

**FAKTOR RISIKO EKSTERNAL KECANDUAN GAME ONLINE
PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGEND BANG BANG* (MLBB)
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi

Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

OLEH:

ELVI DIANA PUTRI

168600199



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2020

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online pada Komunitas

Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Universitas Medan Area

Nama : Elvi Diana Putri

NPM : 16.860.0199

Bagian : Psikologi Perkembangan

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dra. Irna Minauli, M.Si, Psikolog

Pembimbing II

Endang Haryati, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Ka. Bagian

Dinda Permatasari Harahap, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Dekan

Dr. H. Risyah Fadilah, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Tanggal Lulus: 07 November 2020

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas
Medan Area dan Diterima Untuk Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Drajat Sarjana (S1) Psikologi

Pada Tanggal

07 November 2020

Mengesahkan Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

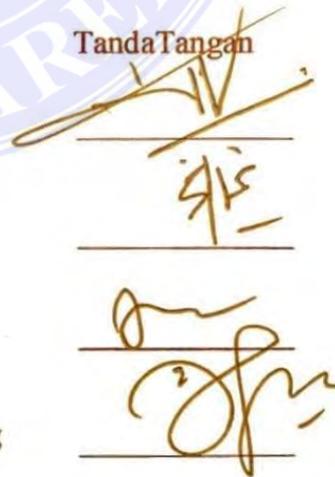
Dekan

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

Dewan Penguji:

Tanda Tangan

1. Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd
2. Suryani Hardjo, S.Psi, MA
3. Dra. Irna Minauli, M.Si, Psikolog
4. Endang Haryati, S.Psi, M.Psi, Psikolog



HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana yang merupakan karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian 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 November 2020



Peneliti

Elvi Diana Putri
(16.860.0199)

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

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

Nama : Elvi Diana Putri
NPM : 16.860.0199
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul :

“Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online pada Komunitas Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Universitas Medan Area”, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi milik saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 07 November 2020

Yang Menyatakan



(Elvi Diana Putri)

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Elvi Diana Putri, lahir di Takengon pada tanggal 14 Juli 1998, anak dari Bapak Irmadi dan Ibu Maskanah. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Peneliti memulai pendidikan sekolah dasar pada tahun 2004 dan tamat di SD Negeri 8 Kebayakan pada tahun 2010. Tahun 2010 sampai 2013 peneliti menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Takengon. Tahun 2013 hingga 2016 peneliti menempuh pendidikan di SMA Negeri 4 Unggul Model Takengon.

Tahun 2016 peneliti memulai pendidikan perguruan tinggi di Universitas Medan Area Fakultas Psikologi sebagai bentuk perjuangan menuntut ilmu. Keseharian peneliti banyak disibukkan dengan belajar, bersosialisasi, mengikuti organisasi seperti Pemerintahan Mahasiswa (PEMA) dan Ikatan Lembaga Mahasiswa Psikologi Indonesia (ILMPI). Peneliti mengambil program jurusan psikologi perkembangan, hingga pada akhirnya melakukan penelitian di Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) UMA.

MOTTO

“ALWAYS BE GREATFUL AND BECOME THE BEST VERSION OF YOURSELF”



PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT yang telah memberikanku kekuatan dan membekaliku dengan ilmu, atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah, Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibu dan Ayah

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga Elvi persembahkan karya kecil ini pada Ibu (Maskanah, S.Ag) dan Ayah (Drs. Irmadi) yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, bimbingan, dan ilmu yang berharga. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia.

Adik-adik

Sebagai tanda terima kasih, kakak persembahkan karya kecil ini untuk adik-adik tersayang (Rifky Dian Naufal dan Faiz Aufha). Terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga doa dan semua hal yang terbaik yang kalian berikan menjadikan kakak orang yang baik pula.

Sahabat

Untuk sahabat-sahabatku yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dan dukungan moral yang membuatku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini yaitu Jiput, Indah, Tika, Mega. Terima kasih banyak telah memberikan banyak hal yang tak terlupakan kepadaku.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Ibu Dra. Irna Minauli, M.Si dan Ibu Endang Haryati, S.Psi, M.Psi., selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih banyak Ibu telah menyemangati, mengajari banyak hal, menasihati, dan mengarahkan Elvi sampai skripsi ini selesai.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya berupa kesabaran, kemudahan, kelancaran, serta kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya dan mampu mengatasi setiap kendala yang dihadapi selama penyelesaian skripsi.

Peneliti memahami tanpa bantuan, dukungan, doa, kerja sama, dan bimbingan dari berbagai pihak akan sangat sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. M. Erwin Siregar, MBA., selaku Ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc., selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Ibu Dr. Hj. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi, Psikolog., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog., selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
5. Ibu Dra. Irna Minauli, M.Si, Psikolog., selaku dosen pembimbing I (satu) yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan petunjuk, pengetahuan, bimbingan, dan arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Endang Haryati S.Psi, M.Psi, Psikolog., selaku dosen pembimbing II (dua) yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk

memberikan petunjuk, pengetahuan, bimbingan, dan arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.

7. Ibu Suryani Hardjo, S.Psi, MA., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd., yang telah menyempatkan hadir sebagai ketua pada saat sidang meja hijau.
10. Para Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membimbing, mendidik, dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti.
11. Staf Administrasi Program Studi Psikologi yang telah membantu pengurusan administrasi selama perkuliahan dan penyelesaian skripsi.
12. Orangtua yang selalu memberikan semangat, motivasi, arahan, serta bimbingan dalam proses penyelesaian skripsi.
13. Adik-adik peneliti yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan informasi yang berharga.
14. Komunitas Mobile Legend Bang-Bang (MLBB) UMA yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
15. Teman-teman yang telah menyemangati dan membantu peneliti dalam proses penyelesaian berkas, yaitu Jiput, Indah, Tika, Mega, Rafi, dan Pingkan.
16. Teman-teman Psikologi UMA 2016 yang telah memberikan informasi, dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, baik langsung maupun tidak langsung.

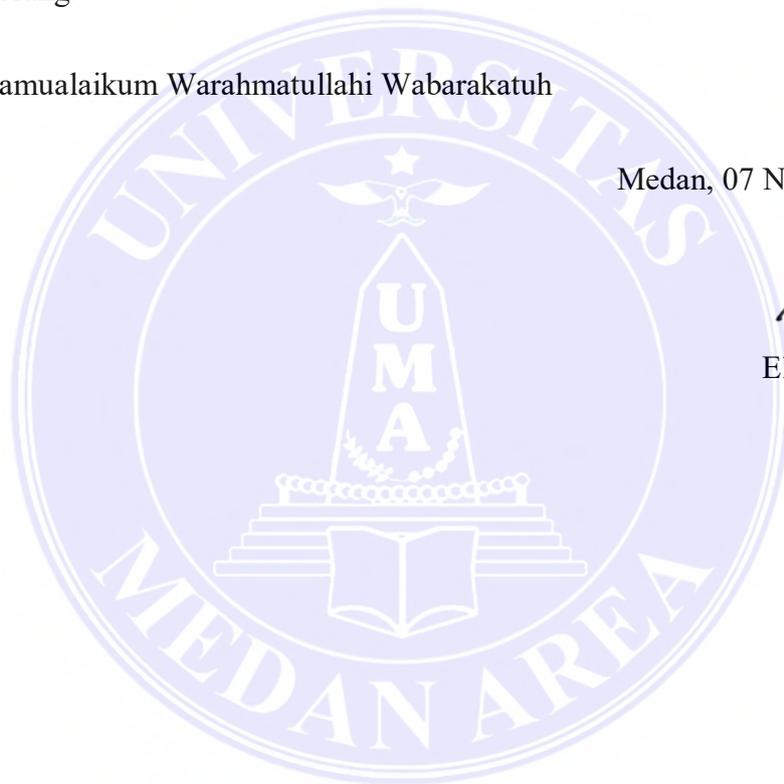
Peneliti menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, karenanya peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 07 November 2020



Elvi Diana Putri
16.860.0199



**FAKTOR RISIKO EKSTERNAL KECANDUAN GAME ONLINE PADA
KOMUNITAS *MOBILE LEGEND BANG BANG* (MLBB) UNIVERSITAS
MEDAN AREA**

ELVI DIANA PUTRI

16.860.0199

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor risiko eksternal yang menyebabkan anggota komunitas game mengalami kecanduan game online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang merupakan anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) Universitas Medan Area dengan jumlah 100 orang, namun setelah dilakukan *screening* terhadap subjek, maka terdapat 47 orang mahasiswa laki-laki yang mengalami kecanduan game online kategori berat dan dinyatakan sebagai sampel yang sesuai dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan instrumen *Internet Gaming Disorder* yang dibuat oleh Young (1998) yang berjumlah 20 aitem, sedangkan angket faktor risiko eksternal kecanduan game online berdasarkan empat faktor risiko eksternal dari King & Fabbro (2018) yaitu teman sebaya, lingkungan game, keluarga, dan trauma relasional yang menggunakan skala Likert dengan jumlah aitem sebanyak 32 aitem. Nilai validitas aitem dalam penelitian ini adalah 0,311 sampai 0,461 yang diukur menggunakan *Pearson Product Moment* dan reliabilitas skala faktor risiko eksternal kecanduan game online $r_{bt}=0,851$, diukur menggunakan *Alpha Cronbach's*. Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan adalah analisis persentase, hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor trauma relasional merupakan penyumbang angka tertinggi sebagai faktor risiko eksternal kecanduan game online pada komunitas MLBB-UMA yaitu sebanyak 26,19%, kemudian faktor teman sebaya sebanyak 24,96%, faktor lingkungan game sebanyak 24,63%, dan faktor keluarga sebanyak 24,22%. Maka dapat disimpulkan bahwa terbukti faktor teman sebaya, lingkungan game, keluarga, dan trauma relasional memiliki pengaruh yang besar sebagai penyebab seseorang mengalami kecanduan game online kategori berat.

Kata Kunci : Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online, Komunitas Game Online, Mahasiswa.

**THE EXTERNAL RISK FACTORS OF *INTERNET GAMING DISORDER*
IN *MOBILE LEGEND BANG BANG (MLBB)* COMMUNITY AT
UNIVERSITY OF MEDAN AREA**

ELVI DIANA PUTRI

16.860.0199

ABSTRACT

The aim of this research was to find out the external risk factors that can makes members of gaming community become addicted to online games. The method that used in this research is quantitative. Subject of this research were students member of *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* community in University of Medan Area. Total subject were 100 members but after *screening* to subjects, then there were 47 members that become addicted to online games with high scores of *Internet Addiction Test (IAT)* that fulfill the criterias of the research. This research used an instrument of *Internet Gaming Disorder* that have been created by Young (1998) with 20 items, while *External Risk Factors of Internet Gaming Disorder* was organized based on the four external risk factors from King & Fabbro (2018), such as peers, game environment, family, and relational trauma with total item as many as 32 items in Likert's scale. The value of item validity in this research were 0,311 to 0,461 which measured by using *Pearson Product Moment* and the reliability of *External Risk Factors of Internet Gaming Disorder* $r_{bt}=0,851$, measured by using *Alpha Cronbach's*. This research used percentage analysis, the results show that relational trauma were the strongest risk factors for online gaming addiction in MLBB-UMA community (26,19%), then peer factor (24,96%), game environment factor (24,63%), and family factor (24,22%). Therefore, it can be concluded that peers, game environment, family, and also relational trauma factors have a big influence as the cause for someone to become addicted to online game in high category.

Keywords : External Risk Factors of *Internet Gaming Disorder*, Online Gaming Community, Students.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Komunitas.....	10
1. Pengertian Komunitas.....	10
2. Ciri-ciri Komunitas	11
3. Jenis-jenis Komunitas.....	11
B. Kecanduan Game Online	12
1. Pengertian Kecanduan Game Online	12
2. Kriteria Kecanduan Game Online	13
3. Faktor Risiko Kecanduan Game Online	15
C. Kerangka Konseptual.....	31
BAB III : METODE PENELITIAN	32
A. Tipe Penelitian	32
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	32

C. Definisi Operasional Penelitian.....	33
1. Faktor Risiko Eksternal	33
2. Kecanduan Game Online	33
D. Subjek Penelitian	34
1. Populasi	34
2. Sampel	34
3. Teknik Pengambilan Sampling	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Validitas dan Reliabilitas	36
G. Analisis Data	37
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Orientasi Kanchah	40
B. Persiapan Penelitian.....	41
1. Persiapan Administrasi.....	41
2. Persiapan Alat Ukur	41
C. Pelaksanaan Penelitian.....	42
D. Uji Validitas dan Reliabilitas	42
E. Hasil Penelitian dan Analisis Data	43
1. Uji Asumsi	44
2. Analisis Data.....	44
F. Pembahasan	54
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Simpulan.....	62
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Blue Print Skala Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online...	36
Tabel 4.1. Distribusi Aitem Skala Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online.....	42
Tabel 4.2. Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 4.3. Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i> Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online.....	44
Tabel 4.4. Kaiser Meyer Olkin (KMO) dan Barlett's Test.....	45
Tabel 4.4a. <i>Anti-image Matrices</i>	45
Tabel 4.4b. <i>Total Variance Explained</i>	46
Tabel 4.4c. <i>Component Matrix</i>	46
Tabel 4.5. Persentase Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online.....	47
Tabel 4.6. Kategori Kecanduan Game Online pada Seluruh Anggota Komunitas MLBB-UMA.....	49
Tabel 4.7. Kategori Kecanduan Game Online pada Kelompok Perempuan	49
Tabel 4.8. Jenis Kelamin Anggota Komunitas yang Terindikasi Kecanduan Berat Game Online.....	50
Tabel 4.9. Umur Responden Anggota Komunitas yang Terindikasi Kecanduan Berat Game Online	50
Tabel 4.10. <i>Platform/Console</i> Internet Favorit.....	51
Tabel 4.11. Faktor Teman Sebaya.....	51
Tabel 4.12. Faktor Lingkungan Game.....	52
Tabel 4.13. Faktor Keluarga.....	53
Tabel 4.14. Faktor Trauma Relasional.....	54

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Diagram Persentase Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online.....	48
Diagram 4.2. Diagram Faktor Teman Sebaya.....	51
Diagram 4.3. Diagram Faktor Lingkungan Game.....	52
Diagram 4.4. Diagram Faktor Keluarga.....	53
Diagram 4.5. Diagram Faktor Trauma Relasional	54



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masyarakat kontemporer, internet menjadi salah satu kebutuhan penting dalam kehidupan modern untuk menunjang segala sektor kebutuhan hidup, baik itu untuk keperluan promosi bisnis, pendidikan, komunikasi hingga hiburan, sehingga membuat internet menjadi semakin diminati oleh semua kalangan, salah satu layanan yang disediakan oleh internet adalah fasilitas *Game Online*.

Game online telah dengan cepat menjadi sumber hiburan populer untuk segala usia, terutama di kalangan anak muda. Game tersebut menjadi sumber hiburan rutin secara global, menyebar dalam hubungannya dengan peningkatan akses internet yang konstan.

Fenomena yang sama juga terjadi di Indonesia, menyusul peningkatan akses internet. Game online dapat dimainkan di komputer maupun smartphone. Popularitas game online di Indonesia dapat dengan mudah dikenali dengan peristiwa yang dibuat oleh perusahaan game atau warnet. Bahkan banyak muncul komunitas-komunitas game yang memfasilitasi para gamers untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain game. Sebuah lembaga populer seperti Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI), yang memegang rekor unik kegiatan atau pencapaian tertentu di Indonesia, menyelenggarakan acara yang melibatkan ratusan peserta untuk memecahkan rekor 150 jam sebelumnya untuk bermain game, sebagian besar permainan adalah game online (Jap dkk, 2013).

Berdasarkan data terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dari data lapangan 9 Maret–14 April 2018, pengguna

aktif internet Indonesia mencapai 171 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 264 juta jiwa. Hasil survei menyatakan bahwa Sumatera Utara memegang kontribusi terbanyak pengguna internet per provinsi di Sumatera (6,3%). Pengguna internet sebanyak 75,3% dan 24,7% yang tidak menggunakan internet. Penetrasi pengguna internet terbanyak adalah umur 15–19 tahun, yaitu 91% dan kemudian diikuti umur 20-24 tahun, yaitu 88,5%.

Penetrasi pengguna internet berdasarkan tingkat pendidikan dalam kategori sedang sekolah SMA yaitu 90,2%, tamat SMA yaitu 80,6%, pernah kuliah (tidak tamat) yaitu 100%, dan kategori sedang kuliah yaitu 92,6%. Hasil survei nasional profil perilaku pengguna internet, bermain game online menduduki posisi ke lima (7,8%) sebagai alasan dalam menggunakan internet.

Selain menjadi sumber hiburan, game online juga memiliki masalah potensial. Berita mengenai sisi negatif dari game online sepertinya tidak menjadi asing lagi. Berita yang dilaporkan di Indonesia tentang anak-anak dan remaja yang mencuri uang karena bermain game di warnet. Masalah dari penggunaan game online telah menyebabkan Menteri Kesehatan Indonesia untuk secara terbuka menyatakan keprihatinannya mengenai popularitas game online di kalangan anak-anak. Banyak masalah yang didokumentasikan yang terkait dengan bermain game online, seperti: agresi, cedera fisik, dan kecanduan. Namun di antara semua masalah yang terkait dengan penggunaan game online, kecanduan bisa dibilang paling mengkhawatirkan.

Kecanduan game online telah diakui secara internasional dan langkah-langkah telah diambil. Korea Selatan mengakui bahwa kecanduan internet adalah masalah luas dan telah melatih konselor untuk ditempatkan di rumah sakit dan

pusat perawatan. Selanjutnya, tindakan pencegahan yang diperkenalkan di sekolah-sekolah juga telah diambil. Demikian pula, Cina telah mengakui bahaya game online dan telah lulus undang-undang yang mencegah lebih dari 3 jam penggunaan game setiap hari. Amerika juga mengenali masalah dan mempersiapkan pedoman diagnostik dalam DSM-V. Sementara itu, Indonesia tidak memiliki pedoman diagnostik untuk menghadapi masalah game online yang meningkat (Jap dkk, 2013).

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah *Internet Gaming Disorder* (IGD). WHO pada bulan Juni 2018 bahkan memasukkan kecanduan game online ke dalam 11th *Revision International Classification of Diseases* (ICD-11), sebuah dokumen yang berisi klasifikasi penyakit yang digunakan secara global (World Health Organization, 2018). Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosial. Walaupun dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, namun game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Oleh sebab itu, banyak orang yang menyisihkan uang sakunya untuk memainkan game online hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, mereka melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Dikutip dari laman berita dalam kompas.com, “Seorang ibu terekam video tengah menyuapi anaknya yang menolak berhenti meski sudah 48 jam bermain game online. Rekaman mengejutkan itu diambil di sebuah warung internet di Filipina. Dalam video itu terlihat bocah 13 tahun tersebut terpaku menatap layar

sementara ibunya menyuapkan makanan ke mulutnya. Lilybeth Marvel amat khawatir anaknya tidak makan sama sekali dalam permainan maraton itu. Lilybeth bahkan terpaksa mengantarkan sarapan untuk putranya itu ke sebuah warnet di kota Nueva Ecija, Filipina Sementara si bocah bernama Carlito itu sama sekali tak bergerak. Matanya seolah terpaku ke layar komputer dan kedua tangannya tak beranjak dari keyboard”. Baru-baru ini berita yang dilansir oleh laman SINDOnews pada Jumat (13/09/2019), siswa kelas 11 IPS 4, SMAN 1 Luwu Timur tiba-tiba kejang dan tidak sadarkan diri saat tengah bermain game online. Dari keterangan orang tua korban, anaknya memang sering begadang bermain game.

Kecanduan game online di Indonesia mungkin masih fenomena baru, dan belum dianggap sebagai masalah serius, namun jumlahnya semakin meningkat dan dampaknya terhadap kondisi fisik dan psikologis tidak bisa diremehkan. Kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya (Young dkk, 2000).

Davis, salah satu pendukung pertama model teoritis, mengasumsikan bahwa kognisi maladaptif (misalnya, perenungan, keraguan diri, dan penilaian diri negatif) memainkan peran penting dalam penggunaan internet patologis. Tidak hanya itu, karakteristik intrapersonal (misalnya kerentanan) juga sebagai faktor dalam kecanduan internet. Sebagai contoh, beberapa penelitian berpendapat bahwa orang yang mengalami harga diri rendah atau masalah identitas dapat menjadi kecanduan internet karena mereka menggunakannya sebagai sarana untuk

mengkompensasi defisit di daerah tersebut. Beberapa peneliti telah mengeksplorasi apakah emosi negatif seperti depresi, kecemasan, kesepian, dan agresi/permusuhan memiliki peran penting dalam pengembangan kecanduan internet. Ternyata ada bukti kuat bahwa gejala depresi sangat terkait dengan kecanduan internet, dan bahkan individu yang mengalami peningkatan tingkat depresi lebih rentan menjadi kecanduan internet (Koo & Kwon, 2014).

Selain itu, beberapa penelitian telah melaporkan hubungan positif antara karakteristik kepribadian atau temperamen (misalnya; introversi dan impulsif/pencarian sensasi) dan kecanduan internet. Masalah kontrol yang terkait dengan masalah perhatian, dan regulasi diri dapat menjadi variabel penting juga (Koo & Kwon, 2014).

Sebaliknya, peneliti lain telah menjelaskan kecanduan internet dalam hal kesulitan antarpribadi. Dari perspektif ini, ruang online berfungsi sebagai pengganti kebutuhan yang tidak terpenuhi untuk hubungan yang sebenarnya. Dengan kata lain, ruang online memberikan rasa memiliki, kehangatan, dan kesejahteraan yang bermanfaat. Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa masalah interpersonal seperti kecemasan/rasa malu sosial, dan kompetensi sosial yang buruk berkorelasi positif dengan kecanduan internet. Faktanya, pecandu internet menunjukkan tingkat konflik yang lebih tinggi dengan orang tua mereka, melaporkan komunikasi disfungsional dengan orang tua mereka, dan mengalami tingkat konflik keluarga yang lebih tinggi daripada yang bukan pecandu (Koo & Kwon, 2014).

Faktor yang menyebabkan individu kecanduan game online diperkuat dengan hasil penelitian oleh Rho dkk (2018) yang menemukan bahwa impulsif fungsional

dan disfungsi, kontrol kepercayaan diri, kecemasan, mengejar tujuan yang diinginkan, uang yang dihabiskan untuk game, waktu game di hari kerja, kehadiran pertemuan komunitas offline, dan keanggotaan komunitas game merupakan faktor risiko yang signifikan terkait dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD). Penelitian yang terkait lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hyun (2015), dengan temuan yang menunjukkan bahwa faktor individu (jenis kelamin dan usia), faktor kognitif, kondisi psikopatologis (ADHD, depresi, kecemasan, dan impulsif), dan faktor interaksi sosial (lingkungan keluarga, kecemasan sosial, dan harga diri) terkait dengan kecanduan game online dengan kondisi psikopatologis menjadi faktor risiko terkuat terhadap kecanduan game online.

Kehidupan individu seringkali dipengaruhi oleh lingkungan komunitas tempat ia bergaul dan berada. Persepsi dan pandangan hidupnya ditentukan oleh orang-orang yang sangat dominan di komunitas tersebut. Keadaan ini akan membuat individu menjadi sangat terikat dengan semua kultur dan sistem yang ada di komunitas. Komunitas terbagi menjadi dua jenis, yaitu komunitas offline yang tidak menggunakan internet dan komunitas online yang berbasis internet.

Terciptanya komunitas-komunitas game yang memfasilitasi para gamers untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar game dapat menjelma menjadi gaya hidup bagi mereka, seperti halnya lupa dengan kepentingan pribadi, lupa waktu untuk ibadah, dan bersaing antar komunitas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan seorang laki-laki berinisial T yang merupakan salah satu anggota dari komunitas game online *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) UMA, diketahui bahwa pergaulan dan lingkungan keluarga menjadi

faktor risiko anak kecanduan game online. Berikut penjelasan yang dikemukakan oleh T:

“Aku suka game online ya karena seru kak, ngilangin rasa bosan. Awalnya suka game online dari temenku, liat dia macem seru kali, terus kucoba kan, enak juga rupanya, sampe nagih akunya kak. Kalo di rumah ada sih kak alat-alat gamenya, tapi orang tuaku ngebatasin kak, jadi aku lebih sering mainnya di luar, lebih puas.”
(Wawancara personal, 10 Februari 2020)

Faktor risiko adalah faktor yang menggambarkan karakteristik yang dapat atau tidak dapat diubah. Faktor ini biasanya dapat menyebabkan atau menambah kemungkinan yang bersifat negatif seperti kesakitan atau kematian (Wijayarini, 2001). Faktor risiko eksternal kecanduan game online adalah faktor yang dapat menyebabkan dan meningkatkan dampak negatif bermain game online, berasal dari luar diri individu seperti; pertama, teman sebaya, yang biasanya menjadi panutan bagi individu untuk melakukan sesuatu. Kedua, lingkungan game, yang merupakan suatu kondisi atau fasilitas yang mendukung untuk bermain game. Ketiga, keluarga, yang sangat besar pengaruhnya terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan individu. Keempat, trauma relasional, yaitu adanya tekanan emosional dan psikologis yang besar pada individu. Realita yang ada menunjukkan bahwa sudah banyak sekali anak muda yang terpengaruh virus game online. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti dan mendalami faktor risiko eksternal yang ada pada individu sehingga membuat mereka kecanduan bermain game online.

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang ingin diungkapkan dalam penelitian ini adalah mengenai faktor risiko eksternal yang menyebabkan individu kecanduan game online. Faktor risiko merupakan suatu faktor yang menyebabkan dan meningkatkan dampak negatif

dari ancaman yang ada. Kecanduan game online adalah kondisi saat tubuh dan pikiran memiliki ketergantungan secara terus menerus untuk bermain game, sehingga tidak mepedulikan lingkungan sekitar.

Salah satu hal yang menyebabkan anak mengalami kecanduan game online adalah karena adanya faktor risiko pada dirinya baik dari segi internal seperti; gender, usia, karakteristik pribadi, regulasi diri, harga diri, efikasi diri, dan minat, maupun eksternal seperti; teman sebaya, lingkungan game, keluarga, dan trauma relasional. Berkaitan dengan hal ini, peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai berbagai faktor risiko eksternal yang membuat individu kecanduan game online.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini untuk menghindari bias serta menambah fokus kajian penelitian ini maka batasan masalah dibatasi. Peneliti membatasi masalah faktor risiko eksternal yang menjadi penyebab dari kecanduan game online hanya pada salah satu komunitas gamers di Medan, yaitu komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) UMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: “Faktor risiko eksternal yang menyebabkan individu kecanduan game online”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor risiko eksternal yang dimiliki oleh individu yang mengalami kecanduan game online pada Komunitas Game Online *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) UMA.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk memperkaya literatur dan informasi yang bermanfaat untuk pengembangan teori dan konsep mengenai fenomena game online.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan, pengalaman, dan wawasan bagi peneliti mengenai kecanduan game online, sekaligus sebagai media belajar untuk dapat memecahkan masalah secara ilmiah.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini memberikan gambaran serta penjelasan mengenai faktor risiko eksternal yang menyebabkan individu mengalami kecanduan game online, sehingga mahasiswa dapat berhati-hati dalam penggunaan internet khususnya untuk bermain game online.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini memberikan informasi mengenai faktor risiko eksternal kecanduan game online dan dapat dijadikan acuan bagi setiap orang tua dalam mendidik atau mengasuh anak agar tidak mengalami kecanduan game online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunitas

1. Pengertian Komunitas

Menurut MacQueen dkk (2001), definisi umum komunitas adalah sekelompok orang dengan beragam karakteristik yang dihubungkan oleh ikatan sosial, berbagai perspektif yang sama, dan terlibat dalam aksi yang sama di lokasi atau keadaan geografis.

Ditinjau dari asal katanya, komunitas berasal dari Bahasa Latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis*. Artinya adalah masyarakat, publik, milik bersama, atau banyak orang. Dalam ilmu sosiologi, komunitas dapat diartikan sebagai kelompok orang yang saling berinteraksi yang ada di lokasi tertentu. Namun, definisi ini terus berkembang dan diperluas menjadi individu-individu yang memiliki kesamaan karakteristik tanpa melihat lokasi atau tipe interaksinya (E-Media Solusindo, 2008). WHO (dalam Syafruddin & Hamidah, 2009) mendefinisikan komunitas sebagai kelompok sosial yang ditentukan oleh batas-batas wilayah, nilai-nilai keyakinan dan minat yang sama, serta adanya saling mengenal dan berinteraksi antara anggota masyarakat yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komunitas adalah kelompok orang yang memiliki identitas yang hampir sama, saling berinteraksi, dan memiliki minat terhadap sesuatu yang sama pula.

2. Ciri-ciri Komunitas

Menurut ahli sosiologi dalam E-Media Solusindo/EMS (2008), sebuah komunitas memiliki ciri utama, yaitu:

- a. Adanya keanggotaan di dalamnya.
- b. Adanya saling mempengaruhi.
- c. Adanya integrasi dan pemenuhan kebutuhan antaranggota
- d. Adanya ikatan emosional antaranggota.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa ada beberapa ciri yang terdapat dalam suatu komunitas, yaitu adanya anggota, saling mempengaruhi satu sama lain, adanya pemenuhan kebutuhan, dan adanya ikatan emosional antaranggota.

3. Jenis-jenis Komunitas

Suatu lembaga yang bergerak di bidang IT yaitu E-Media Solusindo/EMS (2008) mengatakan ada dua jenis komunitas, yaitu:

a. Komunitas Offline

Komunitas offline adalah komunitas yang disatukan oleh kesamaan pekerjaan, hobi, atau faktor penyatu lainnya dimana media integrasi dan komunikasinya masih menggunakan teknologi non-internet, seperti pertemuan fisik, telepon, surat-menyurat, dan sebagainya.

b. Komunitas Online

Komunitas online/virtual merupakan komunitas yang disatukan oleh kesamaan pekerjaan, hobi, atau faktor penyatu lainnya di mana media integrasi dan komunikasinya sudah menggunakan internet. Biasanya cakupan komunitas online ini lebih luas dan global hingga ke seluruh dunia.

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa ada dua jenis komunitas, yaitu komunitas offline yang tidak menggunakan internet dan komunitas online yang berbasis internet.

B. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti ketagihan atau sudah sangat terikat. Menurut kamus Oxford pengertian kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang menarik (Kustiawan & Utomo, 2019).

Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan game online secara umum merupakan perilaku individu yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Young (1996) menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya. Kecanduan game online merupakan perilaku individu yang ingin terus bermain game online dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Kustiawan & Utomo, 2019).

Di dalam DSM-V, gangguan bermain game adalah pola permainan internet yang berlebihan dan berkepanjangan yang menghasilkan sekelompok gejala kognitif dan perilaku, termasuk hilangnya kontrol progresif terhadap permainan, toleransi, dan gejala penarikan, analog dengan gejala gangguan penggunaan

narkoba. Seperti halnya gangguan terkait zat, individu dengan gangguan permainan internet terus duduk di depan komputer dan terlibat dalam aktivitas permainan meskipun mengabaikan kegiatan lain. Mereka biasanya menghabiskan 8-10 jam atau lebih per hari untuk kegiatan ini dan setidaknya 30 jam per minggu. Jika mereka dicegah menggunakan komputer dan kembali ke permainan, mereka menjadi gelisah dan marah. Mereka sering bermain untuk waktu yang lama tanpa makanan atau tidur. Kewajiban normal, seperti sekolah atau pekerjaan, atau kewajiban keluarga diabaikan.

Berdasarkan definisi-definisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah suatu kegiatan kompulsif yang dilakukan individu, sehingga individu merasa bahwa bermain game online lebih menarik daripada menjalankan kehidupan nyata.

2. Kriteria Kecanduan Game Online

Lemmens dkk (2009) menyebutkan bahwa ada tujuh kriteria kecanduan game online yaitu:

a. *Salience*

Bermain game menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pemikirannya (keasyikan), perasaan (mengidam), dan perilaku (penggunaan yang berlebihan).

b. Tolerance (Toleransi)

Proses dimana individu mulai bermain game lebih sering, sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk permainan.

c. Mood Modification (Modifikasi Suasana Hati)

Pengalaman subjektif yang dilaporkan orang sebagai akibat dari keterlibatan dalam permainan. Dimensi ini sebelumnya dilabeli euforia (Griffiths, 1995, 1997), merujuk pada „gebrakan” atau “tinggi” yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup perasaan tenang dan/atau santai yang terkait dengan pelarian.

d. Withdrawal (Penarikan)

Emosi yang tidak menyenangkan yang terjadi ketika permainan tiba-tiba dikurangi atau dihentikan. Penarikan sebagian besar terdiri dari kemurungan dan lekas marah, tetapi mungkin juga termasuk gejala fisiologis, seperti gemetar.

e. Relapse (Kambuh)

Kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola permainan sebelumnya. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol.

f. Conflict (Konflik)

Merujuk pada semua konflik interpersonal yang dihasilkan dari permainan yang berlebihan. Konflik ada antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian, tetapi juga kebohongan dan penipuan.

g. Problem (Masalah)

Mengacu pada masalah yang disebabkan oleh permainan yang berlebihan. Ini terutama menyangkut masalah perpindahan karena individu yang kecanduan harus memilih kegiatan, seperti sekolah, pekerjaan, dan sosialisasi. Masalah juga dapat

muncul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari kehilangan kendali.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada tujuh kriteria kecanduan game online, yaitu; *salience*, toleransi, modifikasi suasana hati, penarikan, kambuh, konflik, dan juga masalah.

3. Faktor Risiko Kecanduan Game Online

Risiko merupakan probabilitas suatu kejadian yang akan terjadi (Wijayarini, 2001). Faktor risiko menurut Kaplan (1999) yaitu “prediktor awal” dari sesuatu yang tidak diinginkan atau sesuatu yang membuat orang semakin rentan terhadap hal-hal yang tidak diinginkan. Menurut Rutter (1987, 1990) faktor risiko merupakan variabel yang mengarah langsung pada kondisi patologis atau *maladjustment*, di sisi lain Rutter juga menunjukkan bahwa faktor risiko mempresentasikan proses dan mekanisme yang mengarah pada akibat yang bersifat problematik. Sementara Luthar (1999) mendefinisikan faktor risiko sebagai sebuah variabel yang memfasilitasi munculnya problem perilaku (dalam Hendriani, 2018).

Menurut King dan Fabbro (2018), ada beberapa faktor risiko dalam *Internet Gaming Disorder* (IGD), yaitu sebagai berikut:

a. Perbedaan Individu

Orang-orang memainkan game secara berbeda, berbeda minat alami mereka dalam aktivitas game. Perbedaan individu ini memainkan peran penting dalam pengembangan perilaku game yang bermasalah. Beberapa individu lebih berisiko mengalami *Internet Gaming Disorder* (IGD) karena karakteristik pribadi, beberapa di antaranya dapat dimodifikasi, seperti keyakinan maladaptif atau

ketidakseimbangan suasana hati, sedangkan yang lain mungkin tidak, seperti genetika atau didikan.

Banyak dari faktor-faktor ini terkait, misalnya individu dengan defisit perhatian mungkin berkinerja buruk di sekolah dan karenanya mengembangkan harga diri yang rendah. Faktor-faktor ini mempengaruhi bagaimana individu cenderung mempersepsikan dan bereaksi terhadap permainan dan rangsangan terkait game lainnya, termasuk persepsi mereka tentang biaya dan manfaat game. Perbedaan-perbedaan individual ini dapat dari beberapa tipe berbeda yang beroperasi pada level yang berbeda atau dalam kombinasi. Beberapa mungkin bersifat demografis; beberapa bersifat psikologis, sedangkan beberapa mungkin bersifat neurobiologis.

1) Gender

Laki-laki umumnya dipahami memiliki risiko lebih besar terkena *Internet Gaming Disorder* (IGD). Studi telah menunjukkan bahwa prevalensi *Internet Gaming Disorder* (IGD) lebih banyak pada pria dengan faktor setidaknya 2 banding 1. Risiko laki-laki yang lebih besar untuk *Internet Gaming Disorder* (IGD) tidak hanya karena tingkat partisipasi mereka yang lebih tinggi dalam bermain game, tetapi juga karena laki-laki lebih mungkin terlibat dalam permainan yang lebih berisiko, seperti penembak kompetitif dan permainan online multipemain masif. Sementara banyak wanita bermain game online populer, dan rasio gender keseluruhan di pasar game menjadi lebih seimbang, pria masih cenderung bermain game lebih sering (yaitu, pada lebih banyak hari dalam setahun) dan intens (yaitu, untuk periode waktu yang lebih lama) daripada wanita.

Salah satu alasan perbedaan gender ini mungkin karena banyak permainan telah dikembangkan terutama oleh laki-laki untuk laki-laki, dengan mode dan fitur permainan (misalnya, kompetisi, invasi teritorial, kekerasan, dan dominasi) dan estetika (misalnya, gambar seksual perempuan, humor kasar) yang umumnya lebih menarik bagi laki-laki, terutama remaja.

Namun, industri game tidak semata-mata didorong oleh minat laki-laki, ini semakin memperluas konten game dan semakin banyak perempuan memasuki bisnis sebagai pengembang game dan peran lainnya, yang kemungkinan akan menghasilkan lebih banyak game yang disesuaikan dengan dan termasuk preferensi perempuan. Ada juga banyak game yang menarik lebih kuat untuk pemain perempuan, termasuk game sosial, *story-driven*, dan game kasual; Namun, jenis-jenis permainan ini seringkali kurang memakan waktu dan berisiko. Akhirnya, laki-laki lebih berisiko mengalami *Internet Gaming Disorder* (IGD) daripada perempuan karena kecenderungan mereka yang lebih besar untuk masalah mendasar lainnya, seperti masalah kepribadian tertentu, masalah perhatian, pengambilan risiko, impulsif dan mencari sensasi, dan kurangnya bantuan mencari kecenderungan.

2) Usia

Remaja biasanya berada dalam periode antara 12 dan 18 tahun, adalah waktu yang paling rentan untuk mengakuisisi gangguan adiktif, termasuk bermain game. Kerentanan ini muncul karena neurologis (yaitu, mengembangkan korteks prefrontal, yang bertanggung jawab untuk pengambilan keputusan dan mengendalikan impuls), perkembangan (yaitu, menyelesaikan kebutuhan untuk kepemilikan sosial, identitas, dan otoritas yang menantang), dan budaya

(misalnya, transisi penuh tekanan ke sekolah menengah, tanggung jawab baru, dan alasan kemandirian yang lebih besar). Studi tentang problem *gaming* dan *Internet Gaming Disorder* (IGD) telah menunjukkan bahwa *gaming* biasanya lebih sering terjadi selama masa remaja (Brand dkk, 2017) dan karenanya, dapat diandalkan sebagai cara untuk mengatasi berbagai perubahan fisik dan psikologis serta harapan peran baru.

Aktivitas permainan mungkin lebih menyebabkan gangguan selama periode stres tinggi dan tuntutan kinerja pada remaja menengah ke akhir (misalnya; ujian sekolah menengah) dan memasuki usia dewasa awal (misalnya; memasuki dunia kerja, membentuk hubungan orang dewasa). Sepanjang dan melampaui akhir masa remaja, banyak anak muda di masyarakat industri sering tinggal di rumah dengan dukungan akses ke permainan di kamar tidur atau ruang tamu mereka. Mengingat bahwa usia tampaknya memiliki hubungan terbalik dengan game bermasalah, risiko mengembangkan game masalah dan *Internet Gaming Disorder* (IGD) biasanya akan menurun ketika individu memasuki usia akhir 20-an (Kuss & Griffiths, 2012).

3) Ciri-ciri kepribadian dan karakteristik pribadi

Studi telah mengidentifikasi faktor kepribadian dan karakteristik psikologis yang terkait dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD), termasuk *impulsive*; *neuroticism*; introversi; kesesuaian yang lebih rendah; kesadaran rendah; rendahnya keterbukaan terhadap pengalaman; agresivitas; melanggar aturan; sifat cemas; dan narsisme. Sebuah studi oleh Walther, Morgenstern, dan Hanewinkel (2012) meneliti Ciri-ciri Kepribadian Lima Besar (The Big Five Personality) dan karakteristik lain di lima gangguan kecanduan yang berbeda, termasuk perjudian,

permainan, penggunaan tembakau, alkohol, dan ganja, dengan sampel 2553 orang berusia 12 hingga 25 tahun. Mereka melaporkan bahwa impulsivitas yang tinggi adalah satu-satunya faktor kepribadian yang terjadi di kelima kelainan, dengan analisis sekunder mengungkapkan bahwa permainan bermasalah secara khusus dikaitkan dengan karakteristik lekas marah/agresi, kecemasan sosial, masalah defisit perhatian, dan harga diri rendah.

4) Komorbiditas

Faktor utama untuk *Internet Gaming Disorder* (IGD) adalah komorbiditas. Model teoritis *Internet Gaming Disorder* (IGD) merujuk pada gejala dan gangguan mood, termasuk depresi dan gangguan kecemasan, sebagai komponen utama dari kerentanan individu yang sudah ada sebelumnya terhadap gangguan tersebut. Hubungan antara komorbiditas dan *Internet Gaming Disorder* (IGD) juga telah dievaluasi dalam sampel klinis (misalnya, pencari pengobatan IGD). Sebagai contoh, dalam penelitian 263 pasien dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD) dan 153 subjek perbandingan sehat. Hyun dkk (2015) menggunakan analisis regresi logistik hirarkis yang mencakup faktor individu (jenis kelamin dan usia), faktor kognitif (IQ dan kesalahan perseveratif), kondisi psikopatologis (ADHD, depresi, kecemasan, dan impulsif), dan faktor interaksi sosial (lingkungan keluarga, sosial kecemasan, dan harga diri). Para penulis melaporkan bahwa keempat faktor secara signifikan terkait dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD), dengan kondisi psikopatologis yang muncul sebagai faktor risiko terkuat.

5) Kurangnya regulasi diri dan pengambilan keputusan

Individu dengan regulasi diri dan pengambilan keputusan yang buruk lebih rentan mengembangkan perilaku kecanduan, termasuk *Internet Gaming Disorder*

(IGD). Studi telah mengidentifikasi bahwa masalah pada pemain game tersebut cenderung berbeda dari kontrol pada tugas neurokognitif dalam hal perhatian, pemrosesan, dan pengambilan keputusan. Misalnya, pemain game yang bermasalah memiliki bias dalam cara mereka menafsirkan dan memproses informasi terkait game, mereka membuat keputusan yang lebih buruk dalam kondisi berisiko, dan mereka kurang mampu menunda kepuasan untuk hadiah yang lebih besar. Bias ini berasal dari kecenderungan neurobiologis yang rentan dan diperkuat dengan penggunaan berulang dari aktivitas.

Ketidakmampuan untuk mengatur diri sendiri sering membuat eksperimen awal individu dengan kegiatan kecanduan menjadi prospek yang berisiko atau berbahaya. Sebagai contoh, individu-individu ini akan lebih cenderung untuk menempatkan taruhan besar ketika berjudi atau bermain game lebih lama (Bailey, West, & Kuffel, 2013). Sebuah studi prospektif terhadap 2790 gamer online oleh Seay dan Kraut (2007) meneliti variabel aktivitas video game, motivasi, kepribadian, lingkungan sosial dan emosional, dan dampak negatif. Regulasi diri yang kurang adalah prediktor terkuat dari permainan masalah selama periode 14 bulan. Mereka menyimpulkan bahwa, sementara “alasan seorang pemain untuk bermain mempengaruhi perkembangan penggunaan yang bermasalah, efek ini dibayangi oleh pentingnya pengaturan diri sendiri dalam mengatur waktu dan jumlah permainan”.

6) Rendahnya harga diri dan efikasi diri

Individu dengan harga diri rendah memiliki kepercayaan diri yang rendah, rentan terhadap kritik diri, dan memiliki kesulitan dalam membangun dan memelihara persahabatan. Oleh karena itu, permainan dapat memberikan

kenyamanan emosional dan menawarkan jalan sosial yang “lebih aman”. Model *Internet Gaming Disorder* (IGD) mengakui bahwa individu yang merasa kurang yakin dengan kemampuan mereka sendiri dan tempat mereka di dunia nyata akan lebih berisiko menggunakan internet dan bermain game online sebagai kompensasi (Davis, 2001; King & Delfabbro, 2014, 2016; Turkle, 2017).

Stetina, Kothgassner, Lehenbauer, dan Kryspin-Exner (2011) meneliti berbagai jenis gamer online (N=468) dan menemukan bahwa pemain game MMO (Massive Massive Multiplayer) yang bermasalah cenderung mendapat skor lebih tinggi daripada pemain lain dalam skala depresi dan rendah diri. Karena itu harga diri yang rendah dapat menjadi faktor risiko untuk keterlibatan yang berlebihan dalam game online yang memenuhi kebutuhan identitas dan kepemilikan kelompok. Harga diri rendah juga terkait dengan gejala kognitif dari banyak gangguan mental (misalnya, pikiran putus asa, ketidakpastian tentang masa depan), yang merupakan faktor risiko umum untuk kecanduan.

Demikian pula, individu dengan efikasi diri yang rendah cenderung menganggap bahwa mereka tidak dapat berhasil dalam sebagian besar kegiatan sehari-hari, sehingga mereka akan tertarik pada kegiatan game yang lebih terstruktur atau dipandu dan akan memperkuat bahwa pemain itu terampil atau kuat, atau menggunakan bahasa lain yang menguatkan. Aktivitas permainan cenderung hanya membutuhkan sedikit usaha dan waktu bagi pemain untuk dihargai dengan poin, medali, piala, atau simbol "sukses" lainnya. Individu yang berjuang untuk mendapatkan dan yang jarang menerima dorongan atau penguatan positif lainnya dalam kehidupan sehari-hari mereka mungkin tertarik ke game untuk mendapatkan umpan positif.

7) Prestasi pendidikan rendah/sedikitnya minat

Sementara *Internet Gaming Disorder* (IGD) didefinisikan oleh perilaku permainan yang menghasilkan konflik besar dan gangguan pada rutinitas normal, individu dengan kurangnya pemenuhan kehidupan yang sudah ada sebelumnya dan kurangnya rutinitas yang bervariasi mungkin lebih berisiko mengalami gangguan. Orang-orang yang tidak secara teratur mengalami pencapaian dunia nyata, termasuk kepuasan dari minat waktu luang, dan yang bermain game untuk mengimbangnya berisiko lebih besar terkena *Internet Gaming Disorder* (IGD).

Perluasan teknologi memainkan peran dalam kehidupan remaja yang berdampak pada pembelajaran. Penelitian mengindikasikan bahwa berpikir kritis dan keterampilan analisis menurun sebagai hasil meningkatnya penggunaan komputer serta video game. Siswa menghabiskan waktu lebih banyak dalam beragam tugas dengan media visual dan kurangnya waktu membaca (Greenfield, 2009).

Remaja di Amerika Serikat menghabiskan waktu luangnya sebagian besar dengan sebayanya, mereka menghabiskan proporsi pertumbuhan dari waktu istirahat dengan mengonsumsi berbagai macam bentuk program dari media, meliputi menonton televisi, mendengarkan musik, berselancar di internet, bermain *video games*, dan menonton film (Juster dkk, 2004 dalam Papalia&Feldman, 2015).

Tidak memiliki banyak hal untuk dilakukan (misalnya, menjadi pengangguran) dan memiliki sedikit prospek, dapat mengarahkan orang-orang memilih game untuk mengisi waktu (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012). Semakin banyak waktu yang dihabiskan dalam kegiatan permainan, semakin

besar kemungkinan pemain akan mengembangkan rasionalisasi untuk melanjutkan permainan dengan cara ini, sejalan dengan teori disonansi kognitif yang diterapkan pada perilaku adiktif (McMaster & Lee, 1991).

b. Faktor Eksternal

Faktor risiko lain termasuk variabel sosial dan lingkungan yang menimpa individu dan mengarahkan mereka ke arah partisipasi berisiko dalam aktivitas game. Sementara banyak dari faktor-faktor ini dapat memberikan pengaruh kuat pada pemain dan mungkin dianggap oleh individu dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD) sebagian besar tidak dapat dihindari, beberapa faktor ini mungkin dapat diatasi dengan intervensi atau strategi pengurangan dampak buruk. Ini mungkin melibatkan membuat perubahan sistematis (misalnya, reorganisasi), pengaturan hidup individu (yaitu, untuk mengurangi ketersediaan permainan), atau mengembangkan dukungan sosial baru yang memfasilitasi kegiatan yang lebih sehat (misalnya, mengakhiri hubungan yang tidak baik dan membatasi paparan aktivitas sosial yang memungkinkan kegiatan bermain game).

1) Pengaruh teman sebaya

Sebagai sumber penting dari dukungan emosi selama masa peralihan remaja yang kompleks, begitu juga sumber tekanan bagi perilaku yang orang tua mungkin sesali adalah kelompok sebaya. Kelompok sebaya merupakan sumber afeksi, simpati, pemahaman, dan penuntun moral; tempat bagi sebuah eksperimen; dan pengaturan untuk mencapai otonomi serta kemandirian dari orang tua (Hurlock, 1980). Berdasarkan berbagai kajian mengenai lingkungan teman sebaya, menurut Santoso (2006:23) diketahui bahwa indikator lingkungan teman

sebayu terdiri dari kerja sama, persaingan, pertentangan, penerimaan atau akulturasi, dan indikator yang terakhir persesuaian atau akomodasi (Maheni, 2019).

Dalam sebuah studi pengaruh sebaya dalam pengambilan risiko, sebanyak 306 remaja, mahasiswa, dan dewasa muda memainkan permainan video yang disebut "Chicken". Dari semua kelompok usia, pengambilan risiko lebih tinggi di dalam kelompok sebaya dibandingkan jika sendirian (Gardner & Steinberg, 2005 dalam Papalia&Feldman, 2015).

Banyak anak dibesarkan dengan akses ke perangkat game di rumah keluarga, menurut penelitian dimana beberapa partisipan melaporkan bahwa pengalaman bermain game pertama mereka terjadi pada usia 5 tahun (misalnya, King, dkk., 2013, 2016). Kaum muda juga akan diperkenalkan ke permainan melalui pergaulan mereka dengan teman sebaya, di sekolah atau di tempat lain. Individu yang sering bergaul dengan gamer yang bermasalah dan mungkin akan berisiko lebih besar terkena *Internet Gaming Disorder* (IGD) karena memiliki lebih banyak peluang bermain game, memiliki insentif sosial untuk bermain, dan diundang untuk bermain secara teratur sebagai bagian dari grup.

Game online dengan "teman" (misalnya, hubungan dunia nyata atau hanya online) dapat menimbulkan kewajiban sosial untuk bermain secara teratur dalam tim. Bentuk permainan ini seringkali dapat menjadi komitmen waktu yang signifikan dan tidak dapat diprediksi, dimana pemain mungkin merasa di bawah tekanan untuk terus bermain sampai ada konsensus kelompok untuk berhenti. Mungkin sulit untuk beristirahat dan sulit memperkirakan kapan kegiatan berbasis kelompok akan berakhir, karena keberhasilan dapat ditentukan oleh faktor acak,

dan banyak waktu dapat dihabiskan menunggu pemain lain mempersiapkan diri mereka untuk acara permainan.

Banyak jenis situasi permainan sosial online akan menghasilkan bermain lebih lama dari yang diharapkan. Ini dapat dirasionalisasi sebagai “normal” mengingat bahwa orang lain bermain dengan cara yang sama (mungkin tidak disengaja). Keberhasilan tim dapat menguatkan pandangan individu bahwa bermain lebih lama dari yang dimaksudkan adalah "sepadan" dan kelompok dapat secara kolektif membingkai ulang hasil negatif dari bermain (misalnya, kelelahan, produktivitas berkurang) sebagai "lencana kehormatan." Individu yang meninggalkan permainan sosial sebelum orang lain mungkin merasa bersalah, atau mengalami "takut ketinggalan". Para pemain ini mungkin khawatir tidak mempertahankan level permainan atau perkembangan sejalan dengan rekan-rekan mereka, karena ini dapat menentukan apakah mereka dapat terus bermain dengan grup.

Permainan yang gigih dapat memengaruhi persahabatan di dunia nyata. Sebuah studi oleh Kowert, dkk (2014) menemukan bahwa pemain remaja yang secara teratur memainkan game online sosial cenderung memiliki lingkaran sosial offline yang jauh lebih kecil dan lebih rendah. Efek perpindahan sosial dari game online multi-pemain (*multiplayer online games*) akan meningkatkan risiko perilaku game yang berkelanjutan, karena pemain semakin memprioritaskan kewajiban sosial online dari hubungan dunia nyata.

2) Lingkungan game

Perilaku *gaming* sebagian besar diatur oleh ketersediaan dan aksesibilitas kegiatan *gaming*. Individu dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD) sering

memodifikasi lingkungan mereka untuk memusatkan permainan sehingga lebih mudah untuk memulai dan mempertahankan permainan. Studi menunjukkan bahwa individu dengan akses yang lebih besar ke permainan cenderung bermain lebih lama dan lebih sering. Koneksi ini terbukti, misalnya, dalam literatur tentang perangkat elektronik dan pola tidur pada populasi remaja. Remaja yang memiliki perangkat media elektronik di kamar tidur cenderung menunda waktu tidurnya, durasi tidur lebih pendek, latensi tidur lebih lama, dan fungsi siang hari yang lebih buruk (misalnya, memori atau konsentrasi buruk), dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki perangkat di kamar tidur mereka (Brunborg, Mentzoni, Molde, et al., 2011; Li et al., 2007; Oka, Suzuki, & Inoue, 2008; Punamaki, Wallenius, Nygard, Saarni, & Rimpela, 2007; Schochat, FlintBretner, & Tzischinsky, 2010). Dalam penelitian terbaru yang melibatkan tiga set data longitudinal, Gentile, Bailey, et al. (2017) melaporkan bahwa anak-anak dengan media kamar tidur yang memiliki perangkat elektronik maupun fasilitas lengkap lebih cenderung menggunakan perangkat tersebut daripada membaca buku dan berisiko lebih besar terkena *Internet Gaming Disorder* (IGD).

Demikian pula, penelitian King, dkk. (2014) terhadap 1287 remaja menemukan bahwa individu dengan gejala penggunaan media patologis lebih mungkin untuk melaporkan masalah tidur (misalnya, keterlambatan waktu mulai tidur, gangguan tidur, kualitas tidur yang lebih rendah) daripada pengguna normal. Ada kemungkinan bahwa terdapat hubungan siklik di mana individu dengan kebiasaan tidur yang lebih buruk menggunakan perangkat sebagai alat bantu tidur, yang pada gilirannya menunda dan memperburuk tidur (King, Delfabbro, & Griffiths, 2012; King, Delfabbro, Griffiths, & Gradisar, 2012).

3) Pengaruh keluarga

Kebanyakan remaja melaporkan memiliki hubungan yang baik dengan orang tua mereka. Tetap saja, masa remaja membawa tantangan istimewa. Hanya saja remaja merasakan tekanan antara ketergantungan pada orang tua mereka dan kebutuhan untuk melepaskan diri, orang tua menginginkan anak-anak mereka menjadi mandiri, tetapi tetap sulit melepaskannya. Orang tua harus berjalan pada garis lurus antara memberikan anak-anaknya cukup kemandirian dan melindungi mereka dari ketidakmatangan penyimpangan dalam penalaran (Hurlock, 1980). Menurut Slameto (2010), indikator lingkungan keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan (Anggraeni & Harnanik, 2015).

Struktur dan hubungan keluarga memainkan peran yang kompleks dan penting dalam pengembangan game yang bermasalah. Beberapa pengaruh keluarga, seperti hubungan orang tua-anak, pembatasan orang tua dan pemantauan penggunaan media, status perkawinan serta sosial ekonomi orang tua, dapat mempengaruhi kemungkinan bahwa seorang remaja menjadi gamer yang bermasalah (Schneider, King, & Delfabbro, 2017). Misalnya, remaja dari orang tua tunggal atau keluarga campuran dilaporkan berisiko lebih besar mengalami masalah permainan daripada mereka yang berasal dari keluarga dua orang tua (Lam, Peng, Mai, & Jing, 2009; Yen, Ko, et al., 2007; Yen, Yen, et al., 2007).

Dalam studi longitudinal selama 5 tahun pada 227 keluarga Latin dan Afro Amerika yang dilakukan oleh East&Khoo (2005) dalam Papalia&Feldman (2015), hubungan saudara kandung dalam situasi tertentu memiliki dampak yang

penting pada saudara yang lebih muda. Dalam rumah orang tua tunggal (ibu), hubungan yang hangat dan saling peduli antarsaudara perempuan yang lebih tua cenderung mencegah saudara yang lebih muda dari penggunaan narkoba dan perilaku seksual berisiko. Di sisi lain memiliki kakak perempuan yang lebih dominan cenderung meningkatkan risiko tinggi perilaku seksual adik perempuan. Saudara yang lebih tua dapat mempengaruhi yang lebih muda untuk merokok, minum, atau menggunakan obat-obat terlarang (Pomery dkk, 2005; Rende dkk, 2005) dalam Papalia&Feldman (2015).

Dalam sebuah studi longitudinal Snyder dkk (2005) dari 206 anak laki-laki dan adiknya, adik pergi bersama dengan kakak yang antisosial menimbulkan risiko bagi perilaku antisosial di masa remaja, penggunaan narkoba, dan kekerasan, terlepas dari disiplin pengasuhan (Hurlock, 1980).

Sebuah studi longitudinal 5 tahun oleh Rehbein dan Baier (2013) melaporkan bahwa peningkatan pengabdian ayah dan pengawasan orang tua yang lebih tinggi pada masa kanak-kanak memprediksi tingkat yang lebih rendah dari masalah permainan pada masa remaja. Demikian pula, remaja dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD) cenderung melaporkan secara signifikan lebih sedikit kepercayaan dan komunikasi, namun kemarahan dan keterasingan yang lebih besar, dalam hubungan ibu dan ayah mereka daripada remaja tanpa masalah game (King & Delfabbro, 2016). Orang-orang dari keluarga yang kurang stabil dan kurang hangat mungkin lebih berisiko bermain game yang bermasalah dan aktivitas online lainnya yang memungkinkan "pelarian."

4) Trauma relasional

Remaja dapat mencari keamanan dan kenyamanan emosional dunia maya dan hubungan dalam game online. Penggunaan game untuk memuaskan hubungan dan kebutuhan keamanan emosional dapat berkembang menjadi pola penghindaran atau konflik yang meningkat dengan orang tua dan teman sebaya. Beberapa penelitian telah melaporkan bahwa beberapa remaja dengan riwayat trauma relasional bermain game online sebagai cara menghadapi ingatan menyakitkan terkait dengan pengalaman orang tua-anak awal. Sebuah studi oleh Schimmenti, Passanisi, Gervasi, Manzella, dan Fama (2013) mensurvei 310 siswa berusia 18-19 tahun untuk menilai penggunaan Internet yang bermasalah dan trauma relasional. Mereka menemukan bahwa pengguna yang bermasalah secara signifikan lebih mungkin mengalami pengalaman masa kanak-kanak dari pelecehan fisik dan seksual dan mendapat skor lebih tinggi daripada peserta lain pada skala yang menilai sikap cemas dan menghindar dari keterikatan.

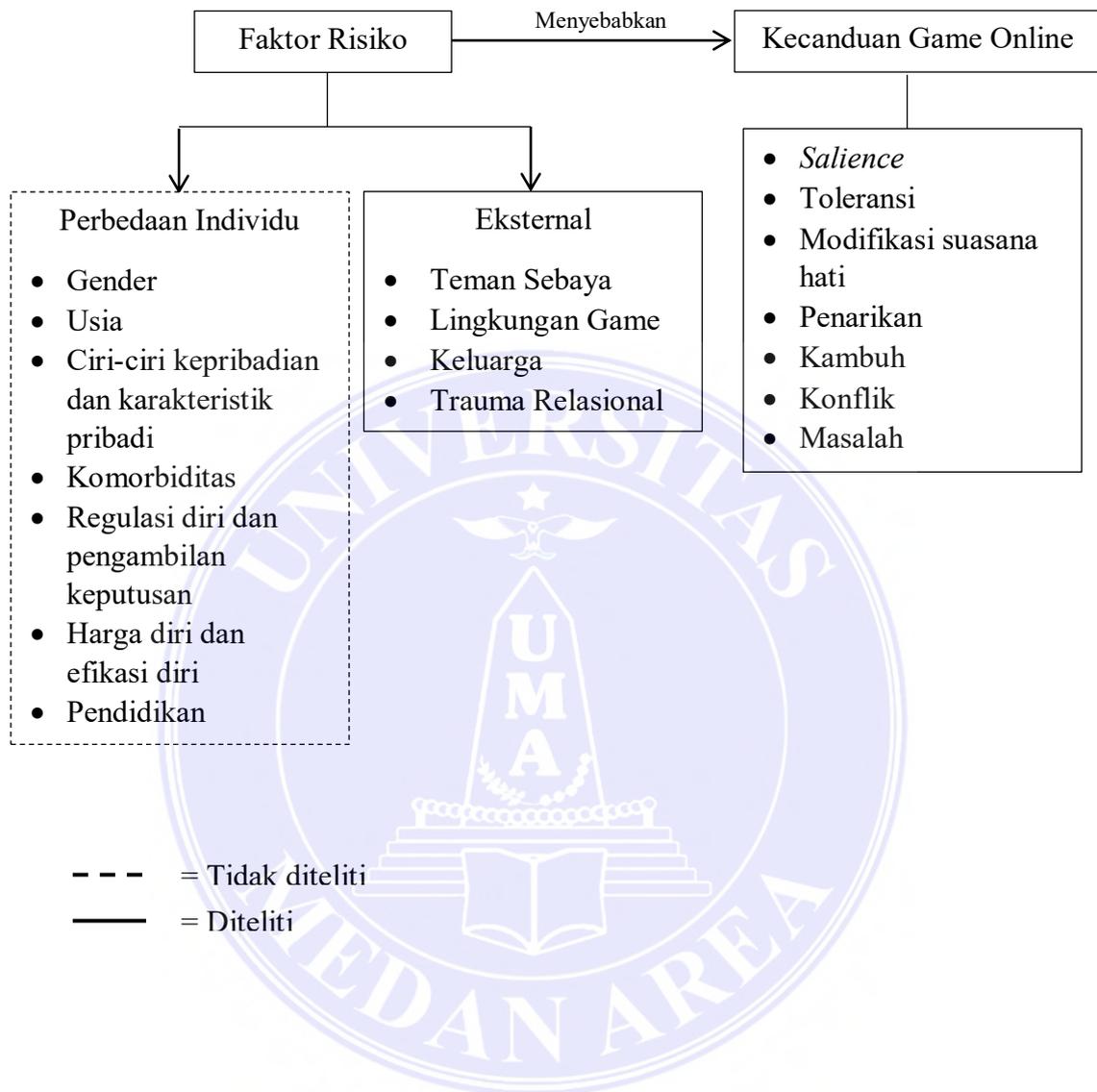
Penelitian lain oleh Schimmenti, Guglielmucci, Barbasio, dan Granieri (2012) mensurvei 250 pemain dewasa game MMO untuk memeriksa profil lampiran terkait dengan gejala kecanduan. Hampir setengah (47%) dari gamer yang bermasalah melaporkan fitur keterikatan yang tidak teratur dan bermain untuk melarikan diri dari ingatan menyakitkan tentang pelecehan.

Berdasarkan DSM-V TR, ada beberapa kriteria dari trauma, seperti pengalaman berulang, penghindaran, kognisi negatif dan suasana hati, dan gairah. *Pengalaman berulang* mencakup kenangan spontan dari peristiwa traumatis, mimpi berulang yang berkaitan dengan hal tersebut, kilas balik atau tekanan psikologis yang intens atau berkepanjangan lainnya. *Penghindaran* mengacu pada

kenangan menyedihkan, pikiran, perasaan atau ingatan dari suatu peristiwa. *Kognisi negatif dan suasana hati* mewakili segudang perasaan, dari rasa yang terus menerus dan terdistorsi menyalahkan diri sendiri atau orang lain, untuk terasing dari orang lain atau minat yang sangat berkurang dalam kegiatan, untuk mengingat aspek-aspek utama dari peristiwa tersebut. *Gairah* ditandai dengan perilaku agresif, sembrono atau merusak diri sendiri, gangguan tidur, kewaspadaan terhadap ancaman, bahaya, dan situasi buruk yang terjadi disekitar, atau masalah terkait.

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa ada beberapa faktor risiko yang menyebabkan anak kecanduan game online, yaitu pertama, perbedaan individu, seperti; gender, usia, ciri-ciri kepribadian dan karakteristik pribadi, komorbiditas, regulasi diri dan pengambilan keputusan, harga diri dan efikasi diri, dan pendidikan. Kedua, faktor eksternal, seperti; teman sebaya, lingkungan game, keluarga, dan trauma relasional. Dalam penelitian ini difokuskan hanya pada faktor risiko eksternal saja.

C. Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

Salah satu unsur yang paling penting dalam suatu penelitian adalah metode yang akan digunakan. Dalam bab ini akan diuraikan pokok-pokok bahasan sebagai berikut: Tipe Penelitian, Identifikasi Variabel penelitian, Definisi Operasional Penelitian, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

A. Tipe Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2008), penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur biasanya dengan instrumen-instrumen penelitian, sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah faktor-faktor risiko eksternal kecanduan game online pada komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) UMA, seperti teman sebaya, lingkungan game, keluarga, dan trauma relasional.

C. Definisi Operasional Penelitian

1. Faktor Risiko Eksternal

Faktor risiko eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang dapat menyebabkan dan meningkatkan dampak negatif dari ancaman yang ada.

Beberapa faktor risiko eksternal yang akan diteliti adalah:

- a. Teman sebaya, yaitu remaja dengan tingkat usia atau tingkat kedewasaan yang sama. Pengaruh teman sebaya dapat menjadi positif ataupun negatif, tergantung pada lingkungan dan pergaulannya.
- b. Lingkungan game, yaitu suatu kondisi atau fasilitas yang mendukung untuk bermain game, seperti wifi, komputer, tempat bermain, dan waktu bermain.
- c. Keluarga, yaitu kelompok sosial yang terdiri atas dua orang atau lebih yang mempunyai ikatan darah, perkawinan atau adopsi. Keluarga merupakan kelompok sosial yang sangat besar pengaruhnya terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan individu, dilihat dari segi pola asuh, sosialisasi, kondisi keluarga (seperti perekonomian), maupun status keluarga (utuh/bercerai).
- d. Trauma relasional, yaitu adanya tekanan emosional dan psikologis yang besar, biasanya karena kejadian yang buruk atau pengalaman yang berkaitan dengan kekerasan.

2. Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan suatu keadaan dimana individu terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online secara terus

menerus, serta tidak mempedulikan lingkungan sekitarnya dan hal negatif yang akan ditimbulkan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh jumlah objek penelitian. Menurut Yusuf (2018), populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota dalam komunitas game online *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) UMA yang berjumlah 100 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan wakil dari jumlah populasi. Menurut Yusuf (2018) berpendapat bahwa sampel adalah sebagian dari objek, manusia, atau kejadian yang mewakili populasi. Dalam penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 47 orang yang mengalami kecanduan game online dalam kategori berat dari total keseluruhan 100 orang dalam komunitas game online *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) UMA berdasarkan hasil *screening Internet Addiction Test*.

3. Teknik Pengambilan Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ada dengan menggunakan *Purposive sample*. Menurut Morissan (2016) *Purposive Sampling* adalah tipe penarikan sampel nonprobabilitas yang mana unit yang hendak diamati atau diteliti dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti dalam hal unit yang mana dianggap paling bermanfaat dan representatif.

Dengan karakteristik:

- a. Anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) UMA
- b. Laki - laki dan perempuan
- c. Tingkat kecanduan ≥ 80 , dilakukan melalui *screening* menggunakan IAT (*Internet Addiction Test*) oleh Young.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian mempunyai tujuan untuk mengungkap fakta mengenai variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, pengumpulan data menggunakan teknik Skala Psikologi. Skala Psikologi adalah bentuk alat ukur yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur melainkan mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan (Azwar, 2015).

Skala faktor risiko eksternal kecanduan game online dalam penelitian ini disusun berdasarkan faktor risiko eksternal yang dikemukakan oleh King dan Fabbro (2018) yaitu teman sebaya, lingkungan game, keluarga, dan trauma relasional. Skala faktor risiko menggunakan skala Likert yang dapat digunakan untuk mengukur sikap individu dalam dimensi yang sama dan individu menempatkan dirinya ke arah satu kontinuitas dari butir soal. Skala Likert memiliki 2 bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif (*favourable*) dan negative (*unfavourable*). Untuk butir soal yang positif, maka nilai 5 diberikan pada alternatif pilihan sangat setuju, skor 4 untuk setuju, skor 3 untuk tidak ada pendapat, skor 2 diberikan kepada respon pilihan tidak setuju, dan skor 1 untuk pilihan sangat tidak setuju. Untuk butir soal yang negatif, maka skor 5 diberikan

kepada pilihan respon sangat tidak setuju dan skor 1 untuk pilihan sangat setuju (Yusuf, 2018).

Tabel 3.1
Blue Print Skala Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online

FAKTOR	INDIKATOR	FAVOURABLE	UNFAVOURABLE	JUMLAH
Teman Sebaya	Kerjasama	15, 23	24, 28	8
	Persaingan	2, 8	9, 27	
Lingkungan Game	Tempat Bermain Game Online	1, 4	11, 20	8
	Waktu Bermain Game Online	3, 6	30, 32	
Keluarga	Pola Asuh Orang Tua	21, 26	22, 25	8
	Relasi Antar Anggota Keluarga	10, 17	13, 29	
Trauma Relasional	Penghindaran	12, 19	5, 31	8
	Pengalaman Berulang	7, 16	14, 18	
JUMLAH		16	16	32

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Menurut Anastasi (2003), validitas sebuah tes menyangkut apa yang diukur tes dan seberapa baik tes itu dapat mengukur. Teknik uji validitas dalam penelitian ini adalah *Pearson Product Moment*, dengan rumus:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

n = Jumlah data (responden)

x = Variabel bebas

y = Variabel terikat

2. Reliabilitas

Menurut Anastasi (2003), reliabilitas merujuk pada konsistensi skor yang dicapai oleh orang yang sama ketika mereka diuji ulang dengan tes yang sama pada kesempatan yang berbeda, atau dengan seperangkat butir-butir ekuivalen (*equivalent items*) yang berbeda, atau di bawah kondisi pengujian yang berbeda. Teknik uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Alpha Cronbach's*, dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

s_i^2 = Varians skor soal ke- i

s_t^2 = Varians skor total

G. Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah dalam kegiatan penelitian yang sangat menentukan ketepatan dan kesahihan hasil penelitian. Perumusan masalah dan pemilihan sampel yang tepat belum tentu akan memberikan hasil yang benar, apabila peneliti memilih teknik yang tidak sesuai dengan data yang ada.

Sebaliknya, teknik yang benar dengan data yang tidak valid dan reliabel akan memberikan hasil yang berlawanan atau bertentangan dengan kenyataan yang ada dilapangan (Yusuf, 2018).

Secara umum dapat dikatakan, bahwa kegiatan pengolahan dan analisis data merupakan kegiatan memverifikasi, menggolongkan, memanipulasi, memproses, menyusun urutan, menyimpulkan, dan mempelajari hubungan hasil penelitian dengan penemuan lain atau teori-teori yang sudah ada (Yusuf, 2018). Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiono, 2016).

Perhitungan data dilakukan dengan menggunakan perhitungan persentase. Persentase diketahui dengan menjumlahkan frekuensi alternatif jawaban dari setiap item. Rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase ini adalah sebagai berikut (Rukajat, 2018).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi jawaban untuk setiap alternatif

N = Jumlah frekuensi jawaban (= jumlah responden)

100% = Bilangan tetap

Sebelum melakukan analisis frekuensi, akan dilakukan analisis faktor *Principal Component Analysis* (PCA) yang merupakan metode untuk menentukan faktor-faktor yang dapat digunakan untuk menjelaskan varian umum dalam

beberapa variabel. PCA menghasilkan kembali varian dari variabel asli setelah menentukan himpunan bagian dari mereka. Faktor-faktor yang diidentifikasi atau komponen utama dapat digambarkan sebagai deskripsi umum dari variasi umum (Backhaus, 2011 dalam Wendler & Grottrup, 2016).



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan simpulan dan saran-saran sehubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Bagian pertama akan dijabarkan simpulan dari penelitian dan pada bagian berikutnya akan dikemukakan saran-saran yang dapat digunakan bagi pihak yang terkait.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai faktor risiko eksternal kecanduan game online pada Komunitas MLBB Universitas Medan Area, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis frekuensi hasil *screening Internet Addiction Test* (IAT) dapat diketahui bahwa sebanyak 47 orang mengalami kecanduan game online kategori berat (47%), kemudian sebanyak 52 orang mengalami kecanduan game online kategori sedang (52%), dan 1 orang mengalami kecanduan game online kategori ringan (1%). Berdasarkan hasil mengenai kategori kecanduan game online pada kelompok perempuan, dapat disimpulkan bahwa 5 perempuan (100%) pada komunitas MLBB-UMA rata-rata mengalami kecanduan game online kategori sedang.
2. Berdasarkan hasil analisis karakteristik responden mengenai jenis kelamin anggota komunitas yang mengalami kecanduan berat terhadap game online, maka dapat disimpulkan bahwa 47 orang tersebut adalah laki-laki (100%). Kemudian berdasarkan analisis mengenai umur dari responden, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan anggota komunitas yang mengalami

kecanduan berat terhadap game online adalah umur 19-21 tahun yaitu 32 orang (68,1%), kemudian umur di atas 21 tahun yaitu 8 orang (17,0%), dan terakhir umur 15-18 tahun yaitu 7 orang (14,9%). Berdasarkan analisis mengenai *platform/console* favorit responden, dapat diketahui bahwa responden lebih dominan menggunakan *smartphone* yaitu sebanyak 43 orang (91,5%), kemudian PC/laptop sebanyak 4 orang (8,5%), dan tidak ditemukan responden yang menggunakan tablet/Ipad.

3. Berdasarkan hasil analisis persentase, dapat disimpulkan bahwa faktor trauma relasional merupakan penyumbang angka tertinggi sebagai faktor risiko eksternal kecanduan game online pada komunitas MLBB-UMA yaitu sebanyak 26,19%, kemudian faktor teman sebaya sebanyak 24,96%, faktor lingkungan game sebanyak 24,63%, dan faktor keluarga sebanyak 24,22%.
4. Berdasarkan hasil analisis frekuensi dari faktor teman sebaya, dapat dibuktikan bahwa teman sebaya berpengaruh tinggi pada 46 orang (97,9%) untuk mengalami kecanduan berat terhadap game online, kemudian berpengaruh sedang pada 1 orang (2,1%). Berdasarkan hasil analisis frekuensi dari faktor lingkungan game, dapat dibuktikan bahwa lingkungan game berpengaruh tinggi pada 45 orang (95,7%) untuk mengalami kecanduan berat terhadap game online, kemudian berpengaruh sedang pada 2 orang (4,3%). Berdasarkan hasil analisis frekuensi dari faktor keluarga, dapat dibuktikan bahwa keluarga berpengaruh tinggi pada 46 orang (97,9%) untuk mengalami kecanduan berat terhadap game online, kemudian berpengaruh sedang pada 1 orang (2,1%). Berdasarkan hasil analisis frekuensi dari faktor trauma relasional, dapat dibuktikan bahwa trauma relasional berpengaruh tinggi pada

46 orang (97,9%) untuk mengalami kecanduan berat terhadap game online, kemudian berpengaruh sedang pada 1 orang (2,1%).

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan kepada mahasiswa yang kecanduan game online hendaknya berupaya untuk mengurangi waktu bermain game online karena dapat berdampak buruk bagi mereka, baik fisik maupun sosial. Alangkah lebih baik mengisi waktu luang dengan berbagai hal-hal positif. Kepada mahasiswa yang tidak mengalami kecanduan game online hendaknya dapat menjaga serta mengontrol diri dari hal-hal yang dapat menyebabkan kecanduan game online. Mahasiswa juga diharapkan untuk memiliki *coping stress* yang baik, sehingga pengalihan stress tidak tertuju untuk bermain game online, tetapi lebih kepada kegiatan yang positif.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat meluangkan waktu dalam mengontrol serta mengawasi kegiatan anak di dalam maupun di luar rumah, karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga anak dapat bertindak di luar batas, dan jangan lupa berikan perhatian dan kasih sayang yang cukup tidak hanya dari segi materi tetapi juga dari non materi.

3. Bagi Kampus

Kampus diharapkan dapat menyediakan wadah yang menarik bagi mahasiswa untuk mengembangkan aspirasi serta gagasan-gagasan yang positif dan kreatif sesuai dengan tujuan dari kampus itu sendiri.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian mengenai faktor risiko eksternal kecanduan game online ini ke dalam lingkup yang lebih luas serta lebih spesifik, seperti halnya menambah jumlah populasi dan sampel agar data yang diperoleh lebih sempurna.



DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Associations (APA). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed)*. Washington, DC: Author.
- Anastasi, A., & Urbina, S. (2003). *Tes Psikologi (ed7)*. Jakarta: PT Indeks, Gramedia Grup.
- Anggraeni, Bety., & Harnanik. (2015). Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan dan Lingkungan Keluarga terhadap Minat Berwirausaha Siswa A Kelas XI SMK Islam Nusantara Comal Kabupaten Pematang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 10, 42-52.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2018). Laporan Survei: Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia.
- Azwar, Saifuddin. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bailey, K., West, R., & Kuffel, J. (2013). What would my avatar do? Gaming, pathology, and risky decision making. *Frontiers in Psychology*, 4, 609.
- Brand, J. E., Todhunter, S. & Jervis, J. (2017). *Digital Australia 2018*. Eveleigh, NSW: IGEA.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Molde, H., et al. (2011). The relationship between media use in the bedroom, sleep habits and symptoms of insomnia. *Journal of Sleep Research*, 20, 560-575.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195.
- E-Media Solusindo. (2008). *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. (2018). *Lancar Menggunakan SPSS untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Faraci, Palmira., Craparo, Giuseppe., Messina, Roberta., & Severino, Sergio. (2013). Internet Addiction Test (IAT): Which is the Best Factorial Solution?. *Journal of Medical Internet Research*, 15, 225.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M...Markle, T. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140, S81-S85.
- Gross, Elisheva F. (2004). Adolescent Internet use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology*, 25, 633-649.
- Hendriani, Wiwin. (2018). *Resiliensi Psikologis*. Jakarta: Penadamedia Group.

- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M, S. (2013). The development of Indonesia online game addiction questionnaire. *Online Game Addiction Questionnaire Development*, 8, 1-5.
- Juliandi, Azwar., Irfan., Manurung, Sapriana., & Satriawan, Bambang. (2016). *Mengolah Data Penelitian Bisnis dengan SPSS*. Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34, 298-308.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 44, 1635-1645.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Features of parent-child relationships in adolescents with Internet gaming disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15, 1270-1283.
- King, D.L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assesment, Treatment, and Prevention*. Australia: Academic Press.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2012). Clinical interventions for technology-based problems: excessive Internet and video game use. *Journal of Cognitive Psychotherapy: An International Quarterly*, 26, 43-56.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Griffiths, M. D., Gradisar, M. (2012). Cognitive-behavioral approaches to outpatient treatment of Internet addiction in children and adolescents. *Journal of Clinical Psychology*, 68, 1185-1195.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video-game users. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47, 1058-1067.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2014). Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 21-35.
- King, D. L., Herd, M. C. E., & Delfabbro, P. H. (2016). Motivational components of tolerance in Internet gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, 78, 133-141.
- Koo, H. J., & Kwon, J. H. (2014). Risk and protective factors of Internet addiction: a meta-analysis of empirical studies in Korea. *Yonsei Med J*, 55, 1691-1711.

- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents social circles. *Computers in Human Behavior, 36*, 385-390.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*, 278-296.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*. Jawa Timur: Ae Media Grafika.
- Lam, L. T., Peng, Z., Mai, J., & Jing, J. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *Cyberpsychology & Behavior, 12*, 551-555.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*, 77-95.
- Li, S., Jin, X., Wu, S., Jiang, F., Yan, C., & Shen, X. (2007). The impact of media use on sleep patterns and sleep disorders among school-aged children in China. *Sleep, 30*, 361-367.
- Liberatore, K.A., Rosario, Katyna., Marti, Luz N. Colon-De., & Martinez, K.G. (2010). Prevalence of internet addiction in latino adolescents with psychiatric diagnosis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 10*, 1-4.
- MacQueen, Kathleen M., Mclellan, Eleanor., Metzger, David S., Kegeles, Susan., Strauss, Ronald P., Scotti, Roseanne., Blanchard, Lynn., & Trotter, Robert T. (2001). What is community? An evidence-based definition for participatory public health. *American Journal Of Public Health, 91*, 1929-1938.
- Maheni, Ni Putu Krisna. (2019). Pengaruh Gaya Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 11*, 85-95.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Harditono, S. R. (1982). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Morissan. (2016). *Statistik Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nasution, Fachrul A., Effendy, Almeida., & Amin, Mustafa M. (2019). Internet Gaming Disorder (IGD): A Case Report of Social Anxiety. *Neuroscience, Neurology and Psychiatry, 7*, 2664-2666.
- Oka, Y., Suzuki, S., & Inoue, Y. (2008). Bedtime activities, sleep environments, and sleep/wake patterns of Japanese elementary school children. *Behavioral Sleep Medicine, 6*, 220-233.

- Oskenbay, F., Tolegenova, A., Kalymbetova, E., Chung, M.C., Faizullina, A., & Jakupov, M. (2016). Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents. *International Journal of Environmental and Science Education, 11*, 2343-2353.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2015). *Menyelami Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pleasants, Karlyn PsyD (Executive Clinical Consultant). (2019). Relational Trauma. San Diego: BrightQuest Treatment Centers.
- Pramesti, Getut. 2014. *Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Purnamaki, R., Wallenius, M., Nygard, C., Saarni, L., & Rimpela, A. (2007). Use of information and communication technology (ICT) and perceived health in adolescence: the role of sleeping habits and waking-time tiredness. *Journal of Adolescence, 30*, 569-585.
- Rayadi., Budjang, Gusti., & Al-Hidayah, Riama. (2018). Analisis Peran Orang Tua terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Studi di Desa Tanjung Bugis. Pontianak: FKIP Untan.
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family, media, and school related risk factors of video game addiction: a 5-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology-Theories Methods and Applications, 25*, 118-128.
- Rho, Mi Jung., Lee, Hyesson., Lee, Taek-Ho., Cho, Hyun., Jung, Dong Jin., Kim, Dai-Jin., & Choi, In Young. (2018). Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics. *Int J Environ Res Public Health, 15*, 40.
- Rosiana, Elsa. (2017). *Perilaku Adiksi Remaja pada Game Online di Surabaya*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Yogyakarta. Deepublish.
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project massive: self-regulation and problematic use of online gaming. *CHI Proceedings, 829-838*.
- Setiawan, D. F. (2018). *Prosedur Evaluasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Schimmenti, A., Guglielmucci, F., Barbasio, C., & Granieri, A. (2012). Attachment disorganization and dissociation in virtual worlds: a study on problematic Internet use among players of online role-playing games. *Clinical Neuropsychiatry, 9*, 195-202.
- Schimmenti, A., Passanisi, A., Gervasi, A. M., Manzella, S., & Fama, F. I. (2013). Insecure attachment attitudes in the onset of problematic Internet use among late adolescents. *Child Psychiatry & Human Development, 45*, 588-595.

- Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: a systematic review. *Journal of Behavioral Addictions, 6*, 321-333.
- Schochat, T., Flint-Bretner, O., & Tzischinsky, O. (2010). Sleep patterns, electronic media exposure and daytime sleep-related behaviours among Israel adolescents. *Acta Paediatrica, 99*, 1396-1400.
- Stetina, B. U., Kothgassner, O. D., Lehenbauer, M., & Kryspin-Exner, I. (2011). Beyond the fascination of online-games: probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming, *Computers in Human Behavior, 27*, 473-479.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syafrudin, & Hamidah. (2009). *Kebidanan Komunitas*. Jakarta: EGC.
- Turkle, S. (2017). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Uk: Hachette.
- Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research, 18*, 167-174.
- Wendler, Tilo & Grottrup Soren. 2016. *Data Mining with SPSS Modeler*. Switzerland: Springer.
- Weis, Robert & Cerankosky, Brittany C. (2010). Effect of Video-Game Ownership on Young Boys' Academic and Behavioral Functioning: A Randomized, Controlled Study. *Association for Psychological Science, 21*, 463-470.
- Wijayarini, Maria A. 2001. *Safe Motherhood*. Jakarta: EGC.
- World Health Organization (WHO). (2018). In Heryana, A. (2018). Internet Gaming Disorder (IGD). Universitas Esa Unggul.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of user of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15*, 209-329.
- Yen, J. Y., Ko, C. H., Yen, C. F., Wu, H. Y., & Yang, M. J. (2007). The comorbid psychiatric symptoms of Internet addiction: attention deficit and hyperactivity disorder (ADHD), depression, social phobia, and hostility. *Journal of Adolescent Health, 41*, 93-98.
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C., Chen, S. H., & Ko, C. H. (2007). Family factors of Internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior, 10*, 323-329.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.



LAMPIRAN

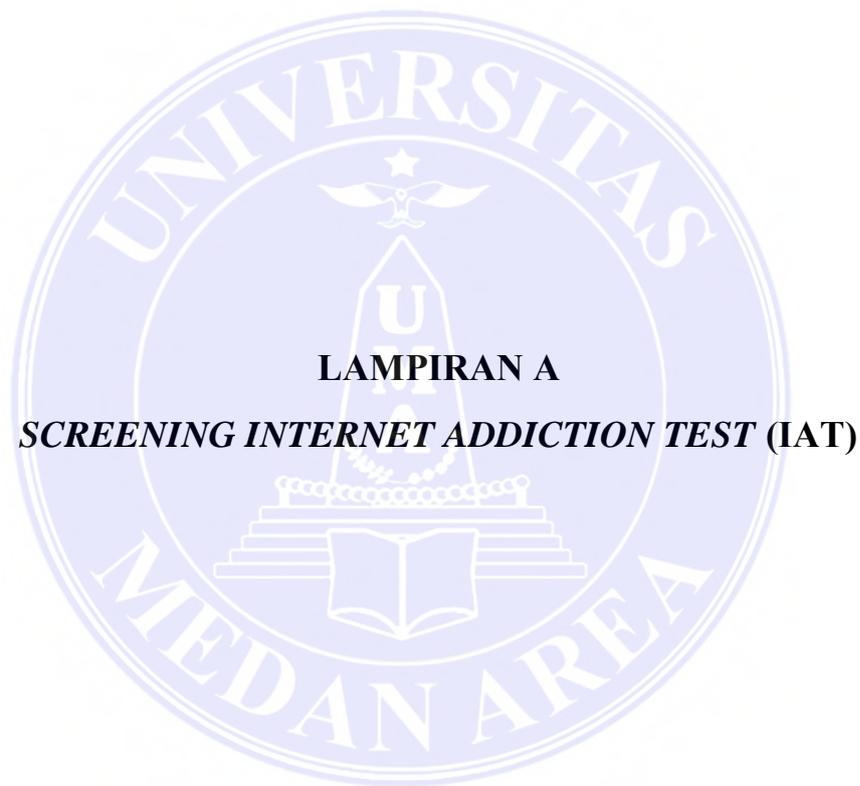
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 14/1/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 14/1/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

DATA IDENTITAS DIRI

A. Identitas Diri:

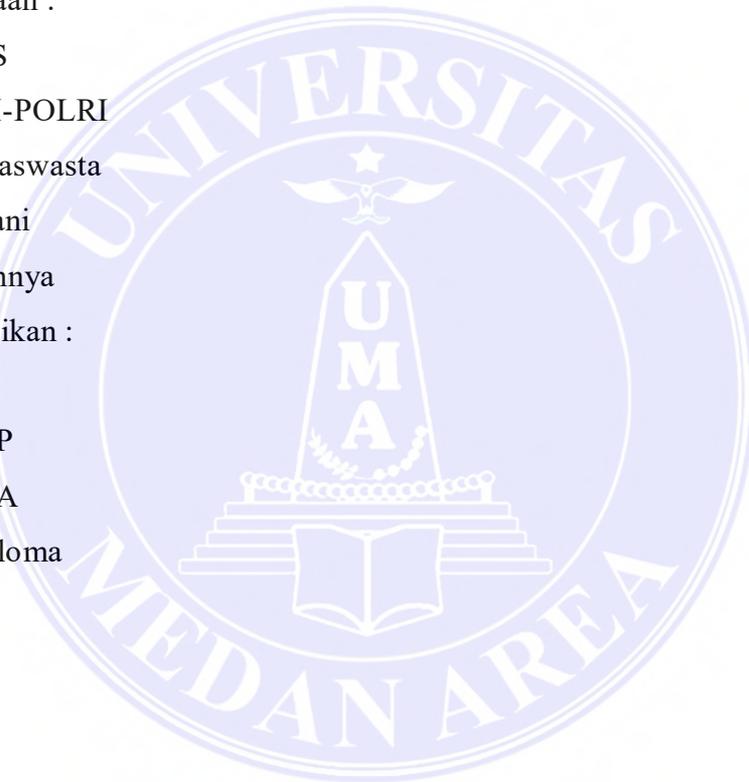
1. Nama :
2. Umur :
 - a. 15 -18 Tahun
 - b. 19 – 21 Tahun
 - c. Diatas 21 Tahun
3. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
4. Menggunakan Internet Sejak :
 - a. Lebih dari 2 tahun lalu
 - b. 1 – 2 tahun yang lalu
 - c. Tahun ini
5. Aktivitas paling sering yang digunakan selama menggunakan internet (Boleh diisi lebih dari satu)
 - a. Cyber-relationship, chat room, email
 - b. Cybersex
 - c. Game online
 - d. Judi online
 - e. Belanja online
 - f. Mencari informasi
6. Platform/Console Internet favorit :
 - a. Smartphone
 - b. PC/Laptop
 - c. Tablet/Ipad
7. Platform Media Sosial (Boleh diisi lebih dari satu)
 - a. Email
 - b. WhatsApp
 - c. Twitter
 - d. Instagram
 - e. Youtube

- f. Facebook
- g. Line

B. Identitas Orang Tua

Ayah

1. Umur :
 - a. Di bawah 40 tahun
 - b. 41-60 tahun
 - c. Di atas 60 tahun
2. Pekerjaan :
 - a. PNS
 - b. TNI-POLRI
 - c. Wiraswasta
 - d. Petani
 - e. Lainnya
3. Pendidikan :
 - a. SD
 - b. SMP
 - c. SMA
 - d. Diploma
 - e. S1
 - f. S2
 - g. S3



Ibu

1. Umur :
 - a. Di bawah 40 tahun
 - b. 41-60 tahun
 - c. Di atas 60 tahun
2. Pekerjaan :
 - a. PNS
 - b. TNI-POLRI
 - c. Wiraswasta

- d. Petani
- e. Lainnya
- 3. Pendidikan :
 - a. SD
 - b. SMP
 - c. SMA
 - d. Diploma
 - e. S1
 - f. S2
 - g. S3



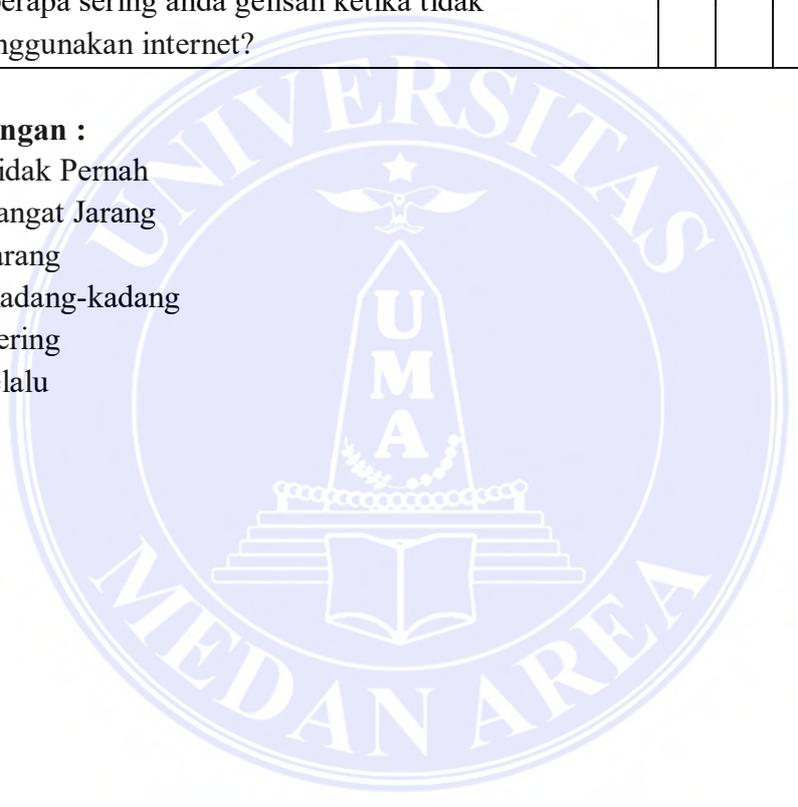
INTERNET ADDICTION TEST (IAT)

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					
		0	1	2	3	4	5
1	Seberapa sering anda merasakan bahwa anda menggunakan internet dalam waktu yang lebih lama dari yang anda inginkan?						
2	Seberapa sering anda mengabaikan pekerjaan sehari-hari dan menghabiskan waktu untuk menggunakan internet?						
3	Seberapa sering anda lebih memilih menggunakan internet daripada berinteraksi dengan orang terdekat?						
4	Seberapa sering anda berkenalan dengan orang lain melalui internet?						
5	Seberapa sering orang lain mengeluh mengenai waktu anda gunakan untuk <i>online</i> ?						
6	Seberapa sering nilai atau pekerjaan sekolah anda memburuk akibat waktu yang anda gunakan untuk <i>online</i> ?						
7	Seberapa sering anda mengecek email terdahulu daripada melakukan sesuatu yang seharusnya anda lakukan?						
8	Seberapa sering performa dan produktivitas kerja anda terganggu akibat penggunaan internet?						
9	Seberapa sering anda berusaha menutup-nutupi ketika seseorang menanyakan tentang apa yang anda lakukan ketika menggunakan internet?						
10	Seberapa sering anda mengalihkan pikiran-pikiran mengganggu mengenai kehidupan anda dengan pikiran-pikiran menyenangkan mengenai internet?						
11	Seberapa sering anda berfikir kapan anda akan menggunakan internet lagi?						
12	Seberapa sering anda takut jika kehidupan tanpa internet akan terasa membosankan, kosong, dan tidak menyenangkan?						
13	Seberapa sering anda membentak, berteriak, atau merasa kecewa ketika seseorang mengganggu ketika anda menggunakan internet?						
14	Seberapa sering anda kekurangan tidur akibat menggunakan internet hingga larut malam?						

15	Seberapa sering anda merasa sibuk dengan internet atau membayangkan menggunakan internet ketika sedang tidak menggunakannya?						
16	Seberapa sering anda mengucapkan “sedikit lagi selesai” ketika sedang menggunakan internet?						
17	Seberapa sering anda berusaha mengurangi jumlah waktu menggunakan internet namun gagal?						
18	Seberapa sering anda berusaha menutup-nutupi lama waktu yang anda gunakan untuk <i>online</i> ?						
19	Seberapa sering anda menggunakan internet daripada beraktivitas diluar dengan orang lain?						
20	Seberapa sering anda gelisah ketika tidak menggunakan internet?						

Keterangan :

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





LAMPIRAN B

SKALA FAKTOR RISIKO EKSTERNAL KECANDUAN GAME ONLINE

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Saya memiliki fasilitas lengkap game online di rumah					
2	Saya ingin membuktikan bahwa saya lebih hebat dalam bermain game online					
3	Saya memiliki banyak waktu luang untuk bermain game online					
4	Saya bermain game online di mana saja selagi ada akses internet					
5	Saya bermain game online hanya pada saat mood saya bagus					
6	Saya bermain game online lebih lama dari yang saya maksudkan					
7	Saya memilih bermain game online untuk melarikan diri dari ingatan menyakitkan					
8	Saya kesal ketika dibilang tidak pandai bermain game online					
9	Saya kurang suka mengikuti perlombaan game online					
10	Ayah, ibu, kakak, dan adik sibuk dengan urusannya masing-masing					
11	Saya jarang bermain game online di luar rumah					
12	Saya merasa game online sudah menjadi solusi atas permasalahan yang saya hadapi					
13	Saya sangat akur dengan keluarga					
14	Saya tidak memiliki pengalaman buruk dalam hidup saya					
15	Saya dan teman-teman sepakat untuk selalu berbagi informasi mengenai game online					
16	Saya bermain game online agar dapat melupakan kesedihan saya					
17	Saya sering tidak sepemahaman dengan keluarga saya					
18	Saya tidak bisa bermain game online saat ada masalah					
19	Saya bermain game online untuk melupakan kehidupan nyata					

20	Saya tidak diizinkan bermain game online di rumah					
21	Orang tua memberikan kebebasan pada saya					
22	Saya dituntut untuk mengikuti peraturan yang ada di rumah					
23	Saya senang bermain game online dengan teman saya yang juga suka game online					
24	Saya lebih senang bermain game online sendirian					
25	Orang tua selalu mengawasi apa yang saya lakukan					
26	Orang tua mendukung apapun yang saya sukai					
27	Saya tidak peduli menang atau kalah saat bermain game online					
28	Peraturan bermain game online hanya disepakati oleh beberapa anggota komunitas saja					
29	Saya dan keluarga saya sering menghabiskan waktu bersama					
30	Jam tidur saya masih sama seperti sebelum saya suka bermain game online					
31	Game online tidak bisa mengatasi masalah saya					
32	Saya bermain game online dengan waktu yang sangat singkat					

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RG = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju



LAMPIRAN C
UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	47	100.0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	32

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Item1	4.23	.758	47
Item2	4.51	.585	47
Item3	4.36	.529	47
Item4	4.45	.746	47
Item5	4.45	.583	47
Item6	4.53	.546	47
Item7	4.51	.621	47
Item8	4.36	.919	47
Item9	4.15	1.063	47
Item10	4.30	.657	47
Item11	4.21	.806	47
Item12	4.47	.584	47
Item13	4.30	.587	47
Item14	4.40	.577	47
Item15	4.45	.544	47
Item16	4.23	.914	47
Item17	4.21	.883	47
Item18	4.11	.759	47
Item19	4.30	.623	47
Item20	4.47	.584	47
Item21	4.43	.744	47
Item22	4.21	.657	47

Item23	4.57	.542	47
Item24	4.28	.682	47
Item25	4.15	.722	47
Item26	4.26	.920	47
Item27	4.45	.717	47
Item28	4.26	.846	47
Item29	4.09	.929	47
Item30	4.21	.954	47
Item31	3.89	1.047	47
Item32	4.28	.800	47

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	133.83	95.362	.396	.845
Item2	133.55	96.166	.461	.845
Item3	133.70	97.648	.371	.847
Item4	133.62	95.372	.403	.845
Item5	133.62	96.981	.390	.846
Item6	133.53	97.385	.382	.846
Item7	133.55	97.122	.351	.847
Item8	133.70	94.909	.338	.847
Item9	133.91	94.253	.311	.849
Item10	133.77	96.922	.344	.847
Item11	133.85	95.564	.355	.847
Item12	133.60	97.420	.350	.847
Item13	133.77	96.748	.408	.846
Item14	133.66	96.925	.400	.846
Item15	133.62	97.633	.360	.847
Item16	133.83	93.144	.443	.844
Item17	133.85	94.956	.352	.847
Item18	133.96	96.129	.343	.847
Item19	133.77	96.966	.363	.847
Item20	133.60	97.333	.358	.847
Item21	133.64	95.888	.368	.846
Item22	133.85	96.869	.348	.847
Item23	133.49	97.516	.373	.847
Item24	133.79	96.475	.363	.846

Item25	133.91	96.340	.349	.847
Item26	133.81	94.289	.373	.846
Item27	133.62	96.111	.368	.846
Item28	133.81	95.071	.364	.846
Item29	133.98	95.108	.322	.848
Item30	133.85	94.999	.317	.848
Item31	134.17	94.231	.318	.849
Item32	133.79	94.084	.456	.844





LAMPIRAN D
UJI NORMALITAS

Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online	Mean	138.06	1.472	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	135.10	
		Upper Bound	141.03	
	5% Trimmed Mean	138.11		
	Median	140.00		
	Variance	101.800		
	Std. Deviation	10.090		
	Minimum	120		
	Maximum	155		
	Range	35		
	Interquartile Range	15		
	Skewness	-.219	.347	
	Kurtosis	-.864	.681	

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online	.118	47	.105	.954	47	.063
a. Lilliefors Significance Correction						

The logo of Universitas Medan Area is a circular emblem. It features a central figure of a person with wings, standing on a pedestal. Above the figure is a star. The figure is flanked by two columns. Below the figure is an open book. The entire emblem is surrounded by a circular border containing the text 'UNIVERSITAS MEDAN AREA'.

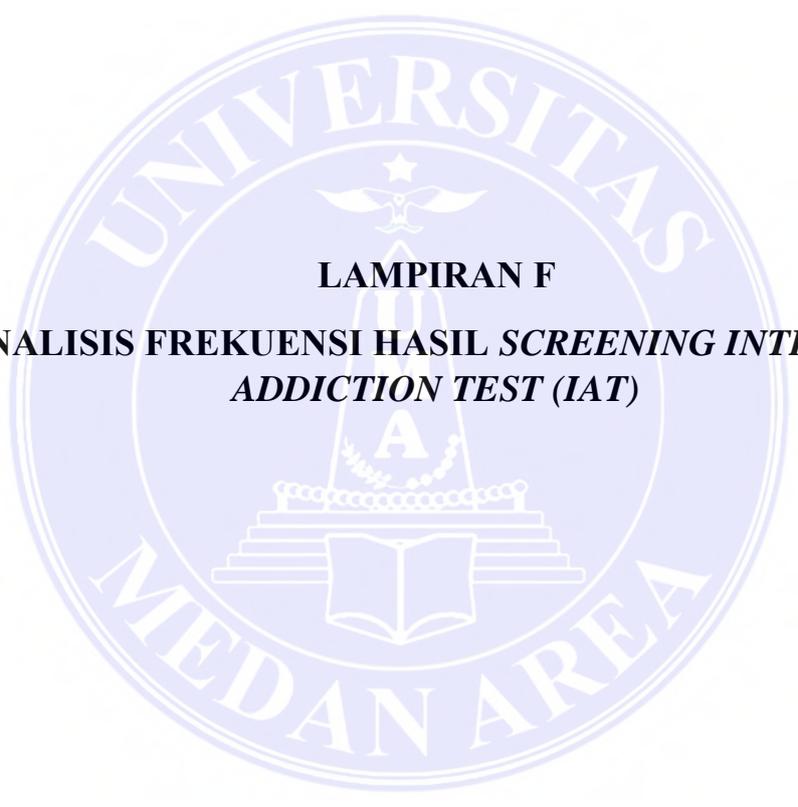
LAMPIRAN E
ANALISIS FAKTORIAL FAKTOR RISIKO EKSTERNAL
KECANDUAN GAME ONLINE

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.824
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	88.152
	Df	6
	Sig.	.000

Communalities		
	Initial	Extraction
Teman Sebaya	1.000	.722
Lingkungan Game	1.000	.704
Keluarga	1.000	.681
Trauma Relasional	1.000	.796
Extraction Method: Principal Component Analysis.		

Total Variance Explained						
Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	2.903	72.568	72.568	2.903	72.568	72.568
2	.449	11.235	83.803			
3	.372	9.305	93.108			
4	.276	6.892	100.000			
Extraction Method: Principal Component Analysis.						

Component Matrix^a	
	Component
	1
Teman Sebaya	.850
Lingkungan Game	.839
Keluarga	.825
Trauma Relasional	.892
Extraction Method: Principal Component Analysis.	
a. 1 components extracted.	



LAMPIRAN F
ANALISIS FREKUENSI HASIL *SCREENING INTERNET*
ADDICTION TEST (IAT)

Skor IAT Anggota Komunitas MLBB-UMA					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Berat	47	47.0	47.0	47.0
	Sedang	52	52.0	52.0	99.0
	Ringan	1	1.0	1.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Skor Kecanduan Game Online Pada Kelompok Perempuan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	52	1	1.0	20.0	20.0
	61	1	1.0	20.0	40.0
	67	1	1.0	20.0	60.0
	72	1	1.0	20.0	80.0
	73	1	1.0	20.0	100.0
	Total	5	5.0	100.0	
Missing	System	95	95.0		
Total		100	100.0		

LAMPIRAN G
ANALISIS FREKUENSI FAKTOR RISIKO EKSTERNAL
KECANDUAN GAME ONLINE

Teman Sebaya					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	46	97.9	97.9	97.9
	Sedang	1	2.1	2.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Lingkungan Game					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	45	95.7	95.7	95.7
	Sedang	2	4.3	4.3	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Keluarga					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	46	97.9	97.9	97.9
	Sedang	1	2.1	2.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Trauma Relasional					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	46	97.9	97.9	97.9
	Sedang	1	2.1	2.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

LAMPIRAN H

ANALISIS DEMOGRAFI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

Umur Responden					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15-18 tahun	7	14.9	14.9	14.9
	19-21 tahun	32	68.1	68.1	83.0
	Di atas 21 tahun	8	17.0	17.0	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	47	100.0	100.0	100.0

Platform/Console Internet favorit:					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Smartphone	43	91.5	91.5	91.5
	PC/Laptop	4	8.5	8.5	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Umur Ayah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	41-60 tahun	42	89.4	89.4	89.4
	Di atas 60 tahun	5	10.6	10.6	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Pekerjaan Ayah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS	8	17.0	17.0	17.0
	TNI-POLRI	1	2.1	2.1	19.1
	Wiraswasta	14	29.8	29.8	48.9
	Petani	6	12.8	12.8	61.7
	Lainnya	18	38.3	38.3	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Pendidikan Ayah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	2	4.3	4.3	4.3
	SMP	3	6.4	6.4	10.6
	SMA	16	34.0	34.0	44.7
	Diploma	5	10.6	10.6	55.3
	S1	20	42.6	42.6	97.9
	S2	1	2.1	2.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Umur Ibu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Di bawah 40 tahun	3	6.4	6.4	6.4
	41-60 tahun	41	87.2	87.2	93.6
	Di atas 60 tahun	3	6.4	6.4	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Pekerjaan Ibu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS	5	10.6	10.6	10.6
	Wiraswasta	12	25.5	25.5	36.2
	Petani	4	8.5	8.5	44.7
	Lainnya	26	55.3	55.3	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Pendidikan Ibu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	3	6.4	6.4	6.4
	SMP	2	4.3	4.3	10.6
	SMA	26	55.3	55.3	66.0
	Diploma	5	10.6	10.6	76.6
	S1	11	23.4	23.4	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

LAMPIRAN I
DATA SCREENING INTERNET ADDICTION GAME (IAT)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

No	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Skor
1	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	3	5	85
2	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	84
3	4	3	4	4	5	3	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5	83
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	3	5	83
5	5	4	4	5	4	4	4	3	1	4	5	5	5	3	4	5	4	3	3	5	80
6	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5	81
7	4	4	4	4	3	3	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	3	5	81
8	4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	84
9	4	4	3	5	4	3	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5	83
10	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	82
11	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	82
12	4	4	4	4	5	3	5	3	4	4	4	5	5	5	2	5	4	4	3	5	82
13	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	3	3	5	82
14	5	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	85
15	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	92
16	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	82
17	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	83
18	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	3	5	83
19	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	3	4	5	82
20	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	84
21	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5	81

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

22	4	3	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5	85
23	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	86
24	5	4	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	1	5	83
25	4	3	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	4	56
26	5	4	3	5	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	2	5	86
27	3	3	1	2	4	2	3	3	3	2	1	3	1	3	2	3	3	5	2	4	53
28	5	4	2	5	3	2	3	1	4	3	5	3	4	4	3	5	3	3	1	2	65
29	5	2	1	1	5	1	2	0	3	2	5	5	3	3	4	5	5	4	0	5	61
30	4	1	4	4	1	3	3	3	4	2	3	5	5	5	1	3	3	3	3	5	65
31	5	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	0	5	4	5	1	4	80
32	5	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	70
33	4	3	2	4	4	3	0	5	2	0	4	5	4	5	4	4	3	4	3	5	68
34	4	2	2	5	5	2	2	0	3	4	5	5	5	3	3	5	5	2	0	5	67
35	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	3	5	3	5	5	2	2	3	83
36	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	5	88
37	4	5	5	5	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	0	5	84
38	5	5	5	5	3	3	2	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	5	1	5	82
39	3	0	1	5	4	0	1	1	5	3	3	5	3	5	2	5	5	3	2	3	59
40	5	4	3	5	5	2	2	2	3	4	5	5	0	5	4	2	5	5	2	5	73
41	3	3	1	4	3	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	61
42	5	4	2	5	4	5	4	4	5	4	5	5	3	3	2	4	3	5	4	5	81
43	5	4	4	5	3	3	0	2	3	2	4	4	3	2	3	5	5	3	3	3	66
44	3	4	3	4	5	3	4	3	3	2	1	2	0	4	1	3	3	2	1	3	54
45	4	5	3	5	5	4	3	1	5	4	5	5	3	5	4	5	4	5	2	2	79

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

46	5	2	0	2	5	3	2	2	2	2	5	5	3	5	2	5	5	3	2	2	62
47	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	75
48	4	4	1	5	5	2	0	2	0	3	5	5	5	3	1	5	3	2	3	5	63
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	5	3	5	1	5	5	68
50	5	3	3	5	3	3	3	0	2	3	2	4	2	4	0	5	5	2	0	3	57
51	5	4	4	5	4	4	3	4	2	4	5	3	4	4	4	4	4	3	2	4	76
52	5	4	4	5	5	2	2	4	5	3	5	5	5	4	3	5	4	5	2	5	82
53	5	1	1	4	2	1	2	2	2	4	3	5	5	5	3	5	4	0	0	4	58
54	4	2	3	4	3	3	2	3	4	0	3	4	4	4	4	4	4	3	3	5	66
55	5	5	5	5	5	4	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93
56	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	5	5	3	5	4	4	5	4	4	5	79
57	4	3	3	3	5	3	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	51
58	4	2	0	1	3	1	3	1	0	1	2	4	4	4	3	5	5	4	0	4	51
59	3	2	4	3	3	2	4	0	2	4	5	4	3	4	4	5	5	1	4	4	66
60	4	3	5	3	2	4	3	5	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	72
61	3	3	0	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
62	5	1	3	1	4	1	4	1	3	3	3	4	3	4	1	3	2	0	2	2	50
63	3	1	2	1	2	4	3	3	3	3	4	3	1	4	3	3	4	1	4	4	56
64	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	5	2	2	3	5	2	2	42
65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
66	4	3	5	4	0	0	5	3	3	4	4	5	1	5	4	4	4	1	3	3	65
67	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	77
68	4	3	4	4	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	3	5	0	3	4	66
69	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

70	5	5	0	3	5	5	5	5	0	5	2	0	5	5	5	5	3	4	3	5	75
71	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	68
72	5	5	0	3	5	5	5	5	0	5	2	0	5	5	5	5	3	4	3	5	75
73	4	2	5	3	3	1	3	2	1	2	1	3	2	2	2	3	4	3	3	3	52
74	5	3	4	5	3	3	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	82
75	4	3	2	4	4	1	3	3	5	5	5	4	3	5	4	4	5	2	3	5	74
76	5	2	3	3	3	2	1	2	3	3	2	3	4	3	0	3	3	3	3	3	54
77	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
78	4	3	3	5	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	67
79	3	2	1	4	2	2	2	4	2	3	1	4	2	2	2	5	5	3	1	4	54
80	3	4	3	5	3	3	3	3	4	3	4	5	4	4	3	4	3	3	3	4	71
81	5	3	3	4	4	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	84
82	5	4	1	5	2	2	4	4	2	2	4	5	5	4	2	5	5	2	1	5	69
83	4	3	3	2	3	2	4	2	3	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	53
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
85	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	81
86	4	4	4	3	3	4	4	3	3	5	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	81
87	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	3	5	82
88	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	3	3	5	81
89	4	4	4	3	5	3	5	3	3	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	5	81
90	4	4	3	4	4	3	5	3	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5	81
91	4	4	4	3	3	3	5	3	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	5	79
92	4	4	4	3	3	3	5	3	3	4	5	4	3	5	4	5	3	4	3	5	77
93	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	3	3	5	80

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

94	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	3	5	78
95	4	4	3	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	3	3	5	81
96	4	4	3	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	3	3	5	81
97	3	5	5	3	4	5	3	4	4	4	5	5	3	4	4	4	3	4	4	4	80
98	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	64
99	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	5	5	4	4	3	3	3	4	72
100	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	2	2	4	71

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

LAMPIRAN J

DATA PENELITIAN

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

No	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	It 11	It 12	It 13	It 14	It 15	It 16	It 17	It 18	It 19	It 20	It 21	It 22	It 23	It 24	It 25	It 26	It 27	It 28	It 29	It 30	It 31	It 32	Total	
1	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	142	
2	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	144
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	131	
4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	137	
5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	149	
6	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	145	
7	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	140	
8	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	143	
9	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	3	3	148	
10	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	137	
11	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	134	
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	153
13	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	125	
14	2	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	5	3	5	5	3	5	3	5	4	5	3	4	1	3	3	3	3	4	3	2	3	121	
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	150
16	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	153
17	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	152
18	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	144

1 9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	128		
2 0	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	142		
2 1	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	141	
2 2	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	145	
2 3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	2	2	3	2	122	
2 4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	4	5	4	4	5	1	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	137	
2 5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	141	
2 6	5	3	4	4	4	3	5	5	3	4	3	4	5	3	5	3	1	4	3	5	4	3	5	4	3	5	2	3	5	4	5	4	123	
2 7	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	146	
2 8	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	5	5	4	5	4	2	3	5	5	3	5	5	139	
2 9	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	143	
3 0	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	2	4	137
3 1	4	4	4	1	3	4	4	1	5	5	4	5	3	5	5	4	3	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	3	122	
3 2	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	5	140	
3 3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	1	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	5	5	134	
3 4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	155

3 5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	142		
3 6	3	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	1	4	3	2	4	121		
3 7	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	155		
3 8	5	4	4	4	4	4	5	5	2	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	1	5	5	4	4	1	5	130	
3 9	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	2	3	2	2	5	127		
4 0	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	152	
4 1	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	1	4	4	4	137	
4 2	3	4	4	5	5	5	2	1	1	3	4	4	5	4	4	5	5	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	126	
4 3	5	4	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4	2	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	1	5	4	4	134	
4 4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	1	1	3	5	5	1	5	5	4	4	2	4	5	4	4	2	4	120	
4 5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	140	
4 6	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	138	
4 7	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	2	4	4	4	3	4	5	4	2	2	2	124

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

LAMPIRAN K

SURAT PENELITIAN

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi 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 : 697/FPSI/01.10/VI/2020
Lampiran :-
Hal : Pengambilan Data

Medan, 23 Juni 2020

Yth. Ketua Komunitas MLBB

Di
Tempat

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

Nama : Elvi Diana Putri
NPM : 168600199
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di **Komunitas MLBB Universitas Medan Area, Jl. Setia Budi No. 79 B Medan** guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Faktor Resiko Eksternal Kecanduan Game Online Pada Komunitas Mobile Legend Bang-Bang (MLBB) Universitas Medan Area*".

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.

Shubungan 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 **Komunitas** yang Bapak/Ibu pimpin.

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

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





MLBB UMA E-SPORT COMMUNITY

Kampus II : Jalan Setia Budi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu

Telfon : 0823 6011 7171

Nomor : 01.001/MLBB.UMA.ES/VI/2020 Medan, 24 Juni 2020
Hal : **Balasan**

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik

Di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aditya Simanjuntak

Jabatan : Ketua Komunitas MLBB UMA E-SPORT

Menerangkan Bahwa,

Nama : Elvi Diana Putri

NPM : 168600199

Program Studi : Ilmu Psikologi

Fakultas : Psikologi

Dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa/i tersebut telah selesai melaksanakan penelitian pada komunitas "**MLBB UMA E-SPORT**" sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

"Faktor Risiko Eksternal Kecanduan Game Online Pada Komunitas Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) Univeritas Medan Area"

Proses Screening Berlangsung Pada Tanggal 9-13 Juni 2020, dan pengambilan data sampel pada tanggal 19 Juni 2020.

Demikian surat ini saya sampaikan dan atas kerjasamanya saya mengucapkan terima kasih.

Ditandatangani dan
Tanda Tangan Saya

Aditya Simanjuntak

