



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA DI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS INDONESIA**

SKRIPSI

THERESIA LUMBAN GAOL

NPM: 0806334501

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
PROGRAM SARJANA REGULER ILMU KEPERAWATAN
DEPOK
JUNI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA DI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Keperawatan**

THERESIA LUMBAN GAOL

0806334501

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
PROGRAM SARJANA REGULER ILMU KEPERAWATAN
DEPOK
JUNI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Theresia Lumban Gaol

NPM : 0806334501

Tanda Tangan : 

Tanggal : 18 Juni 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Theresia Lumban Gaol
NPM : 0806334501
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Rr. Tutik Sri Hariyati, S.Kp., MARS (.....)

Penguji : Efy Efifah, S.Kp., M.Kes (.....)

Ditetapkan di : Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia
Tanggal : 22 Juni 2012

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat rahmat dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Penulis juga bersyukur kepada orang-orang yang membimbing dan mendukung penulis dalam mengerjakan skripsi ini:

1. Ibu Kuntarti, S.Kp., M.Biomed, selaku koordinator mata ajar Tugas Akhir Keperawatan
2. Ibu Rr. Tutik Sri Haryati, S.Kp., MARS, selaku pembimbing skripsi dalam penelitian ini.
3. Teristimewa kepada orang tua, kakak dan adik tercinta yang telah memberikan dorongan semangat, pengertian, pengorbanan serta dukungan baik moril maupun materil
4. Sahabat-sahabat di kala suka dan duka (Vana, Henny, Elda, Dian, Agnes) Kadang bahkan membuat duka jadi suka, dan sebaliknya ;).
5. Sahabat-sahabat kontrakan yang banyak berbagi pengalaman dan mendukung dengan doa (Ulan, Vina, Dian, Apri, Valen) dan semua sahabat lainnya yang terlalu banyak untuk dituliskan—*you know who you are*).
6. Pihak-pihak yang mendukung dalam pengumpulan data (Lidia Sihaloho, Faris dan banyak lagi—*can't mention you all in this one page*) dan semua partisipan yang telah menyediakan diri dan waktunya. *It means a lot!*
7. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2008 yang saling memberikan semangat dalam menyusun skripsi.
8. *The one and only special friend I have*, Ricky Ardi Yosua Sidauruk yang selalu mendukung dengan doa dan menanyakan *progress* tanpa henti.

Terimakasih kusampaikan dari hati yang terdalam atas dukungan kalian semua.

Depok, 18 Juni 2012

Theresia Lumban Gaol

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Theresia Lumban Gaol
NPM : 0806334501
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Keperawatan
Jenis Karya : Skripsi S1

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Indonesia bebas menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap dicantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 18 Juni 2012

Yang Menyatakan



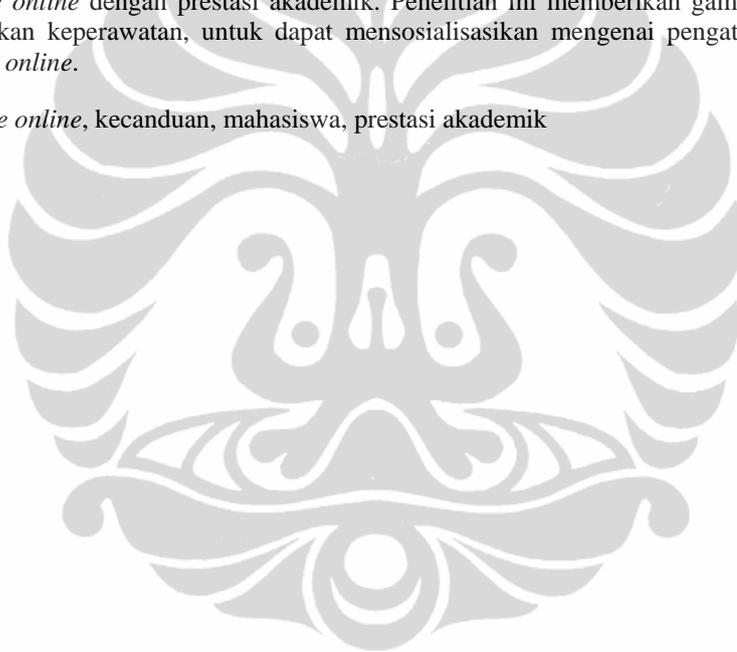
(Theresia Lumban Gaol)

ABSTRAK

Nama : Theresia Lumban Gaol
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia

Perkembangan dunia *game online* saat ini sudah sangat pesat. Fenomena kecanduan *game online* diperkirakan sangat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif korelatif yang menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel 106 responden. Responden diminta mengisi kuesioner untuk melihat keterlibatan dalam bermain *game online* dan prestasi akademik mereka. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji Korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki-laki, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah permainan strategi. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Penelitian ini memberikan gambaran kepada institusi pendidikan keperawatan, untuk dapat mensosialisasikan mengenai pengetahuan terkait kecanduan *game online*.

Kata kunci: *game online*, kecanduan, mahasiswa, prestasi akademik

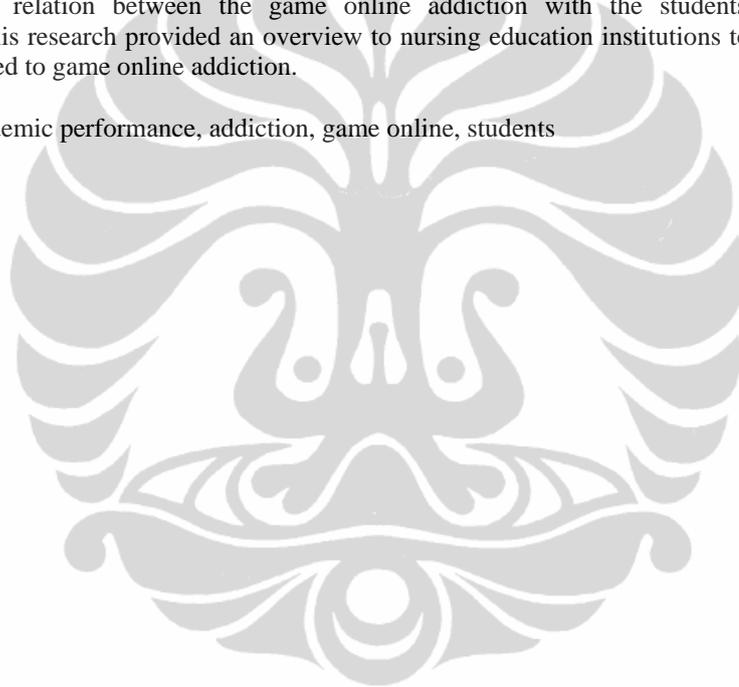


ABSTRACT

Name : Theresia Lumban Gaol
Study Programme : Nursing
Title : **Relation Game Online Addiction with Student's Academic Performance in Faculty of Engineering University of Indonesia**

The development of game online has been increasing widely. The phenomenon of addiction game online is estimated to affect student's academic performance. The purpose of this research is to identify the relation of game online addiction with student's academic performance. This research was done using the correlative descriptive research method with the purposive sampling technique. The research was conducted in Faculty of Engineering University of Indonesia with 106 respondents. Respondents were asked to fill a questioner to see the online game playing and their academic performance. The data obtained were analyzed using Correlation test. The research showed that majority of players are men, the reason for playing is to eliminate stress and the dominant type of game online play is strategy game. The conclusion from this research showed that there is a relation between the game online addiction with the students's academic performance. This research provided an overview to nursing education institutions to disseminate knowledge related to game online addiction.

Key words: academic performance, addiction, game online, students



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2 TINJAUAN TEORI.....	6
2.1 Bermain	6
2.2 Masa Remaja	7
2.3 <i>Game Online</i>	8
2.3.1 Definisi <i>Game Online</i>	8
2.3.2 Jenis <i>Game Online</i>	8
2.3.2.1 <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>	8
2.3.2.2 <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i>	9
2.3.2.3 <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i>	9
2.4 Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2.4.1 Fisiologi Kecanduan.....	10
2.4.2 Indikator <i>Game Online Addiction</i>	12
2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online Addiction</i>	13
2.4.4 Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja.....	14
2.6 Prestasi Akademik	15
2.6.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik.....	16
2.6.2 Pengukuran Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi.....	19
2.7 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dan Prestasi Akademik	19
BAB 3 KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERASIONAL & HIPOTESIS	22
3.1 Kerangka Konsep	22
3.2 Variabel dan Definisi Operasional	23
3.3 Hipotesis	24

BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN.....	25
4.1 Desain Penelitian	25
4.2 Populasi dan Sampel.....	25
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	27
4.4 Pertimbangan Etik	27
4.5 Alat Pengumpulan Data.....	27
4.6 Pengumpulan Data.....	30
4.7 Analisa Data	30
4.8 Sarana Penelitian	31
4.9 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	32
BAB 5 HASIL PENELITIAN	33
5.1 Karakteristik Responden yang Kecanduan <i>Game Online</i>	33
5.2 Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dan Prestasi Akademik	34
5.3 Hubungan antara kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi akademik.....	35
BAB 6 PEMBAHASAN	36
6.1 Diskusi Hasil.....	36
6.2.1 Karakteristik Responden.....	36
6.2.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	40
6.2.4 Prestasi Akademik	41
6.2.5 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Prestasi Akademik.....	42
6.2 Keterbatasan Penelitian	43
6.3 Implikasi Keperawatan	43
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
7.1 Kesimpulan.....	44
7.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian	23
Tabel 4.1 Analisis Univariat Variabel Data Penelitian.....	31
Tabel 4.2 Analisis Bivariat Variabel Data Penelitian.....	31
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	32
Tabel 5.1 Karakteristik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang kecanduan <i>game online</i>	33
Tabel 5.2 Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.....	34
Tabel 5.3 Korelasi Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas	35



DAFTAR GAMBAR

3.1 Skema Kerangka Konseptual Penelitian	22
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Informasi Penelitian
- Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden Penelitian
- Lampiran 3 Kuesioner
- Lampiran 4 Biodata



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Salah satu kebutuhan dasar dalam teori keperawatan Virginia Handerson adalah bermain atau berekreasi (Potter & Perry, 2006). Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru (Nakita, 2001).

Perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 55 juta orang pada akhir tahun 2011 (Anonim, 2012). Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 16.1% per tahun. Jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer, *handphone*, hingga iPhone, dan BlackBerry.

Internet yang semula dirancang untuk menjadi sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer sekaligus ke dalam sebuah jaringan (Groothuis, 1997). Jejaring internet tidak hanya bersifat menghubungkan, melainkan juga dapat menjadi perangkat bagi penggunanya. Internet sangatlah menarik karena memuat warna, gerakan, suara, ketidakterbatasan informasi, dan kesegaran respon. Dibanding televisi yang juga memiliki efek mencandu, internet memiliki kelebihan karena sifat yang tidak terbatasnya waktu akses, interaktif, menantang, dan sangat variatif. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan pada *game online*.

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Kalangan remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain *game online* (Jones, 2003). Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game online* yang ada sekarang ini.

Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyata nya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995). Pemain akan mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, dan waktu untuk keluarga. Selain itu, *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan. Menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (*game centre*) dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat permainan *game online* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau.

Beragamnya jenis *game online* dan biaya sewa yang relatif terjangkau, membuat pemain tertarik untuk bermain *game online*. Pemain *game online* tersebut pun tidak mengenal usia maupun jenis kelamin. Sebanyak 64.45% remaja laki-laki dan 47.85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Selain itu, sebanyak 25.3% remaja laki-laki dan 19.25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2006).

Penelitian yang saat ini dilakukan telah menemukan banyak hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa. Ketika melakukan

observasi dan wawancara di lapangan, peneliti menyaksikan bagaimana seorang mahasiswa dengan asyiknya bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama (3-4 jam). Kecanduan terhadap *game online* tersebut dapat mempengaruhi motivasi berprestasi khususnya di bidang akademik pada mahasiswa. Motivasi berprestasi mahasiswa akan cenderung menjadi rendah atau turun karena mahasiswa lebih memikirkan *game online*.

Kecanduan *game online* juga didapatkan pada saat peneliti melakukan wawancara pada bulan Oktober 2011 dengan seorang mahasiswa berinisial G. Mahasiswa G sempat kuliah di Universitas Negeri X di Jogjakarta pada tahun 2008 dan akhirnya putus kuliah setelah setahun lebih bermain *game online*. Hal ini dikarenakan oleh frekuensi bermain *game online* yang semakin tinggi. Sejak bermain *game online* dengan teman-temannya, ia sering bolos kuliah dan bolos pemantapan materi kuliah. Menurutnya, bermain *game online* telah mengganggu waktu kuliah dan waktu belajarnya. Waktu untuk belajar tidak ada karena digunakan untuk bermain *game online* yang membuat prestasinya akademisnya buruk. Oleh karena itu, akhirnya ia di *drop out* dari kampusnya dan sekarang mengulang dari awal di Universitas yang baru.

Peneliti juga melakukan survey di beberapa Fakultas di Universitas Indonesia pada bulan Januari 2012. Beberapa mahasiswa di Fakultas Teknik mengatakan bahwa banyak temannya yang terjerumus dengan *game online*. Rata-rata mahasiswa yang kecanduan *game online* sering bolos kuliah dan akhirnya di *drop out* dari kampus. Tidak sedikit mahasiswa yang berhasil lolos dari kecanduan tersebut. Seorang mahasiswa berinisial R juga mengatakan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* sering melakukan lomba *game online* antar Fakultas. Fenomena tersebut merupakan fenomena yang dapat mempengaruhi prestasi akademis mahasiswa.

Hasil penelitian Imanuel (2009) mengenai kepribadian mahasiswa Universitas Indonesia yang kecanduan *game online* menunjukkan bahwa dari 75 mahasiswa diantaranya 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang lainnya memiliki tingkat kecanduan menengah. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa UI yang bermain

Universitas Indonesia

game online adalah pecandu menengah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain *game online* kehilangan relasi signifikan, kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan serta bermain *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah.

Fenomena kecanduan *game online* diperkirakan sangat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Kebutuhan berprestasi adalah salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori keperawatan Jean Waston. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar (Potter & Perry, 2006). Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh.

Fenomena *game online* merupakan fenomena yang telah marak di Indonesia. Hasil riset yang pernah didapat tentang *game online* adalah terdapatnya pengaruh kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa SMA di Medan. Hasil riset tersebut dilakukan oleh Suveraniam, mahasiswa Kedokteran Universitas Sumatera Utara tahun 2011. Prestasi akademis sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dimana data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada partisipan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Kuesioner yang disebarkan peneliti saat penelitian akan menyertakan alat ukur kecanduan *game online*. Alat ukur untuk kecanduan *game online* merupakan alat ukur yang terdiri dari item-item yang diadaptasi dari IAT (*Internet Addiction Test*) serta beberapa item tambahan berdasarkan delapan kriteria kecanduan Internet (Young, 1996). Kriteria ini dipilih karena kecanduan *game online* memiliki karakteristik yang cukup serupa dengan kecanduan Internet. Sedangkan untuk

prestasi akademik, peneliti menggunakan indeks prestasi kumulatif mahasiswa yang merupakan data sekunder.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa terhadap *hobby game online*.

1.3.2.2 Mengidentifikasi kebiasaan mahasiswa terhadap *hobby game online*.

1.3.3.3 Mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai hubungan antara prestasi akademik mahasiswa dengan kecanduan *game online*. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi *game online* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

1.4.2 Manfaat Aplikatif

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa, pemerhati pendidikan dan orang tua sebagai sumber informasi untuk menentukan metode yang tepat dalam intervensi kecanduan *game online*.

Universitas Indonesia

BAB 2

TINJAUAN TEORI

Tinjauan Teori dalam bab ini terdiri dari pembahasan mengenai teori bermain, masa remaja, teori *game online* yang mencakup definisi *game online* dan jenis *game online*. Selain itu, dibahas juga tentang kecanduan *game online* yang mencakup definisi kecanduan dan kecanduan *game online*, fisiologi kecanduan, indikator *game online addiction*, faktor yang mempengaruhi *game online addiction* dan pengaruh kecanduan *game online*. Teori Prestasi juga dibahas dalam bab ini, yakni prestasi akademik, faktor yang mempengaruhi prestasi akademik dan pengukuran prestasi di perguruan tinggi. Hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik juga turut dibahas dalam bab ini.

2.1 Bermain

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Salah satu kebutuhan dasar dalam teori keperawatan Virginia Handerson adalah bermain atau berekreasi (Potter & Perry, 2006). Bermain merupakan rancangan aktivitas yang sangat berarti karena melalui kegiatan tersebut individu dapat berinteraksi dengan lingkungan dan dapat berhubungan dengan orang lain.

Definisi bermain mencakup segala usia baik usia muda maupun tua. Bermain untuk usia anak sekolah merupakan aktivitas atas suatu dorongan dan rasa ingin menang (Nakita, 2001). Aktivitas tersebut membuat mereka dapat berinteraksi dan belajar dengan sesamanya. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru. Sedangkan untuk kaum yang bekerja, bermain merupakan suatu rekreasi yang membantu mereka untuk mengurangi beban pikiran.

Konsep bermain dapat dihubungkan dengan ranah fisik motorik, ranah kognitif dan ranah sosial emosional. Aktivitas fisik motorik dapat ditekankan dalam kegiatan bermain *game* di komputer, yakni gerakan tangan pada keyboard dan mouse serta gerakan otot dan mata pemain. Aspek kognitif tampak dari bagaimana pemain mengolah informasi dalam *game*, mengambil keputusan dan langkah tindakan berikutnya. Aspek sosial-emosional tampak ketika pemain mengalami emosi-emosi seperti senang atau sedih atau hal-hal yang berkaitan dengan penghayatan permainan tersebut (Murray, 1997).

2.2 Masa Remaja

Masa remaja adalah suatu periode transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa remaja merupakan waktu kematangan fisik, kognitif, sosial dan emosional yang cepat pada anak laki-laki dan perempuan. Batasan usia remaja terdiri atas tiga fase, yakni remaja awal (11-14 tahun), remaja pertengahan (15-17 tahun) dan remaja akhir (18-20 tahun) (Wong, 2001).

Tumbuh kembang remaja akhir terhadap hobi bermain *game* ditandai dengan adanya perpisahan emosional dan fisik dari orang tua. Remaja akhir mulai membentuk identitas baru dan menginginkan kebebasan dari pengawasan orang tua. Kebebasan yang telah dicapai akan digunakan remaja untuk membentuk identitas diri. Identitas diri remaja membutuhkan harga diri dan penerimaan khususnya dengan teman sebaya.

Kecenderungan terhadap hobi dan aktivitas merupakan hal yang umum dalam kelompok remaja (Wong, 2001). Aktivitas mengisi waktu luang yang sebelumnya dilakukan bersama keluarga akan menjadi terpusat pada teman sebaya. Aktivitas mengisi waktu luang juga membantu perkembangan keterampilan sosial, fisik dan kognitif. Aktivitas remaja tersebut dapat berupa bermain *game*. Bermain memberikan kesempatan pada remaja akhir untuk belajar menetapkan prioritas dan mengatur waktu. Oleh karena itu, remaja harus belajar membagi waktu antara waktu belajar dengan waktu luang dan waktu kerja.

2.3 Game Online

2.3.1 Definisi Game Online

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings, 2007). *Game Online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

2.3.2 Jenis Game Online

Jenis-jenis *game online* menurut Fiutami (dalam Kusumadewi, 2009) dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS).

2.3.2.1 Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan MMORPG yang terkenal di Indonesia adalah *Ragnarok*, *Perfect World*, *Seal Online*, *Ran Online*, *Audition Ayo Dance*, *Risk Your Life* (Chandra, 2006).

Permainan MMORPG memiliki desain game yang kompetitif dan kooperatif yang membuat pemain kecanduan. Pemain MMORPG memiliki beberapa motivasi dalam memainkan permainan - permainan tersebut yang terdiri atas *relationship*,

manipulation, immersion, escapism dan *achievement* (Yee, 2006).

- a. *Relationship*, didasari oleh pemain yang mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna dengan pemain lain untuk membicarakan isu-isu dari kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan. Pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan di dunia nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya.

2.3.2.2 Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)

Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS) merupakan permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command and Conquer* (1995), *War Craft*, *SimCity* (1999), dan lain-lain.

2.3.2.3 Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)

Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis game online yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan MMOFPS adalah *Counter Strike* (CS). *Counter Strike* merupakan permainan yang terkenal di Indonesia

karena permainan ini mengandalkan skill kecepatan dan ketepatan menembak serta dapat memompa adrenalin pemain.

2.4 Kecanduan *Game Online*

Definisi kecanduan adalah suatu kelekatan yang kompleks, progresif dan berbahaya terhadap zat psikoaktif (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, judi). Kecanduan juga dapat diartikan sebagai suatu sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dan tidak mampu mengontrol kegiatannya tersebut. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kegiatan tersebut dapat mengakibatkan individu menjadi lalai terhadap kegiatan lain.

Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*. Perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis *game* di pasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). *Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Kecanduan permainan ini dapat digolongkan dalam beberapa kategori yakni: (1). Kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku (ketidakmampuan untuk mengontrol), (2). Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang dan menimbulkan dampak yang negatif.

2.4.1 Fisiologi Kecanduan

Adiksi internet dapat dideskripsikan sebagai gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk mengakses internet tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat aditif (Freeman, 2008). Secara patologi kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap *game online* atau judi. Bentuk kecanduan internet diantaranya adalah ketagihan bermain *game*, mengakses situs porno, *chatting*, mengakses informasi serta aplikasi lain. Kecanduan internet

menimbulkan berbagai kerugian bagi individu dan keluarga, berdampak buruk pada prestasi akademis, kerja, kondisi finansial dan kehidupan sosial.

Penelitian Koepp (1999: Green & Bavelier, 2004) tentang adiksi menunjukkan bahwa faktor-faktor di otak merupakan faktor yang bertanggungjawab pada terjadinya adiksi yakni senyawa neurokimiawi di celah sinaptik yang disebut dopamin. Dopamin merupakan suatu stimulan neurotransmitter yang dihasilkan di batang otak (Giuffre & Digeronimo, 2004). Batang otak adalah bagian dimana otak bagian atas berhubungan dengan sumsum tulang belakang yang mengendalikan sistem saraf otonom. Senyawa neurokimiawi yang berada di celah sinaptik terdapat diantara ujung satu sel saraf (neuron) dengan ujung sel saraf yang lain. Dopamin yang dikeluarkan ke celah sinaptik dari ujung sel saraf akan ditarik dan ditangkap oleh reseptor-reseptor dopamin pada dinding ujung sel saraf lain pada celah itu. Keluarnya dopamin yang cukup, dalam kondisi normal, akan menimbulkan rasa nyaman secara fisik dan mental pada individu. Bila suatu saat pengeluaran dopamin menurun, maka sirkuit otak yang didukung neurotransmitter lain akan bereaksi meningkatkan dan akibatnya akan tercapai respons kenikmatan lagi.

Terdapat empat komponen kecanduan *game online*, yakni *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance* dan *negative repercussions* (Lee, 2011). *Excessive use* terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Tolerance merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi.

Universitas Indonesia

Withdrawal symptoms adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

Komponen *negative repercussions* mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, *hobby* dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

2.4.2 Indikator *Game Online Addiction*

Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya (Young, 1996). Kecanduan pemain terhadap *game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang. Indikator seseorang yang kecanduan *game online* menurut Young (1996: Imanuel, 2009) adalah sebagai berikut.

- a. Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain *game online* berikutnya).
- b. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan
- c. Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil
- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*.
- e. Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.

- f. Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
- g. Berbohong pada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan dengan *game online*.
- h. Bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).

Kecanduan terhadap *game online* akan mempengaruhi hidup pemain. Hidup pemain *game online* yang mengalami kecanduan akan menjadi *dark* (gelap) dan *boring* (membosankan) jika mereka tidak memainkan *game online*. Hidup pemain juga tidak banyak berbeda dan tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada *game online* (Wan & Chiou, 2006).

2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi *Game Online Addiction*

Faktor-faktor yang mempengaruhi *game online*, yakni:

a. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game* elektronik dibandingkan anak perempuan (Imanuel, 2009).

b. Kondisi psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain *game* memberikan kesempatan untuk

mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

c. Jenis *game*

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotipe rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

2.4.4 Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Remaja

Bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya adalah dapat meningkatkan konsentrasi pemain. Selain itu, bermain *game online* juga dapat mendorong remaja menjadi cerdas. *Game online* menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik (Hong & Liu, 2003).

Bermain *game online* akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *game online*. Pengaruh kecanduan *game online* berdampak pada psikis, sosial, akademis dan fisik pada remaja. Dampak psikis pada remaja adalah remaja akan sering bahkan terus-menerus memikirkan *game online*. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001). Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan yang interaktif.

Kecanduan *game online* terhadap remaja dapat memberikan dampak sosial seperti renggangnya hubungan remaja dengan keluarga dan teman. Hal ini disebabkan

oleh kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan lingkungan. Kecanduan *game online* juga akan membuat remaja menjadi bersikap kasar dan agresif karena terpengaruh oleh permainan yang dimainkan di *game online*.

Remaja yang kecanduan *game online* akan cenderung mengalami penurunan prestasi. Pikiran remaja yang kecanduan *game online* akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan belajarnya. Remaja juga cenderung bolos sekolah atau kuliah karena bermain *game online* tidak mengenal waktu lagi. Biasanya remaja yang kecanduan *game online* sering terlambat bangun karena bermain sampai pagi sehingga remaja malas atau bolos sekolah dan kuliah. Remaja juga akan sulit berkonsentrasi dalam belajar dan ujian sehingga akademik remaja akan ketinggalan.

Dampak fisik bagi remaja yang kecanduan *game online* adalah pancaran radiasi komputer. Pancaran radiasi tersebut dapat merusak saraf mata dan otak remaja. Selain itu, kesehatan jantung, ginjal dan lambung juga menurun karena banyak duduk, kurang minum dan lupa makan serta kurang olahraga. Dampak lainnya dapat berupa turunnya berat badan, *carpal tunnel syndrome*, nyeri pinggang dan kurang tidur akibat kelelahan bermain *game online*.

2.5 Prestasi Akademik

Prestasi adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual atau kelompok. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Kebutuhan berprestasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori keperawatan Jean Waston. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Berprestasi adalah idaman setiap individu, baik itu prestasi dalam bidang pekerjaan, pendidikan, sosial, seni, politik, budaya dan lain-lain. Prestasi yang pernah diraih oleh seseorang akan menumbuhkan suatu semangat baru untuk menjalani aktifitas (Potter & Perry, 2006).

Prestasi akademik adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Prestasi akademik merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandar (Sobur, 2006).

2.5.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Prestasi akademik adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan dan diciptakan di lingkungan suatu lembaga pendidikan. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh. Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal belajar (Syah, 2002). Hal-hal yang termasuk dalam faktor internal adalah sebagai berikut.

a. Kemampuan Intelektual

Tingkat intelektual individu menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi kecerdasan individu, maka semakin besar juga peluang individu tersebut untuk meraih kesuksesan. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah kecerdasan individu, maka semakin kecil pula kesempatan individu tersebut untuk meraih kesuksesan.

b. Minat

Minat adalah suatu kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan senang terhadap bidang studi atau materi pembelajaran. Pencapaian prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh minat individu. Misalnya adalah individu yang sangat tertarik dan menaruh minat dengan mata kuliah keperawatan gerontik. Individu tersebut akan memusatkan perhatiannya dan akan belajar lebih giat dan pada akhirnya individu tersebut akan mencapai prestasi yang memuaskan juga.

c. Bakat Khusus

Bakat khusus merupakan suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang. Bakat seseorang dapat meramalkan prestasi belajar individu di masa mendatang. Prestasi yang diraih individu tersebut akan merefleksikan bakat individu tersebut (Gage & Berliner, 1991; Kusumaatmaja, 2002).

d. Motivasi untuk berprestasi

Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Potter & Perry, 2006). Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula sebaliknya, semakin tinggi motivasi individu maka semakin cepat juga kesuksesan yang hendak dicapai.

e. Sikap

Sikap adalah keputusan untuk melakukan suatu tindakan yang didasarkan pada keyakinan individu. Individu yang bersikap positif akan memandang proses pembelajaran sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi diri individu tersebut. Demikian pula sebaliknya, individu yang memiliki sikap negatif terhadap proses pembelajaran akan menganggap proses tersebut sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat.

d. Kondisi fisik dan mental

Prestasi belajar individu dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan mental. Kondisi fisik yang kurang sehat akan mempengaruhi proses berpikir individu dan mengakibatkan penurunan konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi mental yang mempengaruhi prestasi belajar individu dapat berupa kestabilan jiwa dan keadaan emosional. Kestabilan jiwa dan keadaan emosional

dapat mengganggu konsentrasi individu ketika belajar maupun ujian di sekolah atau di kampus.

e. Kemandirian

Kemandirian adalah suatu pengalaman untuk mengatur tingkah laku, mengambil inisiatif, menyeleksi dan mengarahkan keputusan untuk menentukan tujuan hidup tanpa pengaruh orang tua maupun norma kelompok. Mahasiswa yang mandiri adalah mahasiswa yang memiliki sifat kreatif, inisiatif, tekun dan tanggung jawab. Mahasiswa yang mandiri akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa yang juga dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini terdiri atas faktor lingkungan kampus, lingkungan keluarga dan faktor situasional.

a. Lingkungan kampus

Salah satu lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar adalah kampus. Proses pembelajaran ditentukan oleh sarana dan prasarana, efektivitas mengajar dosen, kurikulum pengajaran dan interaksi dosen terhadap mahasiswa. Prestasi belajar mahasiswa dapat tercapai bila lingkungan kampus juga berperan dalam meningkatkan prestasi, misalnya menyelenggarakan lomba mahasiswa berprestasi.

b. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar khususnya orang tua. Pola asuh, keadaan sosial ekonomi dan sosial kultural menentukan keberhasilan individu. Apabila keluarga mendorong dan membimbing terhadap aktifitas belajar anak, maka anak akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

b. Lingkungan Situasional

Faktor-faktor yang termasuk didalamnya adalah keadaan sosial budaya, keadaan negara dan politik ekonomi. Keadaan-keadaan tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Contoh faktor sosial budaya yang mempengaruhi prestasi adalah pergaulan dengan teman sebaya. Keadaan negara yang mempengaruhi

prestasi adalah bencana banjir, kebakaran dan lain-lain. Contoh faktor politik ekonomi yang mempengaruhi prestasi adalah keadaan krisis ekonomi.

2.5.2 Pengukuran Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan. Setiap pekerjaan selalu diikuti oleh pengukuran dan penilaian, demikian pula halnya dengan proses pembelajaran. Pengukuran prestasi akademik mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari prestasi belajar. Prestasi tersebut merupakan kemampuan pelajar yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Prestasi tersebut dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

Pengukuran prestasi belajar mahasiswa di Universitas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Sistem penilaian di Universitas Indonesia menggunakan huruf A, A-, B+, B, B-, C+, C, C-, D dan E, dengan bobot masing-masing 4,00; 3,70; 3,30; 3,00; 2,70; 2,30; 2,00; 1,70; 1,00; dan 0,00 (nol). Berdasarkan surat keputusan rektor tahun 2007 tentang administrasi hasil belajar mahasiswa, Indeks prestasi merupakan alat ukur terhadap hasil studi mahasiswa dalam suatu perkuliahan. Indeks prestasi dihitung setiap akhir semester yang terdiri dari indeks prestasi semester (IPS) dan indeks prestasi kumulatif (IPK). Nilai yang digunakan untuk menghitung IPK adalah semua mata kuliah yang telah diambil oleh peserta didik dengan nilai sama dengan C atau lebih baik dari C. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dihasilkan dengan membagi hasil penjumlahan Mutu semua mata kuliah yang telah diperoleh dengan Satuan Kredit Semester Kumulatif. Nilai IPK maksimum yang bisa diperoleh adalah 4,00.

2.6 Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik

Kecanduan *game online* adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol tindakannya dalam memainkan game online yang mempengaruhi prestasi belajar khususnya pada mahasiswa. Pola perilaku akademis dapat dilihat dari bagaimana mereka melalaikan kegiatan akademis dan indeks prestasi kumulatif yang mereka

Universitas Indonesia

miliki. Biasanya seseorang yang telah kecanduan tidak menyadari bahwa dirinya adalah seorang pecandu *game online*. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis (Young, 1996). Kegagalan akademis akan mempengaruhi prestasi akademis mahasiswa. Mahasiswa yang berprestasi akan menggunakan internet dengan sehat dan wajar sehingga tidak melalaikan kegiatan-kegiatannya.

Pengguna internet yang sehat adalah orang yang menggunakan internet secara wajar untuk berhubungan dengan teman melalui komunikasi elektronik atau menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi yang dibutuhkan artinya golongan ini mampu memadukan kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*. Pengguna internet yang tidak sehat yaitu pada golongan ini individu-individu memisahkan antara kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*, artinya aktivitas *cyberspace* menjadi dunia tersendiri, tidak dibicarakan dengan orang lain dalam kehidupannya.

Seorang pakar psikolog di Amerika David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet khususnya pelajar dan mahasiswa mengalami kecanduan. Para pelajar tersebut memiliki gejala yang hampir sama dengan kecanduan obat bius yakni lupa waktu dalam berinternet. Kebanyakan para pelajar yang kecanduan internet ini dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet, yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Kebanyakan mereka terperangkap pada aktivitas negatif seperti *game online*. Kecanduan *game online* mengakibatkan persoalan dalam prestasi akademik pelajar dan mahasiswa. Pelajar dan mahasiswa akan mengalami penurunan motivasi dalam belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar maupun kuliahnya. Pelajar dan mahasiswa juga akan bolos sekolah dan kuliah karena waktunya tersita untuk bermain *game online*.

Fenomena *game online* merupakan fenomena yang telah marak di Indonesia. Hasil riset yang pernah didapat tentang *game online* adalah terdapatnya pengaruh kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa SMA di Medan. Hasil riset tersebut dilakukan oleh mahasiswa Kedokteran Universitas Sumatera Utara tahun 2011. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ip, Jacobs, Watkins (2008)

juga menemukan adanya pengaruh bermain *game* terhadap prestasi akademik. Prestasi akademis sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya.



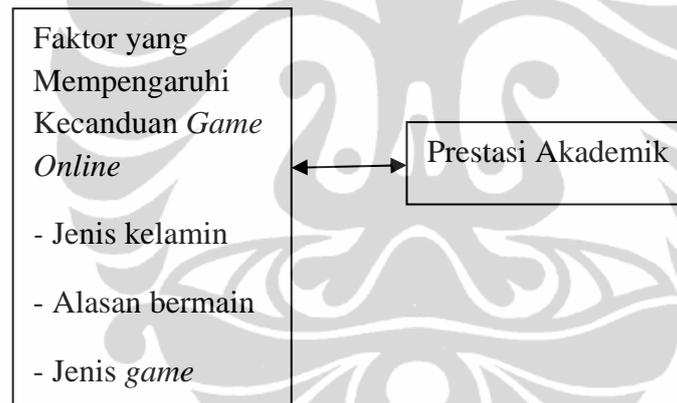
BAB 3

KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERASIONAL, HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep dalam penelitian ini menjelaskan hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah kecanduan dan variabel *dependent* adalah prestasi akademik sebagaimana tergambar dalam skema dibawah ini.

Skema 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Antara Prestasi akademik dan Kecanduan *Game Online*



Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Prestasi akademik merupakan hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa adalah kecanduan terhadap *game online*. Kecanduan adalah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Kecanduan dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni *gender*, aspek bermain, dan jenis *game*. Faktor jenis kelamin dalam penelitian ini adalah laki-laki dan perempuan. Faktor aspek bermain adalah alasan individu untuk bermain *game*

online. Sedangkan faktor jenis *game* adalah jenis permainan yang sering dimainkan pemain dan yang membuat pemain kecanduan bermain *game online*.

3.2 Variabel dan Definisi Operasional

Tabel 3.1 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1	Jenis Kelamin	Jenis kelamin responden saat mengadakan penelitian	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data demografi	Data Demografi	1. laki-laki 2. perempuan	Nominal
2	Alasan bermain	Alasan responden dalam memainkan <i>game online</i>	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data demografi	Data Demografi	1. Bagian komunitas 2. Kaya/ kuat 3. Stress hilang 4. Mencari teman 5. Menjadi orang lain	Nominal
3	Jenis <i>game</i>	Jenis <i>game</i> yang dimainkan responden	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data demografi	Data Demografi	1. Peran 2. Strategi 3. Perang 4. Dll	Nominal

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
4	Kecanduan	Skor kecanduan yang menimbulkan dampak negatif pada Definisi Operasional mahasiswa yang terdiri dari alat ukur kecanduan yang dibuat oleh peneliti	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada kuesioner B	Kuesioner B yang berisikan 23 item dengan bentuk pernyataan skala Likert, yaitu (1) tidak pernah, (2) jarang, (3) sering, (4) selalu	Rentang skor 23-92	Interval
5	Prestasi Akademik	Hasil yang dicapai mahasiswa dalam belajar yang dapat dilihat dari IPK mahasiswa selama menjalani masa studi	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data sekunder	Data sekunder Indeks Prestasi Kumulatif	Rentang IPK dari 2.00 – 4.00	Interval

3.3 Hipotesis

Pernyataan yang merupakan hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

BAB 4

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif korelatif. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

4.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa reguler S1 Fakultas Teknik Universitas Indonesia Depok. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa reguler S1 Fakultas Teknik Universitas Indonesia Angkatan 2009, 2010 dan 2011. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian.

Metode pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi. Kriteria inklusi adalah kriteria yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2010). Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa reguler S1 Fakultas Teknik Universitas Indonesia Angkatan 2009, 2010 dan 2011, mahasiswa yang mengatakan bahwa hobinya bermain *game online* dan bersedia menjadi responden secara sukarela. Besar sampel yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$n = \frac{(Z_{1/2\alpha})^2 (P(1-P))}{d^2}$$

$$d^2$$

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5(1-0.5))}{(0,01)^2}$$

$$(0,01)^2$$

$$n = 96.4 (96)$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

$Z_{1/2\alpha}$ = 1.96 (derajat kepercayaan 95%)

P = Prevalensi, estimasi proporsi (jika tidak diketahui, P = 0.5)

D = Simpangan (d = 0.01)

Peneliti mengantisipasi apabila terdapat data yang kurang lengkap atau responden tidak mau lagi ikut berpartisipasi dalam penelitian, maka jumlah sampel ditambah. Koreksi atau penambahan jumlah sampel berdasarkan prediksi sampel *drop out* dari penelitian. Formula yang digunakan untuk koreksi jumlah sampel adalah :

$$n' = \frac{n}{1-f}$$

n' = besar sampel setelah dikoreksi

n = jumlah sampel berdasarkan estimasi sebelumnya

f = prediksi presentase sampel *drop out*

Jadi sampel minimal setelah ditambah dengan perkiraan sampel *drop out* adalah sebagai berikut:

$$n' = \frac{n}{1-f}$$

$$n' = \frac{96}{1-0.1}$$

$$n' = 106.6$$

$$n' = 106$$

Sampel yang akan terlibat dalam penelitian ini berdasarkan hasil perhitungan adalah sebanyak 106 orang.

4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Kampus Universitas Indonesia pada bulan februari sampai juni. Adapun pertimbangan pemilihan lokasi penelitian ini karena Universitas Indonesia merupakan institusi pendidikan yang diharapkan menghasilkan mahasiswa berprestasi. Penelitian ini menyangkut tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang belum pernah dilakukan.

4.4 Pertimbangan Etik

Proses pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek etik dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan setelah mendapat izin dari Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia Depok dan responden penelitian menyatakan kesediannya untuk terlibat dalam penelitian ini. Beberapa pertimbangan etik yang harus diperhatikan bagi responden dalam proses penelitian ini adalah hak kebebasan dan kerahasiaan responden serta jaminan bebas dari sakit baik fisik maupun psikologis.

Lembar persetujuan diberikan kepada responden yang diteliti, peneliti menjelaskan maksud, tujuan dan prosedur penelitian yang dilakukan. Selanjutnya peneliti menanyakan kesediaan menjadi responden. Jika responden bersedia, maka responden akan diminta untuk menandatangani lembar persetujuan. Jika responden menolak untuk berpartisipasi dalam penelitian ini maka peneliti tidak memaksa dan tetap menghormati hak responden. Kerahasiaan informasi responden dijamin oleh peneliti dengan tidak mencantumkan nama responden dalam lembar pengumpulan data.

4.5 Alat Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner. Kuesioner yang akan disebarakan dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama merupakan karakteristik mahasiswa, bagian kedua merupakan alat ukur untuk mengukur kecanduan terhadap *game online* dan bagian ketiga adalah skala prestasi akademik mahasiswa.

a. Karakteristik

Kuesioner karakteristik digunakan untuk mengkaji karakteristik responden yang meliputi jenis kelamin, alasan bermain *game online* dan jenis *game*.

b. Skala Kecanduan

Kuesioner ini merupakan alat ukur kecanduan terhadap *internet game* yang terdiri dari 23 pernyataan dengan alternatif jawaban: tidak pernah, jarang, sering dan selalu. Alat ukur ini merupakan modifikasi dari *Internet Addiction Test* (IAT) yang telah diadopsi ke dalam Bahasa Indonesia (Young, 1996). Skala kecanduan menggunakan skala *Likert*. Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor satu sampai dengan empat. Jika partisipan memilih jawaban tidak pernah, maka ia akan mendapat skor satu, jarang mendapat skor dua, sering mendapat skor tiga dan selalu mendapat skor empat. Sehingga total skor yang akan dihasilkan oleh setiap subyek akan berada dalam kisaran 23-92. Berikut merupakan alat ukur kriteria kecanduan yang telah dimodifikasi:

1. Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain *game online* berikutnya).
2. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan
3. Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil
4. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*.
5. Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
6. Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
7. Berbohong pada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan dengan *game online*.

8. Bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).

c. Skala Prestasi

Analisa prestasi akademik dibuat dengan memodifikasi ketentuan predikat yudisium mahasiswa program S1 di lingkungan Universitas Indonesia Depok. Hasil ukur untuk skala prestasi akademik berada dalam rentang IPK 2,00-4,00.

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas yang dimiliki suatu alat ukur memberikan informasi mengenai proporsi varians yang berhubungan dengan *true score* dari variabel yang hendak diukur. Alat ukur dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Teknik *Alpha Cronbach* digunakan untuk mengukur *internal consistency*, yaitu homogenitas antara item-item dalam sebuah alat ukur. Pengelompokan batas-batas nilai reliabilitas tersebut adalah sebagai berikut: dibawah 0.60 tidak dapat diterima; antara 0.60 dan 0.65 tidak memuaskan; antara 0.65 dan 0.70 dapat diterima secara minimal; antara 0.70 dan 0.80 dapat diterima; antara 0.80 dan 0.90 sangat baik; jauh di atas 0.90 sebaiknya skala yang sedang disusun diperpendek saja (Devellis, 2003).

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mampu mengukur apa yang diinginkan dan memiliki validitas tinggi. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran validitas tersebut (Arikunto, 2006).

Uji validitas dan reabilitas kuesioner dilakukan pada bulan April 2012 di Universitas Gunadharma terhadap 30 mahasiswa yang memenuhi kriteria sebagai responden. Hasil uji menunjukkan 18 dari 24 pernyataan valid dengan nilai *Cronbach alpha* 0.864 dimana nilai *Cronbach alpha* ≥ 0.6 artinya reliabel. Kuesioner selanjutnya digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian setelah terlebih dahulu dilakukan perbaikan kalimat pada setiap butir pertanyaan yang

tidak valid melalui uji keterbacaan dengan mempertimbangkan masukan dari responden dan pembimbing. Selain itu terdapat 1 pernyataan yang dihilangkan sehingga jumlah pernyataan menjadi 23.

4.6 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *self report* yaitu responden mengisi sendiri lembar isian kuesioner. Setelah lembar persetujuan ditandatangani oleh responden, peneliti menjelaskan kepada responden tentang tujuan, manfaat dan prosedur penelitian serta tata cara pengisian kuesioner. Setelah itu responden diminta untuk mengisi kuesioner yang diberi oleh peneliti.

Pengumpulan data dilakukan dalam satu hari, yaitu diberikan pada pagi hari dan dikembalikan pada hari itu juga. Responden diberikan waktu selama 15 menit untuk mengisi kuesioner dan menyerahkan lembar kuesioner kepada peneliti. Kesempatan untuk bertanya juga diberikan selama pengisian kuesioner bila ada yang tidak mengerti sehubungan dengan pernyataan yang ada dalam kuesioner. Setelah semua responden mengisi kuesioner tersebut, maka seluruh data dikumpulkan dan selanjutnya dianalisa.

4.7 Analisa Data

4.7.1 Analisa Univariat

Analisa univariat dilakukan untuk menjelaskan atau menggambarkan karakteristik masing-masing variabel yang diamati dan diukur berdasarkan nilai pemusatan data berupa mean, modus, dan median, serta menggunakan nilai penyebaran data yaitu standar deviasi dan nilai minimum-maksimum. Variabel yang diteliti dalam kuesioner pertama adalah variabel karakteristik jenis kelamin, alasan bermain dan jenis *game*, kecanduan dan prestasi akademik. Kuesioner kedua akan mengidentifikasi tentang kecanduan dengan memberikan *score* terlebih dahulu. Sedangkan kuesioner bagian ketiga yang mengidentifikasi prestasi akademik. Setelah peneliti melakukan *scoring*, maka pada masing-masing sub variabel dicari mean dan median untuk menentukan normal tidaknya distribusi.

Data dengan distribusi normal menggunakan rumus mean dan standar deviasi. Sedangkan untuk data yang distribusinya tidak normal menggunakan rumus median. Hasil

Tabel 4.1 Analisis Univariat Variabel Data Penelitian

No	Variabel	Jenis Data	Uji Statistik
1.	Jenis Kelamin	Kategorik	Proporsi
2.	Aspek Bermain	Kategorik	Proporsi
3.	Jenis <i>Game</i>	Kategorik	Proporsi
4.	Kecanduan	Numerik	Mean, Median
5.	Prestasi Akademik	Numerik	Mean, Median

4.8.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara prestasi akademik dengan kecanduan *game online*. Data yang akan diuji adalah kecanduan dan prestasi akademik. Penelitian ini menggunakan uji korelasi untuk menguji variabel numerik dengan numerik.

Tabel 4.2 Analisis Bivariat Variabel Data Penelitian

No	Variabel		Jenis Data		Uji Statistik
	Independen	Dependen	Independen	Dependen	
1.	Kecanduan	Prestasi Akademik	Numerik	Numerik	Korelasi

4.8 Sarana Penelitian

Sarana yang digunakan dalam penelitian ini adalah: meminta surat izin untuk melakukan penelitian dari pihak FIK UI dan Dekan Fakultas Teknik Universitas Indonesia, lembar permohonan menjadi responden, lembar persetujuan responden, lembar pertanyaan/kuesioner, alat tulis, dan komputer.

4.9 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 4.3 Jadwal kegiatan Penelitian

No	Jadwal kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni
1	Proposal penelitian	■	■						
2	Pengumpulan data				■	■	■		
3	Alat/Instrumen pengumpul data				■	■	■	■	
4	Pengecekan validasi instrument					■	■	■	
5	Pengumpulan data di lapangan						■	■	
6	Pengolahan data							■	■
7	Penyempurnaan laporan								■
8	Sidang Skripsi								■

BAB 5

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik akan diuraikan dalam bab ini. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 Mei 2012 melalui pengumpulan data terhadap 106 responden. Hasil analisis penelitian disajikan dalam bentuk proporsi untuk data kategorik dan dalam bentuk *mean*, nilai minimum-maksimum, serta standar deviasi untuk data numerik. Selanjutnya analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent* dengan menggunakan uji parametrik karena data terdistribusi normal.

5.1 Karakteristik Responden yang Kecanduan *Game Online*

Berikut ini adalah Informasi lengkap tentang karakteristik responden yang kecanduan *game online*. Karakteristik responden yang akan dipaparkan adalah jenis kelamin responden, aspek bermain dan jenis *game*.

Tabel 5.1 Karakteristik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang Kecanduan *Game Online*

Variabel	Σ	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	106	100
Perempuan	0	0
Alasan Bermain		
Komunitas	25	23.6
Kaya/Kuat	5	4.7
Stress Hilang	65	61.3
Mencari Teman	9	8.5
Menjadi Orang Lain	2	1.9
Jenis Game		
Peran	21	19.8
Strategi	43	40.6
Perang	29	27.4
DII	13	12.3
Total	106	100

Dari hasil analisa data yang dilakukan berdasarkan jenis kelamin, laki-laki adalah mayoritas pengguna *game online* yaitu sebanyak 106 responden (100%). Berdasarkan alasan bermain, sebanyak 61.3% responden mengakui bahwa alasan yang mereka cari saat bermain *game online* adalah menghilangkan stress. Sedangkan berdasarkan jenis *game*, permainan strategi merupakan jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh responden yaitu sebanyak 43 responden (40.6%).

5.2 Skor Kecanduan *Game Online* dan Prestasi Akademik

Berikut ini adalah Informasi lengkap tentang skor kecanduan responden yang bermain *game online* serta prestasi akademik responden. Berikut ini adalah tabel hasil analisisnya.

Tabel 5.2 Skor Kecanduan *Game Online* dan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Minimal-Maksimal	95% CI
Kecanduan	56.06	8.66	36 – 77	54.39 – 57.73
Prestasi Akademik	3.20	0.31	2.30 – 3.86	3.14 – 3.26

Pada tabel 5.2 tergambar rata-rata skor kecanduan yang dicapai mahasiswa yaitu sebesar 56.06 dari 23 pernyataan. Jumlah skor kecanduan tertinggi adalah 77, sedangkan jumlah skor kecanduan terendah adalah 36. Apabila rata-rata skor yang dicapai mahasiswa terkait kecanduan *game online* (56.06) dibandingkan dengan skor tertinggi yang harus dicapai (77), maka indikator mahasiswa yang kecanduan *game online* mencapai 72.8%.

Hasil analisis pada tabel 5.2 juga menggambarkan bahwa rata-rata prestasi akademik yang dicapai mahasiswa yaitu sebesar 3.20. Nilai prestasi tertinggi adalah 3.86, sedangkan nilai prestasi terendah adalah 2.30. Apabila rata-rata prestasi yang dicapai mahasiswa yang kecanduan *game online* (3.20) dibandingkan dengan nilai tertinggi yang harus dicapai (3.86), maka prestasi akademik mahasiswa yang kecanduan *game online* mencapai 82.9%.

Universitas Indonesia

5.3 Hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik

Hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi akademik responden akan dilihat dengan mengkorelasikan skor kecanduan dengan skor indeks prestasi akademik. Uji statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan tersebut adalah korelasi *Pearson*. Berikut ini adalah tabel hasil korelasi skor kecanduan dengan prestasi akademik.

Tabel 5.3 Korelasi Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia

Variabel	Prestasi Akademik	
	r	p
Kecanduan	-.201	.038

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik ($p = 0.038$). Hubungan ini bersifat negatif dan lemah artinya semakin tinggi skor kecanduan mahasiswa semakin rendah prestasi akademiknya.

BAB 6

PEMBAHASAN

6.1 Diskusi Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka diskusi ini akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

6.1.1 Karakteristik Responden

6.1.1.1 Jenis Kelamin

Mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Imanuel (2009) tentang gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan *game online* dan yang tidak kecanduan *game online*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang kecanduan *game online* adalah laki-laki. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor demografis yakni sebagian besar mahasiswa di fakultas teknik adalah mahasiswa laki-laki. Mahasiswa laki-laki lebih memilih bermain *game online* karena memiliki variasi bermain dengan tingkat kesulitan dan adanya unsur kekerasan serta memiliki jaringan yang permainannya dapat dimainkan secara bersama-sama walaupun tempat bermainnya berbeda. Sedangkan perempuan biasanya menyukai kegiatan yang mengandung seni atau ekspresi diri dan lebih menyukai permainan yang tingkat kesulitannya rendah. Rata-rata *game online* yang tersebar dipasaran adalah *game online* yang bertemakan kekerasan. Oleh karena itu, rata-rata mayoritas pemainnya adalah laki-laki.

Hasil penelitian juga mendukung penelitian dalam Presence: Teleoperators and Virtual Environments (Yee, 2006) bahwa aktivitas yang dilakukan pelajar adalah bermain *game* yang didominasi oleh remaja laki-laki. Hal tersebut dapat terjadi karena bermain adalah aktivitas atas suatu dorongan dan rasa ingin menang (Nakita, 2001). Bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya

terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru.

6.1.1.2 Alasan Bermain *Game Online*

Mayoritas responden mengakui bahwa menghilangkan stress adalah alasan yang mereka cari saat bermain *game online*. Sesuai dengan hasil penelitian Kusumadewi (2009) tentang hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial, didapatkan bahwa rata-rata alasan responden bermain *game online* adalah menghilangkan stress. Hal tersebut dapat terjadi karena *game online* merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan. Menurut Yee (2006), salah satu motivasi penting dalam bermain *game online* adalah menghilangkan stress. Jika motivasi tersebut berhasil didapatkan pemain, maka pemain akan merasa relaks dan pemain juga akan mendapatkan perasaan yang nyaman.

Faktor stress hilang merupakan faktor yang termasuk dalam komponen motivasi bermain *game online* dalam permainan peran/ MMORPG yaitu *escapism*. *Escapism* didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan di dunia nyata (Yee, 2006). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden yang bermain *game online* memiliki motivasi untuk berelaksasi dan bersantai untuk menghilangkan atau menghindari masalah dengan sementara.

Faktor komunitas merupakan salah satu alasan responden untuk bermain *game online*. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings, 2007). *Game online* sangat mempengaruhi para remaja sehingga mereka membentuk komunitas dan memiliki motivasi-motivasi yang unik dalam bermain. Melalui komunitas tersebut mereka akan membuat turnamen yang membuat pemain semakin adiktif.

Alasan lain responden bermain *game online* adalah untuk mencari teman. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial yang dapat menghilangkan stereotipe rasa kesepian. Salah satu tugas perkembangan remaja akhir adalah membentuk identitas diri. Identitas diri remaja membutuhkan harga diri dan penerimaan

khususnya dengan teman sebaya (Wong, 2001). Identitas diri dapat dicapai melalui bermain *game online*. Seorang remaja dapat mencari teman atau rekan baru ketika bermain *game online* sehingga seseorang tersebut dapat membentuk identitasnya.

Alasan menjadi kaya atau kuat dalam permainan juga merupakan aspek seseorang menjadi kecanduan. *Game Online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Seseorang yang kecanduan akan memiliki motivasi untuk bertambah kuat dalam permainannya. Faktor kaya atau kuat merupakan faktor yang termasuk dalam komponen motivasi bermain *game online* dalam permainan peran/ MMORPG yaitu *achievement*. *Achievement* didasari oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya. Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, peran mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali.

Alasan lain responden untuk bermain *game online* adalah untuk menjadi orang lain. Faktor menjadi orang lain merupakan faktor yang termasuk dalam komponen motivasi bermain *game online* dalam permainan peran/ MMORPG yaitu *immersion*. *Immersion*, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan. Pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.

6.1.1.3 Jenis Game Online

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Saat ini sudah banyak muncul jenis-jenis *game online* di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa betapa besarnya antusiasme para pemain di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia. Jenis-jenis *game online* menurut Fiutami (dalam Kusumadewi, 2009)

dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni permainan peran/ *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), permainan strategi/ *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS) dan permainan perang/ *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS).

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah permainan peran dimana pemain bermain dalam dunia maya yang skalanya besar (>100 pemain). Setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari *genre* permainan ini adalah *Ragnarok*, *Perfect World*, *Audition Ayo Dance*, *Risk Your Life* (Chandra, 2006). Pemain yang senang memainkan permainan peran ini adalah pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain. Hal ini merupakan salah satu tugas perkembangan remaja, yakni berkembang aspek kognitifnya. Remaja yang memainkan permainan ini akan mampu mengolah informasi dalam *game*, mengambil keputusan dan langkah tindakan berikutnya.

Ragnarok adalah jenis *game* peran yang berasal dari kisah komik dari Korea dan sudah terkenal sebelum masuk ke Indonesia. *Game* ini masuk ke Indonesia pada bulan Mei tahun 2003 oleh PT. Lyto. *Game* ini mempunyai *gameplay* dan gambar *anime* yang sangat baik, bahkan *game* ini cukup sukses juga di berbagai negara Eropa. Kelebihan *game* ini antara lain memiliki dunia luas yang bisa dijelajahi oleh para pemainnya. Selain itu pembagian peran dan *job*-nya sendiri sangat baik bila dibanding dengan *game-game* lainnya.

AyoDance (*Audition*) adalah *game* musikal yang sangat sukses di Indonesia. *Game* Korea yang dirilis oleh PT. Megaxus Infotech pada bulan Desember 2006, dan memasuki masa komersial pada awal tahun 2007. *AyoDance* merupakan jenis *game* peran yang sangat sederhana untuk dimainkan dengan lagu-lagu yang menarik. Pemain dalam *game* ini akan berperan sebagai seorang *dancer*. Ada beberapa *mode* permainan dapat dipilih sesuai yang diinginkan dan lagu dapat juga diganti sesuai dengan keinginan *gamer*.

Beberapa *game* yang juga banyak menyita perhatian pemain adalah *Warcraft* dan *Counterstrike*. *Genre* permainan tersebut lebih lancar dimainkan pada mode LAN

dibandingkan dengan menggunakan internet. Hal ini diakibatkan oleh server yang kurang cepat sehingga ada jeda ketika sedang bermain *game*. Hal ini menyebabkan pemain menjadi tidak nyaman. *Game warcraft* atau permainan strategi ini adalah jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh responden. Penelitian ini mendukung hasil penelitian Kusumadewi (2009) tentang hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mayoritas responden yang kecanduan *game online* lebih menyukai bermain *warcraft*. Jika diklasifikasikan kedalam jenis *game*, permainan tersebut termasuk ke dalam jenis permainan strategi/ MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*). *Game* MMORTS merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini juga mendukung teori tugas perkembangan remaja yaitu mencari identitas. Remaja yang akan mencari identitas dirinya, akan membuat strategi untuk menentukan dan membentuk jati dirinya.

Sama halnya dengan *Counter Strike*, *game* ini lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet. Jenis *game online* ini menekankan penggunaan senjata sehingga sering disebut permainan tembak-tembakan. Jika diklasifikasikan kedalam jenis *game*, permainan tersebut termasuk ke dalam jenis permainan perang/ MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*). Hal ini dapat disebabkan oleh karena tantangan dalam *game* ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan.

6.1.2 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). *Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perilaku kecanduan terhadap *game online* yang dialami oleh mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Kondisi ini menggambarkan cukup banyak mahasiswa yang sudah mengenal *game online* dan cenderung mengarah pada perilaku kecanduan.

Perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis *game* di pasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). Remaja yang gaya hidupnya lebih modern dan bebas sekarang membuat mereka terikat dengan perkembangan dunia teknologi dimana bermain *game online* ini menjadi satu *trend* masa kini. Jika perilaku ini terus-menerus dilakukan di usia remaja akhir, maka akan menimbulkan masalah di kemudian hari. Masalah tersebut bisa berupa gangguan konsep diri, kesulitan dalam akademis, relasi sosial, kesehatan, dll. Masalah-masalah tersebut tentunya dapat menghambat perkembangan individu secara optimal.

6.1.3 Prestasi Akademik

Prestasi akademik dalam penelitian ini ditunjukkan melalui indeks prestasi akademis. Prestasi akademik mahasiswa yang kecanduan *game online* tergolong baik. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Suveraniam (2011) tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik siswa SMA di Kota Medan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang bermain *game online* masuk kedalam kategori baik. Banyaknya pemain yang termasuk kedalam kategori baik dapat disebabkan oleh karena seimbangannya motivasi belajar dengan motivasi bermain *game online*.

Menurut Syah (2002), terdapat dua jenis faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang sangat berkaitan dengan prestasi akademik adalah faktor motivasi. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Potter & Perry, 2006). Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Mood dan konsentrasi adalah suatu komponen yang penting diperlukan untuk aktivitas. Bermain *game online* yang berlebihan dapat mengakibatkan perubahan

mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Contohnya adalah tubuh responden ada di ruang kelas namun pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *game online*. Selain itu, minat dan motivasi juga berkurang dimana mahasiswa malas belajar atau sering membolos kuliah hanya untuk bermain *game* (Syah, 2002). Semua hal tersebut akan mengganggu pikiran mahasiswa sehingga mempengaruhi prestasi akademik. Namun, apabila motivasi belajar dengan bermain seimbang, maka hal itu tidak akan mengganggu pikiran dan konsentrasi untuk belajar.

6.1.4 Hubungan Prestasi Akademik dengan Kecanduan *Game Online*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara prestasi akademik dengan kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini sama dengan hasil riset yang dilakukan oleh Suveraniam, mahasiswa Kedokteran Universitas Sumatera Utara tahun 2011 yakni terdapat pengaruh kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa SMA di Medan. Hasil riset tersebut juga didukung oleh penelitian Ip, Jacobs, Watkins (2008) yang juga menemukan pengaruh bermain *game* terhadap prestasi akademik.

Prestasi akademis sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. *Game online* memiliki efek positif dan negatif terhadap prestasi. Efek ini tergantung kepada motivasi individu itu tersendiri untuk menanggulangi dampak yang ditimbulkan oleh bermain *game online*. Tingginya motivasi seseorang bermain *game online* menyebabkan seseorang tersebut mengalami kecanduan. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, *game online*, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis (Young, 1996). Semakin tinggi kecanduan individu bermain *game online* maka semakin rendah prestasi yang didapatkannya. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah kecanduan dalam bermain *game online*, maka semakin tinggi prestasi akademiknya.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Keterbatasan tempat pengambilan data untuk *gender* responden merupakan salah satu kendala yang peneliti temukan. Hal ini disebabkan oleh karena lokasi penelitian berada di fakultas teknik yang rata-rata mahasiswanya adalah laki-laki.
- b. Keterbatasan waktu pengambilan data juga merupakan kesulitan peneliti. Peneliti mengambil data pada malam hari. Hal ini disebabkan oleh karena pemain *game online* biasanya bermain pada malam hari hingga subuh.
- c. Ketika proses pengambilan data, peneliti mengalami kesulitan dalam memperoleh gambaran prestasi akademik responden. Hal ini disebabkan oleh karena peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, yang peneliti rasa kurang tepat untuk mengetahui indeks prestasi akademik responden.

6.3 Implikasi dalam Keperawatan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Berdasarkan temuan tersebut, maka hasil penelitian ini selanjutnya dapat dijadikan pertimbangan bagi mahasiswa keperawatan sebagai upaya untuk mensosialisasikan pengetahuan terkait *game online* melalui faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan, proses terjadinya kecanduan serta dampak kecanduan *game online*. Pengetahuan mahasiswa terkait kecanduan *game online* ini selanjutnya dapat berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam melakukan praktik jiwa dan komunitas keperawatan karena kecanduan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk perilaku seseorang.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bagian ini, peneliti akan memaparkan kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan penelitian berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan.

7.1 Kesimpulan

- a. Karakteristik jenis kelamin pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia didominasi oleh laki-laki.
- b. Mayoritas alasan bermain *game online* pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia adalah untuk menghilangkan stress.
- c. Jenis *game online* yang sering dimainkan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia adalah jenis permainan strategi.
- d. Prestasi akademik mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang bermain *game online* termasuk kategori baik.
- e. Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

7.2 Saran

Pada bagian ini peneliti mencoba memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, baik secara metodologis maupun secara praktis.

7.2.1 Saran Metodologis

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti menyarankan beberapa hal, yaitu:

- a. Pada penelitian selanjutnya dalam pengambilan sampel sebaiknya peneliti menggunakan rasio yang seimbang antara laki-laki dan perempuan. Hal ini

akan membantu dalam melihat perbedaan kedua jenis kelamin dalam hal kecanduan *game online* maupun prestasi akademik.

- b. Dalam penelitian berikutnya, selain dengan memberikan kuesioner peneliti dapat melakukan metode wawancara sehingga dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kecanduan *game online* dan hubungannya dengan prestasi akademik seseorang.
- c. Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti menspesifikan penelitian pada jenis *game online* tertentu agar dapat lebih memahami fenomena kecanduan *game online*.

7.2.2 Saran Praktis

Selain saran metodologis, peneliti juga mencoba memberikan saran praktis yang dapat digunakan bagi kehidupan sehari-sehari, yaitu:

- a. Orang tua atau orang dewasa memberikan kontrol eksternal atau pengawasan bagi remaja-remaja yang mulai terlihat *hobby* bermain *game online* baik dengan cara membatasi waktu bermain atau memasang perangkat lunak *timer* pada komputer yang digunakan untuk bermain *game online*. Hal ini berkaitan dengan rendahnya kemampuan remaja yang kecanduan *game online* untuk dapat mengatur dirinya sendiri.
- b. Lingkungan masyarakat atau lembaga pendidikan mengadakan berbagai kegiatan interaktif lainnya yang juga dapat menjadi sarana bagi remaja dalam berprestasi dan bersosialisasi di dunia nyata.
- c. Bagi pengelola industri *game online* lebih mempedulikan kualitas hidup teratur pada pemain *game online* yang masih remaja dengan cara mendorong remaja memiliki kedisiplinan dalam menggunakan waktu secara seimbang antara bermain dan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). Barkeley, CA: New Riders.
- Anonim. (2012). *Internet usage and statistics*. Internet World Stat. March 25, 2012. <http://www.internetworldstats.com/asia.htm>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12, 353–59.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, A. N. (2006). *Gambaran perilaku dan motivasi pemain online games*. *Jurnal Pendidikan Penabur* No.07/Th.V/Desember 2006, p. 1-11.
- Devellis, R. F. (2003). *Scale development, theory and application*. California: Sage Publication, Inc.
- Freeman, C. B. (2008). *Internet gaming addiction*. *Journal for Nurse Practitioners*, vol. 4, 1, 42-47.
- Giuffre, K., Digeronimo, T. (2004). *Memacu kesehatan otak*. Jakarta: PT. Bhuna Ilmu Populer.
- Griffiths, M. (1995). *Technological addictions*. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Green, C. & Bavelier, D. (2004). *The cognitive neuroscience of video game*. *Digital Media: Transformations in Human Communication*, Messaris & Humphreys, Eds.
- Groothuis, D. (1997). *The soul in cyberspace*. Grand Rapids: Baker.
- Hong, J-C. & Liu, M-C. (2003). *A study on thinking strategy between experts and novices of computer games*. *Computers in Human Behavior*, 19, 245-58.
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online (skripsi-dipublikasikan)*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Ip, B., Jacobs, G., Watkins, A. (2008). *Gaming frequency and academic performance*. *Australasian Journal of Educational Technology* 24(4), 355-373.
- Jessica, M. (1999). *History of game online*. May 30, 2012. <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~3.HTM>.

- Jones, S. (2003). *Let the games begin: gaming technology and entertainment among college students*. Washington: Pew Internet & American Life Project.
- Keputusan Rektor Universitas Indonesia Nomor : 838A/SK/R/UI/2006 tentang Administrasi Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Indonesia (pendidikan). March 12, 2012. <http://repository.ui.ac.id/dokumen/lihat/4189.pdf>
- Kusumaatmaja, A. (2002). *Hubungan kemandirian dengan prestasi akademik remaja bungsu di perguruan tinggi* (skripsi-dipublikasikan). Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja* (skripsi –dipublikasikan). Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Lee, Eun Jin. (2011). *A case study of internet game addiction*. Journal of Addiction Nursing, 22, 208-213.
- Murray, J. (1996). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.
- Nakita. (2001). *Bermain dan permainan*. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati.
- Notoatmodjo. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Potter, P. & Perry, A. (2006). *Fundamentals of nursing: concepts, process, and practice*. (4th ed.). Mosby: Year Book Inc.
- Sobur, A. (2006). *Psikologi umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Syah, M. (2002). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suveraniam, G.N. (2011). *Pengaruh game online terhadap prestasi akademik siswa SMA di Medan* (skripsi-dipublikasikan). Medan: Fakultas Kedokteran USU.
- Wan, C.S. & Chiou, W. B. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming? an interview study in taiwan*. Cyberpsychology & behavior, vol. 9, 6, 762-766.
- Wong, D.L. (2001). *Wong's essential of pediatric nursing*. (6th Ed.). Mosby: Year Book Inc.
- Yee, N. (2006). *The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309-329.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*. Cyberpsychology & behavior, vol. 1, 3, 237-244.

LEMBAR INFORMASI PENELITIAN

Selamat Siang/Sore/Malam, Saudara/i yang terhormat

Saya adalah mahasiswi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia yang sedang melakukan penelitian. Kuesioner penelitian ini merupakan bagian dari penyelesaian penyusunan skripsi saya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa, dalam hal ini adalah mahasiswa Reguler S1 Fakultas Teknik UI Angkatan 2010 dan 2011. Untuk itu dimohon kesediaan Saudara/i untuk meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner sesuai dengan memberikan jawaban yang sebenar-benarnya sesuai dengan apa yang biasanya Saudara/i lakukan atau pikirkan.

Dalam kuesioner ini tidak ada jawaban benar atau salah. Dalam pengisian kuesioner ini, identitas responden semata-mata hanya digunakan untuk penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya.

Kuesioner ini terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama berisi pertanyaan yang berkaitan dengan data demografi responden (jenis kelamin, aspek bermain dan jenis *game*). Bagian kedua kuesioner penelitian akan mencantumkan beberapa pernyataan yang berkaitan dengan alat ukur kecanduan dan bagian ketiga berisi tentang data sekunder IPK responden. Diharapkan Saudara/i dapat menyelesaikan pengisian kuesioner ini antara 10-15 menit.

Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Theresia Lumban Gaol

NPM: 0806334501

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia untuk turut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya telah diberi penjelasan bahwa peneliti telah mendapatkan izin pelaksanaan penelitian dari Manajer Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia dan tidak akan merugikan saya selama mengikuti prosedur penelitian ini. Prosedur yang harus saya ikuti termasuk (A) mengisi kuesioner data demografi; (B) mengisi kuesioner mengenai kecanduan game online; (C) mengisi data mengenai skala prestasi.

Penelitian ini akan diberi kode dan identitas saya akan dirahasiakan selama penelitian berlangsung. Semua data dan jawaban yang saya berikan terjamin kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data. Saya tidak akan mendapatkan keuntungan secara langsung dari penelitian ini, tetapi penelitian ini akan memberikan informasi yang dapat dijadikan data untuk meningkatkan informasi tentang kecanduan game online pada mahasiswa.

Partisipasi saya dalam penelitian ini akan membutuhkan waktu sekitar 15 menit. Partisipasi ini bersifat sukarela dan saya berhak mengundurkan diri sebagai responden tanpa resiko apapun apabila ada pertanyaan yang menimbulkan respon emosional yang membuat saya tidak nyaman dan terganggu.

Saya telah membaca lembar persetujuan ini dan saya secara sadar bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Depok, Mei 2012

(Responden)

KUESIONER
“HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA DI FAKULTAS TEKNIK
***UNIVERSITAS INDONESIA*”**

Kode responden :

Tanggal pengambilan data :

Angkatan : 2009/ 2010 / 2011 Lain-lain (sebutkan)
Bermain *game online* : Ya Tidak

A. Data demografi

Petunjuk pengisian :

Isilah pertanyaan berikut secara langsung. Pilihlah salah satu dari beberapa pilihan dibawah ini dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kotak yang telah disediakan.

1. Jenis Kelamin : 1. Laki-laki
 2. Perempuan
2. Alasan Bermain : 1. Bagian komunitas
 2. Kaya/ kuat
 3. Stress hilang
 4. Mencari teman
 5. Menjadi orang lain
3. Jenis *Game* : 1. Ragnarok
 2. Perfect world
 3. Audition ayo dance
 4. Risk your life

5. Counter Strike
6. Sim city
7. War Craft
8. Point Blank
9. dll (sebutkan)

B. Kuesioner Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian :

1. Responden diharapkan mengisi pernyataan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang dirasakan sebenarnya.
2. Berikan tanda *ceklist* (√) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara/i dengan ketentuan sebagai berikut :
 TP = Tidak Pernah
 J = Jarang
 Sr = Sering
 S = Selalu
3. Bila Saudara/i ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada *ceklist* (√) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda *ceklist* pada jawaban yang dianggap benar

No	Pernyataan	TP	J	Sr	S
1	Saya berharap dapat segera bermain <i>game online</i> lagi pada saat sedang <i>offline</i> .				
2	Saya membayangkan hal-hal (benda, tokoh, tempat, dst) yang saya lihat pada saat bermain <i>game online</i> dengan hal-hal di kehidupan nyata.				
3	Pada saat sedang bermain <i>game online</i> , saya merasa terganggu jika ditanya oleh orangtua/ anggota keluarga saya mengenai apa yang saya lakukan.				
4	Saya takut bahwa hidup tanpa <i>game online</i> akan menjadi membosankan, kosong dan tanpa kegembiraan				

No	Pernyataan	TP	J	Sr	S
5	Saya menjadi kesal jika seseorang mengganggu saya pada saat sedang bermain <i>game online</i>				
6	Saya merubah pikiran-pikiran yang mengganggu mengenai hidup saya dengan pikiran-pikiran yang menyenangkan saat bermain <i>game online</i> .				
7	Teman-teman saya mengeluhkan kegiatan bermain <i>game online</i> yang saya lakukan.				
8	Saya melamunkan hal-hal yang akan saya lakukan pada saat bermain <i>game online</i> nanti.				
9	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain <i>game online</i> hingga larut/tengah malam.				
10	Saya membatasi waktu dalam bermain <i>game online</i> .				
11	Saya menjadi mudah kesal apabila dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain <i>game online</i> .				
12	Saya bermain <i>game online</i> secara sembunyi-sembunyi dari orangtua.				
13	Saya lebih memilih untuk pergi dengan teman-teman saya dibandingkan dengan bermain <i>game online</i>				
14	Saya bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang telah direncanakan.				
15	Tugas-tugas saya terhambat akibat jumlah waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i> .				
16	Saya menutup-nutupi jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> .				
17	Saya merasa murung atau gelisah pada saat <i>offline</i> dan tidak merasakannya lagi setelah kembali bermain <i>game online</i> .				
18	Saya berkata di dalam hati ,”Hanya beberapa menit lagi” pada saat sedang bermain <i>game online</i> .				
19	Orang-orang terdekat saya mengeluhkan jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> .				

(Lanjutan)

No	Pernyataan	TP	J	Sr	S
20	Saya bertekad untuk berhenti bermain <i>game online</i>				
21	Saya membentuk relasi baru dengan sesama pemain <i>game online</i> .				
22	Kualitas tugas atau produktivitas saya mengalami penurunan dikarenakan bermain <i>game online</i> .				
23	Saya merasa lebih nyaman pada saat sedang bermain <i>game online</i> daripada pada saat sedang melakukan hal yang lain.				

C. Data Sekunder Prestasi Akademik

1. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) saya saat ini adalah :

BIODATA



Nama : Theresia Lumban Gaol

Tempat & Tanggal Lahir : Pematangsiantar, 23 Oktober 1990

Alamat Rumah : Jalan Bah Kora, Kelurahan Sukaraja, Kecamatan Siantar Marihat, Kota Pematangsiantar

Alamat Kost : Jalan Pinang Gg. Kecapi No.30a, Pondok Cina, Depok

No. Handphone : 082120149791

Email : thresya90@yahoo.com

Riwayat Pendidikan

1995 : TK CINTA RAKYAT PEMATANGSIANTAR

1996-2002 : SD RK CINTA RAKYAT II PEMATANGSIANTAR

2002-2005 : SMP RK CINTA RAKYAT I PEMATANGSIANTAR

2005-2008 : SMA RK BUDI MULIA PEMATANGSIANTAR

2008-2012 : UNIVERSITAS INDONESIA



UNIVERSITAS INDONESIA FAKULTAS TEKNIK

KAMPUS BARU U.I. DEPOK 16424

Dekanat : (021) 7863504, 7863505, Fax. 7270050

PPSTD : (021) 7270011, 7863311, Fax. 7863503

Pusat Administrasi dan Humas : (021) 78888430, 78887861, 78849046, Fax. PAF 7863507, Fax. Humas 78888076

No : 1528 /H2.F4.D/PDP.04.04/2012
Perihal : Persetujuan Permohonan Ijin Penelitian

25 April 2012

Kepada Yth.
Dra. Junaiti Sahar, Ph.D
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan
FIK - UI
Kampus UI - Depok

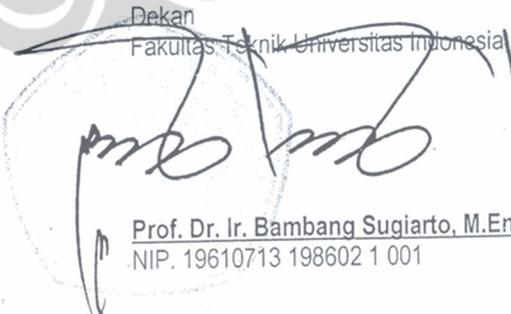
Menanggapi surat Ibu No. 1727/H2.F12.D1/PDP.04.04/2012 perihal Permohonan Ijin Penelitian, bersama ini kami sampaikan bahwa kami menyetujui dan memberikan ijin kepada 3 (tiga) mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan dengan nama :

No.	Nama	NPM
1	Resti Putri W.	0806334344
2	Theresia Lumbah Gaol	0806334501
3	Dias Syeh Tarmidzi	0806333796

untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data di Fakultas Teknik dalam rangka penyelesaian tugas akhir (skripsi) mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Dekan
Fakultas Teknik Universitas Indonesia


Prof. Dr. Ir. Bambang Sugiarto, M.Eng
NIP. 19610713 198602 1 001

Tembusan:

1. Manajer Pendidikan FTUI
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA DI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS INDONESIA**

SKRIPSI

THERESIA LUMBAN GAOL

NPM: 0806334501

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
PROGRAM SARJANA REGULER ILMU KEPERAWATAN
DEPOK
JUNI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA DI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Keperawatan**

THERESIA LUMBAN GAOL

0806334501

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
PROGRAM SARJANA REGULER ILMU KEPERAWATAN
DEPOK
JUNI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Theresia Lumban Gaol

NPM : 0806334501

Tanda Tangan : 

Tanggal : 18 Juni 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Theresia Lumban Gaol
NPM : 0806334501
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Rr. Tutik Sri Hariyati, S.Kp., MARS (.....) 

Penguji : Efy Efifah, S.Kp., M.Kes (.....) 

Ditetapkan di : Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia
Tanggal : 22 Juni 2012

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat rahmat dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Penulis juga bersyukur kepada orang-orang yang membimbing dan mendukung penulis dalam mengerjakan skripsi ini:

1. Ibu Kuntarti, S.Kp., M.Biomed, selaku koordinator mata ajar Tugas Akhir Keperawatan
2. Ibu Rr. Tutik Sri Haryati, S.Kp., MARS, selaku pembimbing skripsi dalam penelitian ini.
3. Teristimewa kepada orang tua, kakak dan adik tercinta yang telah memberikan dorongan semangat, pengertian, pengorbanan serta dukungan baik moril maupun materil
4. Sahabat-sahabat di kala suka dan duka (Vana, Henny, Elda, Dian, Agnes) Kadang bahkan membuat duka jadi suka, dan sebaliknya ;).
5. Sahabat-sahabat kontrakan yang banyak berbagi pengalaman dan mendukung dengan doa (Ulan, Vina, Dian, Apri, Valen) dan semua sahabat lainnya yang terlalu banyak untuk dituliskan—*you know who you are*).
6. Pihak-pihak yang mendukung dalam pengumpulan data (Lidia Sihaloho, Faris dan banyak lagi—*can't mention you all in this one page*) dan semua partisipan yang telah menyediakan diri dan waktunya. *It means a lot!*
7. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2008 yang saling memberikan semangat dalam menyusun skripsi.
8. *The one and only special friend I have*, Ricky Ardi Yosua Sidauruk yang selalu mendukung dengan doa dan menanyakan *progress* tanpa henti.

Terimakasih kusampaikan dari hati yang terdalam atas dukungan kalian semua.

Depok, 18 Juni 2012

Theresia Lumban Gaol

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Theresia Lumban Gaol
NPM : 0806334501
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Keperawatan
Jenis Karya : Skripsi S1

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Indonesia bebas menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap dicantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 18 Juni 2012

Yang Menyatakan



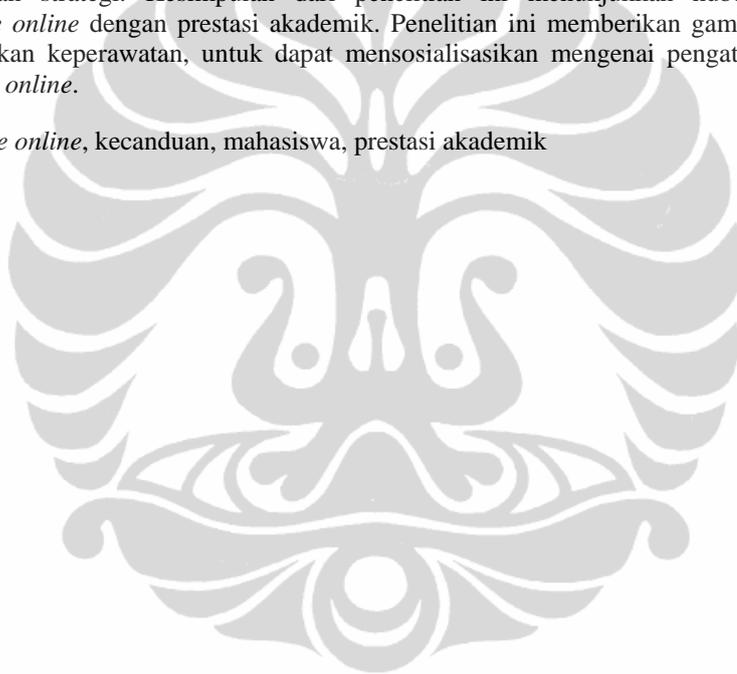
(Theresia Lumban Gaol)

ABSTRAK

Nama : Theresia Lumban Gaol
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia

Perkembangan dunia *game online* saat ini sudah sangat pesat. Fenomena kecanduan *game online* diperkirakan sangat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif korelatif yang menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel 106 responden. Responden diminta mengisi kuesioner untuk melihat keterlibatan dalam bermain *game online* dan prestasi akademik mereka. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji Korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki-laki, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah permainan strategi. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Penelitian ini memberikan gambaran kepada institusi pendidikan keperawatan, untuk dapat mensosialisasikan mengenai pengetahuan terkait kecanduan *game online*.

Kata kunci: *game online*, kecanduan, mahasiswa, prestasi akademik

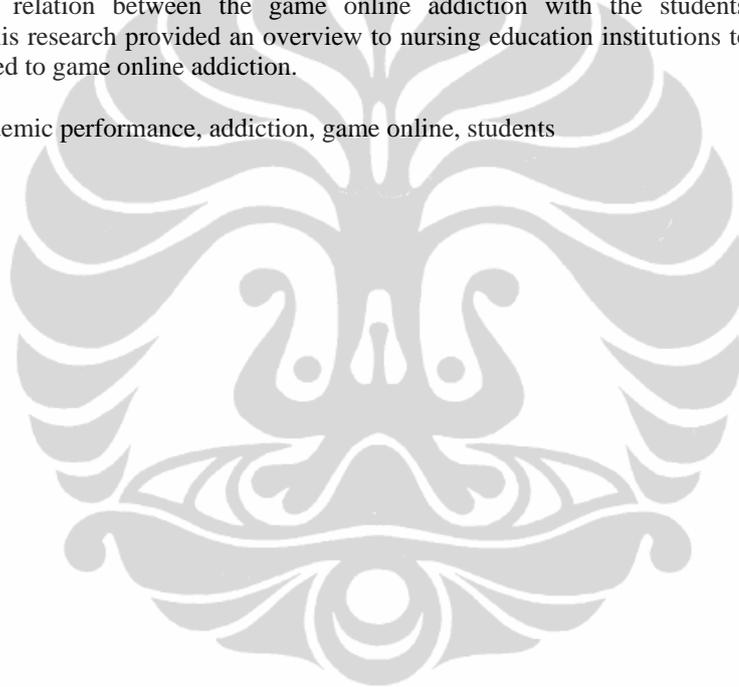


ABSTRACT

Name : Theresia Lumban Gaol
Study Programme : Nursing
Title : **Relation Game Online Addiction with Student's Academic Performance in Faculty of Engineering University of Indonesia**

The development of game online has been increasing widely. The phenomenon of addiction game online is estimated to affect student's academic performance. The purpose of this research is to identify the relation of game online addiction with student's academic performance. This research was done using the correlative descriptive research method with the purposive sampling technique. The research was conducted in Faculty of Engineering University of Indonesia with 106 respondents. Respondents were asked to fill a questioner to see the online game playing and their academic performance. The data obtained were analyzed using Correlation test. The research showed that majority of players are men, the reason for playing is to eliminate stress and the dominant type of game online play is strategy game. The conclusion from this research showed that there is a relation between the game online addiction with the students's academic performance. This research provided an overview to nursing education institutions to disseminate knowledge related to game online addiction.

Key words: academic performance, addiction, game online, students



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2 TINJAUAN TEORI.....	6
2.1 Bermain	6
2.2 Masa Remaja	7
2.3 <i>Game Online</i>	8
2.3.1 Definisi <i>Game Online</i>	8
2.3.2 Jenis <i>Game Online</i>	8
2.3.2.1 <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>	8
2.3.2.2 <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i>	9
2.3.2.3 <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i>	9
2.4 Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2.4.1 Fisiologi Kecanduan.....	10
2.4.2 Indikator <i>Game Online Addiction</i>	12
2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online Addiction</i>	13
2.4.4 Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja.....	14
2.6 Prestasi Akademik	15
2.6.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik.....	16
2.6.2 Pengukuran Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi.....	19
2.7 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dan Prestasi Akademik	19
BAB 3 KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERASIONAL & HIPOTESIS	22
3.1 Kerangka Konsep	22
3.2 Variabel dan Definisi Operasional	23
3.3 Hipotesis	24

BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN.....	25
4.1 Desain Penelitian	25
4.2 Populasi dan Sampel.....	25
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	27
4.4 Pertimbangan Etik	27
4.5 Alat Pengumpulan Data.....	27
4.6 Pengumpulan Data.....	30
4.7 Analisa Data	30
4.8 Sarana Penelitian	31
4.9 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	32
BAB 5 HASIL PENELITIAN	33
5.1 Karakteristik Responden yang Kecanduan <i>Game Online</i>	33
5.2 Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dan Prestasi Akademik	34
5.3 Hubungan antara kecanduan <i>game online</i> dengan prestasi akademik.....	35
BAB 6 PEMBAHASAN	36
6.1 Diskusi Hasil.....	36
6.2.1 Karakteristik Responden.....	36
6.2.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	40
6.2.4 Prestasi Akademik	41
6.2.5 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Prestasi Akademik.....	42
6.2 Keterbatasan Penelitian	43
6.3 Implikasi Keperawatan	43
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
7.1 Kesimpulan.....	44
7.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian	23
Tabel 4.1 Analisis Univariat Variabel Data Penelitian.....	31
Tabel 4.2 Analisis Bivariat Variabel Data Penelitian.....	31
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	32
Tabel 5.1 Karakteristik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang kecanduan <i>game online</i>	33
Tabel 5.2 Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.....	34
Tabel 5.3 Korelasi Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas.....	35



DAFTAR GAMBAR

3.1 Skema Kerangka Konseptual Penelitian	22
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Informasi Penelitian
- Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden Penelitian
- Lampiran 3 Kuesioner
- Lampiran 4 Biodata



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Salah satu kebutuhan dasar dalam teori keperawatan Virginia Handerson adalah bermain atau berekreasi (Potter & Perry, 2006). Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru (Nakita, 2001).

Perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 55 juta orang pada akhir tahun 2011 (Anonim, 2012). Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 16.1% per tahun. Jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer, *handphone*, hingga iPhone, dan BlackBerry.

Internet yang semula dirancang untuk menjadi sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer sekaligus ke dalam sebuah jaringan (Groothuis, 1997). Jejaring internet tidak hanya bersifat menghubungkan, melainkan juga dapat menjadi perangkat bagi penggunanya. Internet sangatlah menarik karena memuat warna, gerakan, suara, ketidakterbatasan informasi, dan kesegaran respon. Dibanding televisi yang juga memiliki efek mencandu, internet memiliki kelebihan karena sifat yang tidak terbatasnya waktu akses, interaktif, menantang, dan sangat variatif. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan pada *game online*.

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Kalangan remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain *game online* (Jones, 2003). Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game online* yang ada sekarang ini.

Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyata nya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995). Pemain akan mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, dan waktu untuk keluarga. Selain itu, *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan. Menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (*game centre*) dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat permainan *game online* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau.

Beragamnya jenis *game online* dan biaya sewa yang relatif terjangkau, membuat pemain tertarik untuk bermain *game online*. Pemain *game online* tersebut pun tidak mengenal usia maupun jenis kelamin. Sebanyak 64.45% remaja laki-laki dan 47.85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Selain itu, sebanyak 25.3% remaja laki-laki dan 19.25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2006).

Penelitian yang saat ini dilakukan telah menemukan banyak hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa. Ketika melakukan

observasi dan wawancara di lapangan, peneliti menyaksikan bagaimana seorang mahasiswa dengan asyiknya bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama (3-4 jam). Kecanduan terhadap *game online* tersebut dapat mempengaruhi motivasi berprestasi khususnya di bidang akademik pada mahasiswa. Motivasi berprestasi mahasiswa akan cenderung menjadi rendah atau turun karena mahasiswa lebih memikirkan *game online*.

Kecanduan *game online* juga didapatkan pada saat peneliti melakukan wawancara pada bulan Oktober 2011 dengan seorang mahasiswa berinisial G. Mahasiswa G sempat kuliah di Universitas Negeri X di Jogjakarta pada tahun 2008 dan akhirnya putus kuliah setelah setahun lebih bermain *game online*. Hal ini dikarenakan oleh frekuensi bermain *game online* yang semakin tinggi. Sejak bermain *game online* dengan teman-temannya, ia sering bolos kuliah dan bolos pemantapan materi kuliah. Menurutnya, bermain *game online* telah mengganggu waktu kuliah dan waktu belajarnya. Waktu untuk belajar tidak ada karena digunakan untuk bermain *game online* yang membuat prestasinya akademisnya buruk. Oleh karena itu, akhirnya ia di *drop out* dari kampusnya dan sekarang mengulang dari awal di Universitas yang baru.

Peneliti juga melakukan survey di beberapa Fakultas di Universitas Indonesia pada bulan Januari 2012. Beberapa mahasiswa di Fakultas Teknik mengatakan bahwa banyak temannya yang terjerumus dengan *game online*. Rata-rata mahasiswa yang kecanduan *game online* sering bolos kuliah dan akhirnya di *drop out* dari kampus. Tidak sedikit mahasiswa yang berhasil lolos dari kecanduan tersebut. Seorang mahasiswa berinisial R juga mengatakan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* sering melakukan lomba *game online* antar Fakultas. Fenomena tersebut merupakan fenomena yang dapat mempengaruhi prestasi akademis mahasiswa.

Hasil penelitian Imanuel (2009) mengenai kepribadian mahasiswa Universitas Indonesia yang kecanduan *game online* menunjukkan bahwa dari 75 mahasiswa diantaranya 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang lainnya memiliki tingkat kecanduan menengah. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa UI yang bermain

Universitas Indonesia

game online adalah pecandu menengah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain *game online* kehilangan relasi signifikan, kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan serta bermain *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah.

Fenomena kecanduan *game online* diperkirakan sangat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Kebutuhan berprestasi adalah salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori keperawatan Jean Waston. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar (Potter & Perry, 2006). Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh.

Fenomena *game online* merupakan fenomena yang telah marak di Indonesia. Hasil riset yang pernah didapat tentang *game online* adalah terdapatnya pengaruh kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa SMA di Medan. Hasil riset tersebut dilakukan oleh Suveraniam, mahasiswa Kedokteran Universitas Sumatera Utara tahun 2011. Prestasi akademis sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dimana data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada partisipan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Kuesioner yang disebarkan peneliti saat penelitian akan menyertakan alat ukur kecanduan *game online*. Alat ukur untuk kecanduan *game online* merupakan alat ukur yang terdiri dari item-item yang diadaptasi dari IAT (*Internet Addiction Test*) serta beberapa item tambahan berdasarkan delapan kriteria kecanduan Internet (Young, 1996). Kriteria ini dipilih karena kecanduan *game online* memiliki karakteristik yang cukup serupa dengan kecanduan Internet. Sedangkan untuk

prestasi akademik, peneliti menggunakan indeks prestasi kumulatif mahasiswa yang merupakan data sekunder.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa terhadap *hobby game online*.

1.3.2.2 Mengidentifikasi kebiasaan mahasiswa terhadap *hobby game online*.

1.3.3.3 Mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai hubungan antara prestasi akademik mahasiswa dengan kecanduan *game online*. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi *game online* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

1.4.2 Manfaat Aplikatif

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa, pemerhati pendidikan dan orang tua sebagai sumber informasi untuk menentukan metode yang tepat dalam intervensi kecanduan *game online*.

Universitas Indonesia

BAB 2

TINJAUAN TEORI

Tinjauan Teori dalam bab ini terdiri dari pembahasan mengenai teori bermain, masa remaja, teori *game online* yang mencakup definisi *game online* dan jenis *game online*. Selain itu, dibahas juga tentang kecanduan *game online* yang mencakup definisi kecanduan dan kecanduan *game online*, fisiologi kecanduan, indikator *game online addiction*, faktor yang mempengaruhi *game online addiction* dan pengaruh kecanduan *game online*. Teori Prestasi juga dibahas dalam bab ini, yakni prestasi akademik, faktor yang mempengaruhi prestasi akademik dan pengukuran prestasi di perguruan tinggi. Hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik juga turut dibahas dalam bab ini.

2.1 Bermain

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Salah satu kebutuhan dasar dalam teori keperawatan Virginia Handerson adalah bermain atau berekreasi (Potter & Perry, 2006). Bermain merupakan rancangan aktivitas yang sangat berarti karena melalui kegiatan tersebut individu dapat berinteraksi dengan lingkungan dan dapat berhubungan dengan orang lain.

Definisi bermain mencakup segala usia baik usia muda maupun tua. Bermain untuk usia anak sekolah merupakan aktivitas atas suatu dorongan dan rasa ingin menang (Nakita, 2001). Aktivitas tersebut membuat mereka dapat berinteraksi dan belajar dengan sesamanya. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru. Sedangkan untuk kaum yang bekerja, bermain merupakan suatu rekreasi yang membantu mereka untuk mengurangi beban pikiran.

Konsep bermain dapat dihubungkan dengan ranah fisik motorik, ranah kognitif dan ranah sosial emosional. Aktivitas fisik motorik dapat ditekankan dalam kegiatan bermain *game* di komputer, yakni gerakan tangan pada keyboard dan mouse serta gerakan otot dan mata pemain. Aspek kognitif tampak dari bagaimana pemain mengolah informasi dalam *game*, mengambil keputusan dan langkah tindakan berikutnya. Aspek sosial-emosional tampak ketika pemain mengalami emosi-emosi seperti senang atau sedih atau hal-hal yang berkaitan dengan penghayatan permainan tersebut (Murray, 1997).

2.2 Masa Remaja

Masa remaja adalah suatu periode transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa remaja merupakan waktu kematangan fisik, kognitif, sosial dan emosional yang cepat pada anak laki-laki dan perempuan. Batasan usia remaja terdiri atas tiga fase, yakni remaja awal (11-14 tahun), remaja pertengahan (15-17 tahun) dan remaja akhir (18-20 tahun) (Wong, 2001).

Tumbuh kembang remaja akhir terhadap hobi bermain *game* ditandai dengan adanya perpisahan emosional dan fisik dari orang tua. Remaja akhir mulai membentuk identitas baru dan menginginkan kebebasan dari pengawasan orang tua. Kebebasan yang telah dicapai akan digunakan remaja untuk membentuk identitas diri. Identitas diri remaja membutuhkan harga diri dan penerimaan khususnya dengan teman sebaya.

Kecenderungan terhadap hobi dan aktivitas merupakan hal yang umum dalam kelompok remaja (Wong, 2001). Aktivitas mengisi waktu luang yang sebelumnya dilakukan bersama keluarga akan menjadi terpusat pada teman sebaya. Aktivitas mengisi waktu luang juga membantu perkembangan keterampilan sosial, fisik dan kognitif. Aktivitas remaja tersebut dapat berupa bermain *game*. Bermain memberikan kesempatan pada remaja akhir untuk belajar menetapkan prioritas dan mengatur waktu. Oleh karena itu, remaja harus belajar membagi waktu antara waktu belajar dengan waktu luang dan waktu kerja.

2.3 Game Online

2.3.1 Definisi Game Online

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings, 2007). *Game Online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

2.3.2 Jenis Game Online

Jenis-jenis *game online* menurut Fiutami (dalam Kusumadewi, 2009) dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS).

2.3.2.1 Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan MMORPG yang terkenal di Indonesia adalah *Ragnarok*, *Perfect World*, *Seal Online*, *Ran Online*, *Audition Ayo Dance*, *Risk Your Life* (Chandra, 2006).

Permainan MMORPG memiliki desain game yang kompetitif dan kooperatif yang membuat pemain kecanduan. Pemain MMORPG memiliki beberapa motivasi dalam memainkan permainan - permainan tersebut yang terdiri atas *relationship*,

manipulation, immersion, escapism dan *achievement* (Yee, 2006).

- a. *Relationship*, didasari oleh pemain yang mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna dengan pemain lain untuk membicarakan isu-isu dari kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan. Pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan di dunia nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya.

2.3.2.2 Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)

Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS) merupakan permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command and Conqueror* (1995), *War Craft*, *SimCity* (1999), dan lain-lain.

2.3.2.3 Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)

Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis game online yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan MMOFPS adalah *Counter Strike* (CS). *Counter Strike* merupakan permainan yang terkenal di Indonesia

karena permainan ini mengandalkan skill kecepatan dan ketepatan menembak serta dapat memompa adrenalin pemain.

2.4 Kecanduan *Game Online*

Definisi kecanduan adalah suatu kelekatan yang kompleks, progresif dan berbahaya terhadap zat psikoaktif (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, judi). Kecanduan juga dapat diartikan sebagai suatu sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dan tidak mampu mengontrol kegiatannya tersebut. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kegiatan tersebut dapat mengakibatkan individu menjadi lalai terhadap kegiatan lain.

Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*. Perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis *game* di pasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). *Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Kecanduan permainan ini dapat digolongkan dalam beberapa kategori yakni: (1). Kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku (ketidakmampuan untuk mengontrol), (2). Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang dan menimbulkan dampak yang negatif.

2.4.1 Fisiologi Kecanduan

Adiksi internet dapat dideskripsikan sebagai gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk mengakses internet tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat aditif (Freeman, 2008). Secara patologi kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap *game online* atau judi. Bentuk kecanduan internet diantaranya adalah ketagihan bermain *game*, mengakses situs porno, *chatting*, mengakses informasi serta aplikasi lain. Kecanduan internet

menimbulkan berbagai kerugian bagi individu dan keluarga, berdampak buruk pada prestasi akademis, kerja, kondisi finansial dan kehidupan sosial.

Penelitian Koepp (1999: Green & Bavelier, 2004) tentang adiksi menunjukkan bahwa faktor-faktor di otak merupakan faktor yang bertanggungjawab pada terjadinya adiksi yakni senyawa neurokimiawi di celah sinaptik yang disebut dopamin. Dopamin merupakan suatu stimulan neurotransmitter yang dihasilkan di batang otak (Giuffre & Digeronimo, 2004). Batang otak adalah bagian dimana otak bagian atas berhubungan dengan sumsum tulang belakang yang mengendalikan sistem saraf otonom. Senyawa neurokimiawi yang berada di celah sinaptik terdapat diantara ujung satu sel saraf (neuron) dengan ujung sel saraf yang lain. Dopamin yang dikeluarkan ke celah sinaptik dari ujung sel saraf akan ditarik dan ditangkap oleh reseptor-reseptor dopamin pada dinding ujung sel saraf lain pada celah itu. Keluarnya dopamin yang cukup, dalam kondisi normal, akan menimbulkan rasa nyaman secara fisik dan mental pada individu. Bila suatu saat pengeluaran dopamin menurun, maka sirkuit otak yang didukung neurotransmitter lain akan bereaksi meningkatkan dan akibatnya akan tercapai respons kenikmatan lagi.

Terdapat empat komponen kecanduan *game online*, yakni *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance* dan *negative repercussions* (Lee, 2011). *Excessive use* terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Tolerance merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi.

Universitas Indonesia

Withdrawal symptoms adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

Komponen *negative repercussions* mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, *hobby* dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

2.4.2 Indikator *Game Online Addiction*

Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya (Young, 1996). Kecanduan pemain terhadap *game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang. Indikator seseorang yang kecanduan *game online* menurut Young (1996: Imanuel, 2009) adalah sebagai berikut.

- a. Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain *game online* berikutnya).
- b. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan
- c. Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil
- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*.
- e. Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.

- f. Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
- g. Berbohong pada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan dengan *game online*.
- h. Bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).

Kecanduan terhadap *game online* akan mempengaruhi hidup pemain. Hidup pemain *game online* yang mengalami kecanduan akan menjadi *dark* (gelap) dan *boring* (membosankan) jika mereka tidak memainkan *game online*. Hidup pemain juga tidak banyak berbeda dan tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada *game online* (Wan & Chiou, 2006).

2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi *Game Online Addiction*

Faktor-faktor yang mempengaruhi *game online*, yakni:

a. *Gender*

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game* elektronik dibandingkan anak perempuan (Imanuel, 2009).

b. Kondisi psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain *game* memberikan kesempatan untuk

mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

c. Jenis *game*

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotipe rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

2.4.4 Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Remaja

Bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya adalah dapat meningkatkan konsentrasi pemain. Selain itu, bermain *game online* juga dapat mendorong remaja menjadi cerdas. *Game online* menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik (Hong & Liu, 2003).

Bermain *game online* akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *game online*. Pengaruh kecanduan *game online* berdampak pada psikis, sosial, akademis dan fisik pada remaja. Dampak psikis pada remaja adalah remaja akan sering bahkan terus-menerus memikirkan *game online*. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001). Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan yang interaktif.

Kecanduan *game online* terhadap remaja dapat memberikan dampak sosial seperti renggangnya hubungan remaja dengan keluarga dan teman. Hal ini disebabkan

oleh kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan lingkungan. Kecanduan *game online* juga akan membuat remaja menjadi bersikap kasar dan agresif karena terpengaruh oleh permainan yang dimainkan di *game online*.

Remaja yang kecanduan *game online* akan cenderung mengalami penurunan prestasi. Pikiran remaja yang kecanduan *game online* akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan belajarnya. Remaja juga cenderung bolos sekolah atau kuliah karena bermain *game online* tidak mengenal waktu lagi. Biasanya remaja yang kecanduan *game online* sering terlambat bangun karena bermain sampai pagi sehingga remaja malas atau bolos sekolah dan kuliah. Remaja juga akan sulit berkonsentrasi dalam belajar dan ujian sehingga akademik remaja akan ketinggalan.

Dampak fisik bagi remaja yang kecanduan *game online* adalah pancaran radiasi komputer. Pancaran radiasi tersebut dapat merusak saraf mata dan otak remaja. Selain itu, kesehatan jantung, ginjal dan lambung juga menurun karena banyak duduk, kurang minum dan lupa makan serta kurang olahraga. Dampak lainnya dapat berupa turunnya berat badan, *carpal tunnel syndrome*, nyeri pinggang dan kurang tidur akibat kelelahan bermain *game online*.

2.5 Prestasi Akademik

Prestasi adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual atau kelompok. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Kebutuhan berprestasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori keperawatan Jean Waston. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Berprestasi adalah idaman setiap individu, baik itu prestasi dalam bidang pekerjaan, pendidikan, sosial, seni, politik, budaya dan lain-lain. Prestasi yang pernah diraih oleh seseorang akan menumbuhkan suatu semangat baru untuk menjalani aktifitas (Potter & Perry, 2006).

Prestasi akademik adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Prestasi akademik merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandar (Sobur, 2006).

2.5.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Prestasi akademik adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan dan diciptakan di lingkungan suatu lembaga pendidikan. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh. Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal belajar (Syah, 2002). Hal-hal yang termasuk dalam faktor internal adalah sebagai berikut.

a. Kemampuan Intelektual

Tingkat intelektual individu menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi kecerdasan individu, maka semakin besar juga peluang individu tersebut untuk meraih kesuksesan. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah kecerdasan individu, maka semakin kecil pula kesempatan individu tersebut untuk meraih kesuksesan.

b. Minat

Minat adalah suatu kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan senang terhadap bidang studi atau materi pembelajaran. Pencapaian prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh minat individu. Misalnya adalah individu yang sangat tertarik dan menaruh minat dengan mata kuliah keperawatan gerontik. Individu tersebut akan memusatkan perhatiannya dan akan belajar lebih giat dan pada akhirnya individu tersebut akan mencapai prestasi yang memuaskan juga.

c. Bakat Khusus

Bakat khusus merupakan suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang. Bakat seseorang dapat meramalkan prestasi belajar individu di masa mendatang. Prestasi yang diraih individu tersebut akan merefleksikan bakat individu tersebut (Gage & Berliner, 1991; Kusumaatmaja, 2002).

d. Motivasi untuk berprestasi

Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Potter & Perry, 2006). Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula sebaliknya, semakin tinggi motivasi individu maka semakin cepat juga kesuksesan yang hendak dicapai.

e. Sikap

Sikap adalah keputusan untuk melakukan suatu tindakan yang didasarkan pada keyakinan individu. Individu yang bersikap positif akan memandang proses pembelajaran sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi diri individu tersebut. Demikian pula sebaliknya, individu yang memiliki sikap negatif terhadap proses pembelajaran akan menganggap proses tersebut sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat.

d. Kondisi fisik dan mental

Prestasi belajar individu dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan mental. Kondisi fisik yang kurang sehat akan mempengaruhi proses berpikir individu dan mengakibatkan penurunan konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi mental yang mempengaruhi prestasi belajar individu dapat berupa kestabilan jiwa dan keadaan emosional. Kestabilan jiwa dan keadaan emosional

dapat mengganggu konsentrasi individu ketika belajar maupun ujian di sekolah atau di kampus.

e. Kemandirian

Kemandirian adalah suatu pengalaman untuk mengatur tingkah laku, mengambil inisiatif, menyeleksi dan mengarahkan keputusan untuk menentukan tujuan hidup tanpa pengaruh orang tua maupun norma kelompok. Mahasiswa yang mandiri adalah mahasiswa yang memiliki sifat kreatif, inisiatif, tekun dan tanggung jawab. Mahasiswa yang mandiri akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa yang juga dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini terdiri atas faktor lingkungan kampus, lingkungan keluarga dan faktor situasional.

a. Lingkungan kampus

Salah satu lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar adalah kampus. Proses pembelajaran ditentukan oleh sarana dan prasarana, efektivitas mengajar dosen, kurikulum pengajaran dan interaksi dosen terhadap mahasiswa. Prestasi belajar mahasiswa dapat tercapai bila lingkungan kampus juga berperan dalam meningkatkan prestasi, misalnya menyelenggarakan lomba mahasiswa berprestasi.

b. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar khususnya orang tua. Pola asuh, keadaan sosial ekonomi dan sosial kultural menentukan keberhasilan individu. Apabila keluarga mendorong dan membimbing terhadap aktifitas belajar anak, maka anak akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

b. Lingkungan Situasional

Faktor-faktor yang termasuk didalamnya adalah keadaan sosial budaya, keadaan negara dan politik ekonomi. Keadaan-keadaan tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Contoh faktor sosial budaya yang mempengaruhi prestasi adalah pergaulan dengan teman sebaya. Keadaan negara yang mempengaruhi

prestasi adalah bencana banjir, kebakaran dan lain-lain. Contoh faktor politik ekonomi yang mempengaruhi prestasi adalah keadaan krisis ekonomi.

2.5.2 Pengukuran Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan. Setiap pekerjaan selalu diikuti oleh pengukuran dan penilaian, demikian pula halnya dengan proses pembelajaran. Pengukuran prestasi akademik mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari prestasi belajar. Prestasi tersebut merupakan kemampuan pelajar yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Prestasi tersebut dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

Pengukuran prestasi belajar mahasiswa di Universitas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Sistem penilaian di Universitas Indonesia menggunakan huruf A, A-, B+, B, B-, C+, C, C-, D dan E, dengan bobot masing-masing 4,00; 3,70; 3,30; 3,00; 2,70; 2,30; 2,00; 1,70; 1,00; dan 0,00 (nol). Berdasarkan surat keputusan rektor tahun 2007 tentang administrasi hasil belajar mahasiswa, Indeks prestasi merupakan alat ukur terhadap hasil studi mahasiswa dalam suatu perkuliahan. Indeks prestasi dihitung setiap akhir semester yang terdiri dari indeks prestasi semester (IPS) dan indeks prestasi kumulatif (IPK). Nilai yang digunakan untuk menghitung IPK adalah semua mata kuliah yang telah diambil oleh peserta didik dengan nilai sama dengan C atau lebih baik dari C. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dihasilkan dengan membagi hasil penjumlahan Mutu semua mata kuliah yang telah diperoleh dengan Satuan Kredit Semester Kumulatif. Nilai IPK maksimum yang bisa diperoleh adalah 4,00.

2.6 Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik

Kecanduan *game online* adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol tindakannya dalam memainkan game online yang mempengaruhi prestasi belajar khususnya pada mahasiswa. Pola perilaku akademis dapat dilihat dari bagaimana mereka melalaikan kegiatan akademis dan indeks prestasi kumulatif yang mereka

Universitas Indonesia

miliki. Biasanya seseorang yang telah kecanduan tidak menyadari bahwa dirinya adalah seorang pecandu *game online*. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis (Young, 1996). Kegagalan akademis akan mempengaruhi prestasi akademis mahasiswa. Mahasiswa yang berprestasi akan menggunakan internet dengan sehat dan wajar sehingga tidak melalaikan kegiatan-kegiatannya.

Pengguna internet yang sehat adalah orang yang menggunakan internet secara wajar untuk berhubungan dengan teman melalui komunikasi elektronik atau menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi yang dibutuhkan artinya golongan ini mampu memadukan kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*. Pengguna internet yang tidak sehat yaitu pada golongan ini individu-individu memisahkan antara kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*, artinya aktivitas *cyberspace* menjadi dunia tersendiri, tidak dibicarakan dengan orang lain dalam kehidupannya.

Seorang pakar psikolog di Amerika David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet khususnya pelajar dan mahasiswa mengalami kecanduan. Para pelajar tersebut memiliki gejala yang hampir sama dengan kecanduan obat bius yakni lupa waktu dalam berinternet. Kebanyakan para pelajar yang kecanduan internet ini dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet, yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Kebanyakan mereka terperangkap pada aktivitas negatif seperti *game online*. Kecanduan *game online* mengakibatkan persoalan dalam prestasi akademik pelajar dan mahasiswa. Pelajar dan mahasiswa akan mengalami penurunan motivasi dalam belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar maupun kuliahnya. Pelajar dan mahasiswa juga akan bolos sekolah dan kuliah karena waktunya tersita untuk bermain *game online*.

Fenomena *game online* merupakan fenomena yang telah marak di Indonesia. Hasil riset yang pernah didapat tentang *game online* adalah terdapatnya pengaruh kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa SMA di Medan. Hasil riset tersebut dilakukan oleh mahasiswa Kedokteran Universitas Sumatera Utara tahun 2011. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ip, Jacobs, Watkins (2008)

juga menemukan adanya pengaruh bermain *game* terhadap prestasi akademik. Prestasi akademis sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya.



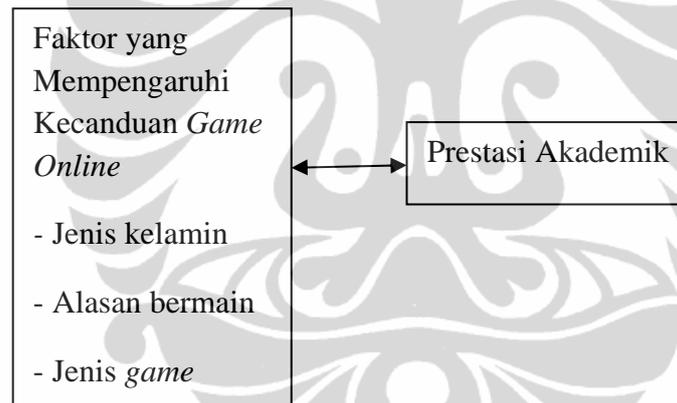
BAB 3

KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERASIONAL, HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep dalam penelitian ini menjelaskan hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah kecanduan dan variabel *dependent* adalah prestasi akademik sebagaimana tergambar dalam skema dibawah ini.

Skema 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Antara Prestasi akademik dan Kecanduan *Game Online*



Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Prestasi akademik merupakan hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa adalah kecanduan terhadap *game online*. Kecanduan adalah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Kecanduan dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni *gender*, aspek bermain, dan jenis *game*. Faktor jenis kelamin dalam penelitian ini adalah laki-laki dan perempuan. Faktor aspek bermain adalah alasan individu untuk bermain *game*

online. Sedangkan faktor jenis *game* adalah jenis permainan yang sering dimainkan pemain dan yang membuat pemain kecanduan bermain *game online*.

3.2 Variabel dan Definisi Operasional

Tabel 3.1 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1	Jenis Kelamin	Jenis kelamin responden saat mengadakan penelitian	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data demografi	Data Demografi	1. laki-laki 2. perempuan	Nominal
2	Alasan bermain	Alasan responden dalam memainkan <i>game online</i>	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data demografi	Data Demografi	1. Bagian komunitas 2. Kaya/ kuat 3. Stress hilang 4. Mencari teman 5. Menjadi orang lain	Nominal
3	Jenis <i>game</i>	Jenis <i>game</i> yang dimainkan responden	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data demografi	Data Demografi	1. Peran 2. Strategi 3. Perang 4. Dll	Nominal

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
4	Kecanduan	Skor kecanduan yang menimbulkan dampak negatif pada Definisi Operasional mahasiswa yang terdiri dari alat ukur kecanduan yang dibuat oleh peneliti	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada kuesioner B	Kuesioner B yang berisikan 23 item dengan bentuk pernyataan skala Likert, yaitu (1) tidak pernah, (2) jarang, (3) sering, (4) selalu	Rentang skor 23-92	Interval
5	Prestasi Akademik	Hasil yang dicapai mahasiswa dalam belajar yang dapat dilihat dari IPK mahasiswa selama menjalani masa studi	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data sekunder	Data sekunder Indeks Prestasi Kumulatif	Rentang IPK dari 2.00 – 4.00	Interval

3.3 Hipotesis

Pernyataan yang merupakan hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

BAB 4

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif korelatif. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

4.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa reguler S1 Fakultas Teknik Universitas Indonesia Depok. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa reguler S1 Fakultas Teknik Universitas Indonesia Angkatan 2009, 2010 dan 2011. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian.

Metode pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi. Kriteria inklusi adalah kriteria yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2010). Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa reguler S1 Fakultas Teknik Universitas Indonesia Angkatan 2009, 2010 dan 2011, mahasiswa yang mengatakan bahwa hobinya bermain *game online* dan bersedia menjadi responden secara sukarela. Besar sampel yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$n = \frac{(Z_{1/2\alpha})^2 (P(1-P))}{d^2}$$

$$d^2$$

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5(1-0.5))}{(0,01)^2}$$

$$(0,01)^2$$

$$n = 96.4 (96)$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

$Z_{1/2\alpha}$ = 1.96 (derajat kepercayaan 95%)

P = Prevalensi, estimasi proporsi (jika tidak diketahui, P = 0.5)

D = Simpangan (d = 0.01)

Peneliti mengantisipasi apabila terdapat data yang kurang lengkap atau responden tidak mau lagi ikut berpartisipasi dalam penelitian, maka jumlah sampel ditambah. Koreksi atau penambahan jumlah sampel berdasarkan prediksi sampel *drop out* dari penelitian. Formula yang digunakan untuk koreksi jumlah sampel adalah :

$$n' = \frac{n}{1-f}$$

n' = besar sampel setelah dikoreksi

n = jumlah sampel berdasarkan estimasi sebelumnya

f = prediksi presentase sampel *drop out*

Jadi sampel minimal setelah ditambah dengan perkiraan sampel *drop out* adalah sebagai berikut:

$$n' = \frac{n}{1-f}$$

$$n' = \frac{96}{1-0.1}$$

$$n' = 106.6$$

$$n' = 106$$

Sampel yang akan terlibat dalam penelitian ini berdasarkan hasil perhitungan adalah sebanyak 106 orang.

4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Kampus Universitas Indonesia pada bulan februari sampai juni. Adapun pertimbangan pemilihan lokasi penelitian ini karena Universitas Indonesia merupakan institusi pendidikan yang diharapkan menghasilkan mahasiswa berprestasi. Penelitian ini menyangkut tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang belum pernah dilakukan.

4.4 Pertimbangan Etik

Proses pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek etik dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan setelah mendapat izin dari Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia Depok dan responden penelitian menyatakan kesediannya untuk terlibat dalam penelitian ini. Beberapa pertimbangan etik yang harus diperhatikan bagi responden dalam proses penelitian ini adalah hak kebebasan dan kerahasiaan responden serta jaminan bebas dari sakit baik fisik maupun psikologis.

Lembar persetujuan diberikan kepada responden yang diteliti, peneliti menjelaskan maksud, tujuan dan prosedur penelitian yang dilakukan. Selanjutnya peneliti menanyakan kesediaan menjadi responden. Jika responden bersedia, maka responden akan diminta untuk menandatangani lembar persetujuan. Jika responden menolak untuk berpartisipasi dalam penelitian ini maka peneliti tidak memaksa dan tetap menghormati hak responden. Kerahasiaan informasi responden dijamin oleh peneliti dengan tidak mencantumkan nama responden dalam lembar pengumpulan data.

4.5 Alat Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner. Kuesioner yang akan disebar akan dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama merupakan karakteristik mahasiswa, bagian kedua merupakan alat ukur untuk mengukur kecanduan terhadap *game online* dan bagian ketiga adalah skala prestasi akademik mahasiswa.

a. Karakteristik

Kuesioner karakteristik digunakan untuk mengkaji karakteristik responden yang meliputi jenis kelamin, alasan bermain *game online* dan jenis *game*.

b. Skala Kecanduan

Kuesioner ini merupakan alat ukur kecanduan terhadap *internet game* yang terdiri dari 23 pernyataan dengan alternatif jawaban: tidak pernah, jarang, sering dan selalu. Alat ukur ini merupakan modifikasi dari *Internet Addiction Test* (IAT) yang telah diadopsi ke dalam Bahasa Indonesia (Young, 1996). Skala kecanduan menggunakan skala *Likert*. Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor satu sampai dengan empat. Jika partisipan memilih jawaban tidak pernah, maka ia akan mendapat skor satu, jarang mendapat skor dua, sering mendapat skor tiga dan selalu mendapat skor empat. Sehingga total skor yang akan dihasilkan oleh setiap subyek akan berada dalam kisaran 23-92. Berikut merupakan alat ukur kriteria kecanduan yang telah dimodifikasi:

1. Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain *game online* berikutnya).
2. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan
3. Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil
4. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*.
5. Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
6. Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
7. Berbohong pada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan dengan *game online*.

8. Bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).

c. Skala Prestasi

Analisa prestasi akademik dibuat dengan memodifikasi ketentuan predikat yudisium mahasiswa program S1 di lingkungan Universitas Indonesia Depok. Hasil ukur untuk skala prestasi akademik berada dalam rentang IPK 2,00-4,00.

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas yang dimiliki suatu alat ukur memberikan informasi mengenai proporsi varians yang berhubungan dengan *true score* dari variabel yang hendak diukur. Alat ukur dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Teknik *Alpha Cronbach* digunakan untuk mengukur *internal consistency*, yaitu homogenitas antara item-item dalam sebuah alat ukur. Pengelompokan batas-batas nilai reliabilitas tersebut adalah sebagai berikut: dibawah 0,60 tidak dapat diterima; antara 0,60 dan 0,65 tidak memuaskan; antara 0,65 dan 0,70 dapat diterima secara minimal; antara 0,70 dan 0,80 dapat diterima; antara 0,80 dan 0,90 sangat baik; jauh di atas 0,90 sebaiknya skala yang sedang disusun diperpendek saja (Devellis, 2003).

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mampu mengukur apa yang diinginkan dan memiliki validitas tinggi. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran validitas tersebut (Arikunto, 2006).

Uji validitas dan reabilitas kuesioner dilakukan pada bulan April 2012 di Universitas Gunadharma terhadap 30 mahasiswa yang memenuhi kriteria sebagai responden. Hasil uji menunjukkan 18 dari 24 pernyataan valid dengan nilai *Cronbach alpha* 0,864 dimana nilai *Cronbach alpha* $\geq 0,6$ artinya reliabel. Kuesioner selanjutnya digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian setelah terlebih dahulu dilakukan perbaikan kalimat pada setiap butir pertanyaan yang

tidak valid melalui uji keterbacaan dengan mempertimbangkan masukan dari responden dan pembimbing. Selain itu terdapat 1 pernyataan yang dihilangkan sehingga jumlah pernyataan menjadi 23.

4.6 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *self report* yaitu responden mengisi sendiri lembar isian kuesioner. Setelah lembar persetujuan ditandatangani oleh responden, peneliti menjelaskan kepada responden tentang tujuan, manfaat dan prosedur penelitian serta tata cara pengisian kuesioner. Setelah itu responden diminta untuk mengisi kuesioner yang diberi oleh peneliti.

Pengumpulan data dilakukan dalam satu hari, yaitu diberikan pada pagi hari dan dikembalikan pada hari itu juga. Responden diberikan waktu selama 15 menit untuk mengisi kuesioner dan menyerahkan lembar kuesioner kepada peneliti. Kesempatan untuk bertanya juga diberikan selama pengisian kuesioner bila ada yang tidak mengerti sehubungan dengan pernyataan yang ada dalam kuesioner. Setelah semua responden mengisi kuesioner tersebut, maka seluruh data dikumpulkan dan selanjutnya dianalisa.

4.7 Analisa Data

4.7.1 Analisa Univariat

Analisa univariat dilakukan untuk menjelaskan atau menggambarkan karakteristik masing-masing variabel yang diamati dan diukur berdasarkan nilai pemusatan data berupa mean, modus, dan median, serta menggunakan nilai penyebaran data yaitu standar deviasi dan nilai minimum-maksimum. Variabel yang diteliti dalam kuesioner pertama adalah variabel karakteristik jenis kelamin, alasan bermain dan jenis *game*, kecanduan dan prestasi akademik. Kuesioner kedua akan mengidentifikasi tentang kecanduan dengan memberikan *score* terlebih dahulu. Sedangkan kuesioner bagian ketiga yang mengidentifikasi prestasi akademik. Setelah peneliti melakukan *scoring*, maka pada masing-masing sub variabel dicari mean dan median untuk menentukan normal tidaknya distribusi.

Data dengan distribusi normal menggunakan rumus mean dan standar deviasi. Sedangkan untuk data yang distribusinya tidak normal menggunakan rumus median. Hasil

Tabel 4.1 Analisis Univariat Variabel Data Penelitian

No	Variabel	Jenis Data	Uji Statistik
1.	Jenis Kelamin	Kategorik	Proporsi
2.	Aspek Bermain	Kategorik	Proporsi
3.	Jenis <i>Game</i>	Kategorik	Proporsi
4.	Kecanduan	Numerik	Mean, Median
5.	Prestasi Akademik	Numerik	Mean, Median

4.8.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara prestasi akademik dengan kecanduan *game online*. Data yang akan diuji adalah kecanduan dan prestasi akademik. Penelitian ini menggunakan uji korelasi untuk menguji variabel numerik dengan numerik.

Tabel 4.2 Analisis Bivariat Variabel Data Penelitian

No	Variabel		Jenis Data		Uji Statistik
	Independen	Dependen	Independen	Dependen	
1.	Kecanduan	Prestasi Akademik	Numerik	Numerik	Korelasi

4.8 Sarana Penelitian

Sarana yang digunakan dalam penelitian ini adalah: meminta surat izin untuk melakukan penelitian dari pihak FIK UI dan Dekan Fakultas Teknik Universitas Indonesia, lembar permohonan menjadi responden, lembar persetujuan responden, lembar pertanyaan/kuesioner, alat tulis, dan komputer.

4.9 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 4.3 Jadwal kegiatan Penelitian

No	Jadwal kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni
1	Proposal penelitian								
2	Pengumpulan data								
3	Alat/Instrumen pengumpul data								
4	Pengecekan validasi instrument								
5	Pengumpulan data di lapangan								
6	Pengolahan data								
7	Penyempurnaan laporan								
8	Sidang Skripsi								

BAB 5

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik akan diuraikan dalam bab ini. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 Mei 2012 melalui pengumpulan data terhadap 106 responden. Hasil analisis penelitian disajikan dalam bentuk proporsi untuk data kategorik dan dalam bentuk *mean*, nilai minimum-maksimum, serta standar deviasi untuk data numerik. Selanjutnya analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent* dengan menggunakan uji parametrik karena data terdistribusi normal.

5.1 Karakteristik Responden yang Kecanduan *Game Online*

Berikut ini adalah Informasi lengkap tentang karakteristik responden yang kecanduan *game online*. Karakteristik responden yang akan dipaparkan adalah jenis kelamin responden, aspek bermain dan jenis *game*.

Tabel 5.1 Karakteristik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang Kecanduan *Game Online*

Variabel	Σ	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	106	100
Perempuan	0	0
Alasan Bermain		
Komunitas	25	23.6
Kaya/Kuat	5	4.7
Stress Hilang	65	61.3
Mencari Teman	9	8.5
Menjadi Orang Lain	2	1.9
Jenis Game		
Peran	21	19.8
Strategi	43	40.6
Perang	29	27.4
DII	13	12.3
Total	106	100

Dari hasil analisa data yang dilakukan berdasarkan jenis kelamin, laki-laki adalah mayoritas pengguna *game online* yaitu sebanyak 106 responden (100%). Berdasarkan alasan bermain, sebanyak 61.3% responden mengakui bahwa alasan yang mereka cari saat bermain *game online* adalah menghilangkan stress. Sedangkan berdasarkan jenis *game*, permainan strategi merupakan jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh responden yaitu sebanyak 43 responden (40.6%).

5.2 Skor Kecanduan *Game Online* dan Prestasi Akademik

Berikut ini adalah Informasi lengkap tentang skor kecanduan responden yang bermain *game online* serta prestasi akademik responden. Berikut ini adalah tabel hasil analisisnya.

Tabel 5.2 Skor Kecanduan *Game Online* dan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Minimal-Maksimal	95% CI
Kecanduan	56.06	8.66	36 – 77	54.39 – 57.73
Prestasi Akademik	3.20	0.31	2.30 – 3.86	3.14 – 3.26

Pada tabel 5.2 tergambar rata-rata skor kecanduan yang dicapai mahasiswa yaitu sebesar 56.06 dari 23 pernyataan. Jumlah skor kecanduan tertinggi adalah 77, sedangkan jumlah skor kecanduan terendah adalah 36. Apabila rata-rata skor yang dicapai mahasiswa terkait kecanduan *game online* (56.06) dibandingkan dengan skor tertinggi yang harus dicapai (77), maka indikator mahasiswa yang kecanduan *game online* mencapai 72.8%.

Hasil analisis pada tabel 5.2 juga menggambarkan bahwa rata-rata prestasi akademik yang dicapai mahasiswa yaitu sebesar 3.20. Nilai prestasi tertinggi adalah 3.86, sedangkan nilai prestasi terendah adalah 2.30. Apabila rata-rata prestasi yang dicapai mahasiswa yang kecanduan *game online* (3.20) dibandingkan dengan nilai tertinggi yang harus dicapai (3.86), maka prestasi akademik mahasiswa yang kecanduan *game online* mencapai 82.9%.

Universitas Indonesia

5.3 Hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik

Hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi akademik responden akan dilihat dengan mengkorelasikan skor kecanduan dengan skor indeks prestasi akademik. Uji statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan tersebut adalah korelasi *Pearson*. Berikut ini adalah tabel hasil korelasi skor kecanduan dengan prestasi akademik.

Tabel 5.3 Korelasi Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia

Variabel	Prestasi Akademik	
	r	p
Kecanduan	-.201	.038

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik ($p = 0.038$). Hubungan ini bersifat negatif dan lemah artinya semakin tinggi skor kecanduan mahasiswa semakin rendah prestasi akademiknya.

BAB 6

PEMBAHASAN

6.1 Diskusi Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka diskusi ini akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

6.1.1 Karakteristik Responden

6.1.1.1 Jenis Kelamin

Mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Imanuel (2009) tentang gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan *game online* dan yang tidak kecanduan *game online*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang kecanduan *game online* adalah laki-laki. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor demografis yakni sebagian besar mahasiswa di fakultas teknik adalah mahasiswa laki-laki. Mahasiswa laki-laki lebih memilih bermain *game online* karena memiliki variasi bermain dengan tingkat kesulitan dan adanya unsur kekerasan serta memiliki jaringan yang permainannya dapat dimainkan secara bersama-sama walaupun tempat bermainnya berbeda. Sedangkan perempuan biasanya menyukai kegiatan yang mengandung seni atau ekspresi diri dan lebih menyukai permainan yang tingkat kesulitannya rendah. Rata-rata *game online* yang tersebar dipasaran adalah *game online* yang bertemakan kekerasan. Oleh karena itu, rata-rata mayoritas pemainnya adalah laki-laki.

Hasil penelitian juga mendukung penelitian dalam Presence: Teleoperators and Virtual Environments (Yee, 2006) bahwa aktivitas yang dilakukan pelajar adalah bermain *game* yang didominasi oleh remaja laki-laki. Hal tersebut dapat terjadi karena bermain adalah aktivitas atas suatu dorongan dan rasa ingin menang (Nakita, 2001). Bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya

terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru.

6.1.1.2 Alasan Bermain *Game Online*

Mayoritas responden mengakui bahwa menghilangkan stress adalah alasan yang mereka cari saat bermain *game online*. Sesuai dengan hasil penelitian Kusumadewi (2009) tentang hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial, didapatkan bahwa rata-rata alasan responden bermain *game online* adalah menghilangkan stress. Hal tersebut dapat terjadi karena *game online* merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan. Menurut Yee (2006), salah satu motivasi penting dalam bermain *game online* adalah menghilangkan stress. Jika motivasi tersebut berhasil didapatkan pemain, maka pemain akan merasa relaks dan pemain juga akan mendapatkan perasaan yang nyaman.

Faktor stress hilang merupakan faktor yang termasuk dalam komponen motivasi bermain *game online* dalam permainan peran/ MMORPG yaitu *escapism*. *Escapism* didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan di dunia nyata (Yee, 2006). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden yang bermain *game online* memiliki motivasi untuk berelaksasi dan bersantai untuk menghilangkan atau menghindari masalah dengan sementara.

Faktor komunitas merupakan salah satu alasan responden untuk bermain *game online*. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings, 2007). *Game online* sangat mempengaruhi para remaja sehingga mereka membentuk komunitas dan memiliki motivasi-motivasi yang unik dalam bermain. Melalui komunitas tersebut mereka akan membuat turnamen yang membuat pemain semakin adiktif.

Alasan lain responden bermain *game online* adalah untuk mencari teman. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial yang dapat menghilangkan stereotipe rasa kesepian. Salah satu tugas perkembangan remaja akhir adalah membentuk identitas diri. Identitas diri remaja membutuhkan harga diri dan penerimaan

khususnya dengan teman sebaya (Wong, 2001). Identitas diri dapat dicapai melalui bermain *game online*. Seorang remaja dapat mencari teman atau rekan baru ketika bermain *game online* sehingga seseorang tersebut dapat membentuk identitasnya.

Alasan menjadi kaya atau kuat dalam permainan juga merupakan aspek seseorang menjadi kecanduan. *Game Online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Seseorang yang kecanduan akan memiliki motivasi untuk bertambah kuat dalam permainannya. Faktor kaya atau kuat merupakan faktor yang termasuk dalam komponen motivasi bermain *game online* dalam permainan peran/ MMORPG yaitu *achievement*. *Achievement* didasari oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya. Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, peran mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam game menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali.

Alasan lain responden untuk bermain *game online* adalah untuk menjadi orang lain. Faktor menjadi orang lain merupakan faktor yang termasuk dalam komponen motivasi bermain *game online* dalam permainan peran/ MMORPG yaitu *immersion*. *Immersion*, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan. Pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.

6.1.1.3 Jenis Game Online

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Saat ini sudah banyak muncul jenis-jenis *game online* di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa betapa besarnya antusiasme para pemain di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia. Jenis-jenis *game online* menurut Fiutami (dalam Kusumadewi, 2009)

dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni permainan peran/ *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), permainan strategi/ *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS) dan permainan perang/ *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS).

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah permainan peran dimana pemain bermain dalam dunia maya yang skalanya besar (>100 pemain). Setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari *genre* permainan ini adalah *Ragnarok*, *Perfect World*, *Audition Ayo Dance*, *Risk Your Life* (Chandra, 2006). Pemain yang senang memainkan permainan peran ini adalah pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain. Hal ini merupakan salah satu tugas perkembangan remaja, yakni berkembang aspek kognitifnya. Remaja yang memainkan permainan ini akan mampu mengolah informasi dalam *game*, mengambil keputusan dan langkah tindakan berikutnya.

Ragnarok adalah jenis *game* peran yang berasal dari kisah komik dari Korea dan sudah terkenal sebelum masuk ke Indonesia. *Game* ini masuk ke Indonesia pada bulan Mei tahun 2003 oleh PT. Lyto. *Game* ini mempunyai *gameplay* dan gambar *anime* yang sangat baik, bahkan *game* ini cukup sukses juga di berbagai negara Eropa. Kelebihan *game* ini antara lain memiliki dunia luas yang bisa dijelajahi oleh para pemainnya. Selain itu pembagian peran dan *job*-nya sendiri sangat baik bila dibanding dengan *game-game* lainnya.

AyoDance (*Audition*) adalah *game* musikal yang sangat sukses di Indonesia. *Game* Korea yang dirilis oleh PT. Megaxus Infotech pada bulan Desember 2006, dan memasuki masa komersial pada awal tahun 2007. *AyoDance* merupakan jenis *game* peran yang sangat sederhana untuk dimainkan dengan lagu-lagu yang menarik. Pemain dalam *game* ini akan berperan sebagai seorang *dancer*. Ada beberapa *mode* permainan dapat dipilih sesuai yang diinginkan dan lagu dapat juga diganti sesuai dengan keinginan *gamer*.

Beberapa *game* yang juga banyak menyita perhatian pemain adalah *Warcraft* dan *Counterstrike*. *Genre* permainan tersebut lebih lancar dimainkan pada mode LAN

dibandingkan dengan menggunakan internet. Hal ini diakibatkan oleh server yang kurang cepat sehingga ada jeda ketika sedang bermain *game*. Hal ini menyebabkan pemain menjadi tidak nyaman. *Game warcraft* atau permainan strategi ini adalah jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh responden. Penelitian ini mendukung hasil penelitian Kusumadewi (2009) tentang hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mayoritas responden yang kecanduan *game online* lebih menyukai bermain *warcraft*. Jika diklasifikasikan kedalam jenis *game*, permainan tersebut termasuk ke dalam jenis permainan strategi/ MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*). *Game* MMORTS merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini juga mendukung teori tugas perkembangan remaja yaitu mencari identitas. Remaja yang akan mencari identitas dirinya, akan membuat strategi untuk menentukan dan membentuk jati dirinya.

Sama halnya dengan *Counter Strike*, *game* ini lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet. Jenis *game online* ini menekankan penggunaan senjata sehingga sering disebut permainan tembak-tembakan. Jika diklasifikasikan kedalam jenis *game*, permainan tersebut termasuk ke dalam jenis permainan perang/ MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*). Hal ini dapat disebabkan oleh karena tantangan dalam *game* ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan.

6.1.2 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). *Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perilaku kecanduan terhadap *game online* yang dialami oleh mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Kondisi ini menggambarkan cukup banyak mahasiswa yang sudah mengenal *game online* dan cenderung mengarah pada perilaku kecanduan.

Perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis *game* di pasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). Remaja yang gaya hidupnya lebih modern dan bebas sekarang membuat mereka terikat dengan perkembangan dunia teknologi dimana bermain *game online* ini menjadi satu *trend* masa kini. Jika perilaku ini terus-menerus dilakukan di usia remaja akhir, maka akan menimbulkan masalah di kemudian hari. Masalah tersebut bisa berupa gangguan konsep diri, kesulitan dalam akademis, relasi sosial, kesehatan, dll. Masalah-masalah tersebut tentunya dapat menghambat perkembangan individu secara optimal.

6.1.3 Prestasi Akademik

Prestasi akademik dalam penelitian ini ditunjukkan melalui indeks prestasi akademis. Prestasi akademik mahasiswa yang kecanduan *game online* tergolong baik. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Suveraniam (2011) tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik siswa SMA di Kota Medan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang bermain *game online* masuk kedalam kategori baik. Banyaknya pemain yang termasuk kedalam kategori baik dapat disebabkan oleh karena seimbangannya motivasi belajar dengan motivasi bermain *game online*.

Menurut Syah (2002), terdapat dua jenis faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang sangat berkaitan dengan prestasi akademik adalah faktor motivasi. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Potter & Perry, 2006). Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Mood dan konsentrasi adalah suatu komponen yang penting diperlukan untuk aktivitas. Bermain *game online* yang berlebihan dapat mengakibatkan perubahan

mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Contohnya adalah tubuh responden ada di ruang kelas namun pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *game online*. Selain itu, minat dan motivasi juga berkurang dimana mahasiswa malas belajar atau sering membolos kuliah hanya untuk bermain *game* (Syah, 2002). Semua hal tersebut akan mengganggu pikiran mahasiswa sehingga mempengaruhi prestasi akademik. Namun, apabila motivasi belajar dengan bermain seimbang, maka hal itu tidak akan mengganggu pikiran dan konsentrasi untuk belajar.

6.1.4 Hubungan Prestasi Akademik dengan Kecanduan *Game Online*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara prestasi akademik dengan kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini sama dengan hasil riset yang dilakukan oleh Suveraniam, mahasiswa Kedokteran Universitas Sumatera Utara tahun 2011 yakni terdapat pengaruh kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa SMA di Medan. Hasil riset tersebut juga didukung oleh penelitian Ip, Jacobs, Watkins (2008) yang juga menemukan pengaruh bermain *game* terhadap prestasi akademik.

Prestasi akademis sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. *Game online* memiliki efek positif dan negatif terhadap prestasi. Efek ini tergantung kepada motivasi individu itu tersendiri untuk menanggulangi dampak yang ditimbulkan oleh bermain *game online*. Tingginya motivasi seseorang bermain *game online* menyebabkan seseorang tersebut mengalami kecanduan. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, *game online*, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis (Young, 1996). Semakin tinggi kecanduan individu bermain *game online* maka semakin rendah prestasi yang didapatkannya. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah kecanduan dalam bermain *game online*, maka semakin tinggi prestasi akademiknya.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Keterbatasan tempat pengambilan data untuk *gender* responden merupakan salah satu kendala yang peneliti temukan. Hal ini disebabkan oleh karena lokasi penelitian berada di fakultas teknik yang rata-rata mahasiswanya adalah laki-laki.
- b. Keterbatasan waktu pengambilan data juga merupakan kesulitan peneliti. Peneliti mengambil data pada malam hari. Hal ini disebabkan oleh karena pemain *game online* biasanya bermain pada malam hari hingga subuh.
- c. Ketika proses pengambilan data, peneliti mengalami kesulitan dalam memperoleh gambaran prestasi akademik responden. Hal ini disebabkan oleh karena peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, yang peneliti rasa kurang tepat untuk mengetahui indeks prestasi akademik responden.

6.3 Implikasi dalam Keperawatan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Berdasarkan temuan tersebut, maka hasil penelitian ini selanjutnya dapat dijadikan pertimbangan bagi mahasiswa keperawatan sebagai upaya untuk mensosialisasikan pengetahuan terkait *game online* melalui faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan, proses terjadinya kecanduan serta dampak kecanduan *game online*. Pengetahuan mahasiswa terkait kecanduan *game online* ini selanjutnya dapat berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam melakukan praktik jiwa dan komunitas keperawatan karena kecanduan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk perilaku seseorang.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bagian ini, peneliti akan memaparkan kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan penelitian berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan.

7.1 Kesimpulan

- a. Karakteristik jenis kelamin pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia didominasi oleh laki-laki.
- b. Mayoritas alasan bermain *game online* pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia adalah untuk menghilangkan stress.
- c. Jenis *game online* yang sering dimainkan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia adalah jenis permainan strategi.
- d. Prestasi akademik mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang bermain *game online* termasuk kategori baik.
- e. Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

7.2 Saran

Pada bagian ini peneliti mencoba memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, baik secara metodologis maupun secara praktis.

7.2.1 Saran Metodologis

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti menyarankan beberapa hal, yaitu:

- a. Pada penelitian selanjutnya dalam pengambilan sampel sebaiknya peneliti menggunakan rasio yang seimbang antara laki-laki dan perempuan. Hal ini

akan membantu dalam melihat perbedaan kedua jenis kelamin dalam hal kecanduan *game online* maupun prestasi akademik.

- b. Dalam penelitian berikutnya, selain dengan memberikan kuesioner peneliti dapat melakukan metode wawancara sehingga dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kecanduan *game online* dan hubungannya dengan prestasi akademik seseorang.
- c. Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti menspesifikan penelitian pada jenis *game online* tertentu agar dapat lebih memahami fenomena kecanduan *game online*.

7.2.2 Saran Praktis

Selain saran metodologis, peneliti juga mencoba memberikan saran praktis yang dapat digunakan bagi kehidupan sehari-sehari, yaitu:

- a. Orang tua atau orang dewasa memberikan kontrol eksternal atau pengawasan bagi remaja-remaja yang mulai terlihat *hobby* bermain *game online* baik dengan cara membatasi waktu bermain atau memasang perangkat lunak *timer* pada komputer yang digunakan untuk bermain *game online*. Hal ini berkaitan dengan rendahnya kemampuan remaja yang kecanduan *game online* untuk dapat mengatur dirinya sendiri.
- b. Lingkungan masyarakat atau lembaga pendidikan mengadakan berbagai kegiatan interaktif lainnya yang juga dapat menjadi sarana bagi remaja dalam berprestasi dan bersosialisasi di dunia nyata.
- c. Bagi pengelola industri *game online* lebih mempedulikan kualitas hidup teratur pada pemain *game online* yang masih remaja dengan cara mendorong remaja memiliki kedisiplinan dalam menggunakan waktu secara seimbang antara bermain dan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). Barkeley, CA: New Riders.
- Anonim. (2012). *Internet usage and statistics*. Internet World Stat. March 25, 2012. <http://www.internetworldstats.com/asia.htm>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12, 353–59.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, A. N. (2006). *Gambaran perilaku dan motivasi pemain online games*. *Jurnal Pendidikan Penabur* No.07/Th.V/Desember 2006, p. 1-11.
- Devellis, R. F. (2003). *Scale development, theory and application*. California: Sage Publication, Inc.
- Freeman, C. B. (2008). *Internet gaming addiction*. *Journal for Nurse Practitioners*, vol. 4, 1, 42-47.
- Giuffre, K., Digeronimo, T. (2004). *Memacu kesehatan otak*. Jakarta: PT. Bhuna Ilmu Populer.
- Griffiths, M. (1995). *Technological addictions*. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Green, C. & Bavelier, D. (2004). *The cognitive neuroscience of video game*. *Digital Media: Transformations in Human Communication*, Messaris & Humphreys, Eds.
- Groothuis, D. (1997). *The soul in cyberspace*. Grand Rapids: Baker.
- Hong, J-C. & Liu, M-C. (2003). *A study on thinking strategy between experts and novices of computer games*. *Computers in Human Behavior*, 19, 245-58.
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online (skripsi-dipublikasikan)*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Ip, B., Jacobs, G., Watkins, A. (2008). *Gaming frequency and academic performance*. *Australasian Journal of Educational Technology* 24(4), 355-373.
- Jessica, M. (1999). *History of game online*. May 30, 2012. <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~3.HTM>.

- Jones, S. (2003). *Let the games begin: gaming technology and entertainment among college students*. Washington: Pew Internet & American Life Project.
- Keputusan Rektor Universitas Indonesia Nomor : 838A/SK/R/UI/2006 tentang Administrasi Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Indonesia (pendidikan). March 12, 2012. <http://repository.ui.ac.id/dokumen/lihat/4189.pdf>
- Kusumaatmaja, A. (2002). *Hubungan kemandirian dengan prestasi akademik remaja bungsu di perguruan tinggi* (skripsi-dipublikasikan). Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja* (skripsi –dipublikasikan). Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Lee, Eun Jin. (2011). *A case study of internet game addiction*. Journal of Addiction Nursing, 22, 208-213.
- Murray, J. (1996). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.
- Nakita. (2001). *Bermain dan permainan*. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati.
- Notoatmodjo. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Potter, P. & Perry, A. (2006). *Fundamentals of nursing: concepts, process, and practice*. (4th ed.). Mosby: Year Book Inc.
- Sobur, A. (2006). *Psikologi umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Syah, M. (2002). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suveraniam, G.N. (2011). *Pengaruh game online terhadap prestasi akademik siswa SMA di Medan* (skripsi-dipublikasikan). Medan: Fakultas Kedokteran USU.
- Wan, C.S. & Chiou, W. B. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming? an interview study in taiwan*. Cyberpsychology & behavior, vol. 9, 6, 762-766.
- Wong, D.L. (2001). *Wong's essential of pediatric nursing*. (6th Ed.). Mosby: Year Book Inc.
- Yee, N. (2006). *The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309-329.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*. Cyberpsychology & behavior, vol. 1, 3, 237-244.

LEMBAR INFORMASI PENELITIAN

Selamat Siang/Sore/Malam, Saudara/i yang terhormat

Saya adalah mahasiswi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia yang sedang melakukan penelitian. Kuesioner penelitian ini merupakan bagian dari penyelesaian penyusunan skripsi saya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa, dalam hal ini adalah mahasiswa Reguler S1 Fakultas Teknik UI Angkatan 2010 dan 2011. Untuk itu dimohon kesediaan Saudara/i untuk meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner sesuai dengan memberikan jawaban yang sebenar-benarnya sesuai dengan apa yang biasanya Saudara/i lakukan atau pikirkan.

Dalam kuesioner ini tidak ada jawaban benar atau salah. Dalam pengisian kuesioner ini, identitas responden semata-mata hanya digunakan untuk penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya.

Kuesioner ini terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama berisi pertanyaan yang berkaitan dengan data demografi responden (jenis kelamin, aspek bermain dan jenis *game*). Bagian kedua kuesioner penelitian akan mencantumkan beberapa pernyataan yang berkaitan dengan alat ukur kecanduan dan bagian ketiga berisi tentang data sekunder IPK responden. Diharapkan Saudara/i dapat menyelesaikan pengisian kuesioner ini antara 10-15 menit.

Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Theresia Lumban Gaol

NPM: 0806334501

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia untuk turut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya telah diberi penjelasan bahwa peneliti telah mendapatkan izin pelaksanaan penelitian dari Manajer Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia dan tidak akan merugikan saya selama mengikuti prosedur penelitian ini. Prosedur yang harus saya ikuti termasuk (A) mengisi kuesioner data demografi; (B) mengisi kuesioner mengenai kecanduan game online; (C) mengisi data mengenai skala prestasi.

Penelitian ini akan diberi kode dan identitas saya akan dirahasiakan selama penelitian berlangsung. Semua data dan jawaban yang saya berikan terjamin kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data. Saya tidak akan mendapatkan keuntungan secara langsung dari penelitian ini, tetapi penelitian ini akan memberikan informasi yang dapat dijadikan data untuk meningkatkan informasi tentang kecanduan game online pada mahasiswa.

Partisipasi saya dalam penelitian ini akan membutuhkan waktu sekitar 15 menit. Partisipasi ini bersifat sukarela dan saya berhak mengundurkan diri sebagai responden tanpa resiko apapun apabila ada pertanyaan yang menimbulkan respon emosional yang membuat saya tidak nyaman dan terganggu.

Saya telah membaca lembar persetujuan ini dan saya secara sadar bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Depok, Mei 2012

(Responden)

KUESIONER
“HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA DI FAKULTAS TEKNIK
***UNIVERSITAS INDONESIA*”**

Kode responden :

Tanggal pengambilan data :

Angkatan : 2009/ 2010 / 2011 Lain-lain (sebutkan)
Bermain *game online* : Ya Tidak

A. Data demografi

Petunjuk pengisian :

Isilah pertanyaan berikut secara langsung. Pilihlah salah satu dari beberapa pilihan dibawah ini dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kotak yang telah disediakan.

1. Jenis Kelamin : 1. Laki-laki
 2. Perempuan
2. Alasan Bermain : 1. Bagian komunitas
 2. Kaya/ kuat
 3. Stress hilang
 4. Mencari teman
 5. Menjadi orang lain
3. Jenis *Game* : 1. Ragnarok
 2. Perfect world
 3. Audition ayo dance
 4. Risk your life

5. Counter Strike
6. Sim city
7. War Craft
8. Point Blank
9. dll (sebutkan)

B. Kuesioner Kecanduan *Game Online*

Petunjuk pengisian :

1. Responden diharapkan mengisi pernyataan sesuai petunjuk pengisian dan keadaan yang dirasakan sebenar-benarnya.
2. Berikan tanda *ceklist* (√) untuk pilihan yang sesuai dengan pendapat saudara/i dengan ketentuan sebagai berikut :
 TP = Tidak Pernah
 J = Jarang
 Sr = Sering
 S = Selalu
3. Bila Saudara/i ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada *ceklist* (√) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda *ceklist* pada jawaban yang dianggap benar

No	Pernyataan	TP	J	Sr	S
1	Saya berharap dapat segera bermain <i>game online</i> lagi pada saat sedang <i>offline</i> .				
2	Saya membayangkan hal-hal (benda, tokoh, tempat, dst) yang saya lihat pada saat bermain <i>game online</i> dengan hal-hal di kehidupan nyata.				
3	Pada saat sedang bermain <i>game online</i> , saya merasa terganggu jika ditanya oleh orangtua/ anggota keluarga saya mengenai apa yang saya lakukan.				
4	Saya takut bahwa hidup tanpa <i>game online</i> akan menjadi membosankan, kosong dan tanpa kegembiraan				

No	Pernyataan	TP	J	Sr	S
5	Saya menjadi kesal jika seseorang mengganggu saya pada saat sedang bermain <i>game online</i>				
6	Saya merubah pikiran-pikiran yang mengganggu mengenai hidup saya dengan pikiran-pikiran yang menyenangkan saat bermain <i>game online</i> .				
7	Teman-teman saya mengeluhkan kegiatan bermain <i>game online</i> yang saya lakukan.				
8	Saya melamunkan hal-hal yang akan saya lakukan pada saat bermain <i>game online</i> nanti.				
9	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain <i>game online</i> hingga larut/tengah malam.				
10	Saya membatasi waktu dalam bermain <i>game online</i> .				
11	Saya menjadi mudah kesal apabila dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain <i>game online</i> .				
12	Saya bermain <i>game online</i> secara sembunyi-sembunyi dari orangtua.				
13	Saya lebih memilih untuk pergi dengan teman-teman saya dibandingkan dengan bermain <i>game online</i>				
14	Saya bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang telah direncanakan.				
15	Tugas-tugas saya terhambat akibat jumlah waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i> .				
16	Saya menutup-nutupi jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> .				
17	Saya merasa murung atau gelisah pada saat <i>offline</i> dan tidak merasakannya lagi setelah kembali bermain <i>game online</i> .				
18	Saya berkata di dalam hati ,”Hanya beberapa menit lagi” pada saat sedang bermain <i>game online</i> .				
19	Orang-orang terdekat saya mengeluhkan jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> .				

(Lanjutan)

No	Pernyataan	TP	J	Sr	S
20	Saya bertekad untuk berhenti bermain <i>game online</i>				
21	Saya membentuk relasi baru dengan sesama pemain <i>game online</i> .				
22	Kualitas tugas atau produktivitas saya mengalami penurunan dikarenakan bermain <i>game online</i> .				
23	Saya merasa lebih nyaman pada saat sedang bermain <i>game online</i> daripada pada saat sedang melakukan hal yang lain.				

C. Data Sekunder Prestasi Akademik

1. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) saya saat ini adalah :

BIODATA



Nama : Theresia Lumban Gaol

Tempat & Tanggal Lahir : Pematangsiantar, 23 Oktober 1990

Alamat Rumah : Jalan Bah Kora, Kelurahan Sukaraja, Kecamatan Siantar Marihat, Kota Pematangsiantar

Alamat Kost : Jalan Pinang Gg. Kecapi No.30a, Pondok Cina, Depok

No. Handphone : 082120149791

Email : thresya90@yahoo.com

Riwayat Pendidikan

1995 : TK CINTA RAKYAT PEMATANGSIANTAR

1996-2002 : SD RK CINTA RAKYAT II PEMATANGSIANTAR

2002-2005 : SMP RK CINTA RAKYAT I PEMATANGSIANTAR

2005-2008 : SMA RK BUDI MULIA PEMATANGSIANTAR

2008-2012 : UNIVERSITAS INDONESIA



UNIVERSITAS INDONESIA FAKULTAS TEKNIK

KAMPUS BARU U.I. DEPOK 16424

Dekanat : (021) 7863504, 7863505, Fax. 7270050

PPSTD : (021) 7270011, 7863311, Fax. 7863503

Pusat Administrasi dan Humas : (021) 78888430, 78887861, 78849046, Fax. PAF 7863507, Fax. Humas 78888076

No : 1528 /H2.F4.D/PDP.04.04/2012
Perihal : Persetujuan Permohonan Ijin Penelitian

25 April 2012

Kepada Yth.
Dra. Junaiti Sahar, Ph.D
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan
FIK - UI
Kampus UI - Depok

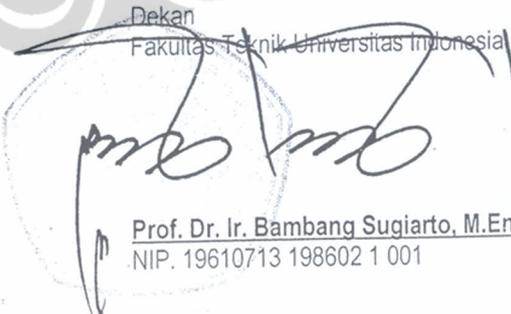
Menanggapi surat Ibu No. 1727/H2.F12.D1/PDP.04.04/2012 perihal Permohonan Ijin Penelitian, bersama ini kami sampaikan bahwa kami menyetujui dan memberikan ijin kepada 3 (tiga) mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan dengan nama :

No.	Nama	NPM
1	Resti Putri W.	0806334344
2	Theresia Lumbah Gaol	0806334501
3	Dias Syeh Tarmidzi	0806333796

untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data di Fakultas Teknik dalam rangka penyelesaian tugas akhir (skripsi) mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Dekan
Fakultas Teknik Universitas Indonesia


Prof. Dr. Ir. Bambang Sugiarto, M.Eng
NIP. 19610713 198602 1 001

Tembusan:

1. Manajer Pendidikan FTUI
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip