

Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta

OCTAVIANUS PRABOWO¹, JUNEMAN²

^{1,2} Jurusan Psikologi, Fakultas Humaniora, Universitas Bina Nusantara Jakarta
email : ¹onuspra@gmail.com, ²juneman@binus.ac.id

Abstract. Indonesia's youth has been facing several significant problems such as drug addiction and online-video games addiction. The Indonesia Manual for Classification and Diagnosis of Mental Disorders (PPDGJ III) has not yet included diagnosis criteria for online-video games addiction. This research was the first to find the relationship between online-video games addiction with a predictor that is peer-acceptance and a mediator variable that is loneliness. Path analysis with *Structural Equation Model* was applied to 133 sample data of Jakartan teenagers aged 12-18. The result showed that hypothesized research model was suitable to the empirical data ($\chi^2 = 1,56$; $p > 0,05$; $GFI > 0,90$). If the addicted teenagers perceived that they are not accepted by their peers, followed by strong feelings of loneliness, this psychological situation worsened their addiction to online-video games.

Key words: addiction, online video game, peer acceptance, loneliness, Jakartan teenagers

Abstrak. Di samping kecanduan narkotika, jenis kecanduan lain yang menurunkan kualitas hidup generasi muda Indonesia adalah kecanduan video gim dalam jaringan/daring. Pedoman Pengolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia (PPDGJ III) jelas belum memasukkan kriteria diagnosis kecanduan video gim daring. Penelitian ini merupakan penelitian pertama yang menyelidiki kecanduan gim daring dengan variabel prediktor penerimaan teman sebaya dan variabel mediator kesepian. Analisis jalur dengan *Structural Equation Model* terhadap data 133 sampel remaja Jakarta berusia 12-18 tahun menunjukkan bahwa model penelitian yang dihipotesiskan sesuai dengan data empiris ($\chi^2 = 1,56$; $p > 0,05$; $GFI > 0,90$). Semakin remaja yang bermain video gim daring mempersepsikan dirinya tidak diterima oleh teman sebaya, bila diikuti dengan perasaan kesepian, semakin tinggi tingkat kecanduannya terhadap video gim daring.

Kata kunci: kecanduan, video gim daring, penerimaan sebaya, kesepian, remaja Jakarta

Pendahuluan

Pada awal 2011, seorang remaja asal Korea Selatan meninggal akibat bermain gim dalam jaringan (gim daring/*online game*) selama 12 jam tanpa henti (Firman, 2011). Tidak lama kemudian, Februari 2011, pemuda asal Cina meninggal akibat bermain gim daring tiga hari berturut-turut tanpa beristirahat (Wan, 2011). Di Indonesia, fenomena kecanduan gim daring juga tak kalah mengkhawatirkan. Seorang remaja nekat mencuri uang di sebuah warung kelontong untuk bermain gim daring (Ade, 2011). Oleh karena kecanduan gim daring, remaja 14 tahun putus sekolah dan harus berurusan dengan Polisi karena tidak mampu membayar tarif bermain (Bayu, 2011). Seorang remaja asal Depok tidak pulang ke rumah karena kecanduan gim daring (Virdhani, 2011). Yang

ekstrem adalah kematian seorang pemuda di kawasan Cipinang, Jakarta Timur karena bermain gim daring semalaman suntuk (Kurniawan, 2011).

Gim daring merupakan permainan video yang dapat dimainkan pada peramban ramatraya (*web browser*) yang terkoneksi dengan jaringan komputer (jaringan wilayah lokal/LAN atau juga Internet) sebagai medianya. Hingga pertengahan tahun 2011, jumlah pemain video gim daring di Indonesia diperkirakan sudah mencapai 6,5 juta orang (Meira, 2011). Jumlah ini fantastis, karena mengalahkan jumlah penduduk sebuah negara, misalnya Singapura.

Sejumlah hasil penelitian (dalam Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009) menunjukkan bahwa remaja lebih sering bermain komputer dan video gim daring serta lebih rentan mengalami kecanduan (adiksi) gim dibandingkan orang dewasa.

Kecanduan merupakan ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat (*Medical Dictionary*, 2011). Kecanduan saat ini tidak hanya terbatas pada obat-obatan maupun alkohol, namun seiring kemajuan zaman kecanduan juga dapat terjadi pada penggunaan internet, menonton televisi, dan bermain video gim (Peele, 2007). Young (1996) menggunakan kriteria diagnosis judi patologis (*pathological gambling*) dari DSM IV (*Diagnosics and Statistical Manual of Mental Disorder*) guna membedakan pengguna internet yang mengalami ketergantungan dan ketidaktergantungan. Dengan menggunakan judi patologis sebagai modelnya, kecanduan internet dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan suatu zat yang memabukkan. Young menemukan bahwa pengguna internet yang kecanduan mengalami gangguan pada kehidupan akademis, relasi dengan keluarga, teman, serta pekerjaan. Hal ini sama seperti yang ditemukan pada orang-orang dengan judi patologis, kecanduan alkohol, serta yang mengalami gangguan makan.

Dalam sebuah penelitian yang menyelidiki hubungan antara kecanduan gim daring dengan pemenuhan kebutuhan menurut teori humanistik Abraham Maslow, Wan dan Chiou (2006a) menemukan bahwa dibandingkan dengan non-pecandu, maka pecandu lebih termotivasi oleh peredaan/pengurangan ketidakpuasan (terhadap kebutuhan fisik, keamanan, rasa kebersamaan dengan orang lain/*belongingness*, dan harga diri) dibandingkan dengan pengejaran/peningkatan kepuasan (terhadap kebutuhan aktualisasi diri dan transendensi diri). Dengan perkataan lain, pecandu gim daring cenderung dipengaruhi oleh perasaan tidak puas, sehingga mereka menjadi pemain yang kompulsif. Sebaliknya, non-pecandu cenderung mencari peningkatan kepuasan, sehingga mereka mampu menghindari obsesi terhadap gim daring.

Selanjutnya, Wan dan Chiou (2006b) melalui studi kualitatifnya menemukan bahwa gim daring menyediakan fungsi kompensatoris dalam bidang-bidang "kebutuhan relasi antarpribadi" (*need for interpersonal relations*) dan "lari dari kenyataan" (*escaping from reality*). Artinya, bahwa gim daring menghadirkan sebuah diri maya (*virtual self*)—sebuah perpanjangan dari diri nyata (*real self*)—yang memainkan peran-peran (*roles*) yang tidak dapat dicapai atau dipenuhi oleh diri nyata. Namun demikian, studi kualitatif mereka yang didasarkan atas data wawancara masih perlu ditunjang dengan studi-studi kuantitatif dan yang lebih terkontrol. Smahel, Blinka, dan Ledabyl (2008) menambahkan bahwa peran-peran yang dimainkan dan avatar (gambar representasi diri) yang ditampilkan pada umumnya adalah yang bersifat superior.

Charlton dan Danforth (2010) dalam penelitiannya secara khusus menekankan aspek

kepribadian dalam kaitannya dengan kecanduan gim daring. Mereka menemukan bahwa tingkat kecanduan meningkat seiring menurunnya aspek ekstrovertasi, sebuah aspek yang terkait dengan relasi sosial. Artikel ini merupakan studi lanjutan atas seluruh temuan penelitian tersebut di atas dengan berfokus pada variabel kesepian sebagai konsekuensi psikologis dari defisit kepuasan dalam konteks relasi sosial (penerimaan sebaya) pada remaja dengan pendekatan kuantitatif.

Kerangka Berpikir dan Tujuan

Di samping faktor internal dari desain gim yang memang dirancang untuk membuat pemainnya terus bermain (disebut faktor *stickiness*), menurut Leung (2007, dalam Young, 2009), aspek sosial merupakan faktor utama dalam banyak kasus kecanduan gim. Dalam studi longitudinal yang dilakukan Seay dan Kraut (2007), ditemukan bahwa kesepian merupakan salah satu bentuk spesifik dari rendahnya kesejahteraan psikososial (*low psychosocial well being*), dan terbukti sebagai faktor yang berkontribusi bagi terjadinya judi patologis. Padahal, judi patologis telah dijadikan kriteria analog untuk kecanduan gim daring.

Kesepian (*loneliness*) merupakan suatu reaksi dari ketiadaan dengan jenis-jenis tertentu dari hubungan (Weiss, 1973, dalam Santrock, 2003). Weiss (dalam Baron & Byrne, 2005) menyatakan bahwa kesepian tidak disebabkan oleh kesendirian, namun disebabkan tidak terpenuhinya kebutuhan akan hubungan atau rangkaian hubungan yang pasti, atau karena tidak tersedianya hubungan yang dibutuhkan individu tersebut. Sejumlah remaja merasa kesepian karena mereka memiliki kebutuhan yang kuat akan keintiman, namun belum memiliki keterampilan sosial yang baik atau kematangan hubungan untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Santrock, 2003). Hal ini menyebabkan munculnya perasaan subjektif ketidaknyamanan emosi.

Menurut Weiss (1973, dalam De Jong Gierveld & Van Tilburg, 2006), kesepian emosional adalah tiadanya atau kurangnya kedekatan emosional dengan seseorang sehingga tidak dapat bergantung kepada siapapun; atau tiadanya adanya hubungan intim atau keterikatan emosional yang dekat, misalnya dengan pasangan atau sahabat. Kesepian sosial adalah ketiadaan kontak dengan kelompok yang lebih luas atau keterlibatan diri dengan jaringan sosial, misalnya dengan teman, kolega, atau orang-orang di lingkungan sekitar.

Asumsi penelitian ini adalah bahwa untuk keluar dari perasaan tersebut, bermain gim daring dapat menjadi pilihan individu sebagai sarana penanggulangan (*coping*) terhadap rasa kesepian yang dialaminya. Hal ini selaras dengan teori

Motivational Facet dari Nicholas Yee (2002, dalam Seay, 2006) yang menyatakan bahwa salah satu faktor utama yang menjadi motivasi seseorang bermain gim daring sampai tahan lama adalah hubungan (*relationship*), yakni keinginan untuk mengembangkan hubungan yang bermakna dengan pemain lain. Pemain yang termotivasi karena faktor ini mendapatkan dan memberikan dukungan emosional dari teman-teman *online*-nya melalui gim. Video gim saat ini memungkinkan pemainnya berbicara dengan bahasa asing, menggunakan bermacam identitas diri, serta aspek terpentingnya adalah dapat terhubung dengan komunitas virtual dan orang-orang dari belahan dunia lain (Van Rooij, 2011).

Kesepian pada remaja antara lain disebabkan karena perasaan tidak diterima oleh teman sebaya (Hurlock, 2002). Bagi remaja, dapat diterima oleh teman sebayanya merupakan salah satu tugas perkembangan untuk mengetahui identitas atau pun jati diri mereka. Remaja mulai mengeksplorasi dunia luar dan menunjukkan motivasi kuat untuk dapat bersama teman sebaya dan kemudian menjadi mandiri (Santrock, 2003). Remaja yang tidak dapat menjalin relasi yang baik dengan sebayanya, tidak diterima oleh *peer*-nya, akan mengalami penyesuaian sosial negatif. Connell dan Wellborn (2004, dalam Santoso, 2008) menyatakan bahwa penerimaan dari teman sebaya merupakan kontribusi dari (1) perasaan terkait/terhubung (*feeling of relatedness*), dengan indikator hubungan timbal balik yang saling memuaskan, empati, pengertian, mampu melakukan komunikasi mendalam; dan (2) perasaan kebersamaan (*feeling of belongingness*), dengan indikator merasa diterima oleh kelompok, rasa memiliki kepastian, rasa berakar/*rootedness*, rasa keamanan, ketiadaan kecemasan karena kesendirian. Indikator-indikator dari keduanya didasarkan atas definisi teori dari psikoanalisis sosial, Erich Fromm.

Kecanduan menurut Pelee (2007) adalah sebuah metode maladaptif untuk mengatasi masalah dan tantangan. Masalah yang dihadapi remaja dalam konteks penelitian ini adalah diterima atau tidaknya remaja oleh teman sebayanya.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, penelitian ini bertujuan menyelidiki hubungan antara penerimaan teman sebaya dan kecanduan gim daring pada remaja dengan dimediasikan oleh

kesepian, dengan model penelitian sebagaimana nampak dalam Gambar 1.

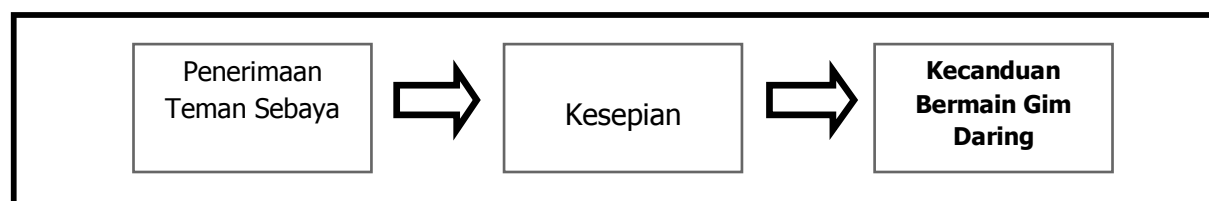
Metode Penelitian

Sampel penelitian ini adalah remaja berusia 12 sampai 18 tahun, minimal siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan bermain gim daring. Teknik penyampelan dalam penelitian ini dilakukan dengan penyampelan non-probabilitas, yakni penyampelan insidental. Diperoleh 133 sampel (111 laki-laki, 22 perempuan).

Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis jalur (*path analysis*). Analisis jalur merupakan suatu metode analisis untuk melihat hubungan antara tiga atau lebih variabel (Seniati, 2009). Analisis jalur dilakukan melalui *Structural Equation Model* (SEM), untuk menguji berbagai model hubungan yang ada, menggunakan program LISREL (*Linear Structural Relationship*) yang dikembangkan oleh Jöreskog dan Sorbom. Variabel eksogen adalah Penerimaan Teman Sebaya. Variabel mediator adalah Kesepian. Variabel endogen adalah Kecanduan Gim Daring. Menurut Seniati (2009), kriteria untuk menentukan apakah model *fit* (kesesuaian antara model penelitian atau model pengukuran dengan data empiris) adalah (1) *Chi-square*: *Chi-square* valid jika asumsi normalitas terpenuhi dan ukuran sampel adalah besar; Model *fit* jika $p > 0,05$; (2) *Goodness of Fit Indices* (GFI): Model *fit* jika $GFI > 0,90$.

Kecanduan bermain gim daring diukur dengan *Game Addiction Scale* (GAS) (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). GAS dalam penelitian ini diadaptasi untuk mengukur tingkat kecanduan remaja pada video gim daring dengan menanyakan seberapa sering individu menampilkan perilaku bermain gim tertentu dalam 6 (enam) bulan terakhir, karena kecanduan hadir ketika seseorang memenuhi kriteria yang ditentukan dalam periode enam bulan terakhir.

GAS disusun dari dimensi yang diadaptasi dari kriteria judi patologis dalam DSM IV oleh Griffiths (2010). GAS terdiri dari 21 butir dengan 3 (tiga) butir dalam masing-masing dimensi. Contoh butir GAS ini, sebagai berikut: "Saya memikirkan untuk bermain *game online* sepanjang hari" (*Saliency*); "Saya bermain *game online* lebih lama dari waktu yang direncanakan" (*Tolerance*);



Gambar 1. Model Penelitian

"Saya bermain *game online* untuk merasa lebih baik" (*Mood modification*); "Saya menjadi marah ketika tidak dapat bermain *game online*" (*Withdrawal symptoms*); "Saya menelantarkan orang lain (misalnya anggota keluarga atau teman) karena bermain *game online*" (*Conflicts*); "Saya kekurangan waktu tidur akibat bermain *game online*" (*Problems*); "Orang lain (orangtua, teman) di sekitar gagal membantu saya mengurangi waktu bermain *game online*" (*Relapse*). Semua butir GAS adalah butir dalam arah *favorable*, dengan lima alternatif pilihan respon dan penyekoran, sebagai berikut: "Tidak Pernah" (skor 1), "Jarang" (2), "Kadang-Kadang" (3), "Sering" (4), hingga "Sangat Sering" (5). Uji validitas dan reliabilitas dengan program *SPSS 19 for Windows* menunjukkan terdapat 17 (tujuh belas) butir yang digunakan lebih lanjut, dengan validitas butir-butir yang sedang ($corrected\ 0,50 < r_{it} < 0,68$) dan konsistensi internal yang tinggi ($\alpha = 0,898$).

Kategori jenis gim yang diikutsertakan dalam penelitian kecanduan ini adalah tipe MMO dan *casual browser games* yang bersifat *multiplayer*. Pemilihan jenis gim ini didasarkan pada aspek penting dari kedua tipe gim tersebut yang bersifat dalam jaringan (*online*), yaitu memiliki banyak pemain yang terhubung dalam suatu jaringan internet. MMO adalah permainan yang melibatkan ribuan pemain yang berada dalam jaringan dalam waktu bersamaan. MMO memiliki sejumlah genre, yaitu (1) *Role Playing Games* (RPG), misalnya, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Seal Online*, *World of Warcraft*; (2) *First Person Shooter* (FPS), misalnya *Point Blank*, *Counter Strike Online*, *Special Force*; (3) *Real Time Strategy* (RTS), misalnya *Age of Empire*, *Starcraft*.

Kesepian diukur dengan *The De Jong Gierveld Loneliness Scale* (De Jong Gierveld & Van Tilburg, 2006). Instrumen ini terdiri dari 11 (sebelas) butir. Lima butir mewakili dimensi kesepian sosial (*social loneliness*); kelima butir *unfavorable*. Enam butir sisanya mewakili dimensi kesepian emosional (*emotional loneliness*); keenamnya butir *favorable*. Walaupun disusun berdasarkan konsep teori Weiss (1973, dalam De Jong Gierveld & Van Tilburg, 2006) yang membedakan kesepian menjadi 2 (dua) macam, namun instrumen ini dapat digunakan secara unidimensional yang memperlihatkan tingkat kesepian seseorang (De Jong Gierveld & Van Tilburg, 2006).

Contoh butir skala kesepian ini, sebagai berikut: "Ada banyak orang yang bisa saya jadikan tempat berkeluh kesah ketika sedang menghadapi masalah" (kesepian sosial); "Saya merindukan suasana menyenangkan berada diantara orang lain" (kesepian emosional). Lima alternatif pilihan respon dan penyekoran skala ini adalah "Sangat Tidak Sesuai" (skor 1), "Tidak Sesuai" (2), "Netral" (3), "Sesuai" (4), hingga "Sangat Sesuai" (5) untuk

butir-butir *favorable*; dan penyekoran sebaliknya untuk butir-butir *unfavorable*. Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan terdapat 9 (sembilan) butir yang digunakan lebih lanjut, dengan validitas butir-butir yang sedang ($corrected\ 0,44 < r_{it} < 0,55$), dan konsistensi internal yang tinggi ($\alpha = 0,776$).

Penerimaan teman sebaya menurut Brown (2008, dalam Santoso, 2008) dapat diukur melalui dua metode, yaitu secara sosiometri dan laporan diri. Metode sosiometri dilakukan dengan meminta teman-teman dari individu untuk melakukan penilaian seberapa diterimanya individu tersebut dalam lingkungan teman-temannya. Dalam penelitian ini, Penerimaan Teman Sebaya diukur dengan sebuah skala laporan diri (*self report*) *Peer Acceptance Test* (PEERACC), yaitu dengan menanyakan perasaan individu, sejauh mana dirinya diterima oleh teman-teman sebayanya. PEERACC dikembangkan oleh Maria Dhamayanti Santoso pada 2008. Peneliti menggunakan aspek dan indikator dari Santoso (2008), namun membuat dan mengembangkan sendiri butir-butirnya. Contoh butir skala penerimaan teman sebaya ini, sebagai berikut: (1) Dimensi perasaan keterhubungan: "Saya dan teman-teman saling menolong baik dalam suka maupun duka", "Kegembiraan yang saya rasakan, bisa dirasakan juga oleh teman-teman", "Saya sering merasa teman-teman tidak memahami saya" (*unfavorable item*), "Saya merasa nyaman curhat rahasia pribadi pada teman-teman saya"; (2) Dimensi perasaan kebersamaan: "Saya merasa nyaman berada di antara teman-teman saya", "Bersama teman-teman, saya merasa bisa melalui segala masalah dengan baik", "Saya adalah bagian penting dari kehidupan teman-teman saya", "Teman-teman tidak pernah membicarakan hal buruk di belakang saya", "Saya merasa tidak kekurangan sesuatu ketika pergi jalan-jalan/nongkrong sendiri tanpa bersama teman-teman" (*unfavorable item*). Empat alternatif pilihan respon dan penyekoran skala ini adalah "Sangat Tidak Sesuai" (skor 1), "Tidak Sesuai" (2), "Sesuai" (3), hingga "Sangat Sesuai" (4) untuk butir-butir *favorable*; dan penyekoran sebaliknya untuk butir-butir *unfavorable*. Uji validitas dan reliabilitas PEERACC menunjukkan terdapat 21 butir yang digunakan lebih lanjut, dengan validitas butir-butir yang sedang ($corrected\ 0,32 < r_{it} < 0,63$) dan konsistensi internal yang tinggi ($\alpha = 0,862$).

Seluruh uji coba instrumen melibatkan 60 responden via *kwiksurveys.com* maupun *hardcopy*. Instrumen yang sudah valid dan reliabel turut menanyakan: usia, jenis kelamin, pendidikan, gim daring yang sering dimainkan, waktu yang dihabiskan untuk bermain gim daring setiap minggunya, uang yang dihabiskan untuk bermain gim daring setiap bulannya, dan sebagainya.

Pengambilan data lapangan dilakukan pada 30 Desember 2011 hingga 15 Januari 2012.

Pengambilan data seluruhnya via kuesioner *hardcopy* dilakukan di warung-warung internet (warnet), serta Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan kampus yang ada di kawasan Jakarta Selatan dan Barat. Warnet yang dikunjungi memiliki jumlah komputer 10 (sepuluh) sampai 150; seluruhnya berpendingin ruangan. Beberapa warung internet yang dijadikan tempat pengambilan data sampel di Jakarta Barat adalah Level One, Emporium Syahdan, Euphoria Syahdan. Sekolah dan kampus yang dijadikan tempat pengambilan data seperti SMAN 112, Binus University. Beberapa warung internet yang dijadikan tempat pengambilan data di Jakarta Selatan adalah Queen Net, Rizu Net. Sekolah yang dijadikan tempat pengambilan data seperti SMAN 63, SMK Puspita Persada, SMP Al Azhar 3.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran responden penelitian disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan persamaan struktural nampak bahwa: (1) Semakin rendah penerimaan

teman sebaya, semakin tinggi kesepian (korelasi prediktif negatif); (2) Semakin tinggi kesepian, semakin tinggi pula kecanduan gim daring (korelasi prediktif positif). Nampak pula bahwa penerimaan teman sebaya memiliki pengaruh tak langsung (*in-direct effect*) terhadap kecanduan bermain gim daring.

Penelitian ini merupakan penelitian pertama yang menyelidiki kecanduan bermain gim daring dengan prediktor penerimaan teman sebaya dan mediator kesepian. Model hubungan yang ditemukan di atas adalah bahwa kecanduan gim daring semakin tinggi terjadi pada mereka yang mempersepsikan dirinya tidak diterima oleh teman sebaya. Namun demikian, perasaan ditolak (tidak diterima) teman sebaya ini tidak langsung berkontribusi terhadap kecanduan gim daring, melainkan harus melalui variabel kesepian.

Memang, ada orang-orang yang mempersepsikan dirinya ditolak oleh teman sebaya namun tidak merasa kesepian. Hal ini menjelaskan nilai koefisien determinasi (R^2) 0,30 atau 30%, yang artinya penerimaan teman sebaya

Tabel 1
Deskripsi responden ($n = 133$)

Aspek	Respons	Frekuensi (%)
Jenjang Pendidikan	SMP	36,1
	SMA	28,6
	SMK	19,5
	Perguruan Tinggi	15,8
Status pacaran	Sedang berpacaran	36,8
	Tidak sedang berpacaran	63,2
Jumlah Pengeluaran per bulan untuk bermain gim daring	< Rp 150.000	74,4
	Rp 150.000 sampai Rp 300.000	17,3
	> Rp 300.000	8,3
Jumlah jam per minggu untuk bermain gim daring	< 15 jam	56,4
	15 sampai 30 jam	27,1
	31 sampai 40 jam	8,3
	> 40 jam	8,2
Jenis Gim Daring	MMO FPS	37,6
	MMO RPG	25,6
	MMO RTS, dan lain-lain	36,8
Penilaian tentang daya tarik gim daring	Bermain gim daring bersifat menghibur (mendatangkan rasa senang, bahagia, menghilangkan tekanan hidup)	45,1
	Bermain gim daring dapat memperoleh banyak teman	34,5
	Lain-lain (memeroleh uang, menambah wawasan, menaikkan status)	20,4
Penilaian tentang kerugian bermain gim daring	Masalah uang yang dihabiskan	54,1
	Masalah waktu yang dihabiskan	28,6
	Lain-lain (lelah, merusak mata, membuat malas belajar).	17,3

berkontribusi terhadap kesepian sebesar 30%, sedangkan 70% variasi kesepian disumbang oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Menurut hasil penelitian ini, orang-orang ini tidak akan mencandu gim daring. Hal ini dapat dijelaskan dengan teori kesenjangan diri sosial (*social self-discrepancy*) yang dibangun oleh Kupersmidt, Buchele, Voegler, dan Sedikides (1996). Kupersmidt, dkk., menjelaskan bahwa tingkah laku *maladjustment* (seperti kecanduan dalam konteks penelitian ini) terjadi karena interaksi antara perubahan negatif/defisit sumber daya sosial (dalam penelitian ini: penolakan oleh teman sebaya) dengan kebutuhan sosial (*social needs*). Apabila terdapat diskrepansi (kesenjangan) yang besar antara persepsi-relasi-sosial-aktual dengan kebutuhan-relasi-sosial-ideal pada orang yang mengalami penolakan sosial, maka orang akan mengalami kesepian dan rentan mencandu gim daring. Orang-orang yang biasa mengalami kesenjangan ini disebut sebagai "individu sosiotropik" oleh Beck (1983), yakni individu yang dependen pada relasi interpersonal untuk memperoleh rasa aman, pertolongan, dan pemuasan, serta sangat bergantung pada umpan balik dari orang lain. Jadi, individu yang tidak sosiotropik (diskrepansi kecil) apabila ditolak oleh teman sebaya tidak akan mengalami kecanduan gim daring.

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah hasil penelitian termutakhir. Baker dan Bugay (2011) menemukan bahwa kesepian menjadi variabel mediator antara hubungan remaja dengan teman sebayanya (dalam konteks penelitian mereka: *peer victimization*) dengan simtom depresif. Sementara itu, O'Brien (2011) melalui meta-analisisnya menemukan bahwa judi patologis juga dapat disebabkan oleh simtom depresif, dalam hal mana berjudi dapat mengatasi atau menghindari suasana hati depresif. Padahal judi patologis telah disepakati hingga saat ini sebagai kriteria analog untuk kecanduan gim daring. Price (2011) juga melaporkan bahwa *Bupropion* merupakan terapi psikofarmakologis yang efektif untuk menangani persoalan kecanduan gim daring dan depresi yang komorbid atau berasosiasi dengan kecanduan tersebut. Dari ketiga laporan penelitian tersebut, dapat digambarkan relasi-relasi antar variabel sebagai berikut:

- 1) Relasi dengan Sebaya → Kesepian → Simtom Depresif (Baker & Bugay, 2011).
- 2) Simtom Depresif → Judi Patologis (O'Brien, 2011) atau Kecanduan Gim Daring (Price, 2011).

Apabila kedua bagan tersebut dihubungkan, maka relasi prediktifnya akan menjadi:

- 1) Relasi dengan Sebaya → Kesepian → Simtom Depresif → Judi Patologis [Kecanduan Gim

Daring]

Jadi, pengintegrasian sejumlah temuan penelitian empiris terdahulu mampu menunjukkan dukungan terhadap temuan penelitian kali ini, yang menemukan bahwa:

- 2) Penerimaan Teman Sebaya → Kesepian → Kecanduan Gim Daring.

Dengan demikian, didukungnya hipotesis penelitian ini merupakan wujud parsimoni (bentuk efisien) dari hubungan antar variabel yang ditemukan sebelumnya.

Penelitian berikutnya perlu lebih memastikan kausalitas hubungan antar variabel. Tidak tertutup kemungkinan, di samping kesepian mengarah ke kecanduan gim daring (sebagaimana ditemukan dalam penelitian ini), arah sebaliknya pun dapat berlaku juga. Artinya, kecanduan gim daring membuat orang merasa kesepian dan/atau tidak diterima oleh teman sebaya. Penelitian yang melibatkan relasi multivariat kompleks dalam hal ini diperlukan. Memang, kecanduan gim daring tidak harus selalu disebabkan oleh kesepian. Penelitian ini menemukan bahwa kontribusi kesepian terhadap kecanduan gim daring (R^2) adalah 0,13 atau 13%. Artinya, 87% variasi kecanduan gim daring disumbang oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti. Dalam kajian literturnya, psikiater Dharmawan Ardi Purnama (2010) menemukan bahwa sistem kenikmatan pada otak (*brain reward system*) memegang peran penting dalam perilaku adiksi dengan proses penguatan positif (*positive reinforcing*). Di samping itu, Purnama mengklaim faktor genetik lebih memegang peran penting dalam hal terjadinya ketergantungan zat psikoaktif. Penjelasan psikofisiologis dalam ranah gim komputer dan gim internet juga dikuatkan dengan sejumlah riset baru-baru ini. Weinsten (2010) menemukan bahwa proses otak pecandu gim komputer berbeda dengan non-pecandu. Pecandu menunjukkan reduksi respons dopamin terhadap stimuli yang berasosiasi dengan adiksi, yang diduga akibat terjadinya sensitisasi pada pecandu. Park, Kim, Bang, Yoon, Cho, dan Kim (2010) menemukan bahwa pengguna gim internet yang berlebihan (*overuse*) memperlihatkan mekanisme neurobiologis abnormal pada konteks orbitofrontal, striatum, dan region sensorik, yang berimplikasi pada kendali impuls, proses *reward*, dan representasi somatik terhadap pengalaman sebelumnya. Abnormalitas ini berhubungan dengan gangguan kontrol impuls serta adiksi zat maupun non-zat lainnya. Thalemann, Wölfling, dan Grüsser (2010) menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok pemain gim ekshif patologis dengan kelompok pemain gim kasual/normal. Perbedaan ini terkait dengan peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan petunjuk (*cues*) gim

Tabel 2
Hubungan Antar Variabel

Variabel	Hubungan	Nilai Estimasi	SE	t	Signifikansi	Persamaan Struktural	R ²
Penerimaan Teman Sebaya dengan Kesepian	Langsung (<i>direct</i>)	-0,36	0,05	-7,56	Sangat Signifikan ($t > -3,37$; $los > 0,01$)	LONELINESS = -0,36 * PEERACC	0,30
Kesepian dengan Kecanduan Bermain Gim Daring	Langsung (<i>direct</i>)	0,93	0,21	4,45	Sangat Signifikan ($t > 3,37$; $los > 0,01$)	ADDICTION = 0,93 * LONELINESS	0,13
Penerimaan Teman Sebaya	Tak Langsung (<i>indirect</i>)	-0,34	0,09	-3,84	Sangat Signifikan ($t > 3,37$; $los > 0,01$)		

Sumber: Wasistiono (2002) dan Data Potensi Kec. Jatinangor, Modifikasi Penulis, 2011.

komputer. Kelompok ekseksif patologis menunjukkan peningkatan pemrosesan emosional terhadap peristiwa-peristiwa tersebut. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa adiksi dicirikan dan dipertahankan melalui sensitisasi sistem dopaminergik mesolimbik.

Simpulan dan Saran

Penelitian ini menyimpulkan bahwa secara empiris penerimaan teman sebaya memprediksikan kecanduan bermain video gim daring melalui mediasi variabel kesepian, mendukung kerangka berpikir dan model teoretis yang diajukan pada Gambar 1.

Penelitian berikutnya perlu lebih meningkatkan representativitas sampel. Populasi penelitian ini adalah remaja di Jakarta yang bermain gim daring, namun sampel diambil warnet-warnet dan sekolah-sekolah di Jakarta Selatan dan Barat karena kemudahan pada saat penelitian ini dilakukan mengingat batasan waktu (*convenience sampling*). Meskipun demikian, kelebihan penelitian ini adalah jumlah sampel tergolong sampel besar dan data sampel membentuk distribusi normal. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov dalam rangka uji normalitas untuk sampel besar (dengan kriteria normal $p > 0,05$) menunjukkan hasil bahwa data berdistribusi normal untuk GAS ($p = 0,546$) dan Kesepian ($p = 0,187$), serta mendekati distribusi normal untuk PEERAC ($p = 0,046$). Skor total Kecanduan Gim Daring berkisar antara 17 hingga 74 dengan $M = 41,62$ dan $SD = 12,22$.

Penelitian ini menyarankan agar peneliti lebih lanjut dapat mengambil sampel di seluruh

kotamadya di Jakarta atau kota lain di Indonesia, juga masuk ke komunitas-komunitas dari pemain gim daring yang ada, misalnya melalui forum-forum *gamers*, seperti indogamers.com, dan lain-lain, serta dapat mengoptimalkan penggunaan kuesioner *online*. Penelitian ini juga belum menjangkau pemain gim daring di rumah-rumah. Kemungkinan mereka yang kegiatan bermainnya tidak dibatasi oleh tempat, waktu, dan ongkos, lebih rentan mencandu ketimbang yang bermain di warnet. Hal ini masih perlu diselidiki lebih lanjut.

Oleh karena keterbatasan dana penelitian, adaptasi sebagian besar alat ukur dalam penelitian ini belum melibatkan proses penerjemahan-balik (*back-translation*), yakni menerjemahkan kembali hasil terjemahan bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, tanpa melihat ke naskah instrumen aslinya oleh ahli psikologi independen yang berbahasa natif bahasa Inggris (namun mengerti bahasa Indonesia) yang tidak mengetahui apapun sebelumnya mengenai alat ukur ini. Hasil penerjemahan dan penerjemahan-balik dibandingkan ekuivalensinya, sebagai masukan untuk meningkatkan reliabilitas dan validitas instrumen.

Keluarga dan sekolah perlu mengetahui keberadaan remaja-remaja sosiotropik yang rentan kesepian sebagaimana dikemukakan sebelumnya, sehingga dapat memberikan intervensi yang tepat agar mereka tidak mengembangkan tingkah laku kecanduan gim daring. Penelitian Nelson, Hammen, Daley, Burge, dan Davila (2001) menunjukkan bahwa perubahan ke arah kondisi psikologis negatif terjadi apabila individu sosiotropik memiliki kemampuan pemecahan masalah yang buruk atau persepsi kompetensi

interpersonal yang rendah. Dengan demikian, saran yang dapat diberikan oleh penelitian ini adalah pelatihan kemampuan pemecahan masalah, pelatihan untuk meningkatkan kompetensi interpersonal, dan modifikasi kognitif-perilaku (*cognitive behaviour modification*). Peneliti dalam hal ini juga menyarankan agar lebih banyak mengadakan studi mengenai *treatment* yang tepat bagi pecandu gim daring dengan sampel yang lebih besar dan situasi yang lebih terkontrol, di samping perlu dilakukan pembandingan dengan beragam bentuk *treatment* lain agar didapatkan informasi mengenai mana yang paling efektif.

Hingga saat ini belum ada diagnosis resmi yang memaparkan mengenai kriteria dari seorang pecandu gim daring, bahkan penggunaan istilah kecanduan gim daring pun bagi sebagian kalangan peneliti masih dianggap kurang tepat dan menjadi perdebatan. Di pihak lain, kita perlu berhati-hati dalam menentukan apakah kecanduan gim termasuk dalam gangguan psikiatrik atau tidak (Petry, 2011). Untuk itu diperlukan banyak penelitian ilmiah lebih lanjut (termasuk studi eksperimental lapangan maupun laboratorium) mengenai gim dan kecanduan internet yang dapat dipergunakan sebagai bahan rekomendasi dan konsensus dari para ahli untuk menentukan kriteria diagnosis yang resmi dan norma tingkat kecanduan yang baku lintas negara.

Pada tingkat makro-kebijakan, Park dan Ahn (2010) menyajikan fakta kepada kita bahwa supaya pembatasan bermain gim daring yang eksekutif menjadi efektif, maka perlu dilengkapi dengan sistem yang mengimplementasikan kebijakan perpajakan dan rabat yang sesuai. Di samping itu, Van Rooij, Meerkerk, Schoenmakers, Griffiths, dan Van de Mheen (2010) menyarankan agar para penerbit gim daring (*game publishers*) melalui program tanggung jawab sosial (*social responsibility*)-nya menyediakan layanan pesan peringatan tentang potensi kecanduan di dalam visualisasi gim (*loading screen*)-nya, serta layanan kontak proaktif dan rujukan (*referral*) bagi pelanggan gim daring yang berdasarkan rekam jejak pemain di *server* telah bermain secara berlebihan.

Akhirnya, pemaknaan fenomenologis oleh remaja pecandu video gim daring terhadap pengalaman adiktifnya sendiri juga dapat digali dengan pendekatan kualitatif untuk melengkapi pendekatan kuantitatif penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Ade (2011). Kecanduan Game Online, Pemuda Diamuk Massa. [<http://www.kabar6.com/tangerang-rama/tangerang-selatan/1658-kecanduan-game-online-pemuda-diamuk-massa.html>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Baker, Ö.B., Bugay, A. (2011). "Mediator and Moderator Role of Loneliness in the Relationship Between Peer Victimization and Depressive Symptoms." *Australian Journal of Guidance and Counselling*, Vol. 21, No. 2, pp. 175-185.
- Baron, R.A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. Jilid 2, Edisi ke-10. (R. Juwita, dkk., Penerj.). Erlangga, Jakarta.
- Bayu. (2011). Sering Bolos, Pakai Uang Jajan Hingga Mencuri. [<http://www.sapos.co.id/index.php/berita/detail/Rubrik/9/15468>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Beck, A.T. (1983). "Cognitive Therapy of Depression: New Perspectives," in: Clayton, P.J., & Barrett, J.E. (Eds.). *Treatment of Depression: Old Controversies and New Approaches*. pp. 265-290. Raven Press, New York.
- Charlton, J. P., & Danforth, I.D.W. (2010). "Validating the Distinction between Computer Addiction and Engagement: Online Game Playing and Personality." *Behaviour & Information Technology*, Vol. 29, No. 6, pp. 601-613.
- De Jong Gierveld, J., & Van Tilburg, T. (2006). "A Six-Item Scale for Overall, Emotional and Social Loneliness: Confirmatory Tests on Survey Data." *Research on Aging*, Vol. 28, pp. 582-598.
- Firman. (2011). Remaja Korea Tewas Setelah 12 Jam Main Game. [<http://www.tempo.co/read/news/2011/01/03/072303448/Remaja-Korea-Tewas-Setelah-12-Jam-Main-Game>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Griffiths, M.D. (2010). "The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence." *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 8, pp. 119-125.
- Hurlock, E.B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi ke-5. (Istiwidayanti & Soedjarwo, Penerj.). Jakarta: Erlangga.
- Kupersmidt, J.B., Buchele, K.S., Voegler, M.E., & Sedikides, C. (1996). "Social Self-discrepancy: A Theory Relating Peer Relations Problems and School Maladjustment," in: Juvonen, J., & Wentzel, K.R. (Eds.). *Social Motivation: Understanding Children's School Maladjustment*. Cambridge University Press, New York.
- Kurniawan. T. (2011). Gila Game Online, ABG Asal Cipinang Tewas di Warnet. [<http://news.okezone.com/read/2011/12/05/338/>]

- 538005/gila-game-online-abg-asal-cipinang-tewas-di-warnet] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). "Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents." *Media Psychology*, Vol 12, pp. 77-95.
- Medical Dictionary. (2011). [<http://medical-dictionary.thefreedictionary.com/addiction>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Meira. (2011). Jumlah Gamer Online Indonesia Terus Bertumbuh. [<http://sesuatu.net/2011/jumlah-gamer-online-indonesia-terus-bertambah.html>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Nelson, D.R., Hammen, C., Daley, S.E., Burge, D., & Davila, J. (2001). "Sociotropic and Autonomous Personality Styles: Contributions to Chronic Life Stress." *Cognitive Therapy and Research*, Vol. 25, No. 1, pp. 61-76.
- O'Brien, C. (2011). "Depression, cause or consequence of pathological gambling and its implications for treatment." *Counselling Psychology Review*, Vol. 26, No. 1, pp. 53-61.
- Park, B. W., & Ahn, J. H. (2010). "Policy Analysis for Online Game Addiction Problems." *System Dynamics Review*, Vol. 26, No. 2, pp. 117-138.
- Park, H.S., Kim S.H., Bang, S.A., Yoon, E.J., Cho, S.S., & Kim, S.E. (2010). "Altered Regional Cerebral Glucose Metabolism in Internet Game Overusers: A 18F-Fluorodeoxyglucose Positron Emission Tomography Study." *CNS Spectrums*, Vol. 15, No. 3, pp. 159-66.
- Peele, S. 2007. *Addiction-proof Your Child: A Realistic Approach to Preventing Drug, Alcohol, and Other Dependencies*. Three Rivers Press, New York.
- Petry, N. M. (2011). "Commentary on Van Rooij et al.: Gaming addiction - A Psychiatric Disorder or Not?" *Addiction*, Vol. 106, pp. 213-214.
- Price, L. H. (Ed.). (2011). "Bupropion effective for treating excessive online gaming and comorbid depression." *Brown University Psychopharmacology Update*, Vol. 22, No. 7, pp. 1-7.
- Purnama, D.A. (2010, Maret). "Adiksi Sebagai Penyakit Otak." *MerPsy*, Vol. 1, No. 2, pp. 169-174.
- Santoso, M.D. (2008). *Hubungan Antara Penerimaan Peer Group Dengan Prestasi Akademik Pada Siswa Program Akselerasi*. Skripsi, tidak diterbitkan. Universitas Indonesia, Depok.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Edisi ke-6. (S. B. Adelar & S. Saragih, Penerj.). Erlangga, Jakarta.
- Seay, A.F. (2006). *Project Massive: The Social and Psychological Impact of Online Gaming*. Disertasi, tidak diterbitkan. Carnegie Mellon University, Pennsylvania.
- Seay, A.F., & Kraut, R.E. (2007). *Project Massive: Self-regulation and Problematic Use of Online Gaming*. CHI Proceedings, San Jose, CA.
- Seniati, L. (2009). Path Analysis dan Structural Equation Model. [<http://staff.ui.ac.id/internal/131998622/material/PATHANALYSIS.pdf>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Smahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). "Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character." *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 11, No. 6, pp. 715-718.
- Thalemann, R., Wölfling, K., & Grüsser, S.M. (2010). "Specific Cue Reactivity on Computer Game-related Cues in Excessive Gamers." *Behavioral Neuroscience*, Vol. 121, No. 3, pp. 614-618.
- Van Rooij, A.J. (2011). *Online Video Game Addiction: Exploring A New Phenomenon*. Disertasi, tidak diterbitkan. Erasmus University Rotterdam, The Netherlands.
- Van Rooij, A.J., Meerkerk, G.J., Schoenmakers, T.M., Griffiths, M., & Van de Mheen, D. (2010). "Video Game Addiction and Social Responsibility." *Addiction Research and Theory*, Vol. 18, No. 5, pp. 489-493.
- Virdhani, M.H. (2011). Pamit ke Warnet, Bocah Ini Enggak Pulang-pulang. [<http://music.okezone.com/read/2011/10/02/338/509705/pamit-ke-warnet-bocah-ini-enggak-pulang-pulang>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Wan, C.S., & Chiou, W.B. (2006a). "Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents." *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 9, No. 3, pp. 317-324.
- , (2006b). "Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan." *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 9, No. 6, pp. 317-324.
- , (2011). The Online Games Attack! [<http://koran-jakarta.com/index.php/detail/view01/77553>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Weinstein, A.M. (2010). "Computer and Video Game Addiction: A Comparison Between Game Users and Non-game Users." *The Ameri-*

- can Journal of Drug and Alcohol Abuse*, Vol. 36, No. 5, pp. 268-76.
- Yee, N. (2002, October). Ariadne: Understanding MMORPG Addiction. [<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Yee, N. (2006). The Psychology Of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. [<http://vhil.stanford.edu/pubs/2006/yee-psychology-mmorpg.pdf>] diunduh pada 5 Februari 2012.
- Young, K.S. (1996). "Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder." *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 1, No. 3, pp. 237-244.
- Young, K.S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents." *The American Journal of Family Therapy* vol. 37, pp. 355-372.