

4. HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil pengambilan data penelitian, tentang gambaran umum subyek serta analisis dan interpretasi data yang dikumpulkan dari 187 orang partisipan. Dari 187 kuesioner yang diolah, sejumlah 35 partisipan yang memiliki tingkat kecanduan terhadap *internet games* yang tinggi (lihat lampiran). Berikut ini gambaran partisipan tersebut.

4. 1. Gambaran Umum Partisipan yang Kecanduan Internet Game

Berikut ini adalah gambaran umum subyek penelitian yang kecanduan *internet game*. Gambaran umum ini diperoleh dari data kontrol yang diisi oleh partisipan.

4. 1. 1. Jenis Kelamin

Tabel 4. 5. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	145	77.5
Perempuan	42	22.5

Seperti yang tertera pada Tabel 4. 5., dapat dilihat bahwa partisipan sebagian besar adalah laki-laki yaitu sebanyak 145 orang pria (77,5%) dan 42 orang wanita (22,5%).

4. 1. 2. Usia

Tabel 4. 6. Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
11-14 tahun	42	22.4
15-18 tahun	101	54.1
19-24 tahun	44	23.5

Dari Tabel 4. 6. dapat terlihat bahwa sebagian besar partisipan adalah remaja di rentang usia 15–18 tahun (masa remaja tengah) sebesar 54,1%, kemudian 19-24 tahun, dan 11-14 tahun. Sebagian besar studi mengenai *game* difokuskan pada remaja (Colwell, Grady, & Rhaiti; Barnett et al.; dalam Loton, 2007), karena terdapat kemungkinan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan dan psikososial seseorang.

4. 1. 3. Pendidikan

Tabel 4. 7. Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SMP	51	27.3
SMU	87	46.5
Perguruan Tinggi	49	26.2

Dari Tabel 4. 7. dapat terlihat jumlah partisipan terbesar adalah partisipan yang sedang menyenjam pendidikan di bangku SMU yaitu sejumlah 46,5%, kemudian SMP, dan Perguruan Tinggi.

4. 1. 4. Jenis Games yang Dimainkan

Tabel 8. Jenis Game yang Dimainkan

Jenis Game	Frekuensi	Persentase
MMORPG	108	57.8
MMOFPS	30	16.0
MMORTS	44	23.5
Lain-lain	5	2.7

Dari Tabel 4. 8. terlihat bahwa jenis *game* MMORPG adalah jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh partisipan, dengan persentase 57,8%. Sedangkan jenis *game* terbanyak kedua dan ketiga adalah MMORTS dan MMOFPS.

4. 1. 5. Bermain Internet Game Sejak

Tabel 4. 9. Bermain Internet Sejak

Bermain Sejak	Frekuensi	Persentase
1-6 bulan	46	24.6
6 bulan - 1 tahun	57	30.5
1-2 tahun	39	20.9
2-3 tahun	17	9.1
>3 tahun	28	15.0

Dari Tabel 4. 9. tampak bahwa 57 partisipan bermain sejak 6 - 1 tahun belakangan merupakan frekuensi tertinggi pada penelitian ini. Sebaran jumlah partisipan dengan tingkat kecanduan menengah merata di tiap bagian. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa partisipan yang mengikuti penelitian ini sebagian adalah partisipan yang tergolong baru (1 bulan - 1 tahun) bermain *internet game online*.

4. 1. 6. Jumlah Jam Bermain dalam Seminggu

Tabel 4. 10. Jumlah Jam Bermain

Jumlah Jam Bermain	Frekuensi	Persentase
2-10 jam	90	48.1
11-20 jam	47	25.1
21-30 jam	32	17.1
>31 jam	18	9.6

Dari hasil Tabel 4. 10. di atas terlihat bahwa partisipan terbanyak adalah yang menghabiskan waktu bermain 2-10 jam seminggu, dengan persentase 48,1%.

4. 1. 7. Jumlah Uang yang Dhabiskan untuk Bermain Game/Hari

Tabel 4. 11. Jumlah Uang yang Dhabiskan

Jumlah Uang yang Dhabiskan/Hari	Frekuensi	Persentase
5-10 ribu	59	31.6
10-20 ribu	87	46.5
20-30 ribu	29	15.5
30-40 ribu	6	3.2
>40 ribu	6	3.2

Dari Tabel 4. 11. diketahui bahwa partisipan yang mengeluarkan uang sebanyak Rp. 10.000-20.000 per hari, merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini.

4. 1. 8. Pihak yang Mengenalkan Internet Game

Tabel 4. 12. Pihak yang Mengenalkan Internet Game

Pihak yang mengenalkan	Frekuensi	Persentase
Pacar	16	8.6
Teman	106	56.7
Saudara	24	12.8
Tidak ada	41	21.9

Pihak-pihak yang mengenalkan *internet game* kepada partisipan dapat dilihat dari Tabel 4. 12., yaitu teman partisipan sebanyak 56,7%.

4. 1. 9. Teman Akrab yang Dikenal Lewat Internet Game

Tabel 4. 13. Teman Akrab yang Dikenal

Teman Akrab yang Dikenal	Frekuensi	Persentase
Tidak ada	9	4.8
Hanya satu	10	5.3
Beberapa	75	40.1
Banyak	93	49.7

Dari Tabel 4. 13. di atas dapat terlihat bahwa sebagian besar partisipan memiliki banyak teman akrab yang mereka kenal lewat internet game, yaitu sebanyak 49,7%. Sedangkan partisipan yang hanya mengenal beberapa teman sebesar 40,1%.

4. 1. 10. Aspek Terpenting Bermain Internet Game

Tabel 4. 14. Aspek Terpenting Bermain

Aspek Terpenting	Frekuensi	Persentase
Bagian komunitas	21	11.2
Kaya/kuat	3	1.6
Stress hilang	106	56.7
Mencari teman	53	28.3
Menjadi orang lain	4	2.1

Sebanyak 56,7% partisipan mengakui bahwa aspek yang mereka cari saat bermain *internet game* adalah menghilangkan stress. Hal ini dapat terlihat dari Tabel 4. 14. Kemudian, mencari teman, dan menjadi bagian dari komunitas.

4. 1. 11. Bermain di atas 10 jam

Tabel 4. 15. Bermain di Atas 10 Jam

Bermain >10 jam	Frekuensi	Persentase
Selalu	7	3.7
Sering	34	18.2
Jarang	58	31.0
Tidak Pernah	88	47.1

Dari Tabel 4. 15. dapat terlihat bahwa sebagian besar partisipan mengaku tidak pernah menghabiskan waktunya bermain *game online* selama lebih dari 10 jam, yaitu sebanyak 47,1%. Penyebaran partisipan cukup merata pada partisipan dengan tingkat kecanduan sedang.

4. 1. 12. Permainan yang Paling Sering Dimainkan

Tabel 4. 16. Permainan yang Sering Dimainkan

Game	Frekuensi	Persentase
Audition Ayo Dance	14	7.5
Counter Strike	22	11.8
DotA	30	16.0
Gunbound	15	8.0
Idol Street	11	5.9
Pangia Online	6	3.2
Perfect World	42	22.5
Ragnarok	14	7.5
RF	6	3.2
Warcraft	5	2.7
Lainnya	15	8.0
Total	187	100.0

Sebanyak 22,5% partisipan sering memainkan game Perfect World (lihat Lampiran) saat mereka bermain internet game. Hal tersebut dapat terlihat pada Tabel 4. 16. Kemudian diikuti game DotA, dan Counter Strike. Jika daftar permainan tersebut diklasifikasikan ke dalam jenis game, maka sebagian besar jenis game yang dimainkan adalah MMORPG. Jenis game MMORPG ini jelas menawarkan adanya interaksi sosial antar pemain yang membuat game ini dimainkan sebagian besar partisipan penelitian.

4. 2. Gambaran Umum Kecanduan dan Keterampilan Sosial

4. 2. 1. Gambaran Umum Tingkat Kecanduan

Tabel 4. 17. Gambaran Subyek Berdasarkan Tingkat Kecanduan

Skor Kecanduan	Frekuensi	Persentase
< 26.8	27	13.9
26.8 – 37.6	125	67.4
> 37.6	35	18.7

Berdasarkan Tabel 4. 17. terlihat sebagian sebaran skor kecanduan yang diperoleh partisipan penelitian berada pada rentang sedang. Sebanyak 67,4% subyek penelitian berada pada rentang sedang, yaitu 125 orang.

4. 2. 2. Gambaran Umum Tingkat Keterampilan Sosial

Tabel 4. 18. Gambaran Subyek berdasarkan tingkat keterampilan sosial

Skor Keterampilan Sosial	Frekuensi	Persentase
< 171.9	22	11.8
171.9 – 209.8	139	74.3
> 209.8	26	13.9

Berdasarkan Tabel 4. 18. terlihat sebagian sebaran partisipan dengan skor keterampilan sosial berada pada rentang sedang. Sebanyak 74,3% subyek penelitian berada pada rentang sedang, yaitu 139 orang.

4. 3. Hubungan Antara Kecanduan dan Keterampilan Sosial

Tabel 4. 19. Hubungan antara Kecanduan dan Keterampilan Sosial

Korelasi Kecanduan dan Keterampilan Sosial	Signifikansi
-.216**	.003

** . Korelasi signifikan pada l.o.s.0,01 (2-tailed)

Berdasarkan hasil perhitungan statistik ditemukan bahwa terdapat hubungan antara variabel Kecanduan dengan variabel Keterampilan Sosial. Hubungan tersebut signifikan pada Level of Significant (l.o.s) 0.01. Yang berarti bahwa tingkat error perhitungan yang dapat diterima sebesar 1%. Kedua variabel ini berhubungan negatif, yang berarti bahwa peningkatan skor dari satu variabel akan mengakibatkan penurunan skor dari variabel yang lain. Dengan kata lain, individu yang memiliki skor kecanduan tinggi akan memperoleh skor keterampilan sosial yang rendah. Sehingga dapat disimpulkan semakin kecanduan seorang remaja terhadap *internet game online*, maka keterampilan sosial yang dimilikinya akan semakin rendah.

4. 3. 1. Hubungan Antara Kecanduan dengan Domain Keterampilan Sosial

Untuk penelitian lebih lanjut dilakukan uji korelasi sebagai analisa tambahan antara variabel Kecanduan dengan domain variabel Keterampilan Sosial. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 20. Hubungan antara Kecanduan dengan Domain KS

Domain	Korelasi	Nilai Signifikansi
<i>Emotional Expressivity</i> (EE)	-.111	.129
<i>Emotional Sensitivity</i> (ES)	-.189**	.010
<i>Emotional Control</i> (EC)	-.110	.133
<i>Social Expressivity</i> (SE)	-.206**	.005
<i>Social Sensitivity</i> (SS)	-.018	.812
<i>Social Control</i> (SC)	-.101	.171

** . Korelasi signifikan pada l.o.s.0,01 (2-tailed)

Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara Variabel Kecanduan dengan Domain Variabel Keterampilan Sosial *Emotional Expressivity* (EE), *Emotional Control* (EC), *Social Sensitivity* (SS), dan *Social Control* (SC).

Namun terdapat hubungan antara Kecanduan dengan Domain *Emotional Sensitivity* (ES) dan *Social Expressivity* (SE). Hubungan tersebut signifikan pada Level of Significant (l.o.s) 0.01. Yang berarti bahwa tingkat error perhitungan yang dapat diterima sebesar 1%. Variabel kecanduan dengan ES dan variabel kecanduan dengan SE ini berhubungan negatif, yang berarti bahwa peningkatan skor dari satu variabel akan mengakibatkan penurunan skor dari variabel yang lain. Dengan kata lain, remaja yang memiliki skor kecanduan tinggi akan memperoleh skor ES dan SE yang rendah.

4. 4. Analisis Hasil Tambahan

4. 4. 1. Hubungan antara Kecanduan dengan Usia

Tabel 4. 21. Hubungan antara Kecanduan dan Usia

Korelasi Kecanduan dan Usia	Signifikansi
-.328**	.000

** . Korelasi signifikan pada l.o.s.0,01 (2-tailed)

Berdasarkan hasil perhitungan statistik ditemukan bahwa terdapat hubungan antara variabel Kecanduan dengan Usia. Hubungan tersebut signifikan pada Level of Significant (l.o.s) 0.01. Yang berarti bahwa tingkat error

perhitungan yang dapat diterima sebesar 1%. Kedua variabel ini berhubungan negatif, artinya peningkatan skor dari satu variabel akan mengakibatkan penurunan skor dari variabel yang lain. Atau dengan kata lain, individu yang memiliki skor kecanduan tinggi berasal dari rentang usia yang lebih muda. Sehingga dapat disimpulkan semakin kecanduan seorang remaja terhadap *internet game online*, maka terjadi pada usia yang semakin muda.

