

**GAMBARAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
BERDASARKAN SKALA *YOUNG INTERNET ADDICTION TEST*  
(*IAT*) PADA REMAJA DI SMA PANCA BUDI MEDAN**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**RIZKA HARDININGSIH**

**15.860.0136**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Remaja di SMA Panca Budi Medan*

Nama : Rizka Hardiningsih  
NPM : 15.860.0136  
Bagian : Psikologi Perkembangan

Disetujui Oleh

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Irna Minauli, M.Si, Psikolog

  
Andy Chandra, M.Psi, Psikolog

Mengetahui

Ka. Bagian

Dekan

  
Dinda Permatasari Hrp, M.Psi, Psikolog

  
Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi

Tanggal Sidang: 10 Februari 2020

**DIPERTAHANKAN DIDEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS  
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA DAN DITERIMA UNTUK  
MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT GUNA MEMPEROLEH  
DERAJAT SARJANA (S1) PSIKOLOGI**

**Pada Tanggal**

**10 Februari 2020**

**MENGESAHKAN  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

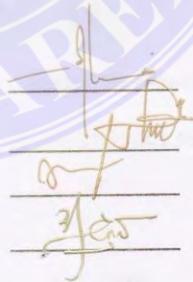
**DEKAN**

**Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi**

**DEWAN PENGUJI**

**TANDA TANGAN**

- 1. Farida Hanum Siregar, S.Psi, M.Psi**
- 2. Istiana, S.Psi, M.Pd, M.Psi**
- 3. Dra. Irna Minauli, M.Si, Psikolog**
- 4. Andy Chandra, M.Psi, Psikolog**



## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 07 Februari 2020



Rizka Hardiningsih

158600136

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rizka Hardiningsih
NPM	: 158600136
Program Studi	: Psikologi
Fakultas	: Psikologi
Jenis Karya	: Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Gambaran Kecandan Bermain *Game Online* Berdasarkan Skala *Young Internet Addiction Test (IAT)* pada Remaja di SMA Panca Budi Medan**

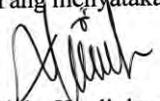
Beserta perangkat yang ada (jika di perlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal: 07 Februari 2020

Yang menyatakan

  
Rizka Hardiningsih

## ABSTRAK

### GAMBARAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* BERDASARKAN SKALA *YOUNG INTERNET ADDICTION TEST (IAT)* PADA REMAJA DI SMA PANCA BUDI MEDAN

Oleh:

**RIZKA HARDININGSIH**

**NPM: 15.860.0136**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* Berdasarkan Skala *Young Internet Addiction Test (IAT)* pada remaja di SMA Panca Budi Medan. Subjek penelitian ini berjumlah 201 orang yang dipilih berdasarkan teknik insidental sampling. Penelitian ini berjenis deskriptif. Pengumpulan data menggunakan skala *Internet Gaming Disorder* dari Young (2001) yaitu *salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, dan neglect of social life*. Teknik analisis data menggunakan analisis univariat berupa distribusi frekuensi. Hasil yang didapat adalah tingkatan *IGD* remaja SMA Panca Budi yang tergolong ringan dengan nilai rata-rata 33,57. Persentase remaja yang terindikasi *IGD* sebesar 60,2% dan yang tidak terindikasi sebesar 39,8%. Sebanyak 96 remaja laki-laki (78,6%) terindikasi *IGD* dan remaja perempuan 25 orang (31,6%) terindikasi *IGD*. Usia yang terindikasi *IGD* paling banyak adalah 16 tahun 57,26%. Status sosial ekonomi orang tua terbanyak berada di tingkat menengah 94 orang (62,2%). Bermain *game* pertama kali pada usia 6-12 tahun 127 orang (63,2%). Bermain *game* selama 0-30 jam/minggu 92 orang (54,1%). Jika ditinjau dari segi uang kuota internet yang dihabiskan perbulan rata-rata adalah Rp 51.000-Rp 100.000 ada 112 remaja (55,7%). Remaja yang terindikasi *IGD* rata-rata tersedia *WiFi* di rumah 67 remaja (59,6%). Remaja yang terindikasi *IGD* rata-rata yang tinggal bersama kedua orang tua 100 remaja (58,4%).

**Kata Kunci:** Kecanduan Bermain *Game Online*, Skala *Young Internet Addiction Test (IAT)*, Demografis, Remaja

## ABSTRACT

*The purpose of this research is to describe online gaming addiction in adolescent based on Young Internet Addiction Test (IAT) Scale. Samples that used in this research are 201 respondents selected with incidental sampling technique. This research is a descriptive research. The data collected with Internet Gaming Disorder Scale from Young (2017) consisted salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, and neglect of social life. Data analysing technique used univariate analysis of frequency distribution. The result from this research is adolescents IGD from SMA Panca Budi relatively mild with 33,57 point average. There are 60,2% adolescent that indicated with IGD and 39,8% adolescent that unindicated with IGD. There are 96 adolescent male (78,6%) indicated with IGD and 25 adolescent female indicated with IGD. The highest frequency of IGD come from 16 years old (55,7%) indicated with IGD and 162,2% hat indicated come from middle level sosioeconomic status. 127 adolescents (63,2%) that indicated with IGD start play online game from 6-12 years old. Respondents start play online games for 0-30 hours per week. 112 adolescents spend IDR 51.000-IDR 100.000 for internet so they can play online game. 59,6% adolescents are indicated to be addicted with home WiFi. 58,4% respondents that indicated to be addicted are lived with both their parents.*

**Keyword:** *Internet Gaming Disorder, Young Scales Internet Addiction Test (IAT), Demographic, Adolescents*

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* Berdasarkan Skala *Young Internet Addiction Test (IAT)* pada Remaja di SMA Panca Budi Medan”.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan proposal ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yayasan Haji Agus Salim Universitas Medan Area.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M. Eng, MSc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Ibu Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Dinda Permatasari Harahap, M.Psi, Psikolog selaku Kepala Bagian Psikologi Perkembangan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
5. Ibu Dra. Irna Minauli, M.Si, Psikolog selaku dosen pembimbing I yang selalu teliti dalam membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Andy Chandra, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar dan memberikan arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Farida Hanumm Siregar, S.Psi, M.Psi selaku ketua sidang.
8. Ibu Istiana, S.Psi, M.Pd, M.Psi selaku sekretaris sidang.
9. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membimbing dan memberikan peneliti ilmu yang bermanfaat.
10. Seluruh staf administrasi dan karyawan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan bantuannya.
11. Mama dan papa terima kasih atas segala dukungan, kasih sayang dan kebutuhan yang diberikan, skripsi ini dipersembahkan buat mama dan papa.
12. Hardiyantina Sambo, Harrie Artha Frenliedo, Zuan Anazmi Rambe dan Law Fanitra Siagian selaku teman-teman yang telah membantu dan memberi dukungan dalam mengerjakan skripsi.
13. Dawai, Piroh, Kak Rika, Kak Rizza, Wahda, Desi, Kiswa, EXBID, dan seluruh teman-teman Kelas B Stambuk 15 Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
14. Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah SMA Panca Budi Medan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di SMA Panca Budi Medan.
15. Siswa siswi SMA Panca Budi Medan terima kasih atas partisipasi dan waktunya dalam mengisi skala penelitian.
16. Kepada seluruh member EXO dan X1 yang telah memberi semangat dan motivasi untuk mencapai cita-cita, mari bersama-sama berjalan di jalan penuh bunga.

17. Semua pihak yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Medan, 07 Februari 2020

Rizka Hardiningsih

15.860.0136



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
1. Manfaat Teoritis.....	11
2. Manfaat Praktis.....	11
<b>BAB II: TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Remaja.....	12
1. Pengertian Remaja.....	12
2. Ciri-ciri Remaja.....	13
3. Tugas Perkembangan Remaja.....	17
B. <i>Internet Addiction Test (IAT)</i> .....	18
1. Perkembangan <i>Internet Addiction Test (IAT)</i> .....	18
2. Subtipe <i>Internet Addiction</i> .....	22
C. Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	23
1. Pengertian Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	23

2. Faktor-faktor Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	25
3. Karakteristik Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	26
4. Aspek-aspek Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	29
5. Katergorisasi Tingkatan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> ..	31
6. Faktor Risiko Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	31
D. Kerangka Konseptual.....	35
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
A. Tipe Penelitian.....	36
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	36
C. Definisi Operasional Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	36
D. Subjek Penelitian.....	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	38
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Validitas dan Reliabilitas.....	40
1. Validitas.....	40
2. Reliabilitas.....	40
H. Analisis Data.....	41
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Orientasi Kancan Penelitian.....	42
B. Persiapan Penelitian.....	43
1. Persiapan Administrasi.....	43
2. Persiapan Alat Ukur.....	43
C. Pelaksanaan Penelitian.....	45
1. Hasil Uji Coba Skala <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	46
2. Reliabilitas Skala <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	47
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	47
1. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	47
2. Analisis Data.....	49
E. Pembahasan.....	56

**BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan.....62  
B. Saran.....64  
**DAFTAR PUSTAKA.....66**



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> <i>Internet Addiction Diagnostic Questionnaire (IADQ)</i> .....	19
<b>Tabel 3.1</b> Distribusi Skala Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	39
<b>Tabel 4.1</b> Distribusi Aitem Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	45
<b>Tabel 4.2</b> Penyebaran Butir-butir Skala IGD Setelah Uji Coba.....	46
<b>Tabel 4.3</b> Tabel Mean Empirik dari <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	48
<b>Tabel 4.4</b> Distribusi Frekuensi Status <i>IGD</i> Responden.....	49
<b>Tabel 4.5</b> Distribusi Frekuensi <i>IGD</i> dengan Jenis Kelamin.....	50
<b>Tabel 4.6</b> Distribusi Frekuensi Status <i>IGD</i> dengan Usia.....	50
<b>Tabel 4.7</b> Distribusi Frekuensi Status <i>IGD</i> dengan Status Sosial Ekonomi Orang Tua.....	51
<b>Tabel 4.8</b> Distribusi Frekuensi Status <i>IGD</i> dengan Usia Pertama Bermain Game.....	52
<b>Tabel 4.9</b> Distribusi Frekuensi Status <i>IGD</i> dengan Durasi Bermain <i>Game</i> <i>Online</i> Responden.....	53
<b>Tabel 4.10</b> Distribusi Frekuensi Status <i>IGD</i> dengan Kuota Internet Perbulan Responden.....	54
<b>Tabel 4.11</b> Distribusi Frekuensi Status <i>IGD</i> dengan Layanan <i>WiFi</i> di Rumah Responden.....	55
<b>Tabel 4.12</b> Distribusi Frekuensi Status <i>IGD</i> dengan Keterangan Tempat Tinggal Responden.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A** : Alat Ukur Penelitian
- Lampiran B** : Sebaran Data Penelitian Skala *IGD*
- Lampiran C** : Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran D** : Analisis Demografi
- Lampiran E** : Surat Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, internet merupakan suatu hal yang menjadi suatu kebutuhan pokok, baik itu untuk orang dewasa maupun anak-anak. Di Indonesia, para pengguna internet terus meningkat setiap tahunnya. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menyatakan bahwa pengguna internet sebanyak 143,26 juta atau 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia. APJII juga memisahkan pengguna internet berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, level ekonomi, dan berdasarkan wilayah ([www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)).

Sejalan dengan hasil survey yang dilakukan APJII pada tahun 2017, dapat dilihat pengguna internet berdasarkan usia dengan persentase terbesar ada pada kelompok usia 19-34 tahun sebesar 49,52%, kelompok kedua usia 35-54 tahun sebesar 29,55%, kelompok ketiga usia 13-18 tahun dengan persentase 16,68% dan kelompok terakhir berusia >54 tahun sebesar 4,24%.

Angka-angka tersebut dapat terbilang fantastis. Melihat bagaimana maraknya penggunaan internet di Indonesia maka sangat penting untuk mendapatkan perhatian khusus terkait permasalahan-permasalahan yang akan muncul mengingat sebagian besar pengguna didominasi oleh penduduk berusia muda dan produktif ([www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)).

Penelitian yang dilakukan oleh *MarkPlus Insight* kepada para pengguna internet pada tahun 2014, menunjukkan sebanyak 30% pengguna

internet berusia 15-34 tahun di Indonesia mengakses internet setiap hari hingga 3 jam. Internet tidak hanya menyajikan berbagai informasi saja, namun juga bisa digunakan sebagai media untuk melakukan aktivitas menyenangkan seperti bermain *game online* ([www.markplusinc.com](http://www.markplusinc.com)).

Chandra (dalam Aini 2006) menggolongkan aktivitas-aktivitas internet antara lain, *email*, *fun activities*, dan *information utility*. Aktivitas kesenangan (*fun activities*) yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: *online* untuk bersenang-senang, klip *video* atau audio, pesan singkat (SMS), mendengarkan atau mengunduh musik, bermain *game*, atau *chating*. *Fun activities* membawa *game online* menjadi aplikasi kelima yang banyak digunakan setelah *email*, *internet messenger*, situs jejaring sosial, dan *search engine*.

Kecanduan dalam menggunakan internet dan kecanduan bermain *game online*, merupakan sesuatu hal yang berbeda topiknya. Jika candu akan internet, seseorang biasanya berlayar pada situs-situs jejaring sosial, *web*, dan *blog*. Sedangkan para pecandu *game online*, hanya membuka dan memainkan situs-situs *game* yang bersifat *online*.

Survey pada 1011 pemain *game* yang dilakukan oleh *DailySocial* (2017) dengan tema *Gaming Gears & Gadgets*, ingin mengetahui berapa banyak jam yang dihabiskan oleh para *gamers* dalam seminggu untuk bermain *game*. Hasil yang didapatkan adalah sebanyak 35,31% dari 1011 responden menghabiskan waktu 1 hingga 4 jam dalam seminggu. Pada urutan kedua ada 4-16 jam sebanyak 24,43%, di urutan ketiga dan keempat

dinamakan *hardcore gamers* karena menghabiskan 16-48 jam dan > 48 jam dalam seminggu sebesar 20% ([www.dailysocial.id](http://www.dailysocial.id)).

Bermain *game online* dapat menyita banyak waktu. Seorang pecandu *game online* akan mengabaikan waktu untuk aktivitas mereka yang lainnya, seperti makan, istirahat, bekerja atau belajar. Salah satu kasus di Korea Selatan yang sangat disayangkan adalah seorang bayi meninggal dunia karena ditinggal kedua orang tuanya untuk bermain *game* selama 10 jam setiap hari (Young, 2009). Lalu ada remaja di Rusia yang meninggal dunia karena asik bermain *game online* selama 22 hari berturut-turut (Kristie dalam Liasna, 2017).

Menurut Spekman, dkk. (2013), *gaming addiction* mengacu pada individu yang bermain *video game* untuk waktu yang lama. Dunia ilmiah masih memperdebatkan definisi dan batasan kecanduan *game*. Menurut pemaparan WHO (2018), kecanduan *game* sudah dikatakan sebagai gangguan mental, gangguan ini dinamai sebagai *gaming disorder*. *Gaming disorder* ini telah dimasukkan dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Pola dari perilaku tersebut dapat dilihat dari intensitas yang dapat menghasilkan distress yang ditandai dengan kerusakan dalam fungsi keluarga, sosial, pendidikan atau pekerjaan ([www.who.int](http://www.who.int)).

Menurut *American Psychiatric Association (APA)*, (2013), dalam buku *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)* mengatakan bahwa kecanduan *game online (Internet Gaming Disorder)* merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan *game*, sering kali dengan pemain lain, yang mengarah pada

gangguan atau *distress* yang signifikan secara klinis, sebagaimana ditunjukkan 5 dari 9 gejala dalam periode waktu 12 bulan.

Young (2017) menerbitkan buku manual mengenai *Internet Addiction Test (IAT)* yang di dalamnya terdapat aspek-aspek kecanduan seseorang untuk *online* berdasarkan referensi dari DSM-IV. Para penelitipun sepakat bahwa kecanduan internet merupakan sindrom kecanduan yang sangat mirip dengan *compulsive control disorder*, yakni dimana di dalamnya terdapat *Gambling Addiction*, *Internet Addiction Disorder*, dan *Internet Gaming Disorder* dengan beberapa aspek yaitu, *salience*, *excessive use*, *neglect work*, *anticipation*, *lack of control* dan *neglect of social life*.

Penelitian di beberapa negara Asia menunjukkan bahwa lebih dari 10% pengguna internet menggunakan *online game*. Di Cina, 10% dari total 30 juta jiwa pemain *game online* dinyatakan terindikasi *IGD* (Young, 2009). Lalu seiring berjalannya waktu membuat akses internet di Indonesia semakin baik dan semakin banyaknya para pengguna *game online* membuat kasus kecanduan bermain *game online (internet gaming disorder)* pada pelajar di Indonesia mencapai 10,15% (Jap *et al.*, 2013).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa remaja lebih rentan terhadap kecanduan bermain *game online (internet gaming disorder)*. Di Amerika Serikat sebanyak 90% anak muda bermain *game (offline maupun online)*, 88% berusia 8-18 tahun dan 15% diantara anak muda tersebut terindikasi *IGD* (Liasna, 2017).

Siregar (2013) melakukan penelitian pada mahasiswa laki-laki Fakultas Kedokteran USU lalu hasil yang didapatkan adalah 14,3%

mahasiswa laki-laki disana mengalami kecanduan bermain *game online*. penelitian lain yang dilakukan di Surakarta oleh Putri (2012) mendapatkan hasil 17 dari 35 orang remaja dikatakan kecanduan bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2018) melihat tingkatan kecanduan remaja pada *game online*, didapatkan hasil bahwa responden yang memiliki tingkat kecanduan berat sebanyak 42 responden (54,5%) dan tingkat kecanduan ringan sebanyak 35 responden (45,5%).

Penelitian selanjutnya adalah Liasna (2017) yang melihat bagaimana gambaran adiksi *online game* pada remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan lalu mendapatkan hasil demografis yaitu 17 remaja dinyatakan adiksi *online game* dengan seluruhnya remaja laki-laki (100%) berusia 19 tahun (29,4%) dengan uang saku > Rp 500.000/bulan (41,2%). Secara keseluruhan remaja yang bermain *game online* terbanyak tinggal bersama kedua orang tua (77,7%), usia pertama bermain *game online* paling banyak > 10 tahun (64,7%) dan terakhir layanan warnet yang sering digunakan adalah paket 5 jam (38,4%).

Dari hasil penelitian-penelitian di atas, nampaknya remaja lebih rentan terhadap kecanduan *game online* sehingga peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian ini. Selanjutnya peneliti mewawancarai seorang remaja yang bersekolah di SMA Panca Budi Medan. Remaja laki-laki ini berinisial D dan duduk di bangku SMA kelas 12.

“Aku suka main *game*, kak. Sekarang lagi sering main *game* PUBG bareng temen. Biasanya mainnya pas istirahat, tapi di kelas kadang juga main. Aku masih main *game* yang lain juga sih. Aku sehari biasanya bisa berapa lama ya... mungkin sekitar 5 jam satu hari, yang jelas sehari pasti ada main. Di rumah aku pakai *WiFi* kak, tapi kadang lemot, jadi aku boros kuota juga. Aku pakai kuota bisa sampai Rp 100.000 perbulan. Aku udah main *game* dari kecil kak, PS dulu, terus *game* di komputer, baru ke *game online* di hp.” (Wawancara tanggal 05 Desember 2018).

Jika dilihat dalam kehidupan sehari-hari sering kita menjumpai orang-orang yang sedang asyik bermain *game online* akan mengabaikan sekelilingnya dan hanya berfokus pada layar ponselnya. Tidak jarang juga kita melihat para pemain *game* ini bermain dengan duduk sendiri dengan menggunakan *headset* sehingga dia dapat berfokus tanpa ada yang menggangukannya. Bermain *game* disaat guru sedang menjelaskan pelajar juga sering terjadi. Orang-orang yang sering melakukan hal seperti ini akan menimbulkan kebiasaan yang buruk bagi hidup mereka. Bimo (dalam Ulfa 2017) mengatakan bahwa cara membentuk perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan yaitu membiasakan diri untuk berperilaku yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Dapat dicontohkan jika seseorang terbiasa bermain *game online* sehingga terbentuklah perilaku tersebut yang akhirnya dapat menyebabkan kecanduan pada *game online* itu sendiri.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi yang dilakukan pada remaja di SMA Panca Budi Medan, peneliti melihat ada remaja yang duduk sendiri di kursi belakang kelas. Remaja laki-laki tersebut tidak ikut bermain bersama teman-temannya, remaja tersebut juga menggunakan *headset*. Peneliti juga melihat adanya remaja yang bermain *game* sambil

berjalan menuruni anak tangga pada jam istirahat, hal ini sungguh sangat membahayakan remaja tersebut. Lalu peneliti juga melihat adanya remaja yang bermain *game* di tengah kegiatan belajar mengajar, hal ini terlihat dari layar ponsel remaja tersebut.

Liasna (2017) mengatakan bahwa para pecandu *online game* akan mengabaikan waktu makan dan waktu istirahat mereka untuk memperbanyak waktu bermain, para pecandu juga beranggapan bahwa kehidupan nyata kurang memuaskan, mereka akan mengurangi interaksi sosial di kehidupan nyata dan hanya berinteraksi dengan orang-orang yang mereka anggap baik saja. Lalu hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2018) adalah responden biasanya bermain *game* hampir disetiap kesehariannya dengan menggunakan *gadget*, di kelas pada saat dosen menjelaskan materi pelajaran maupun saat jam istirahat.

Berdasarkan latar belakang fenomena, wawancara, observasi dan hasil penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas, peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian ini mengenai “Gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* Berdasarkan Skala *Young Internet Addiction Test (IAT)* pada Remaja di SMA Panca Budi Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penelitian dan litelatur yang telah peneliti telaah pada penelitian sebelumnya, penelitian dengan “Gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* Berdasarkan Skala *Young Internet Addiction Test (IAT)* pada Remaja di SMA Panca Budi Medan” dengan beberapa penelitian sebelumnya:

1. Liasna (2017) dengan penelitian yang berjudul “Gambaran Adiksi *Online Game* pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan Medan”. Penelitian ini memiliki tujuan umum untuk melihat bagaimana gambaran adiksi *online game* pada remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan khusus, yaitu untuk melihat faktor psikososial pada remaja yang adiksi *online game* dan mengetahui karakteristik demografis pada remaja yang adiksi *online game*. Didapatkan hasil bahwa presentase adiksi *online game* pada remaja di Kelurahan Padan Bulan, Medan sebanyak 100% didominasi oleh jenis kelamin laki-laki, siswa SMA/setara, uang saku lebih dari Rp 500.000/bulan dan tinggal bersama kedua orangtuanya. Motivasi bermain terbanyak yaitu sebagai sarana bersantai, layanan warnet yang sering digunakan yaitu 5 jam dan jenis *game* yang banyak dimainkan yaitu MMORPG.
2. Lumbangaol (2012) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Hasil dari penelitian ini adalah mayoritas pemain adalah laki-laki, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah permainan strategi. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik.

3. Rahman (2018) dengan judul Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan *Game Online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan remaja *game online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah tingkat kecanduan *game online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur adalah berat sebesar 42 responden (54,5%).
4. Guno (2018) dengan judul penelitian Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan atau menggambarkan perilaku anak usia sekolah di wilayah Kecamatan Magetan yang kecanduan *game online*. Hasil yang didapatkan meliputi alasan bermain karena ingin berinteraksi dengan teman, permainan *game online* yang paling banyak dimainkan adalah Dota 2 termasuk jenis permainan MMOBA (*Massively Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan sub kategori MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*). Diketahui bahwa responden bermain sekitar 20 jam dan 23 jam dalam seminggu, rata-rata responden yang kecanduan bermain *game online* berusia 11 tahun sebanyak 50%. Anak di Wilayah Kecamatan Magetan yang kecanduan permainan *game online* mengalami masalah keluarga dan sosial sebanyak 41,6%.

### C. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar penelitian menjadi terarah, fokus dan tidak menyimpang dari sasaran. Peneliti memberi batasan pada kecanduan bermain *game online* pada remaja di SMA Panca Budi Medan. Adapun instrumen untuk mengukur kecanduan bermain *game online* menggunakan skala *internet gaming disorder* dari Young (2017) dan peneliti juga ingin melihat bagaimana gambaran demografis kecanduan bermain *game online* pada remaja di SMA Panca Budi Medan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana gambaran kecanduan bermain *game online* berdasarkan Skala Young *Internet Addiction Test (IAT)* pada remaja di SMA Panca Budi Medan”, dilihat berdasarkan:

1. Gambaran secara umum mengenai persentase dan tingkatan kecanduan bermain *game online*.
2. Karakteristik Demografis berdasarkan jenis kelamin, usia, dan status sosial ekonomi.
3. Faktor psikososial yang dilihat berdasarkan usia pertama bermain *game*, durasi bermain *game* per minggu, kuota internet per bulan, persediaan layanan *WiFi* dan keterangan tempat tinggal.

### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana gambaran secara umum kecanduan bermain *game online* berdasarkan Skala Young *Internet Addiction Test (IAT)* pada

remaja di SMA Panca Budi Medan, dilihat berdasarkan persentase dan tingkatan kecanduan bermain *game online*, karakteristik demografis yang terdiri atas jenis kelamin, usia dan status sosial ekonomi, serta berdasarkan faktor psikososial yang terdiri atas usia pertama saat bermain *game*, durasi bermain *game* perminggu, kuota internet perbulan, persediaan layanan *WiFi* di rumah dan keterangan tempat tinggal.

## F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan sumbangan pengetahuan dalam psikologi perkembangan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada orang tua agar lebih memperhatikan perilaku anak untuk membatasi mereka bermain *game online*.

#### b. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong remaja menjadi kecanduan bermain *game online*, sehingga faktor-faktor tersebut dapat dijadikan gambaran agar dapat melakukan kegiatan yang lebih positif supaya nantinya tidak akan merugikan diri sendiri maupun orang lain.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Remaja

##### 1. Pengertian Remaja

Remaja atau istilah lainnya *adolescence* berasal dari kata *adolescere* yang berarti “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Masa remaja dimulai dari 12 tahun sampai 21 tahun. (Hurlock, 1980).

Menurut Piaget, masa remaja secara psikologis adalah usia dimana individu menjadi berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Usia dimana anak tidak lagi merasa bahwa di bawah tingkatan orang-orang yang lebih tua, melainkan dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak (dalam Hurlock, 1980).

Masa remaja dikatakan sebagai suatu masa yang berbahaya, karena pada periode ini seseorang meninggalkan tahap kehidupan anak-anak untuk menuju tahap selanjutnya yaitu tahap kedewasaan. Masa ini dirasakan sebagai suatu masa krisis karena belum adanya pegangan, sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan. Pada waktu ini remaja memerlukan bimbingan, terutama dari orang tuanya (Soerjono dalam Holilurrohman, 2013).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah orang muda yang berusia 12-21 tahun, dimana individu

menjadi berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa berada di bawah tingkatan orang-orang yang lebih tua dari remaja, dan usia yang dianggap masa berbahaya karena belum adanya pegangan untuk melanjutkan tahap perkembangan sedangkan kepribadiannya terus berkembang.

## 2. Ciri-ciri Masa Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Sebagaimana Hurlock (1980) memaparkan ciri-ciri masa remaja, yaitu:

### a. Masa remaja sebagai periode yang penting.

Masa remaja dikatakan periode yang penting karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku. Masa remaja juga menjadi penting karena pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan adalah lagi karena akibat psikologis.

### b. Masa remaja sebagai periode peralihan.

Pada periode peralihan, apa yang terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang. Dalam setiap periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak-anak dan juga bukan orang dewasa. Status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda

dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan.

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama masa awal remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun maka perubahan sikap dan perilaku menurun juga.

Ada beberapa perubahan yang sama yang hampir universal, antara lain, meningkatnya emosi, perubahan minat dan pola perilaku, sikap ambivalen terhadap setiap perubahan, perubahan tubuh, minat dan peran.

d. Masa remaja sebagai masa mencari identitas.

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya.

Salah satu cara untuk mencoba mengangkat diri sendiri sebagai individu adalah dengan menggunakan simbol status dalam bentuk mobil, pakaian dan pemilikan barang-barang lain yang mudah dilihat. Dengan cara ini, remaja menarik perhatian pada diri sendiri dan agar dipandang sebagai individu, sementara pada saat yang sama remaja mempertahankan identitas dirinya terhadap kelompok sebaya.

e. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan.

Banyak anggapan populer tentang remaja yang mempunyai arti yang bernilai, dan sayangnya banyak diantaranya yang bersifat negatif. Anggapan strootip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

f. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik.

Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca berwarna merah jambu. Remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang remaja inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistik ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja. Semakin tidak realistik cita-cita remaja semakin remaja menjadi marah. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau remaja tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri.

g. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja semakin menjadi gelisah untuk meninggalkan strootip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah

cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

h. Masa remaja sebagai usia bermasalah.

Masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun perempuan. Terdapat dua alasan bagi kesulitan itu. Pertama, sepanjang masa kanak-kanak, masalah anak-anak sebagian diselesaikan oleh orang tua dan guru-guru, sehingga kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. Kedua, karena para remaja merasa diri mandiri, sehingga remaja ingin mengatasi masalahnya sendiri, menolak bantuan orang tua dan guru-guru.

Karena ketidakmampuan remaja untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang remaja yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan remaja.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri masa remaja adalah sebagai periode yang penting, peralihan, perubahan, usia bermasalah, masa mencari identitas diri, menimbulkan ketakutan, tidak realistis dan sebagai ambang masa dewasa.

### 3. Tugas Perkembangan Remaja

Berikut tugas remaja menurut Havighurst (dalam Hurlock, 1980):

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- c. Menerima keadaan fisik dan menggunakan tubuh secara efektif.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.
- f. Mempersiapkan karir ekonomi.
- g. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- h. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

William dalam Yusuf (2006), menjabarkan beberapa tugas perkembangan pada masa remaja:

- a. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang menjadi otoritas.
- c. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain baik secara individual maupun kelompok.
- d. Menemukan manusia model untuk dijadikan identitasnya.
- e. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.

- f. Memperkuat kemampuan mengendalikan diri atas dasar prinsip atau falsafah hidup.
- g. Mampu meninggalkan masa kanak-kanaknya.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan remaja adalah mencapai hubungan baru dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial, menerima keadaan fisik, berperilaku sosial yang bertanggung jawab, mencapai kemandirian emosional, mempersiapkan karir, mempersiapkan perkawinan, memperoleh nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk mengembangkan ideologi, mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, menemukan manusia model untuk identitasnya, mampu mengendalikan diri dan mampu meninggalkan masa kanak-kanaknya.

## **B. *Internet Addiction Test (IAT)***

### **1. Perkembangan *Internet Addiction Test (IAT)***

Pada tahun 1995 Dr. Kimberly Young pertama kali mengidentifikasi adiksi penggunaan internet sebagai gangguan psikologis. Sejak penelitian awal yang dilakukan Young dan peneliti lainnya telah mengklasifikasikan berbagai cara yang menyebabkan kecanduan internet berdampak negatif pada kehidupan penggunanya.

Studi awal menunjukkan penggunaan internet yang ringan hingga kompulsif dapat menyebabkan isolasi sosial dan depresi, kesulitan hubungan dan perselisihan perkawinan, kegagalan akademik di kalangan siswa, dan masalah yang terkait dengan pekerjaan seperti berkurangnya produktivitas dan kehilangan pekerjaan (Case & Young, 2001).

Para peneliti menyamakan kecanduan internet (*internet addiction*) dengan sindrom kecanduan yang mirip dengan gangguan kontrol impuls pada Skala I Axis dalam DSM dan memanfaatkan berbagai bentuk kriteria berbasis DSM-IV untuk mendefinisikan kecanduan internet. Dari semua referensi dalam DSM, *Pathological Gambling* dianggap paling mirip dengan fenomena ini. *Internet Addiction Diagnostic Questionnaire (IADQ)* dikembangkan sebagai instrumen skrining awal yang digunakan untuk diagnosis (Young, 1998). Kuesioner di bawah ini mengkonseptualisasikan pola yang terkait dengan *Internet Addiction Test*:

**Tabel 2.1**  
***Internet Addiction Diagnostic Questionnaire (IADQ)***

<b><i>Internet Addiction Diagnostic Questionnaire</i></b>	
1.	Apakah anda merasa terpreokupasi dengan internet (memikirkan tentang kegiatan <i>online</i> sebelumnya atau sesi <i>online</i> yang akan datang)?
2.	Apakah anda merasakan kebutuhan untuk menggunakan internet dalam waktu yang lebih lama untuk mencapai kepuasan?
3.	Apakah anda melakukan upaya berulang-ulang yang semuanya gagal untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet?
4.	Apakah anda merasa gelisah, suasana perasaan anda berubah-ubah, depresi, atau mudah tersinggung ketika mencoba mengurangi atau menghentikan penggunaan internet?
5.	Apakah anda <i>online</i> lebih lama daripada yang awalnya anda inginkan?
6.	Apakah anda meghadapi risiko kehilangan hubungan yang signifikan, pekerjaan atau peluang pendidikan atau karier akibat internet?
7.	Pernahkah anda membohongi anggota keluarga, terapis, atau orang lain untuk menutupi keterlibatan anda dengan internet?
8.	Apakah anda menggunakan internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau meredakan suasana perasaan disforik (misalnya, merasa tidak berdaya, merasa bersalah, cemas, depresi)?

Peserta tes harus mempertimbangkan penggunaan komputer/internet yang tidak penting, seperti untuk penggunaan yang terkait dengan non-bisnis atau non-akademis, selama periode enam bulan. Subjek dianggap 'tergantung' ketika menyetujui 5 atau lebih pertanyaan dan berisiko menjadi ketergantungan ketika menyetujui 3-4 pertanyaan. *IADQ* digunakan dalam penelitian yang meneliti prevalensi kecanduan internet lintas budaya. Young menemukan Cronbach Alpha mengukur konsisten internal antara 0,60-0,72.

Ciri-ciri terkait kecanduan internet, di luar yang termasuk dalam *IADQ*, termasuk penggunaan internet berlebihan secara rutin, pengabaian tugas rutin atau tanggung jawab hidup, isolasi sosial, dan merahasiakan tentang aktivitas *online*, atau tiba-tiba menuntut privasi dari teman atau keluarga ketika *online*. sementara *IADQ* menyediakan sarana mengkonseptualisasikan pengguna internet yang patologis atau adiktif, tanda-tanda peringatan ini seringkali dapat ditutupi oleh norma-norma budaya yang memperkuat penggunaan *online*. bahkan ketika klien memenuhi semua kriteria, tanda-tanda ini dapat dirasionalisasikan sebagai "Saya membutuhkan ini untuk pekerjaan saya" atau "Ini hanya mesin" ketika pada kenyataannya internet dapat menyebabkan masalah yang signifikan dalam kehidupan penggunanya. Dengan demikian, evaluasi yang berfokus pada dampak negatif penggunaan internet menyebabkan pengguna lebih indikatif dari penggunaan bermasalah daripada yang hanya berfokus pada penggunaan internet secara keseluruhan.

Beard dan Wofl (dalam Young, 2017) lebih lanjut memodifikasi kriteria diagnostik Young, merekomendasikan lima kriteria pertama diperlukan untuk diagnosis kecanduan internet, karena kriteria ini dapat dipenuhi tanpa ada gangguan dalam fungsi sehari-hari si pengguna. Juga direkomendasikan bahwa setidaknya satu dari tiga kriteria terakhir (kriteria 6, 7, dan 8) diperlukan dalam mendiagnosis kecanduan internet. Alasan tiga terakhir dipisahkan dari yang lain adalah karena fakta bahwa kriteria ini berdampak pada kemampuan pengguna internet patologis untuk mengatasi dan berfungsi (masing-masing mewakili masalah depresi, cemas, dan melarikan diri), dan juga dampak interaksi dengan yang lain (misalnya, signifikan hubungan, pekerjaan, tidak jujur dengan orang lain).

Memperluas pada *IADQ*, item untuk *IAT* diambil dari penelitian sebelumnya yang mengeksplorasi berbagai aspek perilaku *online* dan karakteristik profil yang membedakan pengguna *online* 'normal' dari pengguna *online* kompulsif (misalnya penelitian yang dilakukan oleh Greenfield, 1999; Griffith, 1996; Morahan, 1997; Young, 1997a, 1997b, 1998, 1999).

Penelitian telah menemukan bahwa *IAT* adalah ukuran yang dapat diandalkan yang mencakup karakteristik kunci dari penggunaan internet yang bermasalah. Tes ini mengukur tingkat keterlibatan klien dengan komputer dan mengklasifikasikan perilaku kecanduan dalam hal gangguan ringan, sedang atau berat. *IAT* adalah instrumen pengujian yang diterima dan divalidasi di seluruh dunia, dan dapat digunakan dalam pengaturan

rawat jalan dan rawat inap dan disesuaikan dengan kebutuhan pengaturan klinis tertentu.

*IAT* mengukur tingkat keparahan dari penggunaan kompulsif internet untuk orang dewasa dan remaja. *IAT* dirancang untuk diberikan kepada pengguna internet yang sering menggunakan teknologi ini. Mungkin sulit bagi individu untuk secara akurat merefleksikan penggunaan internet mereka dengan pertanyaan-pertanyaan umum, akan lebih tepat untuk mengelola *IAT* kepada siapa saja yang telah mengindikasikan bahwa mereka telah menggunakan internet dalam seminggu terakhir, untuk menyaring keberadaan perilaku internet yang adiktif.

Kuesioner *IAT* yang terdiri dari 20 item mengukur karakteristik dan perilaku yang terkait dengan penggunaan internet secara kompulsif yang termasuk pelarian dan ketergantungan. Pertanyaan juga menilai masalah yang terkait dengan fungsi pribadi, pekerjaan, dan sosial yang berasal dari penggunaan internet.

## 2. Subtipe *Internet Addiction*

Ada beberapa jenis subtipe *internet addiction* (Young dalam Rangkuti, 2017), yaitu:

### a. *Information overload*

Mengacu pada *web surfing* atau mencari data dari internet. Sebesar 84% pengguna internet melakukan pencarian di *Google*, *Yahoo*, *MNS*. Rata-rata waktu yang digunakan selama 40 menit. Seluruh individu dapat

mengakses jutaan halaman internet, cukup banyak yang melakukan *browsing* berlebihan.

b. *Online gaming addiction*

Kecanduan pada bermain *game computer* dengan pemain *game* lainnya yang dihubungkan dengan internet.

c. *Net compulsions*

Kecanduan pada situs perjudian, belanja dan perdagangan *online*.

d. *Cyber-Relational addiction*

Individu mengalami kecanduan terhadap *chat rooms*, *IM*, atau situs hubungan pertemanan yang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap hubungan *online*. Teman *online* lebih penting bagi individu dalam kehidupannya.

e. *Cybersexual addiction*

Individu mengalami candu *cybersex* atau pornografi melalui internet.

Disimpulkan bahwa yang merupakan subtype *internet addiction* antara lain, *information overload*, *online gaming addiction*, *net compulsions*, *cyber-relational addiction*, dan *cybersexual addiction*.

## C. Kecanduan Bermain *Game Online*

### 1. Pengertian Kecanduan Bermain *Game Online*

*Game online* merupakan memainkan permainan yang terhubung ke jaringan internet. Menurut Kin, dkk. (dalam Anhar, 2014) *game online* merupakan *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Griffiths & Meresith menjelaskan bahwa beragam *game*

diciptakan dan dimainkan oleh orang yang bahkan tidak kenal di dunia nyata. *Game online* mungkin lebih bermasalah untuk individu yang ‘berisiko’ daripada *game offline* (dalam Kuss & Griffiths, 2012).

Kecanduan *game* kini telah ditetapkan sebagai gangguan mental. Menurut WHO, gangguan ini disebut sebagai ‘*gaming disorder*’. *Gaming disorder* didefinisikan dalam revisi ke-11 *International Classification of Diseases* (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan (‘*digital gaming*’ atau ‘*video gaming*’) yang ditandai oleh gangguan kontrol atas *game*, meningkatkan prioritas yang diberikan untuk bermain *game* alih-alih aktivitas lainnya. *Game* lebih diutamakan daripada minat dan aktivitas harian lainnya, dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadi konsekuensi yang negatif ([www.who.int](http://www.who.int)).

*American Psychiatric Association* (APA), (2013), dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) mengatakan bahwa kecanduan *game online* (*Internet Gaming Disorder*) merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan *game*, sering kali dengan pemain lain, yang mengarah pada gangguan atau *distress* yang signifikan secara klinis, sebagaimana ditunjukkan oleh lima dari sembilan gejala dalam periode 12 bulan.

Jadi, berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* adalah suatu pola perilaku permainan yang terhubung ke internet secara terus-menerus dan berulang hingga kehilangan kontrol diri, minat dan aktivitas harian lainnya yang memenuhi lima dari sembilan karakteristik dalam periode 12 bulan.

## 2. Faktor-faktor Kecanduan Bermain *Game Online*

Menurut Yee (2006), terdapat lima faktor motivasi seseorang bermain *game online*:

### a. *Relationship*

Didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

### b. *Manipulation*

Didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor lain, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

### c. *Immersion*

Didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

### d. *Escapism*

Didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

Selaras dengan pendapat Yee, Thalemann menyatakan bahwa remaja dapat menggunakan *game online* sebagai cara mengatasi stressor dan

bermain *game* dapat menjadi strategi coping yang berfokus pada media (dalam Kuss & Griffiths, 2012).

e. *Achievement*

Didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Lee, Yu dan Lin (dalam Haagsma, 2008) menunjukkan dalam studi mereka di antara para pemain MMORPG (*Massive Multiplayer Online Roleplaying Games*), bahwa kecanduan permainan tidak boleh dilihat sebagai satu dimensi. Ada beberapa faktor yang saling terkait seperti pekerjaan, sikap, rutinitas sehari-hari dan gaya hidup, yang memengaruhi kecanduan permainan. Keragaman di antara para *gamer* dalam hal konteks sosial dan motivasi harus diakui. Selanjutnya, tingkat keterikatan *gamer* terhadap *game* berubah seiring waktu. Banyak faktor, seperti konteks sosial, interaksi dengan *gamer* lain dan desain *game*, memiliki pengaruh pada kecanduan *game*.

Berdasarkan beberapa faktor kecanduan *game online* di atas, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor kecanduan *game online* adalah *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism*, *achievement*, pekerjaan, kegiatan sehari-hari, dan gaya hidup.

### 3. Karakteristik Kecanduan Bermain *Game Online*

APA (*American Psychiatric Association*) (2013), telah mengembangkan sembilan kriteria untuk karakteristik gangguan *game* internet. Seseorang dapat dikatakan mengalami adiksi *online game* jika

mengalami 5 dari 9 karakteristik selama 12 bulan, dengan karakteristik sebagai berikut:

a. Keasyikan

Individu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan *game* bahkan ketika individu tidak bermain, atau merencanakan kapan individu dapat bermain selanjutnya.

b. Penarikan diri

Individu merasa gelisah, mudah marah, murung, cemas, atau sedih ketika mencoba mengurangi atau menghentikan permainan, atau ketika tidak dapat bermain.

c. Toleransi

Individu merasa perlu bermain untuk peningkatan jumlah waktu, bermain *game* yang lebih menarik, atau menggunakan peralatan yang lebih kuat untuk mendapatkan jumlah kegembiraan yang sama dengan yang individu dapatkan.

d. Kurangi/berhenti

Individu merasa bahwa individu harus mengurangi waktu untuk bermain, tetapi tidak dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*.

e. Menyerahkan aktivitas lain

Individu kehilangan minat atau mengurangi partisipasi dalam kegiatan rekreasi lainnya karena bermain *game*.

f. Lanjutkan meskipun ada masalah

Individu terus bermain meskipun sadar akan konsekuensi negatif, seperti tidak cukup tidur, terlambat ke sekolah/tempat kerja, menghabiskan terlalu banyak uang, berdebat dengan orang lain, atau mengabaikan tugas-tugas penting.

g. Berbohong

Individu berbohong kepada keluarga, teman atau orang lain tentang seberapa banyak individu bermain, atau berusaha membuat keluarga atau teman tidak mengetahui seberapa banyak individu bermain.

h. Lepaskan suasana hati yang merugikan

Individu bermain untuk melarikan diri dari atau melupakan masalah pribadi, atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman seperti rasa bersalah, kecemasan, ketidakberdayaan atau depresi.

i. Risiko/kehilangan hubungan/peluang

Individu berisiko atau kehilangan hubungan signifikan, atau pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier karena bermain *game*.

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan oleh APA, berarti untuk menilai apakah seseorang kecanduan *game online* atau tidak dengan cara melihat karakteristik-karakteristik, antara lain, keasyikan, penarikan, toleransi, kurang/berhenti, menyerahkan aktivitas lain, lanjutkan meskipun ada masalah, menipu/menutup-nutupi, lepaskan suasana hati yang merugikan, dan risiko/kehilangan hubungan atau peluang. Seseorang yang mengidap kecanduan bermain *game online* akan memenuhi lima indikasi dari sembilan indikasi yang ada.

#### 4. Aspek-aspek Kecanduan Bermain *Game Online*

Young (2017) menerbitkan buku manual mengenai *Internet Addiction Test* yang di dalamnya terdapat aspek-aspek kecanduan seseorang untuk *online* berdasarkan referensi dari DSM-IV. Para peneliti pun sepakat bahwa kecanduan internet merupakan sindrom kecanduan yang sangat mirip dengan *compulsive control disorder*, yakni dimana didalamnya terdapat *Gambling Addiction*, *Internet Addiction Disorder*, dan *Internet Gaming Disorder* (Young, dkk dalam Rangkuti, 2017).

Aspek-aspek yang terdapat dalam buku Kimberly ini kemudian dijadikan alat ukur yang mana sudah terbukti valid dan reliabel dalam penggunaan secara global dan alat ukur tersebut sudah dialih-bahasakan ke dalam beberapa bahasa seperti Korea, China, Jerman, dan Portugis. Kimberly menjelaskan bahwa terdapat beberapa aspek yang dari kecanduan tersebut, antara lain:

##### a. *Salience*

Keasyikan dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain, serta menunjukkan perilaku kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lain, sebagai pelarian dari pendistribusian pikiran dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan jika tidak ada internet/*game online*.

##### b. *Excessive Use*

Berperilaku berlebihan dan penggunaan kompulsif, serta kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu untuk *online* yang dia sembunyikan dari orang lain dan kemungkinan besar akan menjadi

depresi, panik, atau marah jika dipaksa untuk tidak menggunakan internet atau bermain *game online* untuk waktu yang lama.

c. *Neglect Work*

Memandang internet sebagai sesuatu yang diperlukan sehingga kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak yang disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan biasanya klien menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang dihabiskannya untuk bermain *game online*.

d. *Anticipation*

Selalu berpikir tentang bermain *game online* ketika tidak di depan komputer/*handphone* dan merasa terdorong untuk menggunakan bermain *game online* saat sedang *offline*.

e. *Lack of Control*

Klien kesulitan untuk mengelola waktu *online*-nya, sering *online* lebih lama dari yang diinginkan, dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain *game online*.

f. *Neglect of Social Life*

Kemungkinan besar memanfaatkan hubungan *online* dalam bermain *game online* untuk mengatasi masalah situasional dan/atau untuk mengurangi ketegangan mental dan stres. Sering pula menjalin hubungan baru dengan sesama pengguna *online* dan menggunakan internet untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam kehidupannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang dikemukakan oleh Young (2017) antara lain, *salience*, *excessive use*, *neglect work*, *anticipation*, *lack of control*, dan *neglect of social life*.

## 5. Kategorisasi Tingkatan Kecanduan Bermain *Game Onlien*

Menurut skala dari aspek-aspek yang dibuat oleh Young (2017), terdapat kategorisasi dalam penilaian, yakni:

- a. Skor 0-30 : Tidak terindikasi *IGD* (Normal)
- b. Skor 31-49 : Terindikasi *IGD* ringan
- c. Skor 50-79 : Terindikasi *IGD* sedang
- d. Skor 80-100 : Terindikasi *IGD* berat

## 6. Faktor Risiko Kecanduan Bermain *Game Online*

Liasna (2017) memaparkan bahwa terdapat dua faktor risiko kecanduan bermain *game online*, karakteristik demografis dan faktor psikososial:

### a. Karakteristik Demografis

#### 1) Jenis Kelamin

Banyak penelitian yang mengungkapkan bahwasanya laki-laki lebih banyak yang terindikasi *IGD*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan di Norwegia dengan hasil laki-laki 6 kali berisiko

menjadi adiksi terhadap *online game* dibandingkan dengan perempuan (Mentzoni *et al.*, 2011).

Lalu menurut Young (2010), gender mempengaruhi kecanduan internet dimana laki-laki lebih sering mengalami kecanduan terhadap *game online*, situs porno dan perjudian *online*, sedangkan perempuan lebih sering mengalami kecanduan terhadap *chatting* dan berbelanja secara *online*.

## 2) Usia

Usia muda secara konsisten juga dikaitkan dengan peningkatan risiko terjadinya kecanduan bermain *game onlien (internet gaming disorder)* (Mentzoni dalam Liasna, 2017). Lalu jika ditinjau dari tingkat pendidikan, siswa SMA lebih berisiko terhadap *IGD* dibandingkan dengan siswa SD dan SMP (Puspito dan Ananta, 2005).

## 3) Status Sosial Ekonomi

Dalam teori audiens menjelaskan bahwa terdapat dua faktor yang paling biasa digunakan dalam penelitian audiens yaitu golongan usia dan sosial (penghasilan dan pendidikan), karena dari kedua faktor tersebut dapat menentukan bagaimana ketersediaan waktu luang dan dana untuk menggunakan media.

Lalu teori ini juga menjelaskan bahwa pendidikan dan tanggung jawab pekerjaan profesional yang lebih tinggi dapat juga

mengakibatkan pilihan isi yang berbeda. Dengan kata lain, teori ini berpandangan bahwa karakteristik demografis seperti usia, jenis kelamin dan penghasilan mempengaruhi waktu dan pilihan isi media (McQuail, 1991).

## b. Faktor Psikososial

### 1) Keterangan Tempat Tinggal

Kondisi psikososial juga berpengaruh terhadap perkembangan mental anak, salah satunya dengan siapa anak itu tinggal. Menurut penelitian yang dilakukan di Eropa mengenai kecanduan *game online*, anak yang tidak tinggal dengan orang tua kandung memiliki risiko dalam mengalami adiksi *online game* (Muller *et al.*, 2013).

### 2) Usia Pertama Bermain *Game*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Liasna (2017) didapatkan hasil 31 remaja (27,7%) bermain sejak usia kurang dari sama dengan 10 tahun dan yang pertama kali bermain *online game* sejak usia lebih dari 10 tahun yaitu sebanyak 81 remaja (72,3%). Hasil akhir menunjukkan bahwa remaja yang paling banyak mengalami adiksi bermain *game online* adalah yang pertama kali bermain *online game* diusia remaja awal (12-15 tahun) yang mencapai 64,7%.

### 3) Durasi Bermain *Game Online* Perminggu

Jap *et al.*, (2013) mengatakan biasanya pemain *online game* bermain 4-5 hari dalam seminggu dengan rata-rata menghabiskan 4 jam atau lebih perhari untuk bermain. Berbeda dengan penelitian Pontes, dkk., (2016) mengemukakan bahwa pemain *online game* menghabiskan sekitar 2,5 jam perharinya.

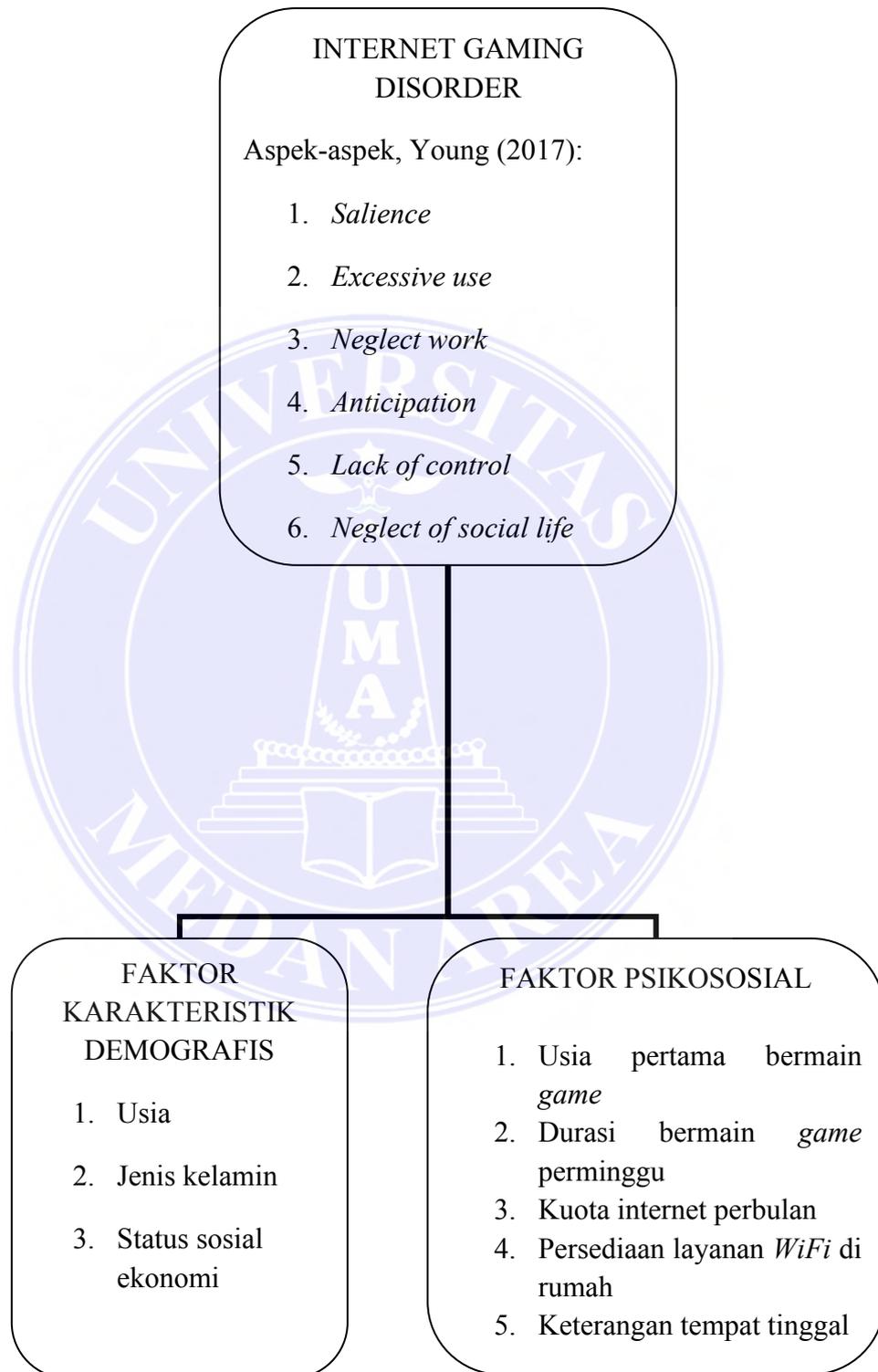
Selain tiga hal di atas, penelitian ini menambahkan dua unsur faktor psikososial yaitu:

### 4) Kuota Internet Perbulan dan Persediaan Layanan *WiFi* di Rumah

Kedua unsur ini dapat dikaitkan dengan pola asuh orang tua yang memanjakan anak dan memberikan apa yang diinginkan anak juga merupakan faktor pemicu kecanduan *game* (Wiguna, 2012).

Berdasarkan pemaparan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang dipaparkan di atas, disimpulkan bahwa ada beberapa faktor risiko yang membuat seseorang menjadi kecanduan bermain *game online*, antara lain; faktor karakteristik demografis, jenis kelamin, usia, status sosial ekonomi, faktor psikososial, tidak tinggal dengan orang tua kandung, usia pertama kali bermain *game*, kuota internet perbulan dan persediaan layanan *WiFi* di rumah.

## D. Kerangka Konseptual



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Azwar (1999), penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Sedangkan dilihat dari desainnya, penelitian ini menggunakan desain deskriptif, yaitu setelah data diolah langkah selanjutnya adalah menjabarkan data secara deskriptif. Menggunakan desain deskriptif untuk melihat bagaimana gambaran kecanduan bermain *game online* (*Internet Gaming Disorder*) serta demografis responden.

#### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki satu variabel, yaitu 'Kecanduan Bermain *Game Online*'.

#### C. Definisi Operasional Kecanduan Bermain *Game Online*

Kecanduan bermain *game online* adalah suatu pola perilaku permainan yang terhubung ke internet secara terus-menerus dan berulang hingga kehilangan kontrol diri, minat dan aktivitas harian lainnya yang memenuhi lima dari sembilan karakteristik dalam periode 12 bulan. Dilihat berdasarkan:

1. Aspek-aspek menurut Young (2017): *salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, dan neglect of social life.*

## 2. Karakteristik demografis

### a) Usia

Satuan waktu yang mengukur waktu keberadaan suatu benda atau makhluk sejak dilahirkan atau diadakan.

### b) Jenis kelamin

Pembagian makhluk hidup menjadi varian laki-laki atau perempuan.

### c) Status sosial ekonomi

Kedudukan atau posisi seseorang dalam kelompok masyarakat yang ditentukan oleh pendapatan per bulan.

## 3. Faktor psikososial

### a) Usia pertama bermain *game*

Satuan waktu yang mengukur sejak kapan seseorang bermain *game online*.

### b) Durasi bermain *game* per minggu

Lamanya atau rentang waktu seseorang saat bermain *game* selama seminggu.

### c) Kuota internet per bulan

Jatah, batasan, atau jumlah yang ditentukan untuk menggunakan internet berdasarkan bilangan rupiah per bulan.

### d) Persediaan layanan *WiFi* di rumah

Adanya fasilitas *WiFi* yang didapatkan seseorang di rumahnya.

### e) Keterangan tempat tinggal

Dengan siapa seseorang tinggal.

## **D. Subjek Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi penelitian adalah keseluruhan objek penelitian, sehingga objek ini dapat menjadi sumber data penelitian (Bungin dalam Siregar, 2017). Dengan ini peneliti memilih populasi seluruh remaja di SMA Panca Budi Medan yang berjumlah 583 orang.

### **2. Sampel**

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data, dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan digunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi (Siregar, 2017). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas XI dan XII di SMA Panca Budi Medan yang berjumlah 201 orang sampel, dimana sampel merupakan remaja yang memiliki *game* di ponselnya dan memainkan *game* tersebut.

## **E. Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah Insidental Sampling, dimana teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan. Dalam teknik insidental sampling, pengambilan sampel tidak ditetapkan terlebih dahulu. Peneliti langsung saja mengumpulkan data dari unit sampling yang ditemui.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan adalah dengan alat pengumpulan data yang digunakan merupakan skala. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai

acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dengan alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam penelitian akan menghasilkan data kuantitatif.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Skala tersebut menyediakan empat jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skor yang diberikan untuk setiap pernyataan mendukung (*favorable*) yaitu SS=4, S=3, TS=2, dan STS=1. Sedangkan skor untuk pernyataan tidak mendukung (*unfavorable*) adalah SS=1, S=2, TS=3, dan STS=4.

Skala kecanduan bermain *game online* dibuat dengan menggunakan aspek-aspek *Internet Gaming Disorder* yang dikemukakan oleh Young (2017) yaitu, *salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, dan neglect of social life*.

**Tabel 3.1**  
**Distribusi Skala Kecanduan Bermain Game Online**

No.	Aspek	Nomor Item	Jumlah
1.	<i>Salience</i>	1, 8, 11, 13, 17	5
2.	<i>Excessive use</i>	2, 3, 12, 15, 19	5
3.	<i>Neglect work</i>	4, 6, 20	3
4.	<i>Anticipation</i>	7, 18	2
5.	<i>Lack of control</i>	9, 10, 14	3
6.	<i>Neglect of social life</i>	5, 16	2
<b>Total</b>			<b>20</b>

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pernyataan yang diberikan kepada subjek agar dapat mengungkapkan ciri-ciri yang ingin diketahui. Data yang digunakan merupakan data primer yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh responden.

## G. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Validitas adalah sejauh mana skala dapat mengukur apa yang hendak diukur. Pengujian validitas diperlukan untuk mengetahui mampu tidaknya skala psikologi menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan ukurnya (Azwar, 1999).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*). Matondang (2009) mengatakan validitas isi menunjukkan sejauh mana pertanyaan, tugas atau butir dalam suatu tes atau instrumen mampu mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku sampel yang dikenai tes tersebut. Artinya tes itu valid apabila butir-butir tes itu mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang diujikan atau yang seharusnya dikuasai secara proporsional.

### 2. Reliabilitas

Arifin (dalam Matondang, 2009) menyatakan bahwa suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

## H. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian meliputi analisis univariat berupa distribusi frekuensi. Dimana analisa univariat ini bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik variabel yang diteliti.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di Empat Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Azwar, S. (1999). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chandra, N. A. (2006). Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain *Online Games*. *Jurnal Penabur Pendidikan*, 7, 1-11.
- Haagsma, M. (2008). *Gaming Behavior among Dutch Males: Prevalence and Risk Factors for Addiction*. Masterthesis. Enschede: University of Twente.
- Holilurrohman, M. (2013). *Perbedaan Kenakalan Remaja antara Remaja yang Tinggal dengan Orang Tua dan Remaja yang Tidak Tinggal dengan Orang Tua/Kos*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Jap, dkk. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire, *plos one*, 8(4)
- Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2012). *Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research*. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), pp. 1-20.
- Lee, C. & Han, S. (2007). Development of The Scale for Diagnosing Online Game Addiction. Korea.
- Liasna, M. (2017). Gambaran Adiksi *Online Game* pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan: Universitas Sumatera Utara
- Marlina, dkk. (2014). Hubungan Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V di Sekolah Dasar Sarawati Denpasar. Denpasar: Universitas Udayana
- Matondang, Z. (2009). *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*. Vol. 6 No.1, Medan: Universitas Negeri Medan.

- McQuail, D. (1991). Teori Komunikasi Massa. Edisi ke-6. Jakarta: Erlangga
- Mentzoni, dkk. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychol Behav Soc Network*
- Muller, dkk. (2013). Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder: A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls Regarding The Big Five Personality Traits. *European Addiction Research*
- Puspita, W.A & Ananta, L. (2005). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi.
- Putri, A. (2012). Hubungan Kecanduan Online Game dengan Kecemasan pada Remaja Pengunjung Game Centre di Kelurahan Jebres Surakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Rahman, (2018). Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan *Game Online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. *Skripsi*. Samarinda: Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Rangkuti, R. (2017). *Internet Addiction* Kecanduan Internet. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Siregar, P. (2013). Gambaran Kecanduan Online Game pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Sumatera Utara Angkatan 2010, 2011, dan 2012. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Spekman, dkk (2013). Gaming Addiction, Definition and Measurement: A large-scale empirical study. *Computer in Human Behavior*.
- Ulfa, (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabas *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru) *JOM. FISIP* Vol. 4 No.1 – Feb 2017
- Wiguna, (2012). *Gila Game*, Majalah Tempo Edisi 3 Desember 2012
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology dan Behaviour*, Vol. 9, No. 6
- Young, K. (2017). Internet Addiction Test (IAT)
- Yusuf, L. (2006). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

\_\_\_\_\_ (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescent. *The American Journal of Family Therapy*. Vol.37, 355-372

\_\_\_\_\_ FMCG Marketers Upping Digital Game. 2015. [Online], diakses pada November 2018. Tersedia di <http://www.markplusinc.com/fmcg-marketers-upping-digital-game/>

\_\_\_\_\_ Gaming Behavior. 2018. [Online], diakses pada 25 November 2018. Tersedia di [https://www.who.int/substance\\_abuse/activities/gaming\\_disorders/en/](https://www.who.int/substance_abuse/activities/gaming_disorders/en/)

\_\_\_\_\_ Gaming Disorder. 2018. [Online], diakses pada 01 Desember 2018. Tersedia di <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

\_\_\_\_\_ Gaming Gears & Gadgets. 2017. [Online], diakses pada 20 November 2018. Tersedia di <https://dailysocial.id/report/post/gaming-gears-gadgets-survey-2017>

\_\_\_\_\_ Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia. 2017. [Online], diakses pada 20 November 2018. Tersedia di <https://www.apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>







**LAMPIRAN A**  
**ALAT UKUR PENELITIAN**

## DATA IDENTITAS DIRI

Isilah data-data berikut ini sesuai dengan karakter dari siswa

### I. Identitas Siswa:

- A. Nama :
- B. Umur :
- C. Jenis Kelamin : 1. Laki-laki  
2. Perempuan
- D. Perkiraan Status Sosial Ekonomi Orangtua
1. Rendah (Penghasilan <Rp 3.000.000)
  2. Menengah (Rp 3.000.000 - Rp 15.000.000)
  3. Atas (Penghasilan > Rp 15.000.000)
- L. Wifi di rumah : 1. Tersedia  
2. Tidak tersedia
- M. Kuota internet per-buan : 1. Rp. 0- Rp. 50.000  
2. Rp. 51.000- Rp. 100.000  
3. Rp. 101. 000- Rp. 200.000  
4. Di atas Rp. 200.000
- N. Perkiraan Status Sosial Ekonomi Orang Tua
1. Rendah (< Rp 3.000.000)
  2. Menengah (Rp 3.000.000 – Rp 15.000.000)
  3. Atas (> Rp 15.000.000)
- O. Keterangan Tempat Tinggal
1. Bersama kedua orang tua
  2. Bersama salah satu orang tua
  3. Tidak bersama orang tua
- P. Usia Saat Pertama Kali Bermain *Game* :
1. Di bawah 5 tahun
  2. 6-12 tahun
  3. Di atas 13 tahun

Q. Durasi Bermain *Game*:

1. 0-30 jam/minggu
2. 31-56 jam/minggu
3. 57-70 jam/minggu



## PETUNJUK PENGISIAN SKALA

Berikut ini saya sajikan beberapa pernyataan. Siswa/siswi diminta untuk memberikan pendapatnya terhadap pernyataan-pernyataan yang tersedia dalam skala skor yang telah ditentukan sebagai berikut:

**SS** = Bila **SANGAT SETUJU** dengan pernyataan yang diberikan.

**S** = Bila **SETUJU** dengan pernyataan yang diberikan.

**TS** = Bila **TIDAK SETUJU** dengan pernyataan yang diberikan.

**STS** = Bila **SANGAT TIDAK SETUJU** dengan pernyataan yang diberikan.

Siswa/siswi hanya diperbolehkan memilih satu jawaban pada setiap pernyataan yang tersedia dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada lembar jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan masing-masing.

### Contoh:

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih banyak merokok jika ada teman yang juga merokok.		✓		

*Jawaban di atas menyatakan bahwa anda "SETUJU" dengan pernyataan di atas.*

Apabila anda ingin mengubah jawaban, anda dapat memberikan tanda satu garis mendatar (-) tepat pada jawaban anda kemudian anda mengganti jawaban tersebut dengan jawaban yang lebih sesuai dengan diri anda.

### Contoh:

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih banyak merokok jika ada teman yang juga merokok.		<del>✓</del>	✓	

*Hal ini berarti anda mengubah jawaban dari S (SETUJU) menjadi TS (TIDAK SETUJU).*

Bila anda telah selesai mengisi skala ini, mohon kesediaan anda untuk memeriksa kembali skala ini agar tidak ada pernyataan yang terlewat.

Semua jawaban dan identitas anda dijamin kerahasiannya. Terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang telah anda berikan.

**SELAMAT MENGERJAKAN & TERIMA KASIH**

**Jawaban:**

- 1 = Jarang**  
**2 = Kadang-kadang**  
**3 = Sedang**  
**4 = Sering**  
**5 = Selalu**  
**0 = Tidak Pernah**

No.	PERNYATAAN	JAWABAN					
		1	2	3	4	5	0
1	Saya mengalihkan pikiran-pikiran yang tidak menyenangkan yang mengganggu kehidupan saya dan menenangkan diri dengan bermain <i>game online</i> .						
2	Saya merasa tertekan, murung atau gugup ketika saya sedang <i>offline</i> , yang mana perasaan itu seketika hilang ketika saya kembali <i>online</i> di <i>game</i> .						
3	Saya mencoba menyembunyikan berapa lama saya telah <i>online</i> .						
4	Hasil kerja saya atau produktivitas saya menjadi buruk karena <i>game online</i> .						
5	Saya lebih tertarik pada <i>game online</i> dibandingkan berakrab-akrab dengan keluarga dan teman-teman.						
6	Nilai di raport saya atau pekerjaan sekolah menurun karena banyaknya waktu yang saya habiskan untuk <i>online</i> di <i>game</i> .						
7	Saya menemukan diri saya memikirkan kapan saya akan <i>online</i> lagi.						
8	Saya membentak, berteriak atau bertindak menjengkelkan jika ada orang yang mengganggu saya ketika sedang <i>online</i> .						
9	Saya mencoba untuk mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk <i>game online</i> .						
10	Orang lain di sekitar mengeluh tentang banyaknya waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i> .						
11	Saya memilih untuk menghabiskan lebih banyak waktu <i>online</i> dibandingkan untuk pergi keluar dengan orang lain.						

12	Saya menemukan bahwa saya tetap <i>online</i> lebih lama dari yang saya inginkan.						
13	Saya tetap memikirkan <i>game online</i> bahkan ketika saya sedang <i>offline</i> , atau saya membayangkan diri saya sedang <i>online</i> .						
14	Saya bilang “hanya beberapa menit saja” saat bermain <i>game online</i> .						
15	Saya menjadi kurang tidur karena begadang untuk bermain <i>gameonline</i> .						
16	Saya membentuk pertemanan baru dengan sesama pemain <i>game online</i> .						
17	Saya merasa takut bahwa kehidupan tanpa <i>game online</i> akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan.						
18	Saya <i>login</i> ke akun <i>game online</i> saya sebelum melakukan hal lain yang harus saya lakukan.						
19	Saya mengabaikan pekerjaan rumah tangga untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> .						
20	Saya menjadi mudah tersinggung atau berbohong ketika orang lain menanyakan apa yang saya lakukan ketika sedang bermain <i>game online</i> .						

The seal of Universitas Medan Area is a circular emblem. It features a central figure of a bird with spread wings, perched atop a stack of books. The text "UNIVERSITAS" is written in an arc at the top, and "MEDAN AREA" is written in an arc at the bottom. The seal is rendered in a light blue color.

**LAMPIRAN B**  
**SEBARAN DATA PENELITIAN SKALA**  
***INTERNET GAMING DISORDER***

Subjek	Aitem																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	2	3	0	1	1	2	5	0	0	1	0	4	2	1	0	2	3	1
2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	2	1	1	4	3	1	0	1	0
3	0	0	0	3	0	3	0	3	5	5	0	0	0	3	4	5	0	0	0	0
4	3	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	3	2	0	0	0	0	2	3	0
5	0	0	2	2	0	2	2	3	0	2	2	2	3	4	2	2	0	2	0	2
6	0	0	3	0	3	2	3	0	3	3	2	0	0	4	0	0	0	5	0	0
7	3	2	3	3	0	3	3	3	2	4	0	0	0	2	0	0	2	3	0	0
8	3	3	0	3	3	2	2	3	4	0	0	3	3	2	3	0	0	4	0	3
9	4	0	0	0	5	1	3	2	4	5	3	0	2	4	0	2	1	4	3	4
10	2	0	4	5	0	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	3	0	0	2	2	2	1	3	3	2	1	1	1	3	4	2	0	3	2	0
12	4	3	1	3	3	2	4	1	3	2	3	1	2	1	3	4	3	2	3	3
13	4	2	0	3	2	2	0	4	3	4	3	4	4	5	5	3	0	2	3	2
14	4	2	0	2	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	4	1
15	3	3	0	3	0	3	3	5	5	3	0	0	0	4	3	4	3	0	0	0
16	5	5	0	0	2	0	3	5	3	5	5	0	3	0	0	3	3	0	3	2
17	4	2	1	1	1	1	3	4	0	3	5	0	3	0	2	4	3	1	0	0
18	4	0	2	1	2	3	1	4	3	0	4	5	0	4	3	4	3	2	4	4
19	4	0	2	0	0	4	2	4	0	0	4	5	0	4	3	3	3	3	2	4
20	4	3	3	3	2	4	3	2	2	4	2	4	1	3	4	1	0	1	2	3
21	3	0	1	1	1	0	1	0	1	3	1	0	0	1	2	3	2	0	0	0
22	4	0	0	0	0	0	0	4	4	4	0	0	0	1	1	0	0	0	3	0
23	4	1	1	1	3	1	4	4	1	3	3	5	3	5	4	4	3	2	1	1
24	2	4	0	5	2	3	1	1	5	2	2	3	0	0	0	3	0	0	0	0
25	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0

26	3	2	0	0	0	0	0	0	3	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	2	0	0	2	1	0	1	2	1	1	1	0	3	0	0	3	1	1	0
28	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
29	2	2	2	3	0	2	2	0	5	3	0	2	1	2	0	4	0	0	2	0
30	2	1	0	2	1	1	2	1	3	3	1	2	1	1	1	3	0	1	1	0
31	0	0	0	3	0	5	0	0	4	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32	5	3	2	2	2	2	2	5	4	3	5	3	2	2	4	4	4	3	3	3
33	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
34	3	3	2	4	2	2	2	4	5	1	2	2	1	4	3	3	2	2	2	3
35	3	3	2	4	2	2	2	4	5	1	2	2	1	4	3	3	2	2	2	3
36	3	2	1	0	0	0	1	1	3	0	1	0	0	0	0	3	3	1	1	0
37	4	4	3	3	0	2	3	2	3	4	2	0	0	2	0	4	0	0	3	2
38	5	3	4	2	4	2	3	5	4	5	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3
39	3	0	0	0	0	3	3	0	3	0	0	3	0	3	4	4	0	0	3	0
40	3	2	3	5	2	3	4	4	0	4	2	3	0	3	5	4	2	3	2	2
41	3	2	5	0	2	2	2	5	3	2	3	5	3	3	2	4	2	2	2	3
42	3	4	2	2	3	4	2	2	5	3	2	4	3	5	3	5	3	3	3	2
43	3	2	0	4	0	3	5	0	5	4	0	3	0	4	3	4	0	2	0	0
44	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
45	4	1	0	3	0	3	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
46	2	0	0	0	2	0	1	5	5	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0
47	2	0	4	3	0	2	1	5	5	0	0	1	1	4	1	0	0	0	0	0
48	2	2	0	3	0	2	5	3	3	2	0	2	0	3	2	2	3	3	0	0
49	4	0	0	0	0	0	0	4	1	3	2	3	0	2	1	3	3	2	3	1
50	2	1	2	1	1	2	2	2	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
51	3	0	0	0	0	0	2	1	5	1	0	2	1	2	1	0	0	0	0	0
52	2	3	0	3	0	0	0	3	5	3	1	0	0	3	3	3	0	3	1	0

53	3	4	4	0	0	0	0	3	2	4	0	0	0	4	4	4	0	0	0	0
54	3	0	3	0	1	0	0	0	3	3	0	0	0	4	3	0	3	0	0	0
55	3	5	3	3	0	3	3	5	5	0	5	3	0	3	5	0	0	3	3	0
56	2	3	0	3	0	2	1	5	5	1	0	1	0	5	0	0	0	0	0	0
57	4	3	1	1	2	2	3	2	3	1	2	1	2	3	3	4	3	3	2	1
58	2	0	0	3	1	2	0	2	4	3	0	2	0	4	4	5	1	0	0	0
59	4	2	1	0	1	0	2	2	4	1	1	1	2	2	4	5	2	3	1	4
60	3	1	0	5	0	5	2	2	5	5	0	4	0	4	2	3	0	1	3	0
61	2	0	0	4	0	0	0	2	5	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2
62	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
63	3	2	1	3	2	3	0	0	3	3	2	2	0	4	0	4	0	3	1	2
64	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	2	4	0	4	2	5	0	0	0	0
65	2	2	3	4	0	2	2	3	5	3	2	0	0	4	4	3	2	3	2	2
66	0	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	5	5	3	3	0
67	3	2	0	2	3	2	0	3	4	5	3	3	0	1	1	4	0	0	2	1
68	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	5	0	0	0	5	0	0	5	0
69	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	1	1	3	5	3	2	1	1
70	3	3	5	0	2	0	3	3	2	0	2	0	2	4	0	4	2	2	0	0
71	4	3	3	1	2	5	3	4	2	4	3	3	3	5	4	5	4	5	4	5
72	2	1	4	4	1	3	2	5	5	4	3	5	2	4	4	2	3	5	3	2
73	3	0	2	2	0	0	4	3	0	4	5	0	3	0	4	5	5	4	4	0
74	2	4	2	4	0	0	3	3	4	3	3	3	1	3	0	3	3	3	3	3
75	4	0	0	0	0	3	0	3	2	4	3	3	0	4	3	2	1	0	0	0
76	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0
77	3	0	0	0	0	3	0	3	5	5	0	5	0	3	0	5	0	3	0	3
78	4	0	0	0	0	3	0	3	5	4	2	3	0	3	3	3	0	2	2	0
79	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

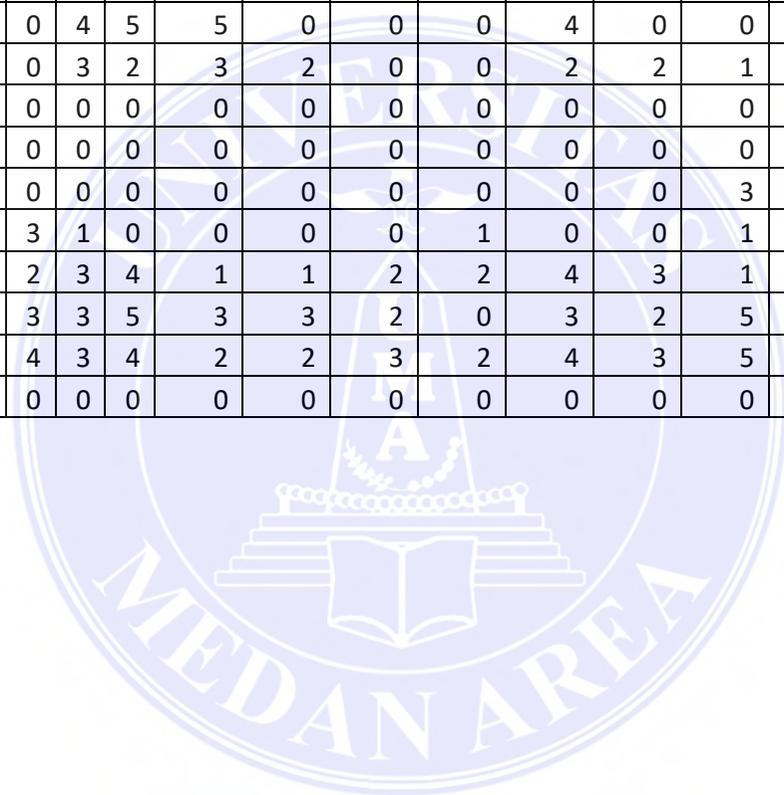
80	2	3	0	3	0	3	3	4	4	5	3	2	0	3	3	5	0	0	0	0
81	2	0	0	3	0	1	0	3	3	3	0	1	0	4	1	0	2	0	0	1
82	3	0	0	3	0	2	3	2	5	2	2	2	2	3	2	4	0	0	2	0
83	3	1	3	3	0	3	0	3	0	0	3	0	0	3	3	4	0	0	0	0
84	0	0	2	1	0	0	3	3	4	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	0
85	4	2	0	2	0	2	4	4	4	3	3	3	0	5	5	5	0	0	3	0
86	0	0	0	0	0	1	0	3	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
87	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
88	3	0	0	2	0	0	0	3	4	0	0	3	0	3	0	4	0	1	0	0
89	3	0	0	3	2	1	1	4	5	0	1	0	1	3	1	2	0	1	0	1
90	3	0	0	2	0	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0	3	0	3	0	0
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
92	2	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
93	3	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
94	3	2	1	3	1	0	2	5	1	1	1	3	0	4	4	2	3	0	1	0
95	4	3	1	2	1	1	0	3	3	0	3	1	0	0	4	5	2	2	1	0
96	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
97	1	2	1	1	0	0	0	2	2	0	0	2	0	2	1	1	1	2	2	1
98	3	3	0	2	3	3	4	2	0	3	4	0	4	4	5	4	2	3	3	0
99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100	5	4	4	4	3	4	4	3	0	3	4	4	3	0	3	5	5	3	4	2
101	3	1	1	3	1	2	1	3	5	1	1	1	0	3	1	1	0	1	0	1
102	4	2	0	0	0	0	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
103	4	2	0	0	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	3	2	2	1
104	2	0	0	0	0	0	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
105	0	1	0	0	0	0	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
106	3	1	2	3	3	3	3	3	4	0	1	1	0	3	3	3	4	3	3	1

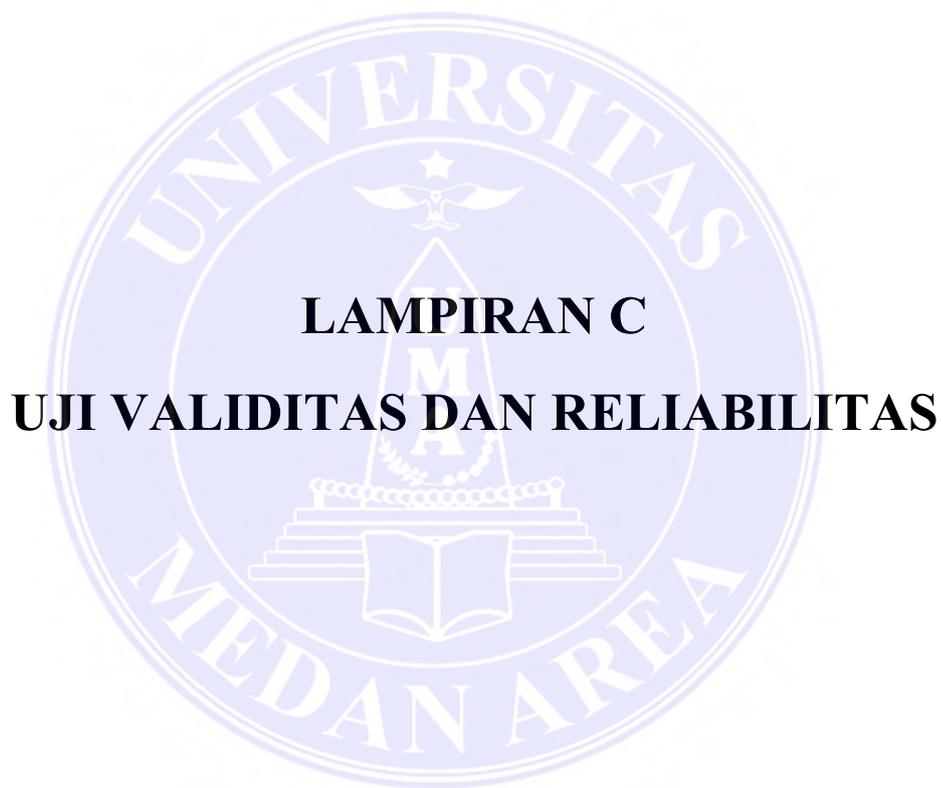
107	3	2	2	4	2	4	1	2	4	4	2	3	1	1	2	4	2	1	1	2
108	2	2	1	4	1	2	4	5	5	2	0	2	2	2	2	2	1	1	2	2
109	4	2	1	2	1	3	1	3	4	2	2	3	1	2	1	3	2	4	1	1
110	3	0	0	0	0	0	3	0	3	0	3	3	0	2	0	5	0	3	0	0
111	5	2	3	2	1	2	3	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3	3	2	5
112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
113	3	2	1	1	2	1	1	4	2	2	1	1	2	2	3	3	1	1	2	1
114	3	0	0	3	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
115	1	2	4	3	1	1	2	2	4	3	0	0	0	0	1	2	0	0	1	0
116	3	3	2	2	3	0	3	4	2	0	3	0	0	1	5	4	2	2	3	0
117	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	0	3	4	4	3	3	2	3
118	2	1	2	3	1	5	1	4	3	2	1	1	1	4	4	1	1	1	4	3
119	4	2	4	2	2	2	3	4	4	3	2	1	1	4	2	4	2	2	3	2
120	3	2	2	1	3	3	1	3	3	3	3	2	1	3	2	2	1	3	1	2
121	4	4	2	2	2	1	2	4	3	5	3	2	1	2	4	3	1	1	2	1
122	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	0	3	4	4	0	2	4	5
123	3	1	2	1	0	0	2	1	5	5	1	2	0	4	3	5	0	5	1	0
124	3	0	0	4	1	4	0	4	4	5	3	5	2	4	4	4	4	2	3	4
125	2	0	4	3	0	2	0	4	5	3	2	4	2	0	3	2	0	3	3	0
126	3	0	0	4	3	4	3	3	5	3	3	3	0	4	3	4	3	3	4	5
127	3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
128	3	0	0	3	1	3	4	5	4	2	3	1	0	3	2	4	0	2	3	0
129	2	0	3	3	1	3	4	5	5	5	1	1	0	5	1	4	0	3	3	0
130	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	1
131	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
132	5	5	5	4	3	3	3	5	4	4	5	4	3	3	5	0	5	5	3	3
133	3	2	2	0	0	1	1	2	1	1	0	0	0	1	0	3	1	1	0	1

134	3	2	2	0	0	0	1	3	2	0	0	0	0	2	2	2	0	2	2	0
135	3	0	3	4	0	0	3	0	5	0	2	0	0	3	0	0	2	0	3	5
136	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
137	3	1	0	3	1	3	1	4	5	1	2	2	3	3	3	2	1	3	2	2
138	5	1	1	2	3	5	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	0	2	3
139	3	0	0	2	0	1	1	3	5	2	2	1	0	0	5	5	4	1	2	1
140	4	0	0	0	0	0	1	3	5	2	2	2	1	2	5	5	3	1	2	0
141	3	2	0	5	3	0	3	3	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
142	0	1	0	2	0	0	3	3	5	5	0	5	1	5	1	5	0	1	0	1
143	5	2	0	5	3	0	5	0	2	0	5	3	2	3	3	3	3	0	0	0
144	3	0	0	0	0	0	0	2	5	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0
145	3	4	0	0	0	0	4	4	5	0	0	4	1	5	0	4	5	2	0	0
146	1	2	3	4	5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
147	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
148	4	1	2	2	1	2	2	3	5	3	1	2	1	3	3	4	2	5	2	2
149	2	0	0	4	0	4	0	4	4	3	0	0	0	4	3	0	0	4	4	0
150	4	5	3	5	0	0	0	3	0	5	2	2	0	4	3	0	3	4	4	0
151	5	2	0	3	0	3	2	5	5	5	5	0	2	1	3	5	5	3	1	0
152	5	0	0	2	4	3	5	5	3	4	4	5	3	0	5	5	0	5	3	0
153	3	4	2	4	1	4	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	1	2	1	4
154	5	1	0	4	1	3	2	3	3	0	5	0	0	3	3	0	0	0	3	2
155	4	0	4	0	3	2	5	5	3	3	3	5	0	4	4	5	4	4	5	4
156	5	4	3	5	3	4	4	3	5	3	3	5	5	4	4	4	4	3	4	5
157	3	3	2	4	2	1	4	2	3	2	3	5	4	1	5	0	2	0	3	0
158	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0
159	2	3	0	1	1	2	2	3	3	1	3	2	2	3	4	2	0	0	0	3
160	2	3	0	1	2	4	3	3	5	3	0	0	0	5	0	5	0	3	0	3

161	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
162	3	1	1	3	2	3	2	4	5	2	0	2	0	5	3	2	2	3	2	2
163	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
164	3	4	3	4	1	1	3	4	4	3	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0
165	2	0	4	0	0	0	2	3	3	3	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0
166	3	0	4	0	3	0	3	0	3	3	0	0	0	3	2	0	0	0	1	0
167	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
168	0	0	0	3	5	0	0	0	3	3	0	0	0	3	3	3	0	3	0	0
169	2	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0
170	3	3	1	1	0	1	1	3	2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0
171	4	2	0	4	0	0	1	3	4	4	2	2	2	2	1	4	2	2	0	1
172	2	3	1	2	0	0	0	2	5	0	3	2	0	5	0	0	0	0	0	0
173	4	3	1	0	0	2	1	3	5	3	1	0	0	3	4	3	2	1	2	0
174	0	2	3	5	1	3	0	0	0	0	0	5	0	1	0	0	0	0	0	0
175	1	0	0	1	0	3	1	0	4	0	0	0	0	3	2	2	0	1	2	0
176	2	0	3	0	0	3	3	3	3	0	0	0	0	0	0	4	3	3	0	0
177	3	1	1	3	0	0	4	4	3	2	3	2	0	0	0	5	2	3	0	0
178	0	0	0	4	2	2	0	2	5	0	4	0	0	0	3	2	0	0	0	2
179	0	0	3	3	0	0	0	0	2	3	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0
180	2	3	3	3	1	3	2	4	3	5	2	3	2	4	4	3	0	3	3	2
181	3	4	0	4	2	2	4	4	3	2	2	3	3	4	2	4	3	2	2	2
182	3	0	0	0	0	0	0	2	2	5	0	0	0	2	2	2	0	2	0	0
183	4	2	2	3	0	3	3	2	4	3	2	3	2	4	2	3	1	2	1	1
184	2	1	2	0	0	0	2	0	4	3	1	5	0	5	3	5	0	2	0	0
185	3	2	2	3	0	0	4	4	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	2	2
186	3	1	0	0	1	2	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1
187	4	3	3	4	0	3	4	5	3	2	0	2	0	2	2	5	2	3	3	0

188	3	4	3	3	2	2	3	2	5	4	2	2	0	3	0	3	3	2	2	1
189	1	1	2	4	2	3	1	2	4	2	2	2	0	1	0	5	0	1	1	0
190	0	0	3	0	1	3	5	4	0	0	2	3	3	0	2	0	2	0	5	2
191	4	1	3	2	1	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	5	2	2	2	1
192	3	2	0	4	0	0	0	4	5	5	0	0	0	4	0	0	0	4	2	0
193	3	1	0	3	0	3	0	3	2	3	2	0	0	2	2	1	3	3	0	0
194	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
195	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
196	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0
197	3	3	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0
198	1	1	1	3	0	3	2	3	4	1	1	2	2	4	3	1	2	2	2	1
199	2	1	3	2	0	2	3	3	5	3	3	2	0	3	2	5	1	3	2	0
200	5	3	2	2	0	0	4	3	4	2	2	3	2	4	3	5	2	2	2	2
201	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0





## Reliability

### Scale: *Internet Gaming Disorder*

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	201	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	201	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,905	20

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Item1	2,52	1,460	201
Item2	1,41	1,419	201
Item3	1,21	1,421	201
Item4	1,88	1,608	201
Item5	,96	1,230	201
Item6	1,55	1,452	201
Item7	1,65	1,500	201
Item8	2,41	1,626	201
Item9	2,93	1,780	201
Item10	1,95	1,718	201
Item11	1,52	1,530	201
Item12	1,63	1,629	201
Item13	,79	1,170	201
Item14	2,22	1,674	201
Item15	1,85	1,655	201
Item16	2,34	1,875	201
Item17	1,17	1,447	201
Item18	1,45	1,466	201
Item19	1,33	1,397	201
Item20	,94	1,355	201

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	31,17	300,415	,612	,898
Item2	32,28	306,894	,495	,901
Item3	32,48	310,991	,409	,903
Item4	31,82	305,961	,444	,903
Item5	32,74	311,933	,462	,902
Item6	32,15	303,618	,549	,900
Item7	32,05	300,788	,586	,899
Item8	31,29	296,376	,616	,898
Item9	30,77	306,927	,375	,905
Item10	31,75	300,418	,506	,901
Item11	32,18	296,768	,653	,897
Item12	32,06	299,431	,557	,900
Item13	32,91	309,812	,542	,901
Item14	31,48	301,531	,502	,901
Item15	31,85	294,761	,634	,898
Item16	31,36	293,941	,561	,900
Item17	32,52	302,781	,569	,900
Item18	32,24	300,325	,611	,898
Item19	32,37	301,454	,621	,898
Item20	32,76	304,935	,565	,900

Mean hipotetik:  $\{(20 \times 0) + (20 \times 5)\} : 2 = 50$



**LAMPIRAN D**  
**ANALISIS DEMOGRAFI**

**Frekuensi Status IGD**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ringan	81	40,3	40,3	40,3
Sedang	39	19,4	19,4	59,7
Valid Tidak IGD	80	39,8	39,8	99,5
Tinggi	1	,5	,5	100,0
Total	201	100,0	100,0	

**JENIS\_KELAMIN \* Status IGD Crosstabulation**

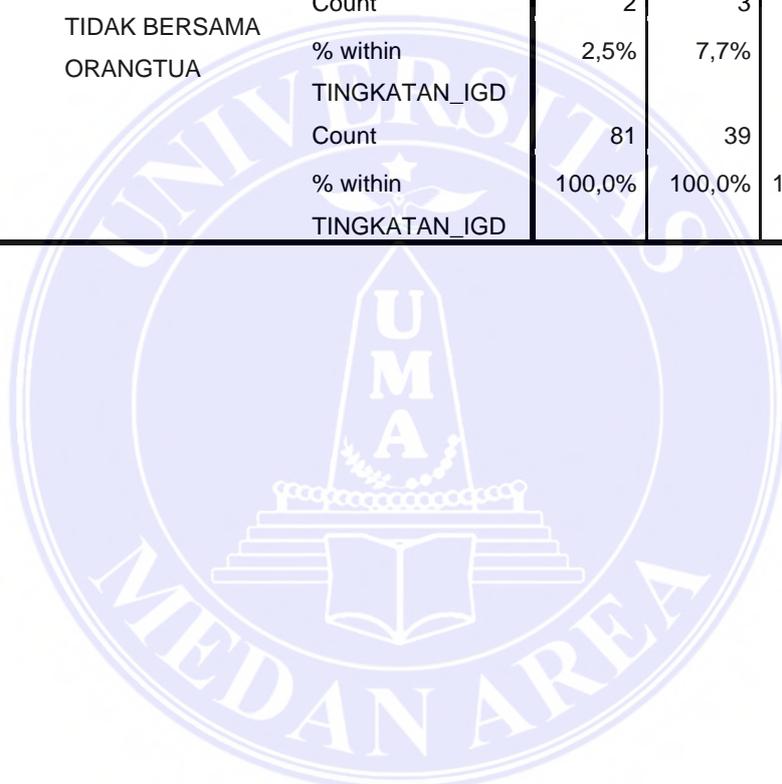
		TINGKATAN_IGD				Total
		Ringan	Sedang	Tidak IGD	Tinggi	
JENIS_KELAMIN	LAKI-LAKI	Count 63	32	26	1	122
		% within TINGKATAN_IGD 77,8%	82,1%	32,5%	100,0%	60,7%
JENIS_KELAMIN	PEREMPUAN	Count 18	7	54	0	79
		% within TINGKATAN_IGD 22,2%	17,9%	67,5%	0,0%	39,3%
Total		Count 81	39	80	1	201
		% within TINGKATAN_IGD 100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**USIA \* Status IGD Crosstabulation**

		TINGKATAN_IGD				Total
		Ringan	Sedang	Tidak IGD	Tinggi	
USIA	Count	49	18	50	0	117
	16 TAHUN % within	60,5%	46,2%	62,5%	0,0%	58,2%
	TINGKATAN_IGD					
	Count	15	5	11	1	32
	17 TAHUN % within	18,5%	12,8%	13,8%	100,0%	15,9%
	TINGKATAN_IGD					
	Count	2	1	0	0	3
	18 TAHUN % within	2,5%	2,6%	0,0%	0,0%	1,5%
	TINGKATAN_IGD					
	Count	14	15	19	0	48
	15 TAHUN % within	17,3%	38,5%	23,8%	0,0%	23,9%
	TINGKATAN_IGD					
	Count	1	0	0	0	1
	14 TAHUN % within	1,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,5%
	TINGKATAN_IGD					
Total	Count	81	39	80	1	201
	% within	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	TINGKATAN_IGD					

TINGGAL\_BERSAMA \* Status IGD Crosstabulation

		TINGKATAN_IGD				Total	
		Ringan	Sedang	Tidak IGD	Tinggi		
TINGGAL_ BERSAMA	KEDUA ORANGTUA	Count	67	33	71	0	171
		% within TINGKATAN_IGD	82,7%	84,6%	88,8%	0,0%	85,1%
	SALAH SATU ORANGTUA	Count	12	3	5	0	20
		% within TINGKATAN_IGD	14,8%	7,7%	6,3%	0,0%	10,0%
	TIDAK BERSAMA ORANGTUA	Count	2	3	4	1	10
		% within TINGKATAN_IGD	2,5%	7,7%	5,0%	100,0	5,0%
Total		Count	81	39	80	1	201
		% within TINGKATAN_IGD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0	100,0



**SATUS\_SOSEKOM \* Status IGD Crosstabulation**

			TINGKATAN_IGD				Total
			Ringan	Sedang	Tidak IGD	Tinggi	
SATUS_SOSEKOM	RENDAH (< Rp 3.000.000)	Count	12	4	14	0	30
		% within TINGKATAN_IGD	14,8%	10,3%	17,5%	0,0%	14,9%
	MENENGAH (Rp 3.000.000 - Rp 15.000.000)	Count	63	30	57	1	151
		% within TINGKATAN_IGD	77,8%	76,9%	71,3%	100,0%	75,1%
	ATAS (> Rp 15.000.000)	Count	6	5	9	0	20
		% within TINGKATAN_IGD	7,4%	12,8%	11,3%	0,0%	10,0%
Total		Count	81	39	80	1	201
		% within TINGKATAN_IGD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**WIFI\_DIRUMAH \* Status IGD Crosstabulation**

			TINGKATAN_IGD				Total
			Ringan	Sedang	Tidak IGD	Tinggi	
WIFI_DIRUMAH	TERSEDIA	Count	41	20	42	1	104
		% within TINGKATAN_IGD	50,6%	51,3%	52,5%	100,0%	51,7%
	TIDAK TERSEDIA	Count	40	19	38	0	97
		% within TINGKATAN_IGD	49,4%	48,7%	47,5%	0,0%	48,3%
Total		Count	81	39	80	1	201
		% within TINGKATAN_IGD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**KUOTA\_INTERNET\_PERBULAN \* Status IGD Crosstabulation**

		TINGKATAN_IGD				Total
		Ringan	Sedang	Tidak IGD	Tinggi	
KUOTA_INTERNET _PERBULAN	Count	23	11	20	0	54
	Rp 0 - Rp 50.000	28,4%	28,2%	25,0%	0,0%	26,9%
	TINGKATAN_IGD					
	Count	43	23	46	0	112
	Rp 51.000 - Rp 100.000	53,1%	59,0%	57,5%	0,0%	55,7%
	TINGKATAN_IGD					
	Count	10	2	9	0	21
	Rp 101.000 - Rp 200.000	12,3%	5,1%	11,3%	0,0%	10,4%
	TINGKATAN_IGD					
	Count	5	3	5	1	14
	Di atas Rp 200.000	6,2%	7,7%	6,3%	100,0%	7,0%
	TINGKATAN_IGD					
Total	Count	81	39	80	1	201
	% within TINGKATAN_IGD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**USIA\_PERTAMA\_BERMAIN\_GAME \* Status IGD Crosstabulation**

			TINGKATAN_IGD				Total
			Ringan	Sedang	Tidak IGD	Tinggi	
USIA_PERTAMA_BERMAIN_GAME	DI BAWAH 5 TAHUN	Count	15	5	12	0	32
		% within TINGKATAN_IGD	18,5%	12,8%	15,0%	0,0%	15,9%
	6-12 TAHUN	Count	50	28	49	0	127
		% within TINGKATAN_IGD	61,7%	71,8%	61,3%	0,0%	63,2%
	DI ATAS 13 TAHUN	Count	16	6	19	1	42
		% within TINGKATAN_IGD	19,8%	15,4%	23,8%	100,0%	20,9%
Total		Count	81	39	80	1	201
		% within TINGKATAN_IGD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**Durasi\_bermain\_game \* Status IGD Crosstabulation**

			TINGKATAN_IGD				Total
			Ringan	Sedang	Tidak IGD	Tinggi	
Durasi_bermain_game	0-30 Jam/Minggu	Count	68	23	78	1	170
		% within TINGKATAN_IGD	84,0%	59,0%	97,5%	100,0%	84,6%
	31-56 Jam/Minggu	Count	12	11	2	0	25
		% within TINGKATAN_IGD	14,8%	28,2%	2,5%	0,0%	12,4%
	57-70 Jam/Minggu	Count	1	5	0	0	6
		% within TINGKATAN_IGD	1,2%	12,8%	0,0%	0,0%	3,0%
Total		Count	81	39	80	1	201
		% within TINGKATAN_IGD	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Seiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122  
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ\_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 459/FPSI/01.10/VI/2019  
Lampiran : -  
Hal : Pengambilan Data

Medan, 18 Juni 2019

Yth: Kepala Sekolah SMA Panca Budi Medan  
Di  
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kecapatan kepada mahasiswa kami:

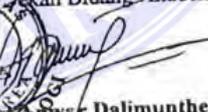
Nama : Rizka Hardiningsih  
NPM : 15 860 0136  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di SMA Panca Budi Medan Jl. Gatot Subroto No. 4,5 Simpanang Tanjung Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara, 20122 guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Merokok Pada Remaja di SMA Panca Budi*".

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Selubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih..

Direktur Akademik,  
  
Hainur Rasyid Dalimunthe, S.Psi, M.Si

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





# YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA SMA PANCA BUDI

Jl. JEND. GATOT SUBROTO KM. 4,5 PO.BOX. 1099 MEDAN 20122 Call Center 08116300044  
website : <http://www.sma.pancabudi.sch.id> Email : [sma@perguruan.pancabudi.sch.id](mailto:sma@perguruan.pancabudi.sch.id)  
SUMATERA UTARA – INDONESIA

## SURAT KETERANGAN

Nomor:051/II/08/SMA-PB/2018

Berdasarkan surat dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Nomor : 1459/FPSI/01.10/VI/2019 tanggal 18 juni 2019 tentang Izin melaksanakan Pengambilan Data di SMA Swasta Panca Budi Medan, dengan ini mencrangkan bahwa:

Nama : Rizka Hardiningsih  
NIM : 15 860 0136  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

Telah selesai melaksanakan pengambilan data pada tanggal 29 Juli – 3 Agustus 2019 guna penyusunan kripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Merokok pada Remaja di SMA Panca Budi”.

Jemikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 08 Agustus 2019

An. Kepala Sekolah,



*[Signature]*  
Ul Hakim Sitompul, S.Pd

Tembusan =

file