



**HUBUNGAN MOTIVASI BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA**

**RELATIONSHIP MOTIVATION PLAYING ONLINE GAMES WITH  
GAME ONLINE ONLINE ADIKSI ON TEENS**

Dwi Christina Rahayuningrum  
Stikes Syedza Sainatika Padang  
[noeningsweet@yahoo.com](mailto:noeningsweet@yahoo.com)

**ABSTRAK**

Adiksi *game online* saat ini menjadi permasalahan global. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya asik bermain *game online* hingga melupakan waktu. Kelompok usia yang paling rentan akan adiksi *game online* ini adalah para remaja. Banyak studi yang telah menunjukkan bahwa adiksi *game online* memberikan dampak negatif psikososial *gamer* remaja. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* diantaranya motivasi bermain. Penelitian ini merupakan penelitian dengan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan motivasi bermain dengan adiksi *game online* pada remaja. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 7 dan 8 SMP N 13 Padang yang berjumlah 150 orang. Hasil penelitian menunjukkan remaja yang mengalami adiksi *game online* adalah 64,7%, motivasi remaja 66,7%. Terdapat hubungan antara motivasi bermain dengan adiksi *game online*. Perawat jiwa perlu melakukan skrining adiksi *game online* pada remaja kemudian memberikan upaya kerjasama dengan sekolah untuk membentuk Usaha Kesehatan Jiwa Sekolah (UKJS) serta memberikan terapi perilaku kognitif untuk menurunkan adiksi *game online* untuk mengembangkan konsep adiksi *game online* di Indonesia.

**Kata Kunci** : *Game online*; motivasi bermain; psikososial; adiksi; remaja

**ABSTRACT**

*The current online game additions are becoming a global issue. Online game has a tendency to make the players cool to play online games to forget the time. The most vulnerable age group will be the addiction of this online game is the teenagers. Many studies have shown that online game addiction positively affects teens' psychosocial gamers. There are several factors that influence the online game addiction including play motivation. This research is a research with descriptive analytic design with cross sectional approach that aims to know the relationship of motivation to play with adiksi online game in adolescent. The sample in this research is the students of grade 7 and 8 SMP N 13 Padang which amounts to 150 people. The results showed adolescents who experienced online game addiction was 64.7%, teen motivation 66.7%. There is a relationship between the motivation of playing with online game addiction. Nurse of the soul needs to do online game addiction screening in adolescent then give effort co-operation with school to establish School Mental Health Business (UKJS) as well as provide cognitive behavioral therapy to decrease addiction game online to develop game addiction concept online in Indonesia.*

**Keywords** : *Online games ; motivation; psychosocial; addiction; adolescent*



## PENDAHULUAN

Remaja didefinisikan sebagai periode transisi perkembangan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang berlangsung antara usia 10-19 tahun (Santrock dalam Tarwoto dkk, 2010). Remaja mengalami tumbuh kembang, perkembangan remaja terlihat dari biologis, psikologis dan sosial. Perkembangan remaja secara biologis seperti perubahan fisik, perkembangan otak yang belum sempurna, perubahan psikologis terkait dengan motivasi dan identitas, serta perubahan sosial dimana remaja berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mendapatkan dukungan dari teman sebaya. (Widyastuti, 2009).

Adiksi *game online* adalah penggunaan yang berlebihan atau kompulsif dari *game online* dan komputer yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010). Adiksi *game* ditandai dengan pemain bermain *game* secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Rooij, 2014).

Adiksi *game online* telah menjadi masalah global akibat masifnya perkembangan teknologi. Kuss (2013) menyebutkan prevalensi yang telah didapatkan di dunia terkait dengan adiksi *game online* yaitu sekitar 0,2% di Jerman (Festl, et al. 2013; Petry, 2013), 50% remaja di Korea mengalami adiksi *game online* (Hur dalam Young, 2009); kemudian lebih dari 70% anak-anak berusia 10 hingga 15 tahun memainkan permainan *game* yang biasa, dan 40% memainkan *game online multiplayer* di Belanda (Rooij, 2011) dan Starcevic (2013) juga mengungkapkan di Korea Selatan masalah adiksi *game online* pun telah menjadi perhatian khusus karena sekitar 24% anak-anak di sana dirawat di rumah sakit karena adiksi *game online*. Hasil penelitian di Indonesia 10,5% remaja di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online* ((Jap, Tiatri, Jaya & Suteja, 2013)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yee (2006) faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* antara lain faktor atraksi dan motivasi. Faktor atraksi menyebabkan individu

menjadi kecanduan karena adanya sesuatu yang menarik dari permainan faktor motivasi merupakan kondisi didunia nyata yang menekan sehingga mendorong untuk bermain *game*. Penelitian Chen & Chang (2008) menyatakan jenis kelamin merupakan salah satu faktor adiksi *game online*, dimana anak laki-laki lebih mudah menjadi adiksi terhadap *games* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*, dan dukungan sosial yang merupakan faktor pelindung langsung dan tidak langsung terjadinya adiksi *game online*.

Motivasi bermain *game online* akan menimbulkan efek adiktif, setiap orang memiliki dorongan dan alasan yang berbeda untuk bermain *game online*. Dorongan dan alasan yang berbeda-beda akan menimbulkan motivasi bermain *game online* (Yee, 2006). Remaja yang termotivasi bermain *game online* akan terus memainkan *game online* yang akan berdampak kepada aktivitas otak remaja yaitu kerusakan otak di bagian prefrontal cortex (PFC) sehingga remaja akan menjadi kurang dapat berkonsentrasi dalam berbagai hal, menimbang benar atau salah, berkurangnya kemampuan mengambil keputusan (Grant dan Potenza, 2006).

Faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* antara lain faktor atraksi dan motivasi (Yee, 2006), jenis kelamin (Chen & Chang, 2008), dan dukungan sosial (Schwarzer & Knoll, 2007). Faktor atraksi menyebabkan individu menjadi kecanduan karena adanya sesuatu yang menarik dari permainan (Yee, 2006), faktor motivasi merupakan kondisi didunia nyata yang menekan sehingga mendorong untuk bermain *games* (Yee, 2006), jenis kelamin anak laki-laki lebih mudah menjadi adiksi terhadap *games* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*, dan dukungan sosial yang merupakan faktor pelindung langsung dan tidak langsung bagi remaja bermain *game online* (Schwarzer & Knoll, 2007). Dalam hal ini peneliti melihat dukungan sosial yang didapat dari teman sebaya terhadap adiksi *game online*.



Siswa SMPN 13 Padang, mengalami penurunan prestasi belajar satu tahun terakhir, penurunan nilai rata-rata siswa selama dua tahun terakhir, siswa tidak fokus dalam menerima pelajaran, wawancara dengan guru BK mengatakan bahwa siswa di sekolah sering menjadi tidak fokus dalam menerima pelajaran, prestasi belajar siswa mengalami penurunan, dan adanya keluhan orangtua kepada guru terhadap kebiasaan bermain *game online* dan terlambat pulang sekolah karena bermain *game online*.

Permasalahan adiksi *game online* belum diangkat ke permukaan oleh keperawatan jiwa di Indonesia. Sementara APA telah mendisain tanda untuk diagnosa *internet gaming disorder* dalam DSM V. Selain itu masalah terkait *game online* sudah mulai mengganggu aktifitas remaja. Oleh karena banyaknya risiko yang bisa didapatkan karena adiksi *game online*, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “ Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja SMPN 13 Padang”.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional study*, yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang hubungan antara motivasi bermain *game online* dengan adiksi *game online* pada remaja. Desain penelitian *cross sectional* digunakan karena pengumpulan data terkait dengan variabel dependen dan variabel independen dilakukan dalam waktu bersamaan dengan cara membagikan kuesioner kepada sampel yang ada. Variabel dependen dalam penelitian ini motivasi bermain dan variabel independen dalam penelitian ini adiksi *game online*. Penelitian ini dilakukan di SMPN 13 Padang pada bulan 24 Maret 2016 sampai dengan 3 Juni 2016.

Populasi penelitian ini adalah seluruh remaja SMP N 13 Padang kelas VII dan VIII yang berjumlah 728 orang yang terdiri

dari 456 orang siswa kelas VII dan 372 orang siswa kelas VIII. Untuk mengetahui remaja yang bermain *game online* peneliti melakukan screening awal dengan membagikan kuesioner *game online* kepada remaja yang dibantu oleh dua orang enumerator dan guru BK di SMPN 13 Padang untuk mengetahui remaja yang bermain *game online*. Hasil dari screening yang dilakukan pada 728 remaja kelas VII dan VIII didapatkan jumlah remaja yang bermain *game online* sebanyak 628 orang. Untuk pengambilan sampel perkelas peneliti melakukan dengan cara random yaitu mengambil lot kemudian mengambil nomor pertama yang terambil pertama untuk menjadi responden.

Penelitian menggunakan kuesioner yang terdiri dari kuesioner untuk motivasi bermain dan kuesioner adiksi *game online*.

## Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian lebih dari separuh responden (66,7%) memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Remaja SMPN 13 Padang**

Motivasi bermain <i>game online</i>	f	%
Tinggi	100	66,7
Rendah	50	33,3
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100</b>

Berdasarkan hasil penelitian lebih dari separuh responden (66,7%) memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi. Berdasarkan analisa kuesioner didapatkan bahwa sebagian besar responden (71,3%) memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi karena responden mempersepsikan bahwa motivasi berprestasi didapatkan dari ketertarikan dari menganalisa permainan *game online* sehingga melakukan sesuatu dengan



lebih baik, dan (68,7%) responden mempersepsikan motivasi berafaliasi dorongan bermain *game online* bersama orang lain, serta sebagian kecil responden

(23,3%) motivasi bermain *game online* karena ingin melarikan diri dari dunia nyata.

**Tabel 2. Hubungan Antara Motivasi Bermain *Game Online* Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja SMPN 13 Padang Tahun 2016**

Motivasi	Adiksi <i>Game Online</i>				Jumlah		P Value	OR (95% CI)
	Adiksi		Tidak Adiksi					
	f	%	f	%	f	%		
Tinggi	77	77	23	23	100	100	0,000	5,022 (2,413- 10.450)
Rendah	20	40	30	60	50	100		
Jumlah	97	117	53	83	150	100		

## PEMBAHASAN

### Adiksi *Game Online*

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 150 remaja, 97 remaja atau 64,7% mengalami adiksi *game online*, sedangkan 53 remaja atau 35,3% remaja tidak mengalami adiksi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Febriandari (2013) dimana sebanyak 74% remaja mengalami adiksi *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* merupakan fenomena yang tidak bisa dihindari pada era globalisasi sekarang dimana berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan sudah masuk sampai ke pelosok negeri.

Penelitian Arnesen (2010) yang menunjukkan bahwa yang mengalami adiksi *game online* lebih cenderung pada usia yang semakin muda. Anak dianggap lebih rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009). Kemajuan teknologi yang semakin pesat untuk bermain *game online* membuat seseorang lebih mudah dalam mengakses permainan *game online*, terlebih lagi sekarang sudah ada beberapa warung internet

penyedia *game online* dan permainan *game online* dapat mudah diakses melalui handphone ataupun tablet dan juga komputer dari rumah.

Adiksi *game* adalah sebuah proses dimana *gamer* dan *game* bekerja secara bersama-sama, mengubah otak melalui proses yang lebih panjang dalam langkah-langkah yang kecil (Wise, 2004 dalam Clark & Scott, 2009). Adiksi *game* menurut Kuss & Griffith (2012b) merupakan perilaku eksefif atau berlebihan, yang membawa pada konsekuensi negatif yang luas termasuk dalam hal psikososialnya.

Proses adiksi *game online* pada remaja adalah biasanya memerlukan waktu berjam-jam untuk bisa menyelesaikan *game* yang dimainkannya karena *game* umumnya rumit sehingga membutuhkan konsentrasi penuh. Jika remaja berhasil menang, biasanya anak akan semakin tertantang untuk bermain dan bermain lagi. Dalam *game* ini biasanya terdapat target yang harus dilawan, inilah yang membuat remaja penasaran dan tidak mau berhenti jika targetnya belum selesai dikalahkan. Anak biasanya menyukai figur atau sosok pahlawannya yang tangguh. Hal ini tentu saja membuat banyak remaja yang berminat untuk main *game* karena remaja ingin memenangkan



sosok pahlawan idolanya. Pada dasarnya *game online* mempunyai pengaruh yang kuat dalam mempengaruhi pemain untuk terus memainkannya karena fitur-fitur yang dimiliki sangat menarik bagi remaja (Rini, 2011).

Berdasarkan analisa yang dilakukan peneliti bahwa sebanyak 64,7% remaja di SMPN 13 Padang mengalami adiksi *game online* dikarenakan tidak mempunya untuk berhenti bermain *game*, kurangnya kompensasi sukses antara di kehidupan nyata dengan di *game*, menunda tanggung jawab karena bermain *game* komputer dan memilih bermain *game* daripada aktivitas lainnya. Berdasarkan jawaban remaja yaitu merasa ketagihan bermain *game online* (73,3%), mengalami kegagalan mengurangi waktu bermain (61,3%).

Remaja sangat rentan mengalami adiksi *game online* karena remaja menyukai hal yang baru dan menantang (Human Dyadic Asia Pasific, 2008). Remaja selalu ingin mencoba sesuatu yang baru dikarenakan *game online* mampu menempatkan emosi pemainnya ke permainan secara mendalam, hal ini sesuai dengan tahapan perkembangan psikososial remaja yang lebih mengedepankan emosi (*stormy emotion*). Dimana *games* memiliki tingkat level serta target yang semakin tinggi makin meningkatkan emosi para remaja yang bermain *game online*. Maka proses tersebut semakin menenggelamkan para remaja menjadi adiksi *game online* yang mana remaja akan menikmati dan bersemangat dalam permainan (Premsky, 2001).

Waktu yang dimiliki pada anak usia remaja dalam kehidupannya mempunyai banyak waktu luang karena waktu remaja cenderung hanya dipakai untuk belajar, tanpa harus bekerja atau mencari uang sehingga membuat anak semakin mudah bermain *game* karena banyak waktu luang yang dimilikinya. Berbeda dengan orang dewasa yang kebanyakan waktu hidupnya digunakan untuk banyak aktivitas selain belajar, misalkan bekerja dan mencari uang. Maka terlihat jelas peran orangtua dan guru sebagai pendidik untuk dapat mengontrol waktu bermain anak supaya waktu luang yang banyak dimiliki anak dapat digunakan dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil penelitian, banyaknya remaja yang mengalami adiksi di SMPN 13 Padang disebabkan karena berdasarkan hasil

observasi banyaknya warung internet penyedia *game online*, dan penggunaan telepon genggam dengan akses internet menjadi salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi anak usia remaja dalam kehidupannya. Banyaknya remaja yang bermain *game online* telah membuktikan bahwa bermain *game online* telah mempengaruhi kehidupan remaja.

Bermain *game* dapat mempengaruhi fisiologis tubuh seseorang yaitu perubahan neurokimia yang mendasari keseimbangan kimia di otak dan neurotransmitter. Hormon yang berpengaruh yaitu dopamin yang terjadi dalam setiap aktivitas ketika pemain sedang bersenang-senang. Dopamin telah terbukti sebagai potensi yang bisa membuat kebiasaan menjadi terbentuk pada otak dan perilaku akhirnya akan menimbulkan potensi yang lebih besar untuk melakukan penyalahgunaan dalam melakukan aktivitas bermain *game online*. Dopamin sebagai salah satu neurotransmitter yang memainkan peran utama dalam kecanduan atau adiksi suatu perilaku.

## Hubungan Motivasi Dengan Adiksi *Game Online*

Penelitian ini menganalisis 150 responden, dimana pada hasil analisis univariat menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden 100 responden (66,7%) memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi dan 50 klien (33,3%) memiliki motivasi bermain *game online* yang rendah. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan Rama (2008) dimana didapatkan kebanyakan responden (48,3%) memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi.

Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, 2007). Motivasi bermain *game online* yaitu suatu kondisi di dunia nyata yang menekan sehingga menjadi sarana yang mendorong untuk bermain *games* (Yee, 2006). Motivasi bermain *game online* merupakan faktor presipitasi yang mana seseorang yang bermain *game online* akan menjadi lebih termotivasi dalam bermain. Dalam hal ini yang menjadi motivasi *gamer* dalam bermain *game online* adalah komponen pencapaian, komponen sosial dan komponen



immersion (Yee, 2006). Motivasi *game online* termasuk dalam gejala adiksi *game online* yang terdapat dalam *American Psychological Association (APA)* pada *Diagnostic and Statistical Manual Of Manual Disorder (DSM)* yaitu pikiran akan terus menerus terfokus pada *game online*, adanya kebutuhan menambah lama waktu bermain, kehilangan minat untuk terlibat pada kegiatan lain (Lemmens, 2009).

Faktor psikologis yang menjadi presipitasi adiksi *game online* menurut Wan & Chiou (2006) remaja memiliki 7 kebutuhan psikologis dan motivasi yakni: sebagai hiburan dan kesenangan, sebagai koping emosi, kabur dari kenyataan, memuaskan kebutuhan interpersonal dan sosial, kebutuhan untuk pencapaian, kebutuhan untuk kegembiraan dan tantangan, kebutuhan akan kekuatan. Hasil penelitian didapatkan bahwa remaja mendapatkan hiburan dan kesenangan akan menjadi adiksi (73,3%).

Gejala adiksi *game online* yang sering dimiliki oleh remaja pikiran terus menerus terfokus pada *game online*, merasa cemas ketika tidak bisa bermain *game online*, adanya kebutuhan menambah lama waktu bermain *game online*, gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan bermain *game online*, kehilangan minat untuk terlibat dalam hobi (Lemmens, J.S. dkk, 2015). Analisis peneliti remaja masih dalam tahap perkembangan sehingga mempunyai keinginan untuk mengetahui sesuatu dan mencoba hal baru, remaja yang bermain *game online* ingin selalu terlihat kuat dan dapat mengalahkan setiap misi permainan yang ada sehingga remaja menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan terfokus pada *game online*.

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Para remaja biasanya mengidentifikasi fitur-fitur sosial dan stimulasi intelektual, hal ini didukung dengan pernyataan Green & Bavelier (2003) dalam Baer. Bogusz & Green (2011) bahwa game online memberikan atensi dan kemampuan daya visual.

Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa variabel sosial memberikan pengaruh yang positif terhadap adiksi *game online*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Yee (2006). Menurut Yee (2006) *gamer* dengan nilai

motivasi sosial yang tinggi akan mempunyai ketertarikan dalam menolong pemain lain, memiliki hasrat untuk menjalin pertemanan dengan pemain lain, dan merasa puas jika menjadi bagian dari kelompok. Seorang *gamer* sosial menikmati melakukan tugas-tugas yang melibatkan kerjasama tim, dan lebih cenderung menghabiskan waktu membangun hubungan jangka panjang dengan orang lain serta membantu *gamer online* lainnya (Suarez, Thio & Singh, 2012). Ketika seorang *gamer* merasa nyaman dengan kelompoknya sesama *gamer*, individu dengan motivasi sosial akan sulit mengendalikan dirinya dalam bermain *game*. Saat ini banyak *game online* yang menuntut adanya kerjasama antar pemain, bahkan harus membentuk suatu koloni untuk dapat menyelesaikan misi dalam *game* tersebut. Hal ini mungkin saja dapat menjadi kompensasi bagi seorang *gamer* yang tidak memiliki lingkungan sosial yang baik di dunia nyata. Sehingga ia mengalihkan hasrat sosialnya tersebut dengan bermain *game online* (Yee, 2002).

Hasil uji *Chi Square* diperoleh nilai  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara motivasi bermain *game online* dengan adiksi *game online*. Hasil analisis diperoleh juga  $OR=5,022$  artinya responden dengan motivasi tinggi mempunyai peluang 5,022 kali untuk mengalami adiksi *game online* dibandingkan dengan motivasi bermain *game online* yang rendah. Dalam hal ini motivasi *game online* yang tinggi merupakan faktor resiko dari adiksi *game online*.

Motivasi bermain *game online* berhubungan dengan adiksi *game online*, responden yang mempunyai kebiasaan bermain *game online* ia akan terus meningkatkan level permainan yang ada agar dapat memperoleh pujian dan nilai tertinggi. Dari hasil analisa kuesioner responden dengan motivasi yang tinggi sebesar 77% mengalami adiksi *game online*, dan responden dengan motivasi yang rendah 40% mengalami adiksi *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa responden dengan motivasi yang rendah juga mengalami adiksi *game online*.

Dalam penelitian Yee (2006) berpendapat bahwa selama ini penelitian terkait *game online* menganggap bahwa para pemain *game online*



memiliki dorongan yang sama ketika bermain *game online*. Padahal menurutnya, setiap orang memiliki dorongan yang berbeda ketika bermain *game online*. Yee (2006), juga menjelaskan tipe-tipe pemain *game online* yang dikemukakan oleh Bartle (dalam Yee, 2006). Menurut Bartle, terdapat empat tipe pemain *game online*, yaitu : *achiever*, *socializers*, *explorers*, dan *killers*. Setiap tipe ini menurut Yee (2006) memiliki dorongan dan motivasi berbeda untuk bermain *game online*.

Menurut analisa peneliti tingginya motivasi bermain *game online* pada responden diikuti dengan kemunculan perilaku adiksi *game online*. Perkiraan ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang didapat dari penelitian ini. Semakin tinggi motivasi bermain *game online* semakin banyak pemain *game online* yang menunjukkan perilaku adiksi. Perilaku adiksi dimulai apabila seseorang menemukan suatu sarana, dalam hal ini sarana tersebut adalah bermain *game online*, untuk memperpanjang *hedonic tone* (Brown, 1997). Hal ini berhubungan dengan konsep motivasi yang dikemukakan oleh McClelland.

Menurut McClelland (1987) pemain dengan motivasi bermain *game online* yang tinggi mempunyai arti bahwa suatu bermain *game online* (demand) dapat memenuhi tujuan dari *motive disposition* yang dimiliki oleh seorang pemain *game online*. Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa pengertian pemain yang menunjukkan perilaku adiksi dan pengertian pemain dengan motivasi bermain tinggi sama-sama menunjukkan bahwa *game online* dapat menjadi sebuah sarana yang dapat memenuhi tujuan atau menghasilkan suatu kesenangan dari seorang pemain *game online*. Teori motivasi McClelland kemudian dapat kita pakai untuk menganalisa apa yang dipuaskan atau dipenuhi dengan sarana tersebut.

Penjabaran tentang hubungan antara motivasi dan perilaku adiksi sejalan dengan apa yang diutarakan oleh Hodge (1997). Hodge mengatakan bahwa apabila seorang individu menunjukkan perilaku adiksi terhadap sebuah bentuk perilaku tertentu, perilaku tersebut telah mendapatkan *motivational monopoly*. Perilaku tersebut mendapatkan *motivational monopoly* jika individu mempunyai motivasi kuat terhadap bermain *game online*. Clark (2006) mengatakan

jika keadaan itu terjadi maka aktivitas-aktivitas lain (selain bermain *game online*) akan menghilang dari daftar aktivitas yang biasanya dilakukan oleh seorang individu. Pada kasus-kasus yang ekstrem, perilaku tersebut bisa mendominasi hidup seseorang.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian tentang “Hubungan Motivasi Bermain dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja SMPN 13 Padang dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar remaja (66,7%) di SMPN 13 Padang memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi, lebih dari separuh remaja (64,7%) di SMPN 13 Padang mengalami adiksi *game online* yang tinggi. Dari hasil uji yang didapatkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi bermain *game online* dengan adiksi *game online* pada remaja di SMPN 13 Padang 2016

## SARAN

Pihak konselor sekolah untuk mengadakan seminar tentang adiksi *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan terkait adiksi *game online* serta melakukan pendekatan dengan membuat pertemuan pada remaja yang bermain *game online* yang mengalami penurunan konsentrasi belajar dalam sebulan. Bekerjasama dengan pihak kesehatan terkait misalkan perawat dengan penanganan secara preventif dapat berupa seminar yang dapat bekerjasama dengan sekolah, karena sekolah merupakan wadah yang tepat bagi anak dalam menimba wawasan dan ilmu termasuk ilmu teknologi.

## Referensi

Adachi, P.J.C. dan Willoughby T. (2011). The Effect of Video Game Competition and Violence on Agresive Behavior: Which Characteristic Has the Greatest Influence?. *Psychology of Violence*. 1 (4), 259-274. doi: 10.1037/a0024908



- Adams, E. & Rollings, A. (2007). *Fundamental of Game Design*. Prentice Hall. Retrieved April 29, 2013, from [http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf)
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baer, S., Bogusz, E., & Green, D. A. (2011). Stuck on Screens: Patterns of Computer and Gaming Station Use in Youth Seen in a Psychiatric Clinic. *Journal Of The Canadian Academy Of Child & Adolescent Psychiatry*, 20(2), 86-95.
- Bowman, N.D., Weber, R., Tamborini, R., & Sherry J. (2013). Facilitating Game Play: How Others Affect Performance at and Enjoyment of Video Games. *Media Psychology*, 16, 39-64. doi: 10.1080/15213269.2012.742360
- Chen, C. & Chang, s. (2008). An Exploration of The Tendency to Online Game Addiction Due To User's Liking of Design Feature. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No. 1-4. 38-51
- Cohen, S., & Hoberman, H. (1983). Positive events and social supports as buffers of life change stress. *Journal of Applied Social Psychology*, 13, 99-125
- Essau, C.A. (2008). *Adolescent addiction: epidemiology, assessment and treatment*. United States of America: Elsevier Inc.
- Freeman, C. B. (2007). *Internet gaming addiction*. The Journal for Nurse Practitioner – JNP. American College of Nurse Practitioners. doi: 10.1016/j.nupra.
- Gentile, D. (2009). *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18*. *Journal of the Association for Psychological Science*, 1-9
- Griffiths, M.D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *Int J Ment Health Addiction*, 9, 119-125. doi:10.1007/s11469-009-9229-x
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*. Advance online publication. <http://dx.doi.org/10.1037/pas0000062>
- Nurihsan, A.J. & Agustin, M. (2013). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja: Tinjauan Psikologi, Pendidikan dan Bimbingan*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Van Rooij, A.J. & Praus, N. (2014). A Critical Review of "Internet Addiction" criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioural Addiction*, 3(4), 203-213. doi: 10.1556/JBA.3.2014.4.1
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. doi:10.1080/01926180902942191