



Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMPN Kota Padang

Dwi Christina Rahayuningrum¹, Zabidah Putit², Ira Erwina³

1. Mahasiswa Program Studi Magister Keperawatan Kekhususan Keperawatan Jiwa Universitas Andalas
2. Dosen Program Studi Keperawatan Universitas Malaysia Serawak (UNIMAS)
3. Dosen Program Studi Magister Keperawatan Universitas Andalas

Korespondensi: nooninksweet@gmail.com/ 085278097999

ABSTRAK

Adiksi *game online* saat ini menjadi permasalahan global. Adiksi *game online* akan membuat pemainnya asik bermain *game online* hingga melupakan waktu dan menimbulkan hal negatif seperti melupakan kewajiban dan terganggu pola tidur. Faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* motivasi dan dukungan sosial teman sebaya, motivasi yang tinggi bisa dari diri sendiri dan lingkungan akan mempengaruhi adiksi seseorang terhadap *game online*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan motivasi dan dukungan sosial dengan adiksi *game online* pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian dengan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 7 dan 8 SMP N 13 Padang yang bermain *game online* yang berjumlah 150 orang. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner adiksi *game online* (GASA), motivasi bermain *game online*, dan dukungan sosial teman sebaya (ISEL). Hasil penelitian menunjukkan 64,7% remaja yang mengalami adiksi *game online*, motivasi bermain *game online* tinggi pada remaja 66,7%, dan dukungan sosial teman sebaya yang tinggi 76,7%. Terdapat hubungan antara motivasi dengan adiksi *game online* dengan p value=0,000 ($p < 0,05$), serta tidak ada hubungan dukungan sosial dengan adiksi *game online* dengan p value=0,450 ($p < 0,05$). Disarankan kepada pihak sekolah untuk melakukan konseling terkait dampak *game online* pada guru dan meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler juga untuk keperawatan jiwa disarankan untuk melakukan kegiatan berupa promosi dan preventif seperti melakukan konseling atau psikoedukasi pada keluarga serta anak terkait dengan dampak bermain *game online*.

Kata Kunci : *game online*, motivasi, dukungan sosial, adiksi, psikososial, remaja

Relationships Motivation Playing Online Games And Social Support Peers With Online Game Addiction Adolescents in SMPN Padang City

ABSTRACT

Online game addiction is now a global problem. Online game addiction will make the players cool to play online games to forget about time and give rise to negative things like forgetting its obligations and disturbed sleep patterns. Getting addicted to online game could ense from oneself and or being motivated and supported by peers. The purpose of this study is to determine the relationship between motivation and



social support with online game addiction in adolescents. This study is a descriptive with cross sectional design. The samples of this study include 7th and 8th grade students of SMPN 13 Padang the total sample are 150. The research instrument used questionnaire online game addiction (GASA), the motivation to play online games and social support peer (ISEL). The results showed 64.7% of adolescents who experience addiction online games, play online games high motivation in adolescents 66.7%, and peer social support high 76.7%. There is a relationship between motivation and addiction online games with p value = 0,000 ($p < 0,05$), and no social support relationships with online gaming addiction with p value = 0.450 ($p < 0,05$). It suggested to the school counseling online game-related impacts on teachers and increase extracurricular activities also for the soul of nursing are advised to carry out promotion and preventive activities such as counseling or psycho-education in family and child related to the impact of online gaming.

Keywords: *online games, motivation, social support, psychosocial addiction, teen*

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).

Perkembangan remaja terdiri dari perkembangan biologis, psikologis, kognitif, moral dan sosial. Perkembangan biologis, perkembangan otak yang belum matang sehingga remaja lebih mengedepankan emosi dan menyukai hal yang bersifat tantangan. Perkembangan psikologis yang terjadi pada remaja dengan adiksi *game online*, remaja senang mencoba sesuatu yang baru dan merasakan bahwa permainan *game* lebih menarik dibandingkan dengan yang lain. Sedangkan perkembangan kognitif remaja dengan adiksi *game online* remaja mempunyai keinginan mengeksklore kemampuan yang dimiliki, sedangkan untuk nilai moral dan sosial remaja dengan adiksi *game online* remaja

merasa mempunyai nilai sendiri dan merasakan bahwa teman sebaya mempunyai pengaruh yang kuat dalam hidupnya. Perkembangan ini menggambarkan bagaimana remaja akan mengalami adiksi *game online* (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 (Van Rooij & Prause, 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 (Petry, 2013), 50% remaja di Korea mengalami adiksi *game online* (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 (PETRY, 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, 2007) 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 di dunia 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*.

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimana hubungan motivasi bermain dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi *game online* pada remaja SMPN KOTA Padang?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional study* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja Kelas 7 dan 8 SMPN Kota Padang yang bermain *game online* yang berjumlah 628 orang dari total anak kelas 7 dan 8 sebanyak 728 orang. Sampel pada penelitian ini adalah berjumlah 150 orang.

HASIL

Analisa Univariat

1. Motivasi Bermain *Game Online*

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Motivasi Bermain *Game Online* Remaja di SMPN Kota Padang

Motivasi Bermain <i>Game Online</i>	f	%
Tinggi	100	66,7
Rendah	50	33,3
Total	150	100

Tabel 1 menunjukkan lebih dari separuh responden (66,7%) memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi.

2. Dukungan Sosial

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Dukungan Sosial Teman Sebaya Remaja di SMPN Kota Padang

Dukungan Sosial	f	%
Tinggi	115	76,7



Rendah	35	23,3
Total	150	100

Tabel 2 menunjukkan sebagian besar responden (76,7%) memiliki dukungan sosial teman sebaya yang tinggi.

3. Adiksi *Game Online*

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Adiksi *Game Online* Remaja di SMPN Kota Padang

<i>Adiksi Game Online</i>	f	%
Adiksi	97	64,7
Tidak Adiksi	53	35,3
Total	150	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden (64,7%) mengalami adiksi *game online*.

Analisa Bivariat

4. Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMP N Kota Padang

Tabel 4
Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMP N 13 Padang Tahun 2016

Motivasi Bermain <i>Game Online</i>	Adiksi <i>Game Online</i>		Tidak Adiksi		Jumlah		p value	OR 95%CI
	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		

Tabel 4 menunjukkan dari 100 responden dengan motivasi bermain *game online* tinggi terdapat 77 responden (77%) mengalami adiksi *game online* dan 23 responden (23%) tidak mengalami adiksi *game online*, sedangkan dari 50 responden dengan motivasi bermain *game online* yang rendah terdapat 20 responden (40%) mengalami adiksi *game online* dan 30 responden (60%) tidak mengalami adiksi *game online*. Berdasarkan uji statistic diperoleh p value = 0,000 ($p < 0,05$) berarti terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi bermain *game online* dengan adiksi *game online* pada remaja. Hasil analisis diperoleh pula nilai OR = 5,022 artinya responden dengan motivasi *game online* yang tinggi mempunyai peluang 5,022 kali untuk mengalami adiksi *game online* dibandingkan dengan responden dengan motivasi bermain *game*



online yang rendah. Dalam hal ini motivasi *game online* yang tinggi merupakan faktor resiko dari adiksi *game online* dengan probabilitas 83%.

5. Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMPN Kota Padang

Tabel 5

Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMPN Kota Padang

Dukungan Sosial	Adiksi <i>Game Online</i>				Jumlah	p value	OR 95%CI
	Adiksi		Tidak Adiksi				
	f	%	f	%	F	%	
Tinggi	72	62,6	43	37,4	115	100	0,451 (0,294-1.528)
Rendah	25	71,4	10	28,6	35	100	
Jumlah	97	134,0	53	66,0	150	100	

Tabel 5 menunjukkan bahwa dari 115 responden dengan dukungan sosial teman sebaya tinggi terdapat 72 responden (62,6%) mengalami adiksi *game online* dan 43 responden (37,4%) tidak mengalami adiksi *game online*, sedangkan dari 35 responden dengan dukungan sosial teman sebaya yang rendah terdapat 25 responden (71,4%) mengalami adiksi *game online* dan 10 responden (28,6%) tidak mengalami adiksi *game online*. Berdasarkan uji statistik diperoleh $p \text{ value} = 0,451$ ($p > 0,05$) berarti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dukungan sosial dengan adiksi *game online* pada remaja. Hasil analisis diperoleh pula nilai $OR = 0,670$ artinya responden dengan dukungan sosial teman sebaya yang rendah mempunyai pencegahan terhadap adiksi *game online* dibandingkan dengan remaja dengan dukungan sosial teman sebaya yang tinggi. Dalam hal ini dukungan sosial yang rendah merupakan faktor prediktor dari adiksi *game online* dengan probabilitas 40%.

PEMBAHASAN

1. 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, Nauli, & Rahmalia, 2016) 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 (Lemmens,



Valkenburg, & Peter, 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 (“Game addiction: the experience and the effects,” 2013). Adiksi *game* menurut (Kuss & Griffiths, 2012) merupakan perilaku eksemis 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 (Van Solingen, Dullemond, & Van Gameren, 2011).

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 (Prensky, 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 Kota 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.

2. Hubungan motivasi bermain dengan adiksi *game online* pada responden SMPN Kota Padang

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 didunia 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).

Berdasarkan analisa kuesioner, responden menjawab sering menolong pemain lain (62,7%), senang bekerjasama dalam kelompok (62,7%). Menurut analisa peneliti, motivasi sosial yang tinggi disebabkan karena remaja mulai suka bereksplorasi dan mulai membentuk nilai-nilai serta membandingkan nilai-nilai yang sedang dibentuk dengan orang lain.

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 saran 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.

3. Hubungan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi *game online* pada responden SMPN Kota Padang

Hasil analisis univariat diketahui bahwa terdapat 115 responden (76,7%) mempunyai dukungan sosial teman sebaya tinggi dan 35 klien (23,3%) mempunyai dukungan sosial teman sebaya yang rendah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rachmawati (2015) yang menyatakan bahwa sebanyak 60% responden memiliki dukungan sosial teman sebaya yang tinggi.

Dukungan sosial teman sebaya ditemukan sebagai faktor pelindung langsung dan tidak langsung, ini menunjukkan bahwa kurangnya dukungan dapat meningkatkan motivasi untuk menggunakan strategi penanganan alternatif



termasuk mengatasi *game online*, sedangkan dukungan yang baik bisa *buffer stress* dan keputusan dukungan untuk mengurangi atau menjauhkan diri dari adiksi (Schrans, 2001; Schwarzer & Knoll, 2007). Berdasarkan hasil penelitian remaja dengan dukungan sosial teman sebaya yang tinggi (76,7%) merasakan mempunyai hubungan yang erat dengan teman sebaya dikarenakan remaja merasa teman sebaya lebih berarti penting dibandingkan keluarga.

Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian. Untuk mencapai tujuan dari pola sosialisasi dewasa, remaja harus membuat banyak penyesuaian baru. Yang terpenting dan tersulit adalah penyesuaian diri dengan meningkatnya pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam perilaku sosial, pengelompokan sosial yang baru, nilai-nilai baru dalam seleksi pemimpin.

Pada masa remaja, pengaruh yang didapatkan dari teman-teman sebaya terhadap sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih besar daripada pengaruh keluarga karena remaja lebih banyak berada diluar rumah bersama teman-teman sebagai kelompok. Semakin sering remaja ikut dalam hubungan sosial, semakin besar kompetensi sosial remaja. Furnham & Gunter (2013) mengungkapkan beberapa peneliti-peneliti sosial percaya secara menyeluruh bahwa remaja umumnya berada pada masa yang banyak stress dan berselisih, mandiri secara personal dan tanggung jawab sosial.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan sosial teman sebaya tinggi 76,7%, menurut analisa peneliti dukungan sosial yang tinggi pada remaja disebabkan karena pada masa remaja pengaruh teman sebaya sangat kuat. Teman

sebaya merupakan faktor terpenting dalam tumbuh kembang remaja.

Hasil uji *Chi Square* diperoleh nilai $p=0,451$ ($p>0,05$) maka dapat disimpulkan bahwatidak ada hubungan yang bermakna antara dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi *game online*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Rachmawati (2015) yang menyatakan bahwa dukungan sosial teman sebaya tidak mempengaruhi adiksi *game online*.

Dukungan sosial merupakan penerimaan dari orang lain atau keluarga terhadap individu yang menimbulkan persepsi dalam dirinya bahwa seseorang merasa disayangi, diperhatikan, dihargai dan ditolong, sehingga menimbulkan perasaan bahwa ia memiliki arti bagi orang lain atau menjadi bagian dari jaringannya (Sarafino, 2006).

Dukungan sosial bisa berasal dari mana saja (Sarafino, 2008) salah satunya adalah teman sebaya. Teman sebaya merupakan komponen yang ada didalam lingkungan terdekat remaja. Dukungan sosial teman sebaya merupakan pemberian bantuan yang diberikan oleh teman sebaya baik berupa verbal maupun non verbal dalam bentuk dukungan emosional, penghargaan, instrumental dan informasi. Dukungan sosial yang diterima dapat membuat individu lebih tenang, diperhatikan, dicintai, timbul rasa percaya diri.

Penelitian Dennis dkk (2005) menyatakan bahwa teman merupakan prediktor kuat dalam penyesuaian sosial daripada dukungan dari keluarga. Pengaruh teman sebaya dapat menjadi positif ataupun negatif. Teman yang baik akan memberikan dukungan untuk bertahan terhadap stress (Santrock, 2003). Berdasarkan hasil penelitian dukungan sosial teman sebaya



untuk *game online* tinggi (76,7%). Menurut analisa peneliti tingginya dukungan sosial yang didapat dari teman sebaya dikarenakan remaja merasa kedekatan dengan teman sebaya dibandingkan dengan keluarga, sehingga remaja yang masih dalam tahap perkembangan dan mempunyai rasa ingin tau yang tinggi akan mengikuti saran yang diberikan oleh teman sebaya dan selalu ingin mencoba hal yang baru.

Teman sebaya dalam masa remaja adalah sekelompok individu yang terdiri dari beberapa anggota remaja yang kira-kira berumur sama, dan mulai menyadari akan hubungan sosial dan tekanan sosial dari teman-teman sebayanya. Pada masa remaja ini, mereka juga mulai melepaskan diri dari ketergantungan pada orang tuanya dan mulai melakukan proses sosialisasi dengan dunia yang lebih luas. Menurut Mappiare ada beberapa hal pribadi yang dapat membuat seseorang atau individu diterima dalam kelompok teman sebaya yaitu : penampilan (performance), kemampuan pikir, sikap, sifat, perasaan, dan pribadi.

Berdasarkan analisa kuesioner yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwa responden mempersepsikan dukungan sosial dalam kategori tinggi karena klien merasa adanya kedekatan perasaan secara emosional kepada orang lain yang memberikan rasa aman, kasih sayang (*attachment*) paling sering didapatkan dari keluarga, tapi tidak menutup kemungkinan juga dapat berasal dari hubungan keluarga dan pertemanan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- Sebagian besar remaja (66,7%) di SMPN KOTA Padang memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi
- Lebih dari separuh remaja (76,7%) di SMPN KOTA Padang memiliki dukungan sosial teman sebaya yang tinggi
- Lebih dari separuh remaja (64,7%) di SMPN KOTA Padang mengalami adiksi *game online* yang tinggi
- Ada hubungan yang signifikan antara motivasi bermain *game online* dengan adiksi *game online* pada remaja di SMPN KOTA Padang
- Tidak ada hubungan yang signifikan antara dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi *game online* pada remaja di SMPN KOTA Padang

SARAN

Disarankan kepada 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, meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler sekolah, 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.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 . (2012). Do Video Games Promote Positive Youth Development?. *Journal of Adolescent Research*, 28(2), 155-165. doi:10.1177/0743558412464522
- 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
- Ali, M. & Asrori, M. (2014). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anggraeni, Saryono Mekar Dwi. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika
- 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.
- Bahr, N. & Prendergast, D. (2007). *The Millennial Adolescent*. Victoria: ACER Press.
- Bowman, N.D. (2008). Perception of an Addiction to Online Games as a Function of Personality Traits. *Journal of Media Psychology*, 13(2).
- 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
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32. doi:10.1556/JBA.3.2014.002
- Caplan, LR. 2009. *Caplan's Stroke : a Clinical Approach*, Fourth Edition. Philadelphia, Saunders Elsevier.
- Casey, B.J. & Caudle, K. (2013). The Teenage Brain: Self Control. *Psychological Science*. 22, 82-87. doi: 10.1177/0963721413480170
- Chan, P.A., Rabinowitz, T. (2006). A Cross-Sectional Analysis of Video Games and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms in Adolescents *Ann Gen Psychiatry*, 5:16
- Chandra, N. A. (2006). *Gambaran dan perilaku motivasi pemain online games*. Jurnal pendidikan penabur No.07/Th.V/Desember 2006, p. 1-11
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*.
- Game addiction: the experience and the effects. (2013). *Choice Reviews Online*. <https://doi.org/10.5860/choice.47-3624>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012).



- Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*.
<https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Petry, N. M. (2013). Commentary on Festl et al. (2013): Gaming addiction - how far have we come, and how much further do we need to go? . *Addiction*.
<https://doi.org/10.1111/add.12044>
- PETRY, N. M. (2011). Commentary on Van Rooij et al. (2011): 'Gaming addiction' - a psychiatric disorder or not? *Addiction*.
<https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03132.x>
- Van Rooij, A., & Prause, N. (2014). A critical review of "Internet addiction" criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioral Addictions*.
<https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.4.1>
- Van Solingen, R., Dullemond, K., & Van Gameren, B. (2011). Evaluating the effectiveness of board game usage to teach GSE dynamics. *Proceedings - 2011 6th IEEE International Conference on Global Software Engineering, ICGSE 2011*.
<https://doi.org/10.1109/ICGSE.2011.24>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*.
<https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Yee, N. (2007). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*.
<https://doi.org/10.1080/01926180902942191>