiri sehingga mengarahkan diri pada perilaku lain sebagai kegiatan yang menghambat performa akademis atau menurunkan prestasi akademis yaitu salah satunya perilaku adiksi *game-online*.

Yee (dalam Lee, Yu & Lin, 2007) fokus untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi pecandu *game-online* yaitu atraksi dan motivasi. Esensi faktor motivasi adalah tekanan dalam kehidupan nyata atau masalah-masalah yang menggiring seseorang untuk menggunakan *game-online* sebagai jalan keluar. Dengan kata lain, faktor motivasi yang mendorong individu kecanduan *game-online* yaitu upaya pengalihan dari kesulitan atau permasalahan yang terjadi di dunia nyata, salah satu permasalahan tersebut berupa ketidakmampuan seseorang untuk membentuk atau mempertahankan relasi dengan orang lain di dunia nyata.

Menurut Hurlock (1999) bahwa remaja juga memiliki tugas untuk membentuk dan mempertahankan relasi sosial yang bertanggung jawab. Pemenuhan tugas perkembangan remaja tersebut memerlukan keterampilan atau kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan memberikan manfaat bagi diri sendiri dan orang lain (Combs & Slaby, dalam Kusumadewi, 2009). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Perilaku Adiksi *Game-online* Ditinjau dari Efikasi Diri

Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta”. Penelitian ini memfokuskan pada hubungan yang terjadi antarvariabel, apakah efikasi diri akademik dan keterampilan sosial berhubungan dengan perilaku adiktif remaja pada *game-online*.

LANDASAN TEORI

1. Hubungan antara Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi *Game-online*

Game-online semakin populer dan menarik bagi banyak kalangan dari hari ke hari. Kemenarikan *game-online* tidak hanya berlaku sesaat tetapi menimbulkan perilaku yang kompulsif bagi penikmatnya. Tingkah laku ini menimbulkan istilah adiksi atau kecanduan. Adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007). Freeman (2008) yang menyampaikan bahwa *game-online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet.

Kecanduan *game-online* menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet. Perilaku adiksi *game-online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam hidup sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat individu berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitasnya bermain *game-online* karena individu merasa sulit untuk keluar atau berhenti

memainkan *game-online*. 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*. Akibatnya, pecandu *game-online* mengalami gangguan berupa performa akademis yang buruk (Lee, Yu, & Lin, 2007) dan relasi dengan sesama yang tidak dewasa (Chen & Chang, 2008). Di Indonesia, penikmat *game-online* terbanyak menurut penelitian Kusumadewi (2009) adalah kaum remaja.

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju masa dewasa. Remaja tidak termasuk dalam golongan anak tetapi remaja tidak pula termasuk golongan orang dewasa. Selain belum mencapai kemampuan untuk menguasai fungsi-fungsi fisiknya, remaja juga belum mampu menguasai fungsi-fungsi psikisnya (Monks & Haditono, 2006). Remaja merasa terbebani masalah dari tuntutan yang dialaminya dari lingkungan sosial. Tuntutan tersebut berupa tuntutan akademik dan tanggung jawab sosial. Remaja yang pada umumnya usia sekolah dituntut untuk memberikan performa atau prestasi akademik yang baik. Kemampuan untuk berprestasi yang baik memerlukan adanya efikasi diri yang tinggi terhadap bidang akademik. Individu yang memiliki efikasi diri akademik yang tinggi diharapkan mengarahkan perilakunya pada aktivitas-aktivitas akademis. Keputusan untuk memilih aktivitas akademik individu dipengaruhi oleh efikasi diri akademik

sehingga individu mengerjakan tugas atau tantangan akademik karena merasa yakin untuk mengatasinya (Bandura, 1986). Sebaliknya, individu yang tidak yakin dengan kemampuannya di bidang akademik akan mengurangi usahanya bahkan menyerah ketika menghadapi hambatan. Permasalahan keyakinan tentang kemampuannya di bidang akademik timbul dari dalam diri remaja itu sendiri. Remaja yang memiliki efikasi diri akademik yang rendah akan membentuk pola pemikiran yang mempersepsikan kesukaran yang berlebihan (Bandura, 1986). Remaja juga dituntut untuk memulai relasi yang baik dengan orang lain, menjalankan peran yang diinginkan kelompok sosial (Hurlock, 1999). Maka, untuk dapat mencapai tujuan sosial tersebut, remaja membutuhkan kecakapan berinteraksi dengan orang lain yang mendatangkan manfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Kondisi tersebut remaja mengalami goncangan emosional dalam arti kondisi emosi yang negatif sehingga menimbulkan pola pikir yang mengganggu ketika menghadapi tugas yang sulit, ketidakyakinan remaja atas kemampuan akademik juga rendahnya kemampuan remaja dalam membentuk dan mempertahankan suatu relasi dengan orang lain membuat remaja tidak memiliki benteng yang kokoh untuk menghindari perilaku adiksi *game-online*. Berdasarkan Teori Belajar Sosial milik Bandura, dapat dikemukakan bahwa efikasi diri yang rendah akan menimbulkan resiko mengalami adiksi (Amstrong, Philips & Sailing, 2000).

Wan & Chiou (2006) yang meneliti remaja Taiwan yang kecanduan *game-online* menemukan bahwa individu sangat mudah mengalami kecanduan *game-online* karena mengalami permasalahan dengan efikasi diri dan kesulitan mengontrol diri. Individu yang memiliki efikasi diri akademik yang rendah akan sedikit menghabiskan waktunya pada aktivitas akademik sehingga untuk mencapai kepuasan prestasi, mereka akan menghabiskan waktunya pada aktivitas adiksi sebagai pengalihan ketidakmampuannya dalam bidang akademis, yang sekarang sedang populer dan digemari remaja adalah bermain *game-online*. Young (1996) menemukan bahwa 53% individu yang mengalami kecanduan internet mempunyai permasalahan dalam relasi sosialnya. Memulai relasi di dunia virtual lebih mudah dari pada di kehidupan sosial nyata (Yee, dalam Maagsma, 2008). Melalui dunia virtual, pecandu *game-online* dapat menunjukkan kemampuannya yang tidak dapat disalurkan di kehidupan nyata (Yee & Ko, *et al.*, dalam Maagsma, 2008). Pada individu yang memiliki karakteristik kemampuan untuk berinteraksi secara sosial yang rendah atau keterampilan sosialnya buruk akan mengalami permasalahan dalam membentuk dan mempertahankan relasi sosial di dunia nyata sehingga individu tersebut akan beralih pada usaha membangun relasi di dunia virtual melalui *game-online*. Berdasarkan uraian di atas, maka efikasi diri akademik dan keterampilan sosial yang rendah dari individu dapat mempengaruhi perilaku mengarah pada kecanduan atau adiksi *game-online*.

2. Hubungan antara Efikasi Diri Akademik dengan Perilaku Adiksi *Game-online*

Semakin berkembangnya teknologi internet, semakin banyak pilihan-pilihan aktivitas yang mungkin dapat dijalani oleh remaja. Aktivitas internet yang sedang populer saat ini adalah *game-online*. Jenis dan fiturnya yang semakin banyak dan dapat dimainkan secara massal, mampu menarik para remaja sehingga yang terjadi adalah pemain *game-online* semakin meningkat. Remaja menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *game-online* dari pada orang dewasa, hal ini disebabkan remaja memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab lebih rendah dari pada orang dewasa serta remaja memiliki jadwal kegiatan mingguan yang lebih fleksibel dari pada orang dewasa (Griffiths, Davies & Chappell, 2004). Dalam perkembangannya, remaja dari hari ke hari tidak hanya sekedar menjadi penikmat belaka tetapi juga pecandu. *Game-online* menjadi candu karena menyuguhkan tantangan-tantangan atau tugas yang menarik untuk diselesaikan sehingga demi kepuasan, tidak jarang individu bermain *game-online* tanpa memperhitungkan waktu.

Permasalahan yang ditimbulkan dari kecanduan *game-online* salah satunya berupa menurunnya prestasi akademik (Yee, 2002). Di Indonesia, pada umumnya remaja masih duduk di bangku sekolah menengah dan setingkatnya (Monks & Haditono, 2006). Hal tersebut membuat prestasi akademik adalah hal yang penting bagi remaja. Remaja mulai berpikir bahwa prestasi di masa

remaja akan menentukan keberhasilannya di masa selanjutnya (Santrock, 2008). Keinginan untuk berprestasi di bidang akademik ditentukan oleh faktor efikasi diri. Baron & Byrne (2004) menyebutkan keyakinan diri seseorang mengenai kemampuan atau kecakapannya untuk melakukan tugas akademik yang diberikan disebut *academic self-efficacy* atau efikasi diri akademik. Pada penelitian ini efikasi diri akademik adalah efikasi diri akademik adalah keyakinan individu mengenai kemampuan dirinya dalam mengatasi atau menyelesaikan tugas di bidang akademik dalam rangka mencapai performa akademik yang diharapkan. Keyakinan tersebut dapat dilihat pada keyakinan untuk mengekspresikan kemampuannya dalam situasi kelas atau sosial, keyakinan dalam kemampuan kognitif dan keyakinan untuk mampu melakukan hal-hal praktik kaitannya dengan aktivitas akademik (Owen dan Froman, 1988).

Efikasi diri akademik sebagai indikator prestasi di bidang akademik seseorang. Seperti yang diungkapkan Nugroho (2007) bahwa seseorang yang memiliki efikasi diri akademik yang tinggi akan mencapai prestasi akademik yang baik. Keyakinan diri akan kemampuan yang baik di bidang akademik mengarahkan seseorang untuk beraktivitas atau menjalani pilihan-pilihan kegiatan yang menunjang kearah prestasi akademis. Sebaliknya, seseorang yang memiliki efikasi diri akademik yang rendah ditandai dengan mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas akademik (Pajares, 2002), tidak yakin dirinya dapat mengekspekasikan kemampuan

akademiknya kepada orang lain (Owen & Froman, 1988), dan mudah frustrasi jika menghadapi masalah atau tugas yang sulit (Bandura,1997) akan mengakibatkan performansi akademis yang rendah. Keyakinan berprestasi yang rendah ini akan mengarahkan seseorang pada aktivitas-aktivitas lain di luar aktivitas akademis untuk mengisi waktunya sebagai bentuk penangguhan atau pengalihan. Penangguhan dapat dilakukan dengan berbagai bentuk (*University of Illinois Counseling Center*, dalam Santrock, 2008) yaitu mengabaikan tugas dengan harapan tugas yang diberikan akan berlalu, meremehkan tugas-tugas yang harus dikerjakan, menggunakan waktu berjam-jam bermain *game* dan menjelajahi internet, dan menganggap performa yang biasa-biasa saja atau buruk sebagai suatu hal yang dapat diterima. Tampak pada pernyataan tersebut bahwa bermain *game* dan menjelajah internet merupakan suatu pengalihan dari keyakinan yang negatif terhadap kemampuan akademis. Santrock (2008) menyatakan keterlibatan remaja usia 15-17 tahun dalam menjelajah internet atau aktivitas *online* yaitu sebanyak 81% digunakan untuk bermain *games*. Penelitian Kusumadewi (2009) menghasilkan data bahwa pecandu *game-online* terbanyak adalah remaja (54%). Aktivitas berulang-ulang dalam memainkan *game-online* menimbulkan perilaku kecanduan yang ditandai dengan terus-menerus memainkan *game* tertentu secara *online* untuk mencapai kepuasan yang diinginkan. Kecanduan ini ditandai dengan efek yang merugikan bagi diri sendiri, performa

akademik yang buruk. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa individu yang memiliki efikasi diri akademis rendah mengarahkan perilakunya pada aktivitas non-akademis, salah satunya adiksi *game-online*.

3. Hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi *Game-online*

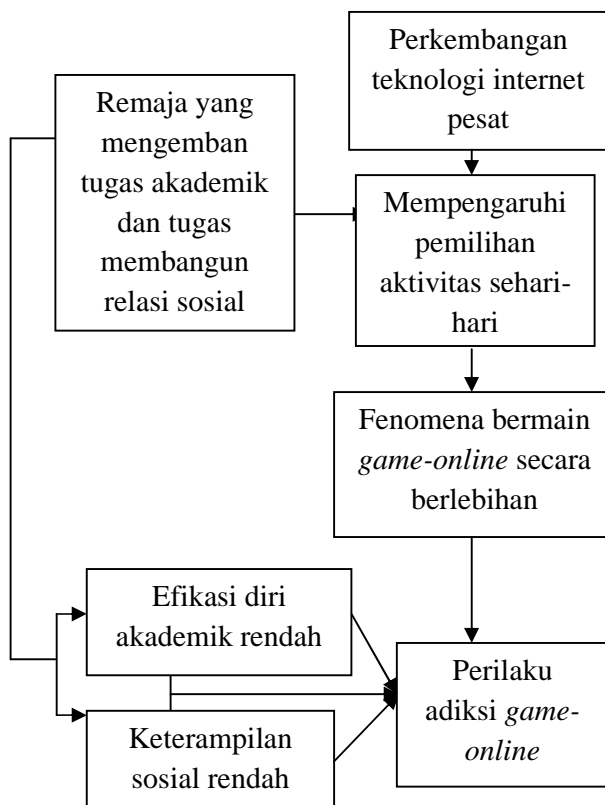
Perilaku adiksi *game-online* merupakan suatu upaya sebagai pengalihan dari permasalahan yang dialami remaja di dalam kehidupan nyata (Yee, 2002). Permasalahan yang mungkin terjadi dalam kehidupan nyata tersebut yaitu kepercayaan diri yang rendah, gambaran diri yang buruk, kurang mampu mengontrol hidup, merasa tidak berguna dan tidak mampu membentuk dan mempertahankan relasi. Hal-hal tersebut menimbulkan tekanan pada diri seseorang. Bentuk-bentuk permasalahan di atas menjadi motivasi remaja untuk menggunakan waktu dan terjadi keterikatan pribadi terhadap *game-online*. Perkembangan *game-online* yang dapat dimainkan secara massal atau *multiplayer* yang memungkinkan antar pemain dapat berinteraksi menambah peluang individu membangun relasi melalui dunia virtual.

Ketidakmampuan membentuk dan mempertahankan relasi dalam kehidupan nyata mendorong remaja untuk memilih jalan membangun relasi di dunia virtual salah satunya menjadi pecandu *game-online*. Studi kualitatif Wan dan Chiou (2006) mengungkap bahwa *game-online* menyediakan saluran lain untuk kebutuhan hubungan interpersonalnya, *virtual self* individu di *game-online* tidak hanya sebagai

perpanjangan *real self* tetapi juga berfungsi sebagai pengganti dari pemuasan peran di kehidupan nyata yang tidak terpenuhi. Ketidakmampuan membentuk dan mempertahankan relasi berkaitan dengan suatu keterampilan yang rendah pada diri remaja, yaitu melibatkan ketidakmampuan untuk memulai dan mempertahankan interaksi yang positif dengan orang lain dan termasuk ketidakmampuan untuk mencapai interaksi dengan orang lain lebih sering atau lebih besar tingkatan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain melebihi dari penilaian kemampuan yang diinginkan (Morgan, dalam Cartledge & Milburn, 1995). Pada penelitian ini keterampilan sosial diartikan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk memulai dan mempertahankan relasi dengan orang lain secara efektif yang dinilai baik dan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan.

Penelitian Amstrong, Philips dan Sailing (2000) menyimpulkan bahwa individu dengan keterampilan sosial yang kurang atau kepercayaan diri yang tidak cukup lebih mungkin untuk kecanduan terhadap internet sebagai bentuk kompensasi dari ketidakmampuannya tersebut. Kim, *et al.* (2009) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa seseorang yang kesepian atau memiliki keterampilan sosial yang rendah dapat membentuk perilaku kompulsif terhadap penggunaan internet dan menghasilkan dampak buruk bagi kehidupannya. Berdasarkan uraian di atas maka keterampilan sosial yang rendah dari

individu dapat mempengaruhi perilaku mengarah pada kecanduan atau adiksi *game-online*. Pada akhirnya berdasarkan dinamika hubungan antar variabel yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu perilaku adiksi *game-online*, efikasi diri akademik dan keterampilan sosial, dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut.



Bagan 1. Kerangka Pemikiran

Hipotesis penelitian ini adalah 1) Ada hubungan negatif antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta; 2) Ada hubungan negatif antara efikasi diri akademik dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta; dan 3) Ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta.

METODE PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian memiliki ciri-ciri yaitu: remaja dengan rentang usia 13-18 tahun (sedang duduk di bangku SMP dan SMA) dan yang kecanduan *game-online* (memenuhi minimal lima dari delapan kriteria kecanduan *game-online* (Young, 2004)). Sampel penelitian ini berjumlah 76 orang yang telah melebihi batas minimal sampel penelitian 30 orang (Roscoe, dalam Sugiyono, 2009) dengan harapan lebih representatif pada populasi, subjek dijumpai di *Phonix Game Online Center*, *Empire Gaming Spot*, *Kingdom Game Online*, *Cyber Game Online*, dan *Valkyrie GameNet Center*. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *purposive incidental sampling*.

Pengumpulan data penelitian diperoleh angket sebanyak 112 buah dengan rincian 36 orang tidak kecanduan *game-online* sehingga tidak akan digunakan untuk subjek penelitian ini dan 76 orang yang mengalami kecanduan digunakan sebagai subjek penelitian ini. Data angket yang disebar di beberapa *game center* yang diperoleh dapat dijelaskan melalui Tabel 1 yang menjelaskan distribusi jumlah subjek sebagai berikut.

Tabel 1. Jumlah Remaja yang Kecanduan dan Tidak Kecanduan *Game-online* di Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian	Jumlah Remaja Kecanduan	Jumlah Remaja Tidak Kecanduan
Empire Gaming Spot	27	14
Kingdom GameNet	11	8
Cyber Game Online	7	4
Phoenix Game Online Center	17	6
Valkyrie GameNet Center	14	4
Jumlah	76	36

2. Teknik Pengumpulan Data

Alat untuk mengukur perilaku adiksi *game-online* pada penelitian ini adalah *Game-online Addiction Test*. Kuesioner ini bertujuan untuk menentukan tingkat kecanduan responden dalam kriteria kecanduan *game-online* yang mengacu pada alat pengukur kecanduan internet yaitu *Internet Addiction Test* (IAT). Kuesioner ini terdiri atas 20 aitem yang dimodifikasi dan diadaptasi dari *Internet Addiction Test* (IAT) untuk mengukur adiksi *game-online*. Aitem nomor 1 sampai 8 digunakan untuk menentukan seseorang kecanduan *game-online* atau tidak, apabila memenuhi syarat kecanduan maka dilanjutkan pengerjaan seluruh aitem. *Game-online Addiction Test* disusun dengan model teknik diskriminasi-skala oleh Edward dan Kilpatrick (Azwar, 2010). Setelah uji coba, *Game-online*

Addiction Test didapatkan hasil 17 aitem valid dari 20 aitem keseluruhan dengan besarnya korelasi berkisar antara 0,332 sampai dengan 0,663. Pengujian reliabilitas didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,802.

Skala efikasi diri akademik diungkap melalui *College Academic Self-Efficacy Scale* (CASES) yang diadaptasikan ke dalam Bahasa Indonesia dan dimodifikasi dari situasi perguruan tinggi menjadi situasi yang sesuai dengan sekolah. Skala CASES disusun oleh Owen dan Froman (1988). Jumlah aitem skala ini adalah 33 butir aitem dengan pilihan jawaban tipe skala Likert berupa pernyataan *favourable*. Setelah uji coba, Skala Efikasi Diri Akademik didapatkan hasil 29 aitem valid dari 33 aitem keseluruhan dengan besarnya korelasi berkisar antara 0,255 sampai dengan 0,577. Pengujian reliabilitas didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,828.

Skala keterampilan sosial diungkap melalui skala keterampilan sosial sesuai aspek-aspek kompetensi interpersonal dari Burhmester, *et al.* (1988) yaitu kemampuan berinisiatif, kemampuan untuk bersikap terbuka, kemampuan untuk bersikap asertif, kemampuan untuk memberikan dukungan emosional, dan kemampuan dalam mengatasi konflik interpersonal. Skala ini berjumlah 30 aitem dengan pilihan jawaban pada pernyataan *favourable* dan *unfavorable*. Setelah uji coba, Skala Keterampilan Sosial didapatkan hasil 23 aitem valid dari 30 aitem keseluruhan dengan besarnya korelasi berkisar antara 0,254 sampai dengan 0,710. Pengujian reliabilitas didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,813.

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 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
Perilaku Adiksi <i>Game-online</i>	0,866	Normal
Efikasi Diri Akademik	0,652	Normal
Keterampilan Sosial	0,762	Normal

Hasil uji linieritas dengan *test for linierity* dapat dilihat di Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas

Keterangan	Signifikansi	Kesimpulan
Efikasi Diri Akademik dengan Perilaku Adiksi <i>Game-online</i>	p= 0,000 (p< 0,05)	Linier
Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi <i>Game-online</i>	p=0,004 (p< 0,05)	Linier

2. Hasil Uji Hipotesis

Hasil penelitian ini didapatkan nilai $F_{hit} = 10,412 > F_{tab} = 3,114$; $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Artinya hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi *Game-online* dengan nilai korelasi (R) sebesar 0,471 artinya hubungan yang terjadi antara Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi *Game-online* dalam kategori sedang, karena nilai tersebut terletak di antara 0,400-0,599 (Sugiyono, 2009).

Hasil uji secara parsial menunjukkan bahwa Efikasi Diri Akademik berhubungan secara signifikan dengan Perilaku Adiksi *Game-online*; dengan nilai $t_{hit} = -3,324 > t_{tab} = 1,9930$; $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Arah hubungannya negatif karena nilai $r_{par} x_1y = -0,363$, artinya semakin tinggi Efikasi Diri Akademik maka semakin rendah tingkatan Perilaku Adiksi *Game-online* pada remaja di Surakarta.

Keterampilan Sosial berhubungan secara signifikan dengan Perilaku Adiksi *Game-online*; dengan $t_{hit} = -2,577 > t_{tab} = 1,9930$; $p = 0,012$ ($p < 0,05$). Arah hubungannya negatif karena nilai $r_{par} x_2y = -0,289$, artinya semakin tinggi Keterampilan Sosial maka semakin rendah tingkatan Perilaku Adiksi *Game-online* pada remaja di Surakarta.

Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial mempunyai hubungan negatif dengan Perilaku Adiksi *Game-online*. Artinya semakin tinggi Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial

maka semakin rendah tingkat Perilaku Adiksi *Game-online*, demikian pula sebaliknya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji signifikansi secara simultan didapatkan nilai $F_{hit} = 10,412 > F_{tab} = 3,114$; $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan nilai korelasi (R) sebesar 0,471. Artinya hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi *Game-online*.

Adanya korelasi antara Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi *Game-online* mendukung pernyataan bahwa efikasi diri akademik dan keterampilan sosial yang rendah memicu resiko munculnya perilaku adiksi terhadap aktivitas internet (Amstrong, Philips & Sailing, 2000; Kim et al., 2009) salah satu bentuk adiksi internet adalah bermain *game-online*, sebagai aktivitas sebagai kompensasi atas ketidakmampuan atau permasalahan yang dimiliki individu di dunia nyata.

Berdasarkan analisis hasil uji signifikansi koefisien korelasi parsial antara Efikasi Diri Akademik dengan Perilaku Adiksi *Game-online* didapatkan hasil yang artinya terdapat hubungan antara Efikasi Diri Akademik dengan Perilaku Adiksi *Game-online*. Sedangkan arah hubungan adalah negatif karena nilai $r_{par} x_1y = -0,363$, artinya semakin tinggi Efikasi Diri Akademik maka semakin rendah tingkatan Perilaku Adiksi *Game-online* pada remaja dan sebaliknya.

Adanya korelasi antara Efikasi Diri Akademik dengan Perilaku Adiksi *Game-online* mendukung pernyataan bahwa alasan seseorang mudah kecanduan *game-online* disebabkan karena permasalahan efikasi diri (Wan & Chiou, 2006). Kemudian University of Illinois Counseling Center (Santrock, 2008) bahwa efikasi diri akademik yang rendah akan mengarahkan seseorang pada aktivitas lain di luar akademik sebagai kompensasi atau pengalihan dari ketidakyakinannya tersebut, dan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh remaja usia 15-17 tahun adalah sebanyak 81% menjelajah internet untuk bermain game (Santrock, 2008).

Berdasarkan hasil uji signifikansi koefisien korelasi parsial antara Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi *Game-online* didapatkan hasil yang artinya terdapat hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Perilaku Adiksi *Game-online*. Arah hubungan adalah negatif karena nilai $r_{par} x_2y = -0,289$, artinya semakin tinggi Keterampilan Sosial maka semakin rendah tingkatan Perilaku Adiksi *Game-online* pada remaja dan sebaliknya.

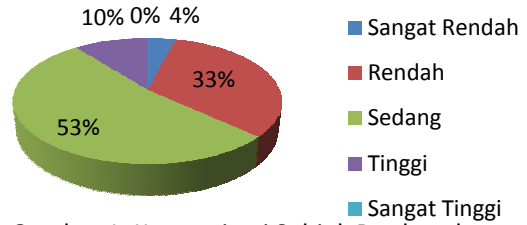
Adanya korelasi antara Efikasi Diri Akademik dengan Perilaku Adiksi *Game-online* mendukung pernyataan dari Yee (2002) bahwa faktor seseorang mengalami kecanduan *game-online* adalah karena adanya permasalahan di kehidupan nyata yang salah satunya adalah ketidakmampuan membangun dan mempertahankan relasi di kehidupan nyata yang menjadi motivasi seseorang untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game-*

online sebagai pengalihan dari kesulitannya membangun hubungan sosial di kehidupan nyata dengan berinteraksi secara positif. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya dari Kim, *et. al.* (2009) yang menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki keterampilan sosial yang rendah dapat membentuk perilaku kompulsif terhadap penggunaan internet.

Hasil analisis determinansi diperoleh angka R^2 (R square) sebesar 0,222, hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial mempunyai hubungan negatif terhadap Perilaku Adiksi *Game-online* sebesar 22,2% atau dapat dikatakan bahwa Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial bersama-sama mampu memberikan kontribusi terhadap Perilaku Adiksi *Game-online* sebesar 22,2%. Maka, sisanya sebesar 77,8% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

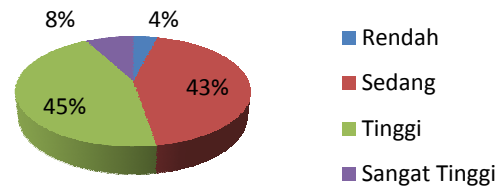
Faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi Perilaku Adiksi *Game-online* dalam studi kualitatif Wan dan Chou (2006) diantaranya meliputi: kontrol diri, motivasi dan kebutuhan psikologis seperti keinginan berkuasa, keinginan berprestasi, kesepian. Frekuensi bermain *game-online* juga menjadi penyebab seseorang semakin terikat dan menjadi pecandu (Griffiths, Davies & Chappell, 2004). Depresi merupakan faktor atau determinan yang cukup kuat pada munculnya kecanduan terhadap *game-online* (Haagsma, 2008). Sedangkan Yee (2002)

memicu kecanduan *game-online*. Kemudian kategorisasi subjek penelitian dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini:



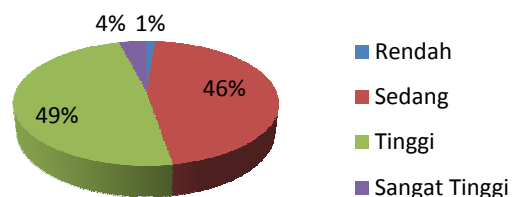
Gambar 1. Kategorisasi Subjek Berdasarkan Skor Perilaku Adiksi *Game-online*

Hasil kategorisasi Kuesioner Perilaku Adiksi *Game-online*, diketahui bahwa subjek penelitian memiliki tingkat adiksi *game-online* yang sedang yaitu 40 subjek. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna *game-online* di Kota Surakarta masih dalam taraf kecanduan yang sedang.



Gambar 2. Kategorisasi Subjek Berdasarkan Skor Efikasi Diri Akademik

Hasil kategorisasi Skala Efikasi Diri Akademik, diketahui bahwa subjek penelitian memiliki tingkat efikasi diri akademik yang tinggi yaitu 34 subjek. Hal ini menunjukkan bahwa efikasi diri akademik yang dimiliki subjek penelitian yang rata-rata tergolong tinggi mampu mengurangi keterlibatan seseorang terhadap perilaku adiksi *game-online*.



Gambar 3. Kategorisasi Subjek Berdasarkan Skor Keterampilan Sosial

Hasil kategorisasi Skala Keterampilan Sosial, diketahui bahwa subjek penelitian memiliki tingkat keterampilan sosial yang tinggi dengan persentase 48,68%, yaitu 37 orang. Keterampilan sosial yang dimiliki subjek penelitian yang rata-rata dalam kategori tinggi membuktikan bahwa ketika seseorang punya keterampilan sosial yang tinggi maka menurunkan angka keterlibatan atau perilaku kecanduan, dalam penelitian ini yang termasuk kecanduan kategori tinggi sebanyak 10,52%. Kuesioner terbuka pada penelitian ini didapat data bahwa subjek penelitian atau pecandu *game-online* di Kota Surakarta sebanyak 75 orang berjenis kelamin laki-laki, yang didominasi usia 18 tahun yang masih duduk di bangku SMA. Subjek mengenal *game-online* paling banyak sejak lebih dari 3 tahun yang lalu, kemudian rata-rata penggunaan waktu bermain *game-online* sehari adalah 2-4 jam. Apabila dilihat pada 8 subjek yang termasuk dalam kategorisasi kecanduan tinggi, sebanyak 3 orang bermain *game-online* hanya selama 2 jam sehari dan 5 orang lainnya selama 5, 10 dan 12 jam sehari. Uang yang dihabiskan untuk bermain *game-online* paling banyak 5-10 ribu dengan rata-rata uang saku terbanyak per harinya 3-10 ribu per hari. Sebanyak 41 subjek sengaja menyisihkan uang saku untuk bermain *game-online* sedangkan 35 orang lainnya meminta pada orang tua. Diperoleh juga temuan bahwa bermain *game-online* dapat juga dilakukan di rumah dengan koneksi internet menggunakan *voucher* fisik maupun *voucher online*.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa :

- a. Efikasi diri akademik dan Keterampilan sosial secara bersama-sama mempunyai hubungan yang negatif dan signifikan dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta.
- b. Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara efikasi diri akademik dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta.
- c. Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, diajukan beberapa saran sebagai berikut :

- a. Bagi remaja pengguna *game-online*
Para remaja pengguna *game-online* diharapkan dapat lebih meningkatkan keyakinan atas kemampuan akademik melalui aktivitas belajar, kegiatan ekstrakurikuler atau kursus; dan meningkatkan keterampilan sosial dengan mengarahkan perilaku dan waktu pada kegiatan sosial seperti aktif organisasi baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat; juga penggunaan internet yang bijaksana; sehingga tidak mengalami kecanduan terhadap salah satu aktivitas internet, yaitu *game-online* yang dapat berdampak negatif apabila digunakan secara berlebihan.
- b. Bagi orang tua
Orang tua hendaknya membantu remaja

meningkatkan keyakinan akademiknya agar mampu berprestasi di sekolah dan membantu meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada masyarakat. Orang tua diharapkan memantau, mendisiplinkan dan mengikuti perkembangan informasi mengenai internet khususnya *game-online* melalui artikel-artikel media cetak dan media elektronik.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian dengan tema sejenis menggunakan variabel-variabel yang berkaitan lainnya, misalnya kontrol diri, motivasi dan keinginan berkuasa, keinginan berprestasi, kesepian, depresi serta *self image*. Dapat pula penelitian ini dilakukan dengan variasi subjek mahasiswa. Selain itu, juga dapat mengukur adiksi *game-online* dengan acuan alat yang lain, seperti *Internet Addiction Diagnostics (IAD)*, atau *Chinese Internet Addiction Scale (CIAS)*; bahkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan alat ukur adiksi *game-online* yang baru. Kepada peneliti yang tertarik untuk meneliti kembali di wilayah Kota Surakarta diharapkan dapat menambah lokasi penelitian, karena masih banyak *game-online center* yang belum digunakan dalam penelitian ini, dengan harapan diperoleh hasil yang semakin representatif. Semakin mudahnya cara mendapatkan kesempatan bermain *game-online* dengan penggunaan voucher fisik maupun online yang dapat dimainkan di rumah atau mana pun dengan koneksi internet, hal ini menjadi peluang yang lebih luas bagi peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian

di luar lokasi *game center* atau mengembangkan penelitian secara kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2008. Psikologi Kepribadian Edisi Revisi. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Armstrong, Lynette, Philips, James G., & Sailing, Lauren L. 2000. Potential determinants of heavier internet usage. *International Journal of Human-Computer Studies*. Vol. 53. p: 537-550.
- Azwar, Saifuddin. 2010. Sikap Manusia (Teori dan Pengukurannya) Edisi ke 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, Albert. 1986. *Social Foundation of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, New York: Prentice Hall.
- _____. 1997. *Self-efficacy The Exercise of Control*. New York: W. H.Freeman and Company.
- Baron, R. A., Bryne, D. 2004. Psikologi Sosial Jilid 1 (Terjemahan dari *Social Psychology* 10th edition). Jakarta: Erlangga.
- Burhmester, Duane., Furman, Wyndol., Reis, Harry T., & Wittenberg, Mitchell T. 1988. Five Domains of Interpersonal Competence in Peer Relationships. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 55. No. 6. p: 991-1008.
- Cartledge, G. & Milburn, J. F. 1995. *Teaching Social Skills to Children and Youth*. Boston: Allyn & Balcon.
- Chou, C., Condron, L., & Belland, J. C., 2005. A Review of the Research on Internet Addiction. *Educational Psychology Review*. Vol. 17 No. 4. p: 363-387.
- 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.
- Freeman, Cindy B. 2008. Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners(JNP)*. p: 42-47.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chapell, D. 2004. Online computer gaming: a comparison of

- adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*. Vol 24. p: 87-96.
- Haagsma, Maria. 2008. *Gaming Behavior among Dutch Males: Prevalence and Risk Factors for Addiction*. Thesis. University of Twente.
- Hadi, Sutrisno. 2004a. *Statistik Jilid II*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hurlock, E. B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. 2009. Loneliness as the Cause and the Effect of Problematic Internet Use: The Relationship Between Internet Use and Psychological Well-Being. *Cyber Psychology and Behavior*. Vol. 12. No. 14. p: 451-455.
- Kusumadewi, Theodora N. 2009. Hubungan antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet Game Online and Social Skills in Adolescents). Skripsi. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Lee, Ichia., Chen, Yi-Yu., & Holin, Lin. 2007. Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction. Department of Sociology of National Chengchi University, Taiwan. Digital Games Research Association (DiGRA) Conference. p: 211.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P. & Haditono, S. R. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nugroho, O. A. 2007. *Hubungan antara Self-Efficacy dan Penyesuaian Diri dengan Prestasi Akademik Mahasiswa*. Madiun: Universitas Widya Mandala.
- Owen, Steven V. & Froman, Robin D. 1988. Development of a College Self-Efficacy Scale. A paper presented at the Annual Meeting of the National Council on Measurement in Education, New Orleans, April 1988.
- Pajares, F., Schunk, Dale H. 1996. *Development of Academic Self-efficacy*. San Diego: Academic Press.
- Penowo, Andi. 2011. Warnet Ilegal Kian Marak di Solo. www.timlo.net. Diakses tanggal 11 Maret 2012.
- Primartantyo, Ukky. 2012. Kecanduan *Game-online*, Anak Bisa Kriminal. <http://www.tempo.co/read/news/2012/07/01/108414065/Kecanduan-Game-online-Anak-Bisa-Kriminal>. Diakses tanggal 2 Juli 2012.
- Santrock, John W. 2008. *Remaja*, Edisi 11, jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Soettjipto. 2007. Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Anima: Indonesian Psychological Journal*. Vol. 23. No. 1. p: 84- 90
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Wan, C.S. & Chiou, W. B. 2006. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *CyberPsychology and Behavior*. Vol. 9. No. 6, p: 762-766.
- Wiratno, Andi. 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 18 April 2012.
- Yee, Nicholas. 2002. Ariadne-Understanding MMORPG Addiction. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>. Diakses tanggal 27 Januari 2012.
- Young, Kimberly S. 1996. Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*. Vol. 1. No. 3. p: 237-238.
- _____. 1998. *Caught in the Net: How to Recognize the signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. New York: John Willey.
- _____. 2004. Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *American Behavioral Scientist*. Vol. 48. No. 4. p: 402-415.