

**Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku  
Gangguan Kecanduan Game Online di Desa  
Batu Horpak Kabupaten Tapanuli  
Selatan Tahun 2022**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh :**

**Rotua Natalia  
NIM. 20031021**



**PROGRAM STUDI  
ILMU KESEHATAN MASYARAKAT PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN  
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN  
2022**

**Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku  
Gangguan Kecanduan Game Online di Desa  
Batu Horpak Kabupaten Tapanuli  
Selatan Tahun 2022**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat

**Oleh :**

**Rotua Natalia  
NIM. 20031021**



**PROGRAM STUDI  
ILMU KESEHATAN MASYARAKAT PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN  
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN  
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

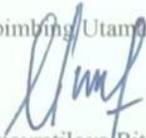
(SKRIPSI)

**FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN  
PERILAKU GANGGUAN MEROKOK DI DESA  
BATU HORPAK KABUPATEN TAPANULI  
SELATAN TAHUN 2022**

Skripsi ini telah disetujui untuk diseminarkan dihadapan  
tim Penguji Program Studi  
Ilmu Kesehatan Masyarakat Program Sarjana  
Universitas Aafa Royhan di Kota Padangsidempuan

Padangsidempuan, September 2022

Pembimbing Utama



Nefonavrtilova Ritonga, M.KM

Pembimbing Pendamping



Dr. Anto, S.KM, M.Kes, MM

Ketua Program Studi  
Ilmu Kesehatan Masyarakat  
Program Sarjana



Nurul Hidayah Nasution, M.KM

Dekan Fakultas Kesehatan



Arinil Hidayah, M.Kes

## **SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Sayayang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rotua Natalia

Nim : 20031021

Program Studi : Ilmu Kesehatan Masyarakat Program Sarjana

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022” benar bebas dari plagiat, dan apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidempuan, September 2022

Penulis

Rotua Natalia

## **IDENTITAS PENULIS**

Nama : Rotua Natalia  
NIM : 20031021  
Tempat/TglLahir : TebingTinggi/ 12 Desember 1973  
JenisKelamin : Perempuan  
Alamat : Jl.H. Dahlan Siregar, AekBayur, Kec. Padangsidempuan  
Batunadua, Kota Padangsidempuan.

RiwayatPendidikan :

1. SD Negeri 163092 TebingTinggi : Lulus Tahun 1987
2. SMP Negeri 2 TebingTinggi : Lulus Tahun 1990
3. SPK TebingTinggi : Lulus Tahun 1993
4. Prog. Pendidikan kebidanan Tebingtinggi : Lulus Tahun 1994
5. D3 Kebidanan Poltekkes Kemenkes Medan : Lulus Tahun 2019

**PROGRAM STUDI**  
**ILMU KESEHATAN MASYARAKAT PROGRAM SARJANA**  
**UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN**

**Laporan Penelitian, September 2022**

**Rotua Natalia**

**Faktor- Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022**

**Abstrak**

Kecanduan Game online merupakan suatu sub bagian dari kecanduan bermain game online karena game online merupakan salah satu aktifitas yang dapat dilakukan secara online/internet. Kecanduan bermain game online adalah suatu kondisi dimana pengguna game online secara bertahap mengembangkan kebiasaan memainkan game online tersebut. Jenis Penelitian Kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian deskriptif korelasional dengan menggunakan pendekatan Cross sectional. Populasi adalah jumlah keseluruhan dari subjek atau objek yang diamati oleh penelitian dengan jumlah 92 Responden. Teknik sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel 52 Responden. Hasil analisis Chisquare didapatkan  $P = 0,00$  sehingga  $< 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada Hubungan antara faktor-faktor seperti aktifitas Fisik, Perhatian, Pemantauan dan Kepedulian. Saran diharapkan mampu membuat jadwal kegiatan harian, mulai dari bangun tidur, jadwal sholat, sekolah dan jadwal kegiatan dirumah.

**Kata Kunci : Perilaku, Kecanduan Game Online**

**Daftar pustaka : 21 ( 2011-2019)**

**NURSE PROGRAM OF HEALTH FACULTY  
AT AUFA ROYHAN UNIVERSITY IN PADANGSIDIMPUAN**

**Research's Report, Sept 2022**

**Rotua Natalia**

**Factors Associated with Online Game Addiction Disorder Behavior in Batu Horpak Village, South Tapanuli Regency in 2022**

**Abstract**

Online game addiction is a sub-section of online game addiction because online games are one of the activities that can be done online/internet. Addiction to playing online games is a condition where online game users gradually develop the habit of playing these online games. This type of research is quantitative by using a descriptive correlational research design using a cross sectional approach. The population is the total number of subjects or objects observed by the study with a total of 92 respondents. The sampling technique used purposive sampling with a sample of 52 respondents. The results of Chisquare analysis obtained  $P = 0.00$  so  $<0.05$  which indicates that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted which means there is a relationship between factors such as physical activity, attention, monitoring and care. Suggestions are expected to be able to make a schedule of daily activities, starting from waking up, prayer schedules, school and schedule activities at home.

**Keywords** : Behavior, Online Game Addiction

**Bibliography** : 21 ( 2011-2019)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022**” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk wisuda pada Program Sarjana Ilmu Kesehatan Masyarakat.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Arinil Hidayah, M.Kes, selaku Dekan Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidempuan.
2. Ibu Nurul Hidayah Nasution, SKM, M.KM, selaku Ketua Prodi Ilmu Kesehatan Masyarakat Program Sarjana Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidempuan.
3. Ibu Nefonafartilova Ritonga, M.KM., selaku Dosen Pembimbing Utama atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Bapak Dr.Anto, M.Kes., M.M, Selaku Dosen Pendamping atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Ibu Delfi Ramadhini, S.KM, M.Biomed, Selaku Ketua Penguji atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
6. Bapak Soleman Jufri, M.Sc, Selaku Anggota Penguji atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
7. Kepada Suami dan Anak-anak saya Atas Do'a, Motivasi dan Segala Kasih Sayang Yang tercurah Selama ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Wassalamua'laikum Wr.Wb

Padangsidempuan , September 2022

Rotua Natalia

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR SKEMA.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Umum .....	4
1.3.2 Tujuan Khusus .....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Pengertian kecanduan .....	6
2.2 Perilaku Kecanduan Bermain Game Online .....	7
2.3 Aspek-aspek kecanduan Game Online .....	7
2.4 Game-Online.....	11
2.4.1 Pengertian Game-Online.....	11
2.4.2 Sejarah Game Online .....	13
2.4.3 Jenis-Jenis Game-Online.....	15
2.4.4 Dampak Game-Online .....	17
2.4.5. Karakteristik Gamers Pada Game-Online .....	20
2.4.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online.....	21
2.5 Perilaku.....	24
2.5.1. Pengertian Perilaku .....	24
2.5.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku .....	26
2.5.3 Ruang Lingkup Perilaku .....	27
2.5.4 Pengukuran Perilaku .....	28

2.6 Dampak Game Online Terhadap Kesehatan .....	29
2.6.1 Aktivitas Otak .....	29
2.7 Kerangka Konsep .....	30
2.8 Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	31
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian .....	31
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	31
3.2.2 Waktu Penelitian .....	31
3.3 Populasi dan Sampel .....	32
3.3.1 Populasi .....	32
3.3.2 Sampel .....	32
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	32
3.4.1 Data Primer .....	32
3.4.2 Data Sekuder .....	32
3.5 Instrumen Penelitian .....	33
3.6 Definisi Operasional .....	33
3.7 Metode Pengolahan dan Penyajian Data .....	34
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Letak Geografis dan Demografis Tempat Penelitian .....	36
4.2 Karakteristik Responden .....	36
4.2.1 Karakter Responden Gangguan Kecanduan Game Online Berdasarkan Umur ..	36
4.2.2 Karakter Responden Karakter Responden Gangguan Kecanduan Game Online Berdasarkan Jenis Kelamin .....	36
4.3 Analisis Univariat .....	37
4.3.1 Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online .....	37
4.3.2 Perilaku Aktifitas Fisik .....	37
4.3.3 Perilaku Perhatian .....	38
4.3.4 Perilaku Kepedulian .....	38
4.3.5 Perilaku Pemantauan .....	38
<b>BAB 5 PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>

5.1 Hubungan Aktifitas Fisik dengan Gangguan Kecanduan Game Online.....	40
5.2 Hubungan Perhatian dengan Gangguan Kecanduan Game Online.....	40
5.3 Hubungan Kepedulian dengan Gangguan Kecanduan Game Online.....	41
5.4 Hubungan Pemantauan dengan Gangguan Kecanduan Game Online.....	42
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
6.1 Kesimpulan.....	43
6.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	45

## **DAFTAR SKEMA**

Skema 1. Kerangka Konsep.....	30
Skema 2. Defenisi Operasional.....	33

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.2.1 Berdasarkan Umur.....	36
Tabel 4.2.2 Berdasarkan Jenis Kelamin.....	36
Tabel 4.3.1 Berdasarkan Perilaku Gangguan Kecanduan.....	37
Tabel 4.3.2 Berdasarkan Perilaku Kurang Kegiatan.....	37
Tabel 4.3.3 Perilaku Kurang Kontrol.....	38
Tabel 4.3.4 Perilaku Kurang Perhatian.....	38
Tabel 4.4.5 Perilaku Kurang Tidak Peduli.....	38
Tabel 4.4.1 kurang kegiatan dengan Gangguan Kecanduan Game Online.....	39
Tabel 4.4.2 kurang kontrol dengan Gangguan Kecanduan Game Online.....	40
Tabel 4.4.3 kurang perhatian dengan Gangguan Kecanduan Game Online.....	41
Tabel 4.4.4 kurang tidak peduli dengan Gangguan Kecanduan Game Online.....	42

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Survei Pendahuluan
- Lampiran 2 Surat izin penelitian dari instansi
- Lampiran 4 Surat Pernyataan Selesai Penelitian
- Lampiran 5 Surat Kebenaran dan Keabsahan Data
- Lampiran 6 Berita acara telah Selesai Revisi Proposal/hasil Penelitian yang disetujui oleh Kedua Pembimbing dan Kedua Penguji.
- Lampiran 7 Master Tabel Penelitian
- Lampiran 8 Output Hasil Penelitian
- Lampiran 9 Lembar Konsultasi Proposal
- Lampiran 10 Lembar Konsultasi Skripsi

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih akan mempengaruhi proses perkembangan individu dalam semua aspek. Sejalan dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan semakin berkembang dan beragam jenisnya. Perkembangan kemajuan teknologi ditandai dengan munculnya jenis permainan audio visual dan komputer elektrik, seperti game online. Game online adalah permainan berbasis internet yang memungkinkan para pemain untuk melakukan kontak dengan pemain lainya meskipun tidak berada ditempat yang sama, dengan menggunakan fasilitas chatting yang disediakan oleh game online. Dasar pada permainan game online ini bisa dimainkan dengan siapa saja dan dimana saja apabila menggunakan fasilitas internet. (L, 2017)

Kelainan refraksi biasa disebabkan oleh adanya faktor kebiasaan membaca terlalu dekat sehingga menyebabkan kelelahan pada mata (astenopia) dan radiasi cahaya yang berlebihan yang diterima mata, di antaranya adalah radiasi cahaya komputer dan televisi. Pada gangguan yang disebabkan komputer, hal ini akan menyebabkan terjadinya Computer Vision Syndrome (CVS). Situasi tersebut menyebabkan otot yang membuat akomodasi pada mata akan bekerja semua. (Purnama A. , 2013)

Berdasarkan data survei di Indonesia setiap tahun jumlah pemain game terus menerus bertambah, bahkan saat ini indonesia mengalami pertumbuhan

pemain game hingga 33 % setiap tahunnya, terdapat 30 juta pengguna game online di tahun 2012 , 62 juta pengguna game online di tahun 2013 menjadi 74,57 dan sampai tahun 2015 jumlah pengguna game online di Indonesia menembus seratus juta jiwa dengan rata-rata umur pengguna anantara 17 tahun hingga 40 tahun. Kecanduan pada game online merupakan suatu hal yang masih kontroversi, namun beberapa penelitian menentukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut adalah sebanyak 64,45 % remaja laki-laki dan 47% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap game online sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut adalah sebanyak 64,45 % remaja laki-laki dan 47% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap game online sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25 % remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online mencoba berhenti main namun tidak berhasil . Salah satu tujuan atau motif dari penggunaan game online adalah sebagai hiburan. (L, 2017)

Berdasarkan data survei di Jamin Ginting Padang Bulan Medan, bahwa anak sekolah dasar dengan usia berkisar antara 10-18 tahun setiap hari selalu bermain game online. Bahkan anak sekolah tersebut masih menggunakan pakaian seragam sekolah. Mereka yang bermain game online tersebut menghabiskan waktu selama 5 jam lebih didepan computer tanpa mengistirahatkan mata sejenak. Dengan fasilitas yang memadai membuat mereka tanpa hentinya bermain game online

sehingga mengakibatkan mata mereka yang Lelah akibat berhadapan langsung didepan computer. (Ashar,2013).

Saat ini masih tampak kurangnya perhatian di beberapa daerah di Indonesia mengenai masalah kelainan refraksi khususnya pada anak. Hal ini terbukti dengan adanya program pemeriksaan kesehatan anak sekolah dasar yang lebih difokuskan pada kesehatan gigi dan mulut, padahal lingkungan sekolah menjadi salah satu pemicu terjadinya penurunan ketajaman penglihatan pada anak, seperti sarana prasarana sekolah yang tidak ergonomis saat proses belajar mengajar. (Purnama A. K., 2013)

Kecanduan internet, televisi, dan/atau pekerjaan, misalnya, semua dapat muncul ketika seseorang memiliki sentimen yang begitu kuat tentang sesuatu sehingga dia akan berusaha keras untuk mencapainya. Kecanduan internet, juga dikenal sebagai Internet Addictive Disorder, adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Kecanduan game online adalah salah satu contohnya. Kecanduan game komputer adalah salah satu dari banyak cara kecanduan internet memanasikan dirinya (terlalu banyak bermain game komputer). Bermain game online adalah hobi umum yang dapat menyebabkan kecanduan serius.(Suharmini, 2017)

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual . Game online dimasa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah. (Purnama A. K., 2013)

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan 12 Januari 2022 pada Remaja di Desa Batu Horpak yang bermain game online dengan melakukan wawancara, didapatkan hasil bahwa 17 remaja mengatakan frekuensi bermain game online dalam sehari lebih dari 4 jam. remaja memiliki keluhan kelelahan mata dengan gejala mata merah, mata gatal, dan mata berair. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil atau uraian latar belakang di atas maka yang menjadi permasalahan penelitian adalah : “Apakah ada Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui “Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022”

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi tingkat kecanduan bermain game online di Desa Batu Horpak.
2. Menganalisis pengaruh perilaku terhadap kecanduan game online di Desa Batu Horpak.

3. Mengidentifikasi Apa saja gangguan perilaku di desa Batu Horpak.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Sebagai bahan masukan bagi orangtua untuk melakukan pengawasan terhadap anak dari Pengaruh perilaku gangguan kecanduan Game Online di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan.

##### **1.4.2 Manfaat Teoritis**

1. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan peneliti dalam menganalisis suatu masalah yang diteliti yaitu Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online.
2. Bagi Institusi dapat menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan promosi kesehatan terkait Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan acuan atau gambaran awal untuk melakukan penelitian selanjutnya sehingga dapat menghasilkan penelitian yang bermanfaat.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian kecanduan**

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. (RD, 2017)

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol yang eksekif. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain. (M, 2018)

*Addicton* adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius. Ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius tidak dihentikan.

Kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis. Ketergantungan psikologis berkembang melalui proses belajar dengan penggunaan yang berulang-ulang. Ketergantungan secara psikologis adalah keadaan individu yang merasa terdorong menggunakan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkannya. Berdasarkan uraian

di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah keadaan bergantung terhadap sesuatu dan dilakukan secara terus menerus atau berulang-ulang seperti contoh: zat alami atau zat sintetis baik secara psikologis maupun secara fisik. D, Septiawan (2019)

## **2.2 Perilaku Kecanduan Bermain Game Online**

Kecanduan Bermain Game Online merupakan satu sub bagian dari kecanduan Bermain Game Online karena Game Online merupakan salah satu aktivitas yang dapat dilakukan secara Online/Internet. Kecanduan Bermain Game Online adalah suatu kondisi dimana pengguna Game Online secara bertahap mengembangkan kebiasaan memainkan Game Online tersebut.

Seperti kecanduan lainnya, Game online telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain Game Online demi mendapatkan kesenangan. Pada saat tidak bisa bermain Game Online maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain Game Online, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, kecanduan Game Online adalah seseorang yang menghabiskan waktu untuk bermain Game Online demi mendapatkan kesenangan sehingga membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan diluar. (Santoso, 2013)

## **2.3 Aspek-aspek kecanduan Game Online**

Aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan game online, yang terdiri dari: (OD, 2019)

a. *Salience* (Arti)

Aspek dimana bermain game menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain game akan selalu terpikir dengan game online yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain game online

b. *Tolerance* (Toleransi)

*Tolerance* adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain game online. kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan game online.

c. *Mood Modification* (Modifikasi Mood)

Dimensi ini sebelumnya diberi label euphoria, mengacu pada 'buzz' atau 'tinggi' yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan-atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain game. Pemain game online akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain game online.

d. *Relapse* (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain game. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain game online berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.

e. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan-atau efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain game online akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan.

f. *Conflict* (Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupannya demi fokus pada aktivitas gamingnya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya.

g. *Problem* (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain game berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu game online dapat bersifat fisik maupun sosial. Secara fisik, pemain yang berlebihan dalam bermain game online akan mengganggu tidur dan kebutuhan lainnya, sehingga akan mengganggu kerja tubuh yang membutuhkan istirahat dan pemenuhan kebutuhan yang cukup. Pecandu juga akan mengalami masalah dengan sosial. Seperti yang disebutkan dalam aspek konflik sebelumnya. Selain itu juga permasalahan dalam kegiatan lainnya misalnya masalah pekerjaan atau perkuliahan bagi mahasiswa.

Sedangkan menurut Lee (2011) terdapat empat kriteria kecanduan bermain game online, yakni *excessive use, tolerance, withdrawal symptoms and negative repercussions*.

a. *Excessive use*

Adalah ketika bermain online game 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).

b. *Tolerance*

Adalah proses 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.

c. *Withdrawal symptoms*

Adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini berpengaruh pada fisik (seperti pusing, insomnia) atau psikologisnya (seperti mudah marah).

d. *Negative repercussions*

Adalah mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna online game 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. Dari dua teori tersebut, peneliti menggunakan teori Lemmens, Valkenburk and Peter karena uraian dari bentuk-bentuk kecanduan game online yang dikemukakan lebih spesifik, Lemmens, Valkenburk and Peter menyebutkan beberapa aspek-aspek kecanduan game online yaitu : *Salience, Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Relapse, Conflict, Problems*. Dimana pada teori Lemmens, Valkenburk and Peter juga lebih spesifik dalam hal pengertian tiap bentuknya sehingga lebih memudahkan peneliti untuk membuat aitem dalam skala.

Game-Online

### 2.4.1. Pengertian Game-Online

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti “permainan”. Setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkannya saja. Pengertian luas permainan game berarti “hiburan”. Permainan game juga merujuk pada pengertian sebagai “*kelincahan intelektual*” (*intellectual playability*). Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. (Sidabutar, 2015)

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer sebagai mediana. Adapun dalam kamus Wikipedia, game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak saling mengenal. (Sidabutar, 2015)

Game online atau sering disebut “*Online Games*” merupakan sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan internet. Permainan game-online (permainan daring) biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online. Dapat juga diakses langsung melalui

sistemnya yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. (Sidabutar, 2015)

#### **2.4.2 Sejarah Game Online**

Perkembangan game-online sendiri tidak terlepas dari kemajuan perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Hadirnya game-online pada awalnya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Awal muncul pertama kalinya pada tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game tersebut. Kemudian muncul komputer dengan kemampuan berskala menengah sehingga pemain bertambah dan tidak harus berada di ruangan yang sama (*multiplayer games*). (Sidabutar, 2015)

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas *Local Area Network* (LAN) saja tetapi sudah mencakup *Wide Area Network* (WAN) dan menjadi internet. Game-online pertama kali yang muncul adalah seperti game game simulation perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer. Kemudian seiring berjalannya waktu dan berkembang pengetahuan manusia akhirnya terinspirasi games yang lain muncul dan berkembang pesat sampai sekarang. Game-online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer dan internet sebagai medianya. Game-online cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam didepan komputer dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan batin. Pada awalnya game-online dikenal dengan nama “Game jaringan” dalam hal ini personal computer (PC)

dihubungkan satu sama lain dan boleh langsung dapat memulai bermain game sepuasnya. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi game, maka game jaringan pun mulai tersisih dan berhasil tersingkir dengan hadirnya game online. Perkembangan game-online yang sangat pesat dan menjamur di beberapa kota, baik kota besar maupun kecil, hingga ke beberapa pelosok daerah yang membuat para gamers (sebutan untuk pemain game-online) tersebut lebih mudah untuk menjangkaunya. Pada akhirnya games pun menjadi suatu kebutuhan. Para gamers mampu duduk berlama-lama bertahan tanpa menginginkan suatu gangguan yang akan mengganggu atau memecahkan konsentrasinya dalam permainan game-online tersebut. (Sidabutar, 2015)

Perbedaan antara jaringan game dengan game-online hampir tidak ada namun yang menjadi pembedanya adalah dengan game-online pengguna tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelahnya tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang yang berada di lokasi lain, bahkan hingga antar benua. Game-online saat ini, sudah menjadi aktivitas sosial karena sudah menyediakan fitur 'komunitas online' dimana game semacam ini biasanya lebih diminati karena dirasa lebih menantang serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain dan kepuasan lainnya. (Sidabutar, 2015)

Website game tentu tidak asing lagi bagi para penggemar game. Game jenis MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*). Didalam games ini ada terdapat banyak ribuan pemain untuk bermain di waktu yang sama. Jenis-jenis MMOG adalah terdiri tiga jenis. Pertama jenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) terdiri dari: *Ragnarok*, *Seal*. Kedua, MMORTS

(*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) terdiri dari: *WarCraft, DotA, Seal*. Ketiga, MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) terdiri dari: *Counterstrike, rising force, dan perfect wars*. (Sidabutar, 2015).

### 2.4.3 Jenis-Jenis Game-Online

Game-online dibagi menjadi beberapa jenis: (Y, 2011)

#### 1. *Massively Multiplayer Online first-person shooter games (MMPOFPS)*

Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Didalam permainan ini gamers mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam tingkat reflex atau spontan. Contoh permainan jenis ini antara lain: *Counter Strike, Call of Duty, Point blank, Quake, Blood, Unreal*.

#### 2. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*

Sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah kekolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari jenis permainan *In The Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar, Final Fantasy, DoTA*.

#### 3. *Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games (MMORTS)*

Permainan dalam jenis menekankan kepada kehebatan strategi para pemainnya. Permainan memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Jenis RTS, tema

permainan bisa berupa sejarah (misalnya *seri Age Of Empires*), Fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

#### 4. *Cross-Platform Online Play*

Jenis permainan yang merupakan secara online dengan perangkat yang berbeda. Game ini dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need or speed undercover* dan dari komputer yang dilengkapi dengan jaringan terbuka seperti PC maupun Xbox 360 (xbox 360 merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

#### 5. *Massively Multiplayer Online Gamers (MMOG)*

Pemain dalam permainan jenis ini bermain dalam dunia yang berskala besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya di dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti :

- a. MMOGRPG (*massively multiplayer online role –playing game*)
- b. MMORTS (*massively multiplayer online real-time strategy*)
- c. MMOFPS (*massively multiplayer online person first-person shooter*)
- d. MMOSG (*massively multiplayer online sosial game*)

#### 6. *Simulation Games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *lifesimulation*

*games, construction and management simulation games, dan vechile simulation.* Pada *life simulation games*, pemain akan bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan yang nyata, namun dalam ranah virtuale seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Jenis permainan seperti ini harus dimainkan setiap saat selayaknya kehidupan nyata atau apabila tidak akan mengalami kekalahan atau kenaikan level yang tidak pernah ada.

#### *7. Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *mozilla firefox, opera, atau internet eksplorer*. Sebuah permainan online sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui *hyper text markup language* (HTML) dan teknologi scripting HTML (*JavaScrip, asp, php, MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis website seperti flash dan java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*flash games*" atau "*java games*" yang menjadi sangat populer saat ini. Browser games yang baru menggunakan teknologi web dimana dalam hal ini yang digunakan adalah interaksi multiplayer (komunikasi dengan banyak orang). (Sidabutar, 2015)

### **2.4.4 Dampak Game-Online**

#### **1. Dampak Positif**

Game-online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Namun terdapat beberapa pakar psikolog menjelaskan bahwa game juga sebenarnya dapat memberikan manfaat yang bersifat positif. Beberapa

sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain game online. Bermain game-online memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilan yang dimaksud adalah seperti:

- a. Pemecahan masalah dan logika.
- b. Perhatian dan motivasi yang lebih.
- c. Koordinasi tangan, mata, motorik dan kemampuan spasial. Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, dimana ia menuju, kecepatan mereka, dimana senjata yang ditujukan, jika tembakan menghancurkan musuh terkena, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata, tangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses.
- d. Mengajar remaja pada sumber daya dan manajemen keterampilan. Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata. Skill ini diasah dalam permainan strategi seperti pada games.
- e. Multitasking, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan. Contohnya, dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga

sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik.

f. Membuat analisa dan keputusan yang cepat.

g. Berfikir secara mendalam.

h. Penalaran induktif dan pengujian hipotesis. Contoh, seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Jika salah satu tidak bekerja, mereka mengubah hipotesis dan mencoba salah satu berikutnya.

i. Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain. Banyak permainan yang dimainkan online dan melibatkan kerjasama dengan pemain online lainnya untuk menang. Kekompakan kerja sama dalam tim adalah kunci untuk dapat gelar sebagai pemenang dalam permainan antar tim.

j. Simulasi, dunia nyata keterampilan. Simulasi yang paling terkenal adalah simulator penerbangan, yang mencoba untuk meniru realitas pesawat. Semua variabel, termasuk kecepatan udara, sudut sayap, altimeter, dan lain sebagainya, akan ditampilkan kepada pemain, juga sebagai representasi visual dari dunia, dan diperbarui secara real time.

## **2. Dampak Negatif**

Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan. Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif diantaranya:

a. Memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, perilaku, dan penurunan prososial.

- b. Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, juga bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.
- c. Beberapa game mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan.
- d. Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- e. Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain game, prestasi sekolahnya juga makin memburuk.
- f. Game juga dapat memiliki efek pada kesehatan yang merugikan bagi beberapa penggunanya atau pemain, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf mata, jantung, gangguan pendengaran akibat mendengar suara keras dan kencang, dan penyakit lainnya yang rentan diderita penggunanya. Safitri, S (2015)

#### **2.4.5. Karakteristik Gamers Pada Game-Online.**

Secara umum yang termasuk kepada karakteristik gamers adalah sebagai berikut:

##### *1. Casual gamers*

Casual gamer cenderung main game dalam genre apapun, yang *game play*-nya mudah. Berdasarkan dari segi waktu mereka biasanya tidak terlalu banyak nge-game. Para casual gamer lebih peduli pada *chit chat* dan pertemanan karena mereka menitikberatkan pada sosialisasinya khususnya game online. Bagi mereka, bermain game hanya untuk sosialisasi saja. Keahlian bermain game mereka pun

biasa-biasa saja. Para casual gamer bisa bermain game di komputer pribadi secara online, meskipun sekarang mereka juga mulai bermain lewat konsol game dan ponsel. Mereka cenderung peduli dengan grafis. Kebanyakan casual gamers didominasi oleh perempuan.

### 2. *Hardcore gamer*

Para hardcore gamer cenderung lebih banyak konotasi negatif daripada positifnya. Mereka bisa bermain game sampai berjam-jam. Dinamakan hardcore karena mereka menjadikan game sebagai segala-galanya dan hobi paling utama. Mereka bisa juga sampai ikut kompetisi, sering bersaing dalam turnamen yang terorganisir dan bertarung dengan mengeluarkan uang sebagai hadiah yang dicapai atas kemenangan. Ketika ada waktu luang, yang mereka pikirkan adalah pasti ingin langsung bermain game. Para hardcore gamer umumnya tidak peduli dengan tampilan grafis, yang penting gameplay-nya terlihat bagus. Mereka biasanya punya segala jenis konsol game dari yang jaman dulu hingga yang terbaru.

### 3. *True Gamers*

Mereka ini adalah gamers yang punya tingkat kedewasaan paling tinggi. *Skill* bermain game-nya dibawah hardcore, tetapi mereka bisa bersosialisasi. Mereka bermain game karena memang ingin semata bermain saja. Bermain game bagi mereka adalah having fun, mereka juga tidak pernah memilih-milih genre games-nya (Sidabutar, 2015)

#### **2.4.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online (Young, 2017)

di antaranya :

a. Faktor kecanduan ditinjau dari game

1. Permainan jenis game online berkaitan dengan bentuk kompetisi dengan yang lain, komunikasi sosial secara online, sistem tugas, reward, dan umpan balik pada game ini, membuat para game aktif memainkan game tersebut.
2. Game merupakan tempat dimana para pemain bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata.
3. Permainan game online sebagian disebabkan oleh dimensi sosial, yang mana menghilangkan *stereotype* pemain mengenai rasa kesepian yang dialaminya, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan.

b. Faktor kecanduan

Ditinjau dari sisi pemain Kecanduan game online tidak hanya menekankan pada sifat game itu sendiri dan virtual yang nyata, tetapi lebih kepada para pemain. Faktor-faktor psikologi tersebut antara lain :

1. Rendahnya *self esteem* dan *self efficacy* Pada saat yang sama dapat dikatakan bahwa *self esteem* dan *self efficacy* yang positif merupakan salah satu tujuan perkembangan, yang mana berhubungan terhadap pertimbangan para pemain muda untuk bergabung dalam komunitas game, dimana hal ini lebih penting dari yang lainnya. Faktor rendahnya *self-esteem* sangat penting dalam membentuk kecanduan, hal ini ditunjukkan dari beberapa penelitian yang menunjukkan pengaruhnya secara langsung. Perbedaan persepsi pemain terhadap dirinya, ideal self, dan karakter game. Hasilnya menunjukkan bahwa penerimaan diri yang salah dari pada karakter game, dan penerimaan karakter game yang salah dari pada ideal self mereka. Perbedaan ini menunjukkan peningkatan pada tingkat depresi dan

tingkat self esteem pada umumnya. Pemain dengan self-esteem yang tinggi secara otomatis rendah kecanduannya antara pandangan terhadap dirinya sendiri dan karakter game, sebaliknya tingginya kecanduannya menunjukkan rendahnya self-esteem pada pemain. Ideal self juga menunjukkan hal yang sama, pemain yang lebih depresi dan pemain yang self esteem-nya rendah akan memandang karakter game adalah yang ideal dan mungkin akan mengalami kecenderungan melakukan penyelesaian sesuai yang diterima di dalam game dan mengalami kecenderungan untuk bertahan di dalam game.

## 2. Lingkungan virtual

Lingkungan virtual di dalam game online menunjukkan rendahnya penekanan pada self-control yang menunjukkan kesadaran pemain dalam mengekspresikan dirinya. Pemain game role-playing 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, memberi kesempatan untuk bereksperimen, dan lain-lain, tetapi sebenarnya tanpa sadar mereka termotivasi, karena bermain game memberikan kesempatan mengekspresikan dirinya dan terkadang jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online adalah adanya reward, umpan balik pada game, mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata, menghilangkan *stereotype* rasa kesepian, ketidakmampuan bersosialisasi bagi

pemain yang kecanduan, rendahnya *self esteem* dan *self efficacy*, dan lingkungan virtual. Dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu faktor kecanduan ditinjau dari game yaitu ketidakmampuan bersosialisasi bagi pemain yang kecanduan. Menurut Hurlock (Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2012) bahwa remaja juga memiliki tugas untuk membentuk dan mempertahankan relasi sosial yang bertanggung jawab. Pemenuhan tugas perkembangan remaja tersebut memerlukan keterampilan atau kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain dengan menggunakan keterampilan sosial. Dari hasil penelitian yang dilakukan Pratiwi, Andayani dan Karyanta, (2012) menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel efikasi diri akademik dan keterampilan sosial mempunyai hubungan negatif terhadap perilaku adiksi game-online sebesar 22,2% atau dapat dikatakan bahwa efikasi diri akademik dan keterampilan sosial bersama-sama mampu memberikan kontribusi terhadap perilaku kecanduan game-online sebesar 22,2%. Dari kesimpulan diatas yang akan diteliti lebih lanjut adalah faktor keterampilan sosial.

## **2.5 Perilaku**

### **2.5.1 Pengertian Perilaku**

Perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati bahkan dapat dipelajari. Perilaku tidak sama dengan sikap, sikap adalah hanya sesuatu yang lebih cenderung untuk mengadakan tindakan terhadap suatu objek dengan suatu cara yang menyatakan adanya tanda-tanda untuk senang atau tidak senang pada objek tersebut.

Perilaku dari segi biologis adalah merupakan suatu kegiatan atau aktivitas makhluk hidup yang bersangkutan, jadi perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, membaca, dan sebagainya. Bahkan kadang-kadang kegiatan manusia itu sering tidak teramati dari luar manusia itu sendiri seperti: berpikir, emosi, persepsi dan sebagainya. Berdasarkan uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Perilaku manusia adalah adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan/atau genetika.

Perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang. Definisi dalam sosiologi, perilaku dianggap sebagai sesuatu yang tidak ditujukan kepada orang lain dan oleh karenanya merupakan suatu tindakan sosial manusia yang sangat mendasar. Perilaku tidak boleh disalahartikan sebagai perilaku sosial, yang merupakan suatu tindakan dengan tingkat lebih tinggi, karena perilaku sosial adalah perilaku yang secara khusus ditujukan kepada orang lain. Penerimaan terhadap perilaku seseorang diukur relatif terhadap norma sosial dan diatur oleh berbagai kontrol sosial. Perilaku mempunyai beberapa dimensi:

- a. Fisik, dapat diamati, digambarkan dan dicatat baik frekuensi, durasi dan intensitasnya.

- b. Ruang, suatu perilaku mempunyai dampak kepada lingkungan (fisik maupun sosial) dimana perilaku itu terjadi.
- c. Waktu, suatu perilaku mempunyai kaitan dengan masa lampau maupun masa yang akan datang.

Perilaku diatur oleh prinsip dasar perilaku yang menjelaskan bahwa ada hubungan antara perilaku manusia dengan peristiwa lingkungan. Perilaku dapat bersifat *overt* artinya nampak (dapat diamati dan dicatat) dan *covert* artinya tersembunyi (hanya dapat diamati oleh orang yang melakukannya). (Sidabutar, 2015)

### **2.5.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku**

Menurut Lawrence perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor utama yaitu:

#### 1. Factor Predisposisi (*Predisposing Factors*)

Faktor yang mempermudah atau mempredisposisi terjadinya perilaku seseorang antara lain pengetahuan, sikap keyakinan, kepercayaan dan nilai-nilai tradisi.

#### 2. Faktor pendukung (*enabling factors*)

Faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas, termasuk juga dukungan sosial lainnya. Antara lain umur, status sosial, ekonomi, pendidikan, serta sumber daya lainnya.

#### 3. Faktor penguat/pendorong (*reinforcing factors*)

Faktor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku manusia misalnya dengan adanya faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama dan lainnya yang menjadi panutan. Termasuk juga disini peraturan baik dari pusat ataupun pemerintah daerah. Diantaranya adalah:

- a. Genetika.
- b. Sikap adalah suatu ukuran tingkat kesukaan seseorang terhadap perilaku tertentu.
- c. Norma sosial adalah pengaruh tekanan sosial.
- d. Kontrol perilaku pribadi adalah kepercayaan seseorang mengenai sulit tidaknya melakukan suatu perilaku. (Sidabutar, 2015)

### **2.5.3 Ruang Lingkup Perilaku**

Benjamin Bloom seorang Psikolog Pendidikan membedakan adanya tiga bidang perilaku yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemudian dalam perkembangannya, domain perilaku yang diklasifikasikan oleh Bloom dibagi menjadi tiga tingkat:

#### **1. Pengetahuan (*knowledge*)**

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indera yang dimilikinya.

#### **2. Sikap (*attitude*)**

Sikap merupakan respons tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan.

#### **3. Tindakan atau praktik (*practice*)**

Tindakan ini merujuk pada perilaku yang diekspresikan dalam bentuk tindakan, yang merupakan bentuk nyata dari pengetahuan dan sikap yang telah dimiliki. Selain itu, definisi perilaku sebagai berikut perilaku merupakan hasil hubungan antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Dibedakan dengan adanya dua bentuk tanggapan, yakni:

1. *Respondent response atau reflexive response*, ialah tanggapan yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Rangsangan yang semacam ini disebut eliciting stimuli karena menimbulkan tanggapan yang relatif tetap.
2. *Operant response atau instrumental response*, adalah tanggapan yang timbul dan berkembangnya sebagai akibat oleh rangsangan tertentu, yang disebut reinforcing stimuli atau reinforcer. Rangsangan tersebut dapat memperkuat respons yang telah dilakukan oleh organisme. Oleh sebab itu, rangsangan yang demikian itu mengikuti atau memperkuat sesuatu perilaku tertentu yang telah dilakukan (Sidabutar, 2015).

#### **2.5.4 Pengukuran Perilaku**

Pengukuran atau cara mengamati perilaku dapat dilakukan melalui dua cara yakni, pertama adalah secara langsung, yakni dengan pengamatan (observasi), dalam hal ini yang dilakukan yaitu mengamati tindakan dari subyek dalam rangka pada saat melakukan aktivitas atau menilai tindakan/sikapnya sehari-hari. Sedangkan secara tidak langsung menggunakan metode mengingat kembali (*recall*). Metode ini dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan terhadap subyek tentang apa yang telah dilakukan berhubungan dengan objek tertentu. (Sidabutar, 2015)

Sangatlah penting untuk menjaga fungsi mata tetap baik sampai tua, beberapa dokter mata menyarankan mengkonsumsi makanan yang banyak mengandung vitamin A yang baik untuk kesehatan mata. Sekitar 80% dari informasi yang kita terima berasal dari mata. Apabila mata mengalami gangguan,

## **2.6 Dampak Game Online Terhadap Kesehatan**

### **2.6.1 Aktivitas Otak**

Seorang professor dari Tokyo Nihon *University*, Akio Mori melakukan kajian mengenai dampak game pada aktivitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting. Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

Kedua, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada gamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

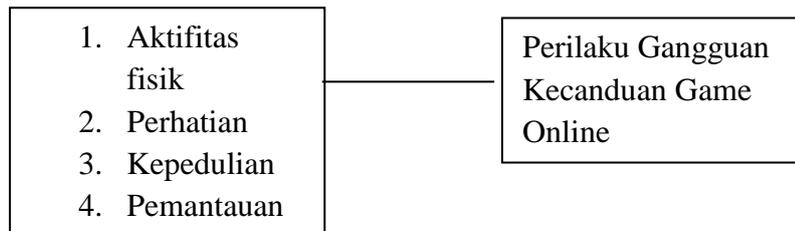
Kedua dampak yang muncul sudah pasti akan menghambat proses belajar siswa. Karena dengan adanya penurunan-penurunan pada tubuh tersebut menyebabkan gangguan dalam jangka pendek maupun panjang, tidak hanya dari psikologinya tetapi juga dari kesehatannya. Dalam buku terbitannya sendiri, Akio Mori sendiri telah menyebutkan bahwa otak pada para pemain game akan rusak secara fisikal. (Purnama A. , 2013)

## 2.7 Kerangka Konsep

### Skema 1. Kerangka Konsep

V. Independent

V. Dependent



## 2.8 Hipotesis Penelitian

1. H<sub>0</sub>: Ada Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022.
2. H<sub>a</sub>: Tidak ada Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian deskriptif korelasional dengan metode pendekatan *Cross sectional*. Pendekatan *cross sectional* ini mencoba mencari hubungan antar variabel dan subjek penelitian dikumpulkan dan diukur dalam waktu bersamaan, dengan desain penelitian analitik korelatif dengan pendekatan *Cross sectional study* untuk mengetahui bagaimana Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022 Pada saat bersamaan.

#### **3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan. Adapun alasan peneliti untuk memilih lokasi karena berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada survey awal adalah karena masih tingginya kasus kecanduan game online.

##### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Kegiatan Penelitian ini dimulai dari persiapan, seminar proposal pelaksanaan penelitian hingga seminar hasil dilaksanakan dari Januari sampai September 2022.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari subjek atau objek yang diamati oleh peneliti dengan karakteristik serta nilai atau kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sendiri untuk dipelajari dan setelahnya dapat ditarik kesimpulan.

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian atau objek yang akan diteliti . Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Remaja usia 10-18 Tahun di desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan data yang didapatkan sebanyak 92 Remaja Periode Januari-Juni Tahun 2022.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah sebagian yang di ambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan di anggap mewakili seluruh populasi. Total Sampling yaitu 52 Orang. (Sari, 2020)

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Data Primer**

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara menggunakan instrumen kuesioner yang terdiri dari beberapa item pertanyaan yang berkaitan dengan karakteristik responden yaitu : Jenis kelamin, umur, pendidikan; perilaku responden yaitu : pengetahuan, sikap dan tindakan.

#### **3.4.2 Data Sekunder**

Data sekunder diperoleh dari berapa banyak remaja di Desa Batu horpak. dalam satu hari yang bermain game online.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengetahui karakteristik responden, perilaku responden dan intensitas cahaya hp game online dengan cara menyebarkan kuesioner dan melakukan pengisian kuesioner oleh responden.

### 3.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik variabel yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut.

**Skema 2. Definisi Operasional**

No	Variabel	Defenisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
<b>Variabel Dependent</b>					
1.	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Suatu tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, system atau entitas buatan dalam hubungannya dengan dirinya dan lingkungannya secara ketergantungan.	Kuesioner	1 = Kecanduan 0 = Tidak Kecanduan	Ordinal
<b>Variabel Independent</b>					
1.	Aktifitas Fisik	Aktivitas, usaha, atau pekerjaan ataupun kurangnya suatu peristiwa atau kejadian yang pada umumnya dilakukan secara	Kuesioner	Baik Cukup Kurang	Ordinal

		terus menerus			
2.	Perhatian	Tertujunya perhatian pada seseorang	Kuesioner	Baik Cukup Kurang	Ordinal
3.	Kepedulian	Suatu tindakan peduli kepada seseorang	Kuesioner	Baik Cukup Kurang	Ordinal
4.	Pemantauan	Suatu Tindakan pemantauan kepada seseorang	Kuesioner	Baik Cukup Kurang	Ordinal

### 3.7 Metode Pengolahan dan Penyajian Data

Data yang terkumpul diedit dan diolah dengan bantuan komputer dan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Sebelum dianalisa data dioalah dahulu melalui beberapa tahapan : (A, 2017)

#### 1. *Editing* (pengeditan)

Data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner dan pengukuran diperiksa kelengkapan dan kebenarannya terlebih dahulu seperti kelengkapan pengisian, kesalahan pengisian, dan konsistensi pengisian. Setiap jawaban meliputi variabel dependen yaitu keluhan kelelahan mata dan hasil variabel independen yaitu usia, pengetahuan, sikap, istirahat mata, jumlah uang saku, dan durasi bermain game online serta hasil pengukuran dari jarak monitor.

#### 2. *Coding* (pengkodean)

Coding merupakan kegiatan merubah data berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka/bilangan berfungsi untuk mempermudah pada saat analisis data dan juga mempercepat pada saat proses entry data. Pengkodean dimulai dari bilangan 0 sampai 2 diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Jenis kelamin : 1 = laki-laki; 2 = perempuan

b. Umur : 0 = 10-12 tahun; 1 = 13-15; 2 = 16-18 tahun

Setelah dilakukan pengkodean dan kuesioner diisi oleh responden, selanjutnya melakukan proses entry data atau proses memasukkan data menggunakan komputer sesuai dengan pengkodean yang telah ditetapkan.

### 3. *Data Output*

Data yang sudah di entry disajikan dalam bentuk output untuk mengetahui data saling berhubungan atau tidak.

### 4. *Data Analyzing*

Analisa data yang digunakan melalui program komputer SPSS

## BAB 4

### HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Letak Geografis dan Demografis Tempat Penelitian

Kecamatan Tantom Angkola, Kabupaten Tapanuli Selatan memiliki Jumlah 17 (tujuh belas) desa dan satu kelurahan salah satunya Desa Batu Horpak. Dengan luas wilayah 289,14 km<sup>2</sup> yang memiliki batas-batas wilayah yang meliputi sebelah Utara dan Timur berbatasan dengan wilayah kerja Sayur Matinggi, sedangkan sebelah Selatan dan Barat berbatasan dengan wilayah kerja Kabupaten Mandailing Natal.

#### 4.2 Karakteristik Responden

##### 4.2.1 Karakter Responden Gangguan Kecanduan Game Online

###### Berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	Persentase
10-12 tahun	18	34.6
13-15 tahun	22	42.3
16-18 tahun	12	23.1
<b>Jumlah</b>	<b>52</b>	<b>100.0</b>

Tabel 4.2.1 Berdasarkan Umur

Berdasarkan Tabel 4.2.1 di atas dapat di ketahui bahwa dari 52 responden. Mayoritas Umur 13-15 Tahun sebanyak 22 Responden (42.3%), dan Minoritas Umur 16-18 Tahun sebanyak 12 Responden (12.0%).

##### 4.2.2 Karakter Responden Karakter Responden Gangguan Kecanduan Game Online Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	24	46.2
Perempuan	28	53.8
<b>Jumlah</b>	<b>52</b>	<b>100.0</b>

Tabel 4.2.2 Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan Tabel 4.2.2 diatas dapat diketahui bahwa dari 52 responden. Mayoritas Berjenis Kelamin Perempuan sebanyak 28 Responden (53,8%) dan Laki-laki sebanyak 24 Responden (46.2%)

### 4.3 Analisis Univariat

#### 4.3.1 Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online

<b>Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Kecanduan	31	59.6
Tidak Kecanduan	21	40.4
<b>Jumlah</b>	<b>52</b>	<b>100.0</b>

Tabel 4.3.1 Berdasarkan Perilaku Gangguan Kecanduan

Berdasarkan Tabel 4.3.1 di atas dapat diketahui mengenai Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online, dimana dari 52 Responden, Mayoritas Kecanduan sebanyak 31 Responden (59,6%) dan 21 Responden (40.4%) Tidak kecanduan.

#### 4.3.2 Perilaku Aktifitas Fisik

<b>Aktifitas Fisik</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Baik	15	28.8
Cukup	16	30.8
Kurang	21	40.4
<b>Jumlah</b>	<b>52</b>	<b>100.0</b>

Tabel 4.3.2 Berdasarkan Perilaku Aktifitas Fisik

Berdasarkan Tabel 4.3.2 di atas dapat diketahui mengenai Perilaku Aktifitas Fisik, dimana dari 52 Responden, Mayoritas Berprilaku Kurang sebanyak 21 Responden (40.4%) dan Minoritas Berprilaku Baik sebanyak 16 Responden (28,8%)

### 4.3.3 Perilaku Perhatian

<b>Perhatian</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Baik	15	28.8
Cukup	13	25.0
Kurang	24	46.2
<b>Jumlah</b>	<b>52</b>	<b>100.0</b>

Tabel 4.3.3 Perilaku Perhatian

Berdasarkan Tabel 4.3.4 di atas dapat diketahui mengenai Perilaku Perhatian dimana dari 52 Responden, Mayoritas Berprilaku Kurang sebanyak 24 Responden (46.2%) dan Minoritas Berprilaku Cukup sebanyak 13 Responden (25.0%)

### 4.3.4 Perilaku Kepedulian

<b>Kepedulian</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Baik	11	21.2
Cukup	18	34.6
Kurang	23	44.2
<b>Jumlah</b>	<b>52</b>	<b>100.0</b>

Tabel 4.3.4 Perilaku Kepedulian

Berdasarkan Tabel 4.3.5 di atas dapat diketahui mengenai Perilaku Kepedulian dimana dari 52 Responden, Mayoritas Berprilaku Kurang sebanyak 23 Responden (44.2%) dan Minoritas Berprilaku Baik sebanyak 11 Responden (21.2%)

### 4.3.5 Perilaku Pemantauan

<b>Pemantauan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Baik	9	17.3
Cukup	19	36.5
Kurang	24	46.2
<b>Jumlah</b>	<b>52</b>	<b>100.0</b>

Tabel 4.3.5 Pemantauan

Berdasarkan Tabel 4.3.5 di atas dapat diketahui mengenai pemantauan dimana dari 52 Responden, Mayoritas Berperilaku Kurang Sebanyak 24 Responden (46.2%) dan Minoritas Berperilaku Baik Sebanyak 9 Orang (17.3%)

## **BAB 5**

### **PEMBAHASAN**

#### **5.1 Hubungan Aktifitas Fisik dengan Gangguan Kecanduan Game Online**

Aktifitas Fisik suatu usaha atau pekerjaan yang pada umumnya dilakukan secara terus menerus dari 52 Responden terdapat 15 Responden (28.8%) Aktifitas Fisik secara Baik, 16 Responden (30.8%) Aktifitas Fisik secara cukup, dan 21 Responden (40.4%) Aktifitas Fisik secara kurang. Dengan hasil analisis *Chi-Square* didapatkan nilai  $P= 0,00$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima yang berarti ada hubungan yang bermakna antara Aktifitas Fisik dengan Gangguan kecanduan game online di desa Batu Horpak tahun 2022.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan A. Riski, (2016) yang menunjukkan ada hubungan antara Aktifitas Fisik dengan Gangguan kecanduan game online, karena jika banyak aktifitas fisik seperti mengikuti ekstrakurikuler disekolah (Volly, Basket, dll), mengikuti bimbel (bimbingan belajar) dan membantu ibu pekerjaan rumah dapat mencegah kecanduan game online.

#### **5.2 Hubungan Perhatian dengan Gangguan Kecanduan Game Online**

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu mengusai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya. dari 52 Responden terdapat 15 Responden (28.8%) Perhatian

secara Baik, 13 Responden (25.0%) Perhatian secara cukup, dan 24 Responden (46.2%) Perhatian secara kurang. Dengan hasil analisis *Chi-Square* didapatkan nilai  $P= 0,00$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima yang berarti ada hubungan yang bermakna antara perhatian dengan Gangguan kecanduan game online di desa Batu Horpak tahun 2022.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Adinda, S (2018) yang menunjukkan ada hubungan antara Perhatian dengan Gangguan kecanduan game online, karena, dengan diberikannya perhatian penuh kepada anak-anak maka perhatian tersebut tidak akan berlebih kepada game online.

### **5.3 Hubungan Kepedulian dengan Gangguan Kecanduan Game Online**

Kepedulian adalah sebuah sikap keberpihakan untuk melibatkan diri dari persoalan, keadaan atau kondisi yang terjadi disekitar .dari 52 Responden terdapat 11 Responden (21.2%) Kurang tidak peduli secara Baik 18 Responden (34.6%) Kepedulian secara cukup, dan 23 Responden (44.2%) Kepedulian secara kurang. Dengan hasil analisis *Chi-Square* didapatkan nilai  $P= 0,00$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima yang berarti ada hubungan yang bermakna antara Kepedulian dengan Gangguan kecanduan game online di desa Batu Horpak tahun 2022.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dini,K (2018) yang menunjukkan ada hubungan antara Kepedulian dengan Gangguan kecanduan game online, karena dengan kita memberikan sikap peduli

kepada anak-anak maka anak-anak tersebut akan mendengarkan semua arahan dari orangtua.

#### **5.4 Hubungan Pemantauan dengan Gangguan Kecanduan Game Online**

Pemantauan adalah kegiatan untuk melihat apakah kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan prinsip dan prosedur program atau tidak. dari 52 Responden, Mayoritas Berperilaku Kurang Sebanyak 24 Responden (46.2%) dan Minoritas Berperilaku Baik Sebanyak 9 Orang (17.3%). Dengan hasil analisis *Chi-Square* didapat kan nilai  $P = 0,00$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima yang berarti ada hubungan yang bermakna antara Pemantauan dengan Gangguan kecanduan game online di desa Batu Horpak tahun 2022.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan C, Riri (2018) yang menunjukkan ada hubungan antara Pemantauan dengan Gangguan kecanduan game online, karena dengan cara pemantauan anak-anak tidak akan kecanduan game online.

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagaiberikut:

1. Ada hubungan bermakna antara Hubungan Aktifitas Fisik dengan Gangguan Kecanduan Game Online di desa Batu Horpak Tahun 2022.
2. Ada hubungan bermakna antara Hubungan Kepedulian dengan Gangguan Kecanduan Game Online di desa Batu Horpak Tahun 2022.
3. Ada hubungan bermakna antara Hubungan Perhatian dengan Gangguan Kecanduan Game Online di desa Batu Horpak Tahun 2022.
4. Ada hubungan bermakna antara Hubungan Pemantauan dengan Gangguan Kecanduan Game Online di desa Batu Horpak Tahun 2022.

#### **6.2 Saran**

1. Bagi orang tua, Diharapkan mampu membuat jadwal kegiatan harian, mulai dari bangun tidur, jadwal solat, sekolah, dan jadwal kegiatan dirumah.
2. Bagi sekolah, Diharapkan membuat kegiatan yang positif di sekolah.
3. Bagi peneliti, selanjutnya Kecanduan game online saat ini sudah menyebar luas di kalangan anak usia sekolah, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan peelitian lebih lanjut mengenai kecanduan game online pada anak usia sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, S. (2017). *Metode Pengolahan dan Penyajian Data*. Jakarta: repo-ain.
- Anshari, M (2018) *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online di Padang Bulan, Medan* : USU.
- Ashar, T. A. (2013). Hubungan Perilaku anak remaja mengenai permainan game online dengan keluhan kelelahan mata. *Jurnalilmuperilaku FKM*, 1-8.
- Ayu, (2018). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Jorong Supanjang, Batusangkar* : IAIN.
- D, Septiawan (2019). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online*, Bogor : Stikes Bogor Husada.
- Lee (2011). *Faktor-Faktor yang menjadi kriteria kecanduan Game Online*, Bogor : Stikes Bogor Husada.
- L, D. E. (2017). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kelelahan mata pada siswa SMA NEGERI 1 Sedayu*. Yogyakarta: Universitas Alma Ata.
- M, B. (2018). *Kecanduan Remaja Bermain Internet* . Yogya: Mercubuana.
- OD, P. (2019). *Konsep adiksi Game ONLINE dan dampaknya terhadap Masalah Mental*. Yogya: Mercubuana.

Purnama, A. (2013). *Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online Dengan Kelelahan Mata Di Kelurahan Padang Bulan*. Medan : USU.

Purnama, A. K. (2013). *Hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan game online dengan keluhan Kelelahan mata dikelurahan padang bulan*. medan: FKM USU.

Rahmat (2018) *Perilaku kecanduan game online*, Medan : Poltekkes kemenkes.

RD, M. (2017). *Kecanduan Game Online (Internet)*. Yogya: Mercubuana.

Santoso, T. (2013). *Perilaku Kecanduan Game Online dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kab. Wonogiri*. Semarang : UNS.

Safitri, S (2015) *Perilaku kecanduan game online*, Medan : Poltekkes kemenkes.

Sidabutar, H. (2015). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Padang Bulan Kecamatan Medan Baru*. Medan: USU.

Smart dalam Masya & Candra, (2016) *Hubungan Perilaku agresif dengan kecanduan game online*, Medan : USU.

Y, W. (2011). Tinjauan Konseptual dan pengembangan Hipotesis. <http://e-journal.uajy.ac.id>, 1-6.

## DOKUMENTASI MASYARAKAT BATU HORPAK



Peneliti Membagikan kuesioner untuk anak usia 10-12 tahun



Peneliti Membagikan kuesioner untuk anak usia 13-15 tahun



Peneliti membagikan kuesioner untuk anak usia 16-18 tahun



Peneliti Membagikan kuesioner untuk anak usia 13-15 tahun

**Statistics**

		umur	jenis kelamin	perilaku gangguan kecanduan game online	perhatian	Pemantauan	Aktifitas Fisik	Kepeudulian
N	Valid	52	52	52	52	52	52	52
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		1.88	1.54	1.40	2.17	2.29	2.12	2.23
Std. Error of Mean		.105	.070	.069	.119	.104	.115	.109
Median		2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00
Mode		2	2	1	3	3	3	3
Std. Deviation		.758	.503	.495	.857	.750	.832	.783
Minimum		1	1	1	1	1	1	1
Maximum		3	2	2	3	3	3	3
Sum		98	80	73	113	119	110	116

**umur**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10-12 tahun	18	34.6	34.6
	13-15 tahun	22	42.3	76.9
	16-18 tahun	12	23.1	100.0
	Total	52	100.0	100.0

**jenis kelamin**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	24	46.2	46.2
	perempuan	28	53.8	100.0
	Total	52	100.0	100.0

**perilaku gangguan kecanduan game online**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kecanduan	31	59.6	59.6
	tidak kecanduan	21	40.4	100.0
	Total	52	100.0	100.0

**perhatian**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	baik	15	28.8	28.8
	cukup	13	25.0	53.8
	kurang	24	46.2	100.0
	Total	52	100.0	100.0

**pemantauan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	baik	9	17.3	17.3
	cukup	19	36.5	53.8
	kurang	24	46.2	100.0
	Total	52	100.0	100.0

**Aktifitas Fisik**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	baik	15	28.8	28.8
	cukup	16	30.8	59.6
	kurang	21	40.4	100.0
	Total	52	100.0	100.0

**Kepedulian**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	baik	11	21.2	21.2
	cukup	18	34.6	55.8
	kurang	23	44.2	100.0
	Total	52	100.0	100.0

**perhatian \* perilaku gangguan kecanduan game online Crosstabulation**

		perilaku gangguan kecanduan game online		Total	
		kecanduan	tidak kecanduan		
kurang perhatian	baik	Count	0	15	15
		Expected Count	8.9	6.1	15.0
		% within kurang perhatian	0.0%	100.0%	100.0%
		% within perilaku gangguan kecanduan game online	0.0%	71.4%	28.8%
	% of Total	0.0%	28.8%	28.8%	
	cukup	Count	7	6	13
		Expected Count	7.8	5.3	13.0
		% within kurang perhatian	53.8%	46.2%	100.0%
		% within perilaku gangguan kecanduan game online	22.6%	28.6%	25.0%
	% of Total	13.5%	11.5%	25.0%	
	kurang	Count	24	0	24
		Expected Count	14.3	9.7	24.0
% within kurang perhatian		100.0%	0.0%	100.0%	
% within perilaku gangguan kecanduan game online		77.4%	0.0%	46.2%	
% of Total	46.2%	0.0%	46.2%		
Total	Count	31	21	52	
	Expected Count	31.0	21.0	52.0	
	% within kurang perhatian	59.6%	40.4%	100.0%	

% within perilaku gangguan kecanduan game online	100.0%	100.0%	100.0%
% of Total	59.6%	40.4%	100.0%

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	38.581 <sup>a</sup>	2	.000
Likelihood Ratio	52.207	2	.000
Linear-by-Linear Association	37.781	1	.000
N of Valid Cases	52		

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5.25.

#### Pemantauan \* perilaku gangguan kecanduan game online Crosstabulation

		perilaku gangguan kecanduan game online		Total	
		kecanduan	tidak kecanduan		
Pemantauan	baik	Count	0	9	9
		Expected Count	5.4	3.6	9.0
		% within Pemantauan	0.0%	100.0%	100.0%
		% within perilaku gangguan kecanduan game online	0.0%	42.9%	17.3%
	% of Total	0.0%	17.3%	17.3%	
	cukup	Count	8	11	19
		Expected Count	11.3	7.7	19.0
		% within Pemantauan	42.1%	57.9%	100.0%
		% within perilaku gangguan kecanduan game online	25.8%	52.4%	36.5%
	% of Total	15.4%	21.2%	36.5%	
	kurang	Count	23	1	24
		Expected Count	14.3	9.7	24.0
% within Pemantauan		95.8%	4.2%	100.0%	
% within perilaku gangguan kecanduan game online		74.2%	4.8%	46.2%	

Total	% of Total	44.2%	1.9%	46.2%
	Count	31	21	52
	Expected Count	31.0	21.0	52.0
	% within Pemantauan	59.6%	40.4%	100.0%
	% within perilaku gangguan kecanduan game online	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	59.6%	40.4%	100.0%

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	28.782 <sup>a</sup>	2	.000
Likelihood Ratio	35.974	2	.000
Linear-by-Linear Association	28.077	1	.000
N of Valid Cases	52		

a. 1 cells (16.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.63.

#### Aktifitas Fisik \* perilaku gangguan kecanduan game online Crosstabulation

		perilaku gangguan kecanduan game online		Total	
		kecanduan	tidak kecanduan		
Aktifitas fisik	baik	Count	0	15	15
		Expected Count	8.9	6.1	15.0
		% within Aktifitas fisik	0.0%	100.0%	100.0%
		% within perilaku gangguan kecanduan game online	0.0%	71.4%	28.8%
		% of Total	0.0%	28.8%	28.8%
	cukup	Count	11	5	16
		Expected Count	9.5	6.5	16.0
		% within Aktifitas fisik	68.8%	31.2%	100.0%
		% within perilaku gangguan kecanduan game online	35.5%	23.8%	30.8%
		% of Total	21.2%	9.6%	30.8%
kurang	Count	20	1	21	
	Expected Count	12.5	8.5	21.0	
	% within Aktifitas fisik	95.2%	4.8%	100.0%	

Total	% within perilaku gangguan kecanduan game online	64.5%	4.8%	40.4%
	% of Total	38.5%	1.9%	40.4%
	Count	31	21	52
	Expected Count	31.0	21.0	52.0
	% within Aktifitas fisik	59.6%	40.4%	100.0%
	% within perilaku gangguan kecanduan game online	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	59.6%	40.4%	100.0%

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	33.766 <sup>a</sup>	2	.000
Likelihood Ratio	42.237	2	.000
Linear-by-Linear Association	31.119	1	.000
N of Valid Cases	52		

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 6.06.

#### indikator Kepedulian \* perilaku gangguan kecanduan game online Crosstabulation

		perilaku gangguan kecanduan game online		Total	
		kecanduan	tidak kecanduan		
Kepedulian	baik	Count	1	10	11
		Expected Count	6.6	4.4	11.0
		% within Kepedulian	9.1%	90.9%	100.0%
		% within perilaku gangguan kecanduan game online	3.2%	47.6%	21.2%
		% of Total	1.9%	19.2%	21.2%
		Count	9	9	18
cukup		Expected Count	10.7	7.3	18.0
		% within Kepedulian	50.0%	50.0%	100.0%
		% within perilaku gangguan kecanduan game online	29.0%	42.9%	34.6%
		% of Total	17.3%	17.3%	34.6%
	kurang	Count	21	2	23

Total	Expected Count	13.7	9.3	23.0
	% within Kepedulian	91.3%	8.7%	100.0%
	% within perilaku gangguan kecanduan game online	67.7%	9.5%	44.2%
	% of Total	40.4%	3.8%	44.2%
	Count	31	21	52
	Expected Count	31.0	21.0	52.0
	% within Kepedulian	59.6%	40.4%	100.0%
	% within perilaku gangguan kecanduan game online	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	59.6%	40.4%	100.0%

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	21.948 <sup>a</sup>	2	.000
Likelihood Ratio	24.907	2	.000
Linear-by-Linear Association	21.526	1	.000
N of Valid Cases	52		

a. 1 cells (16.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4.44.

## KUESIONER

### Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online di Desa Batu Horpak Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun 2022

I. No.Responden

Umur :

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Perempuan

II. Game Online

No	Pernyataan	Kecanduan	Tidak Kecanduan
1	Saya merasa kecanduan bermain Game Online <i>Point Blank</i> sehingga lupa jadwal ibadah		
2	Saya merasa kecanduan ketika bermain game online <i>Counter Strike</i> sehingga saya tidak membantu orangtua menyelesaikan pekerjaan rumah		
3	Saya merasa kecanduan ketika bermain Game Online <i>Final fantasy</i> sehingga lupa jadwal ibadah		
4	Saya merasa kecanduan ketika bermain Game Online <i>Call Of Duty</i> sehingga saya lupa belajar		
5	Saya merasa kecanduan ketika bermain game online <i>Shadow Of Angmar</i> sehingga saya lupa belajar		
6	Saya merasa kecanduan ketika bermain game online <i>DoTA</i> sehingga saya lupa belajar		
7	Saya merasa kecanduan ketika bermain game online <i>Blood</i> sehingga saya tidak membantu orangtua menyelesaikan pekerjaan rumah		
8	Saya merasa kecanduan ketika bermain game online <i>Unreal</i> sehingga saya lupa jadwal ibadah		
9	Saya merasa kecanduan ketika bermain game online <i>Warcraft</i> sehingga lupa belajar		
10	Saya merasa kecanduan ketika bermain game online <i>StarWars</i> sehingga lupa belajar		

### AKTIFITAS FISIK

No	Pernyataan	Baik	Cukup	Kurang
1	Saya membantu pekerjaan rumah mencuci pakaian			
2.	Saya selalu membaca buku diwaktu senggang saya			
3.	Saya berjalan kaki pergi ke sekolah			
4.	Saya bermain game online point blank setelah pulang sekolah			
5.	Saya pergi ke kebun setelah pulang sekolah membantu ibu saya			
6.	Saya tidak melupakan ibadah setiap hari			
7.	Saya menanam pohon didepan rumah			
8.	Saya bermain bulu tangkis			
9.	Setelah saya pulang sekolah saya bermain basket di lapangan			

### PERHATIAN

No	Pernyataan	Baik	Cukup	Kurang
1	Ibu Saya selalu mengatakan kalimat yang indah ketika memanggil saya			
2.	Orangtua Saya selalu mengajak liburan ketika hari libur			
3.	Ibu Saya selalu memberikan motivasi kepada saya			
4.	Ibu Saya menyiapkan bekal kepada saya			
5.	Ibu Saya mendengarkan curhatan saya			
6.	Ibu Saya menanyakan kabar saya			
7.	Ibu Saya memberikan fasilitas bimbingan belajar			
8.	Orangtua Saya memberikan hadiah ketika saya berprestasi			

### PEMANTAUAN

No	Pernyataan	Baik	Cukup	Kurang
1	Orangtua Memantau aktifitas belajar			
2.	Orangtua memantau jadwal ibadah			
3.	Orangtua memantau jadwal bermain			
4.	Orangtua memantau Hp			
5.	Orangtua memantau Pergaulan			

### KEPEDULIAN

No	Pernyataan	Baik	Cukup	Kurang
1	Mengadakan bakti sosial ke panti asuhan			
2.	Ketika saya sedih Orangtua dan teman saya selalu			

	menghibur			
3.	Saya suka jadi pendonor darah			
4.	Saya membuang sampah pada tempatnya			
5.	Ibu Saya mendengarkan curhatan saya			
6.	Menjenguk ketika teman sakit			
7.	Memberikan donasi sumbangan bencana alam			
8.	Mendengarkan ketika orang bercerita			

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Perhatian			Pemantauan			Aktifitas Fisik			Kepedulian		
															Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
1	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	4	40	Kurang	4	40	Kurang	7	58	Cukup	5	41	Kurang
2	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	9	75	Cukup	5	41	Kurang	7	58	Cukup	4	40	Kurang
3	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	11	91	Baik	9	75	Cukup	8	80	Baik	11	91	Baik
4	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	6	50	Kurang	9	75	Cukup	7	58	Cukup	4	40	Kurang
5	16-18 Tahun	Pemudi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	10	83	Baik	11	91	Baik	4	40	Cukup	11	91	Baik
6	13-15 Tahun	Pemudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	5	41	Kurang	4	40	Kurang	5	41	Kurang	4	40	Kurang
7	13-15 Tahun	Pemudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	5	41	Kurang	7	58	Cukup	4	40	Kurang	4	40	Cukup

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Perhatian			Pemantauan			Aktifitas Fisik			Kepedulian		
															Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
8	13-15 Tahun	Pempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	12	100	Baik	7	58	Cukup	8	80	Baik	8	80	Baik
9	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	7	58	Cukup	11	91	Baik	8	80	Baik	7	58	Cukup
10	10-12 Tahun	Pempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	5	41	Kurang	3	30	Kurang	7	58	Cukup	7	58	Cukup
11	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	5	41	Kurang	7	58	Cukup	3	30	Kurang	3	30	Kurang
12	10-12 Tahun	Pempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	8	80	Baik	8	80	Baik	7	58	Cukup	7	58	Cukup
13	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	8	80	Baik	7	58	Cukup	7	58	Cukup	8	80	Baik
14	13-15 Tahun	Pempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	6	50	Kurang	6	50	Kurang	7	58	Cukup	3	30	Kurang

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Perhatian			Pemantauan			Aktifitas Fisik			Kepedulian		
															Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
15	16-18 Tahun	Pemudi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	9	90	Baik	7	58	Cukup	8	80	Baik	7	58	Cukup
16	16-18 Tahun	Pemudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	5	41	Kurang	6	50	Kurang	6	50	Kurang	3	30	Kurang
17	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	6	50	Kurang	6	50	Kurang	6	50	Kurang	7	58	Cukup
18	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	6	60	Baik	7	58	Cukup	8	80	Baik	8	80	Baik
19	16-18 Tahun	Pemudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	7	58	Cukup	6	50	Kurang	3	30	Kurang	7	58	Cukup
20	13-15 Tahun	Pemudi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	7	58	Cukup	3	30	Kurang	6	50	Kurang	7	58	Cukup
21	16-18 Tahun	Pemudi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	3	30	Kurang	8	66	Cukup	6	50	Kurang	3	30	Kurang

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Perhatian			Pemantauan			Aktifitas Fisik			Kepedulian		
															Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
22	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	12	100	Baik	12	100	Baik	7	58	Cukup	8	80	Baik
23	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	6	50	Kurang	3	30	Kurang	7	58	Cukup	4	40	Kurang
24	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	6	50	Kurang	7	58	Cukup	4	40	Kurang	6	50	Cukup
25	13-15 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	6	50	Cukup	4	40	Kurang	3	30	Kurang	4	40	Kurang
26	13-15 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	8	80	Baik	6	50	Cukup	6	50	Cukup	6	50	Kurang
27	16-18 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	8	66	Cukup	8	80	Baik	12	100	Baik	6	50	Cukup
28	16-18 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	6	50	Kurang	6	50	Kurang	3	30	Kurang	4	40	Kurang
29	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	12	100	Baik	6	50	Cukup	12	100	Baik	8	80	Baik

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Perhatian			Pemantauan			Aktifitas Fisik			Kepedulian		
															Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
30	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	5	41	Kurang	6	50	Cukup	4	40	Kurang	6	50	Kurang
31	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	6	60	Kurang			Kurang	4	40	Kurang	6	50	Kurang
32	10-12 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	8	66	Cukup	8	80	Baik	12	100	Baik	8	66	Cukup
33	13-15 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	4	40	Kurang	4	40	Kurang	4	40	Kurang	8	66	Cukup
34	13-15 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	8	80	Baik	8	66	Cukup	12	100	Baik	6	50	Kurang
35	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	6	50	Kurang	6	50	Kurang	6	50	Kurang	6	50	Kurang
36	10-12 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	8	66	Cukup	12	100	Baik	10	83	Baik	8	66	Cukup

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Perhatian			Pemantauan			Aktifitas Fisik			Kepedulian		
															Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
37	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	3	30	Kurang	3	30	Kurang	8	66	Cukup	3	30	Kurang
38	16-18 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	3	30	Kurang	8	66	Cukup	8	66	Cukup	12	100	Baik
39	16-18 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Kecanduan	3	30	Kurang	3	30	Kurang	3	30	Kurang	4	40	Kurang
40	16-18 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	12	100	Baik	8	66	Cukup	12	100	Baik	8	66	Cukup
41	13-15 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	3	30	Cukup	3	30	Kurang	4	40	Kurang	3	30	Kurang
42	13-15 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	10	83	Baik	3	30	Cukup	8	80	Baik	12	100	Baik
43	13-15 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	4	40	Kurang	4	40	Kurang	4	40	Kurang	7	58	Cukup
44	16-18 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	3	30	Kurang	3	30	Kurang	7	58	Cukup	4	40	Kurang

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Perhatian			Pemantauan			Aktifitas Fisik			Kepedulian		
															Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
45	16-18 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	7	58	Cukup	3	30	Kurang	7	58	Cukup	7	58	Cukup
46	10-12 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	4	40	Kurang	7	58	Cukup	4	40	Kurang	4	40	Kurang
47	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	7	58	Cukup	4	40	Kurang	4	40	Kurang	4	40	Kurang
48	10-12 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	12	100	Baik	12	100	Baik	12	100	Baik	8	66	Cukup
49	13-15 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Kecanduan	7	58	Cukup	4	40	Kurang	4	40	Kurang	4	40	Kurang
50	10-12 Tahun	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Kecanduan	6	58	Kurang	4	40	Kurang	7	58	Cukup	7	58	Cukup
51	10-12 Tahun	Laki-Laki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	7	58	Cukup	11	91	Baik	11	91	Baik	12	100	Baik

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor	Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online	Perhatian			Pemantauan			Aktifitas Fisik			Kepedulian		
															Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
52	13-15 Tahun	Pempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	Tidak Kecanduan	12	100	Baik	8	66	Cukup	12	100	Baik	12	100	Baik