

Motivasi Pemicu Adiksi Game Online pada Mahasiswa di DKI Jakarta = Motivation Which Triggers Online Gaming Addiction on University Students in DKI Jakarta

Arsy Cakra Ananda, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20521575&lokasi=lokal>

Abstrak

Dalam bermain game online, terdapat berbagai motivasi yang menjadi dasar para remaja untuk terus bermain. Semakin tinggi motivasi, maka perilaku bermain game akan menjurus pada adiksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan motivasi bermain game (achievement, social, immersion, dan escapism) dengan adiksi game online pada mahasiswa di DKI Jakarta. Studi ini menggunakan desain cross-sectional dengan jumlah sampel 367 mahasiswa dengan teknik consecutive sampling. Instrumen alat ukur adiksi game online menggunakan Game Addiction Scale oleh Lemmens (2009) dengan format pendekatan monothetic dan alat ukur motivasi bermain game dengan Motivation to Play Online Game Questionnaire oleh Nick Yee (2006). Data dikumpulkan melalui survei yang disebarakan secara daring dan dipromosikan di berbagai media sosial. Hasil studi ini menunjukkan bahwa proporsi adiksi game online pada mahasiswa di DKI Jakarta adalah 17,4%. Terdapat hubungan antara adiksi game online dengan motivasi bermain game achievement (p-value < 0.01), immersion (p-value < 0.01), social (p-value < 0.05), dan escapism (p-value < 0.01). Penelitian ini menunjukkan mahasiswa yang masuk dalam kategori addiction memiliki tingkat motivasi bermain game yang lebih tinggi dari pada mahasiswa dengan kategori non-addiction. Penelitian ini merekomendasikan untuk diadakan nya diagnosis dini akan adiksi dan melaksanakan kegiatan intervensi mengenai adiksi game online di wilayah kampus.

.....The higher the motivation, the behavior of playing games will lead to addiction. The purpose of this study was to determine the relationship between motivation to play games (achievement, social, immersion, and escapism) with online game addiction in students in DKI Jakarta. This study used a cross-sectional design with a sample of 367 college students with consecutive sampling techniques. The online game addiction measuring instrument uses the Game Addiction Scale by Lemmens (2009) with a monothetic approach format and the motivation to play game motivation measurement tool with the Motivation to Play Online Game Questionnaire by Nick Yee (2006). Data is collected through surveys distributed online and promoted on various social media. The results of this study indicate that the proportion of online game addiction in students in DKI Jakarta is 17.4%. There is a relationship between online game addiction and motivation to play game achievement (p-value < 0.01), immersion (p-value < 0.01), social (p-value < 0.05), and escapism (p-value < 0.01). This study shows that students in the addiction category have a higher level of motivation to play games than students in the non-addiction category. This study recommends holding an early diagnosis of addiction and carrying out intervention activities regarding online game addiction in the campus area.