









agar *gamer* penasaran dan mengejar nilai tinggi, dan sering membuat *gamer* lupa bahkan untuk sekedar berhenti sejenak.

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat dibutuhkan permainan gejala yang sangat menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya. Banyak remaja yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *game online*. Tidak jarang waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang, atau bahkan sama sekali seseorang tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi.

*Game online* sebenarnya tidak akan berdampak negatif kalau mahasiswa tidak sampai kecanduan atau bisa mengendalikan kecanduannya dan juga *manage* segala kegiatannya dengan baik sehingga aktivitas *gamenya* tidak mengganggu aktivitas lainnya, tetapi kalau sudah kecanduan dan tidak bisa mengendalikannya akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif karena mahasiswa akan kurang bersosialisasi dengan sekitar dan aktivitas lain mereka terganggu atau bahkan terabaikan. *Gamer* akan membuat prestasi tetapi tidak akan riil dan memainkan objek imajinasi yang menurut *gamer* merupakan representasi dari diri *gamer* itu sendiri.

Keasyikan dari bermain yang dapat dimainkan banyak orang, membuat banyak yang menggemarinya, bahkan ada pula yang membuat komunitas bagi penggemar *game online*. Komunitas *gamer* biasanya disebut dengan klan, arti secara harfiah dari klan adalah kelompok yang terdiri dari sekumpulan orang









Malang, dengan tujuan (1) untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online gamers* remaja di Malang, (2) untuk mengetahui tingkat self esteem pada *gamers* remaja di Malang, dan (3) untuk mengetahui hubungan tingkat self esteem dengan kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subyek penelitian sebanyak 50 responden yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Dan penelitian yang saya lakukan mempunyai persamaan di objek yaitu candu *game online*, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian saya menggunakan metode kualitatif dan fokus penelitian saya tentang motif dan perilaku adiksi dari pecandu *game online clash of clans*.

- 2. Pradipta Christy Pratiwi**, Jurnal 2012 Surakarta. Perilaku Adiksi *Game-online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. Perkembangan internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*. Remaja membutuhkan efikasi diri akademik dan keterampilan sosial untuk memenuhi tanggung jawab perkembangannya dalam berprestasi dan relasi sosial yang positif, perilaku adiksi *game-online* pada remaja yang marak saat ini diduga berhubungan dengan kurangnya kompetensi-kompetensi tersebut dalam diri remaja. Tujuan penelitian ini adalah 1) mengetahui hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta; 2) Mengetahui hubungan antara efikasi diri akademik dengan

perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta; dan 3) Mengetahui hubungan antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta.

Populasi penelitian ini adalah remaja di Kota Surakarta yang memiliki karakteristik yaitu usia 13-18 tahun (masih duduk di bangku SMP sampai dengan SMA) dan mengalami kecanduan *game-online* (Young, 2004). Subjek penelitian ini sejumlah 76 remaja yang secara kebetulan di lima *game* center yang terletak Surakarta. Sampling yang digunakan adalah purposive incidental sampling. Instrumen penelitian ini menggunakan *Game-online* Addiction Test yang mengacu pada Internet *Addiction Test* (Young, 1998) dengan 17 *item* valid dan reliabilitas 0,802. Skala Efikasi Diri Akademik menggunakan modifikasi dan adaptasi dari *College Academic Self Efficacy Scale* (Froman & Owen, 1988) dengan 29 *item* valid dan reliabilitas 0,828. Skala Keterampilan Sosial dengan 23 *item* valid dan reliabilitas 0,813. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan saya di objek penelitian yaitu Adiksi *Game Online*, sedangkan perbedaannya di metodologi penelitian yang saya lakukan yaitu kualitatif dan juga fokus penelitian motif dan perilaku adiksi serta subjek penelitian yaitu mahasiswa ilmu komunikasi.

- 3. Winsen Sanditaria**, Jurnal 2012 Sumedang. Adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* di Jatinangor Sumedang. Aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan yang dapat membawa pengaruh negatif pada anak.

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya tingkat adiksi bermain *game online* pada orang dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi gambaran adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner baku oleh Lemmens dengan 7 kriteria adiksi terhadap 71 responden anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang. Responden yang termasuk kategori tidak adiksi jika memiliki  $<4$  kriteria adiksi dan yang termasuk kategori adiksi jika memiliki  $\geq 4$  kriteria adiksi. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 38% responden termasuk dalam kategori tidak adiksi dan 62% responden termasuk dalam kategori adiksi. Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa tingkat adiksi dapat terjadi pada anak usia sekolah. Oleh karena itu, diperlukan penanganan baik dari orang tua maupun guru di sekolah untuk pendidikan kesehatan mengenai bermain pada anak yang dibantu oleh pihak kesehatan terkait misalkan perawat atau psikolog melalui workshop atau seminar di sekolah dan family therapy. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan saya di objek penelitian yaitu Adiksi *Game Online*, sedangkan perbedaannya di metodologi penelitian yang saya lakukan yaitu kualitatif dan juga fokus penelitian motif dan perilaku adiksi serta subjek penelitian yaitu mahasiswa ilmu komunikasi.



Ketergantungan psikologis tidak harus dibatasi hanya untuk zat, bahkan kegiatan dan pola perilaku dapat dianggap kecanduan, jika kegiatan mereka menjadi tak terkendali, misalnya masalah judi, kecanduan internet, kecanduan melihat acara televisi, kecanduan *game*, makan terlalu banyak, kompulsif membeli, atau kecanduan bekerja.

Salah satu objek yang menyebabkan munculnya kecanduan itu sendiri yaitu *game online*. *Game online* menurut Kim dkk (2002) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004) mengatakan Multiplayer *online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer *game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

*Game online* dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menukarkan mata uang di *game online* dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter *game online* kepada orang lain.

Dengan demikian kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang

sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*. Seorang pecandu *game online* dapat menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 2 jam atau lebih dalam satu hari. Jika tidak memiliki aktivitas yang dilakukan pecandu *game online* dalam satu hari, mereka terbiasa untuk bermain *game online* lebih lama dan dapat menghabiskan waktu hingga 6 jam dalam satu hari

## 2. *Game Online*

*Online Games* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *Online Game* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre





















mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media itu.

### **Asumsi Teori**

Dalam hal ini terdapat sejumlah asumsi dasar yang menjadi inti gagasan teori penggunaan dan kepuasan sebagaimana dikemukakan Katz, Blumer dan Gurevitch (1974) yang mengembangkan teori ini. Mereka menyatakan lima asumsi dasar teori penggunaan dan kepuasan yaitu: 1) audiensi aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media; 2) inisiatif untuk mendapat kepuasan media ditentukan audiensi; 3) media bersaing dengan sumber kepuasan lain; 4) audiensi sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif dan penggunaan media; dan 5) penilaian isi media ditentukan oleh audiensi.

### **H. Metode Penelitian**

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Hakekat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong penelitian untuk melakukan penelitian. Setiap orang mempunyai motivasi yang berbeda, di antaranya dipengaruhi oleh tujuan dan profesi













































