**SKRIPSI**

**HUBUNGAN iKECANDUAN GAMEiONLINEiDENGAN i**

**INTERAKSI SOSIALiPADA REMAJA i**

***LITERATUREiREVIEW***

akper3

**Oleh i:**

**ALKHAFI JANNATUL FIRDAUS**

**NIM. i1610010**

**PROGRAM STUDI ILMUiKEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH**

**SURABAYA**

**2020**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN i**

**INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA i**

***LITERATURE REVIEW***

**Diajukan untukimemperoleh gelariSarjanaiKeperawatani(S.Kep) i**

**di iSekolah iTinggi Ilmu KesehataniHang Tuah Surabaya**

akper3

**Oleh i:**

**ALKHAFI JANNATUL FIRDAUS**

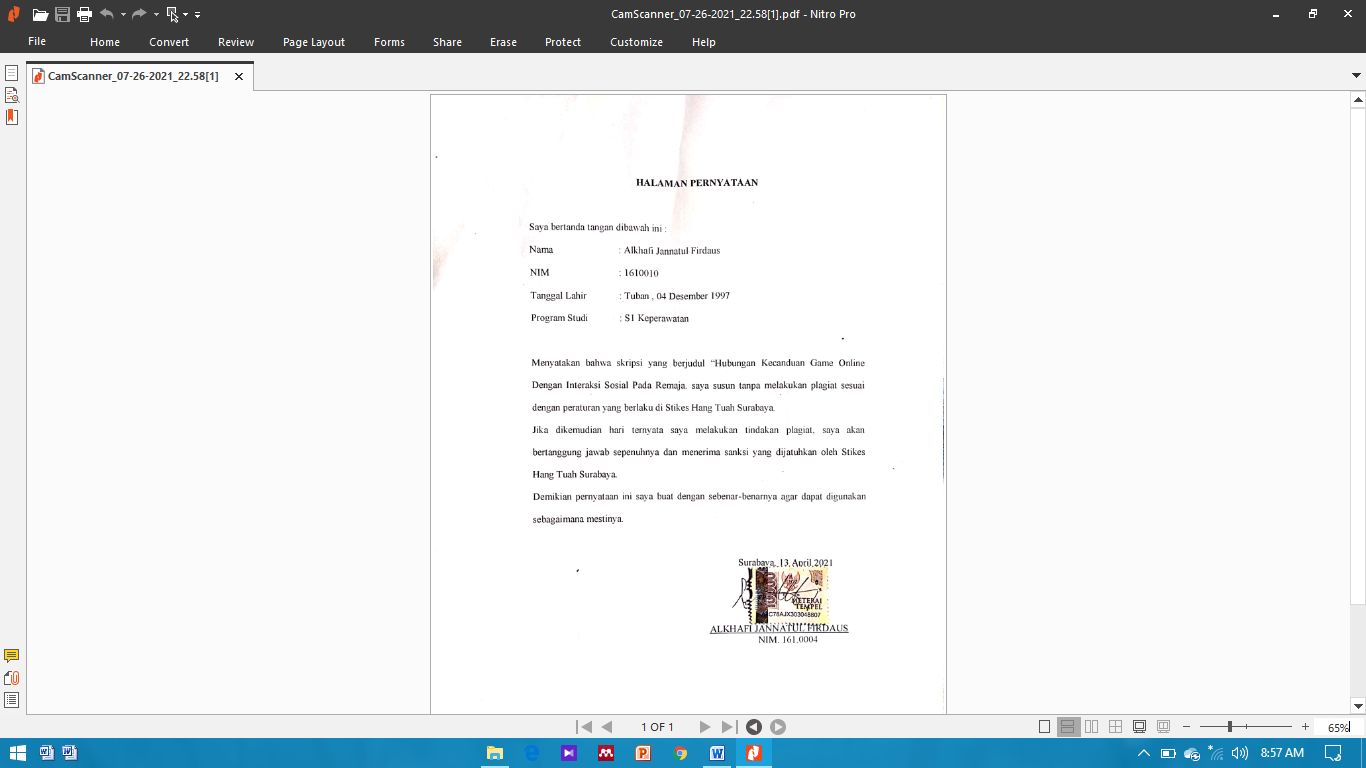
**NIM. i1610010**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGIiILMU KESEHATAN HANG TUAH**

**SURABAYA**

**2020**



# HALAMAN iPERSETUJUAN

Setelah ikami iperiksa idan iamati, ikami iselaku ipembimbing imahasiswa i:

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | : iAlkhafi iJannatul iFirdaus |
| NIM | : i161.0010 |
| Program iStudi | : iS1 iKeperawatan |
| Judul | : i“Hubungan iKecanduan iGame iOnline iDengan iInteraksi Sosial pada Remaja”, |
|  | *i iLiterature iReview* |

Serta iperbaikan-perbaikan isepenuhnya, imaka ikami imenganggap idan idapat imenyetujui ibahwa iskripsi iini idiajukan idalam isidang iguna imemenuhi isebagian ipersyaratan iuntuk imemperoleh igelar i:

# SARJANA iKEPERAWATAN i(S.Kep)

|  |
| --- |
| Pembimbing |
|  |
| Dr. A.V. Sri Suhardiningsih S.Kp., iM.Kes  NIP. i04.015 |

Ditetapkan idi : iSurabaya

Tanggal : i13 iApril i2021 i

# HALAMAN iPENGESAHAN

Skripsi idari i:

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | : iAlkhafi iJannatul iFirdaus |
| NIM | : i161.0010 |
| Program Studi | : iS1 iKeperawatan |
| Judul | : i“Hubungan iKecanduan iGame iOnline iDengan iInteraksi iSosial iPada iRemaja”,  *Literature iReview* |

Telah idipertahankan idihadapan idewan ipenguji iskripsi idi iStikes iHang iTuah iSurabaya, idan idinyatakan idan idapat iditerima isebagai isalah isatu isyarat iuntuk imemperoleh igelar i“SARJANA iKEPERAWATAN” ipada iProdi iS-1 iKeperawatan iStikes iHang iTuah iSurabaya. i

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Penguji iKetua | **: iDr.Setiadi. MKep.,Ns**  **i i iNIP. i03001** | ……………………… | |
| Penguji iII | **: Dr. A.V Sri Suhardiningsih. SKp.,MKes**  **i i iNIP. i04015** | ……………………… | |
| Penguji iII | **: Astrida iBudiarti, MKep.,Ns.,Sp.Kep.Mat**  **i i i i iNIP. i03025** | ……………………… | |
| **Mengetahui,**  **KA iPRODI iS1 iKEPERAWATAN**  **STIKES iHANG iTUAH iSURABAYA** | | |
|  | | |
| **PUJI iHASTUTI, iS.Kep.,Ns.,M.Kep**  **NIP. i03010** | | |

Ditetapkan idi : iSurabaya

Tanggal : i13 iApril i2021

# ABSTRAK

Seiring iperkembangan ijaman iteknologi isemakin iberkemabang ibanyak iremaja imengahbiskan iwaktunya iuntuk ibermain igame. iKondisi iseperti iinilah iyang idikhawatirkan iakan imembawa isatu igangguan iinteraksi isosial i iyang idapat iterjadi ipada ipecandu igame ionline. iTujuan ipeneliti iuntuk iMelakukan iliteratur ireview iuntuk imengekporasi iberbagai ipenelitian imengenai ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial

*Literature iReview* iini idisusun idari ibeberapa iartikel isecara ikeseluruhan. iTerdapat ibeberapa iartikel isesuai idengan ikriteria iinklusi. iArtikel iberasal idari iempat ibasis idata ielektronik i(*Google iScholar, iGoogle iCendekia iProQuest,* i *i*dan*.Science iDirect*) iuntuk istudi isebelumnya imenggunakan idesain i*cross-sectional* iatau i*survey* iyang iditerbitkan i2011 i ihingga i2020. iSemua istudi imembahas itentang ikeanduan igame ionline idengan iinteraksi isosiak iTabulasi idata, ipembahasan idan ianalisis inaratif idari itemuan ipenelitian.

Lima i ibelas iartikel idiidentifikasi idari iartikel idimasukkan idalam iulasan. iTinjauan iliteratur iini imenemukan ibahwa iadanya ihubungan iantara ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja

Dalam iimplikasi ipenelitian ibahwa iremaja idiharapkan iagar imampu imembatasi idurasi ibermain igame ionline idengan imelakukan iaktivitas ifisik idan ilebih isering imenjalin ihubungan ipertemanan idi idunia inyata, ikarena isemakin ikuat irelasi idengan iteman idan ikeluarga imaka iakan isemakin iberkurang ikebutuhan iuntuk iterus ibermain igame ionline.

**Kata iKunci i: iGame iOnline, iIntraksi iSosial, iRemaja i**

# *ABSTRACT*

*Along iwith ithe idevelopment iof itechnology, imore iand imore iteenagers ispend itheir itime iplaying igames. iConditions ilike ithis iare ifeared iwill ipresent ia isocial iinteraction idisorder ithat ican ioccur iin ionline igame iaddicts. iThe iaim iof ithe iresearcher iis ito iconduct ia iliterature ireview ito iexplore ivarious istudies iregarding ithe irelationship ibetween ionline igame iaddiction iand isocial iinteraction*

*This iLiterature iReview iis icompiled ifrom iseveral iarticles ias ia iwhole. iThere iare iseveral iarticles ithat imeet ithe iinclusion icriteria. iArticles iare iderived ifrom ifour ielectronic idatabases i(Google iScholar, iGoogle iScholar iProQuest, iand i.Science iDirect) ifor iprevious istudies iusing ia icross-sectional idesign ior isurvey ipublished ifrom i2011 ito i2020. iAll istudies idiscuss ionline igaming iaddiction iwith isocial iinteraction idata iTabulation, idiscussion iand inarrative ianalysis iof iresearch ifindings.*

*Fifteen iarticles iidentified ifrom ithe iarticles iwere iincluded iin ithe ireview. iA ireview iof ithe iliterature ifound ithat ithere iwas ia irelationship ibetween ionline igame iaddiction iand isocial iinteraction iin iadolescents*

*In ithe istudy, iteenagers iare iexpected ito ibe iable ito ilimit iplaying ionline igames iby idoing iactivities iand imaking ifriends imore ioften iin ithe ireal iworld, ibecause ithe istronger ithe irelationship iwith ifriends iand ifamily, ithe iless ineed ito iplay ionline igames.*

***Keywords: iOnline iGame, iSocial iInteraction, iTeenagers***

# KATA iPENGANTAR

Peneliti imemanjatkan ipuji idan isyukur ikehadirat iAllah iSWT iYang iMaha iEsa, iatas ilimpahan idan ihidayah-Nya isehingga ipenulis idapat imenyusun iskripsi iyang iberjudul i“Hubungan iKecanduan iGame iOnline iDengan iInteraksi iSosial iPada iRemaja” *i- i iLiterature iReview*” idapat idiselesaikan isesuai iwaktu iyang iditentukan.

Skripsi iini imerupakan isalah isatu isyarat iuntuk imemperoleh igelar iSarjana iKeperawatan i(S.Kep) idi iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurabaya. iSelama ipenyusunan iSkripsi iini, ipeneliti itelah ibanyak imendapatkan ibantuan idari iberbagai ipihak iyang isangat imemberikan iinspirasi idan imotivasi isehingga iterselesainya iSkripsi iini. iDalam ikesempatan iini, iperkenankanlah ipeneliti imenyampaikan irasa iterima ikasih, irasa ihormat idan ipenghargaan ikepada i: i

1. Dr. iA.V. iSri iSuhardiningsih, iS.Kp., iM.K iselaku iKetua idan iselaku iDosen iPembimbing idan iPenguji iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurabaya iyang isenantiasa imemberikan iarahan, isemangat, imotivasi idan iinspirasi idalam ipenyusunan iSkripsi iini. iAtas ikesempatan idan ifasilitas iyang idiberikan iuntuk imengikuti idan imenyelesaikan ipendidikan idi iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurabaya iselaku idosen ipembimbing i1 i
2. Puket i1, iPuket i2, iPuket i3 iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurabaya iyang itelah imemberi ikesempatan idan ifasilitas ikepada ipeneliti iuntuk imengikuti idan imenyelesaikan iprogram istudi iIlmu iKeperawatan.
3. Ibu iPuji iHastuti, iS.Kep.,Ns.,M.Kep iselaku iKepala iProgram iStudi iS1 iKeperawatan iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurabaya iyang itelah imemberikan ikesempatan idan idorongan imoral ikepada isaya iuntuk imenyelesaikan iprogram istudi iIlmu iKeperawatan.
4. Para iPenguji i, iseluruh idosen, istaf idan ikaryawan iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurabaya iyang itelah imembimbing idan imembantu ikelancaran iproses ibelajar iselama imenuntut iilmu idi iProgram iStudi iS1 iKeperawatan iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurbaya.
5. Kedua iorang itua, iadik ibeserta iseluruh ikeluarga isaya iyang itelah imemberikan idoa, imotivasi idan idukungan imoral imaupun imateril idalam imenempuh ipendidikan idi iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurabaya isehingga iSkripsi iini idapat iterselesaikan.
6. Seluruh irekan ikelas i4B iKumara iHangtuah iAngkatan i23 idi iSekolah iTinggi iIlmu iKesehatan iHang iTuah iSurabaya iyang itelah imemberikan idukungan imoral idan imotivasi idalam iterselesainya iSkripsi iini.

Penulis iberusaha iuntuk idapat imenyelesaikan iskripsi iini idengan isebaik-baiknya. iPenulis imenyadari ibahwa imasih ibanyak ikekurangan isehingga imengharapkan iadanya ikritik idan isaran idari isemua ipihak iagar idapat imenyempurnakan idan ibermanfaat iterutama ibagi imasyarakat idan iperkembangan iilmu ikeperawatan.

iSurabaya,13 April 2021

Penulis

DAFTAR iISI

HALAMAN iJUDUL i

HALAMAN iPERNYATAAN ii

HALAMAN iPERSETUJUAN iii

HALAMAN iPENGESAHAN iv

ABSTRAK v

*ABSTRACT* vi

KATA iPENGANTAR vii

DAFTAR iISI ix

DAFTAR iTABEL x

DAFTAR iGAMBAR xi

DAFTAR iLAMPIRAN xii

DAFTAR iSINGKATAN iDAN iSIMBOL xiii

BAB i1 i PENDAHULUAN 1

1.1 Latar iBelakang 1

1.2 Rumusan iMasalah 5

1.3 Tujuan iPenelitian 6

1.3.1 Tujuan iUmum 6

1.3.2 Tujuan iKhusus 6

1.4 Manfaat iPenelitian 6

1.4.1 Manfaat iTeoritis 6

1.4.2 Manfaat iPraktis 6

BAB i2 i TINJAUAN iPUSTAKA 7

2.1 Konsep iLiteratur iReview 7

2.1.1 pengertian iLiteratur iReview 7

2.1.2 Langkah iMenyusun iLiteratur iReview 7

2.2 Konsep iKecanduan iGame iOnline 8

2.2.1 Pengertian iKecanduan iGame iOnline 11

2.2.2 Kecanduan iatau iAddictional 12

2.2.3 Aspek iKecanduan iGame iOnline 14

2.2.4 Faktor iyang imempengaruhi iKecanduan iGame iOnline 16

2.2.5 Jenis-jenis iGame iOnline 17

2.2.6 Indikator iGame iOnline 18

2.2.7 Alat iUkur iKecanduan iGame iOnline 21

2.3 Konsep iInteraksi iSosial 25

2.3.1 Definisi iInteraksi iSosial 25

2.3.2 Klarifikasi iInteraksi iSosial 25

2.3.3 Syarat iTerjadinya iInteraksi iSosial 26

2.3.4 Faktor iyang imempengaruhi iInteraksi iSosial 28

2.3.5 Kecanduan iatau iAddictional 30

2.3.6 Bentuk iInteraksi iSosial 33

2.3.7 Tahap-Tahap iInteraksi iSosial 33

2.3.8 Ukuran iTingkat iInteraksi iSosial 33

2.4 Remaja 34

2.4.1 Pengertian iRemaja 34

2.4.2 Rentang iUsia iRemaja 35

2.4.3 Ciri-ciri iRemaja 36

2.4.4 Kharakteristik iRemaja 38

2.5 Teori iKeperawatan iImogene iKing 49

2.5.1 Biografi iImogene iKing 49

2.5.2 Konsep iKeperawatan iImogene iKing 50

2.5.3 Hubungan iantar iKonsep 54

BAB i3 iKERANGKA iKONSEPTUAL iDAN iHIPOTESIS 58

3.1 Kerangka iKonseptual 58

3.2 Hipotesis 59

BAB i4 i METODE 60

4.1 Desain iPenelitian 60

4.2 Cara iPengambilan iData 60

4.3 Kerangka iKerja 61

4.4 Metode iAnalisis iData 64

BAB i5 iHASIL iDAN iPEMBAHASAN 65

5.1 Hasil iPenelitian 91

5.2 Pembahasan 91

5.2.1 i i iAnalisis iReview iJurnal 91

5.2.2 i i Temuan iPeneliti 110

5.2.3 Implikasi iKeperawatan 111

BAB 6 PENUTUP 112

6.1 Simpulan 112

6.2 Saran 112

DAFTAR iPUSTAKA

LAMPIRAN

# DAFTAR iTABEL

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabel i2.2.1 | BlueiPrintiGameiAddictioniScale……………………………………………11 | | |  |
|  |  | | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |

# DAFTAR iGAMBAR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Gambar i2.5.2 | ModeliKonsepiImogene iKing………………………………………50 |  |
| Gambar i4.3 | Alur i*Literature iReview* ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksiisosialipadairemaja*.*i…………………………………….…62 |  |
|  |  |  |

# DAFTAR iLAMPIRAN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lampiran 1 | Curiculum iVitae…………………………….……………………115 |  |
| Lampiran 2 | Motto iDan iPersembahan………………………………………...116 |  |
| Lampiran 3 | Lembar iPengajuan iJudul………………………………………...117 |  |
| Lampiran 4 | Proses iPencarian iJurnal………………………………………….118 |  |
| Lampiran 5 | Tabel iMatrik….…………………………………………………..119 |  |

# 

# DAFTAR iSINGKATAN iDAN iSIMBOL

**Singkatan**

WHO : i*World iHealth iOrganization*

**Simbol**

< : iKurang idari

> : iLebih idari

≥ : iLebih idari isama idengan

/ : iDibanding i; iAtau

± : iKurang iLebih

─ : iSampai

% : iPersen

+ : iPlus

- : iMinus

= : iSama idengan

X : iKali

# 

# BAB i1

# PENDAHULUAN

## Latar iBelakang

Era idigital iPerkembangan iteknologi isangat icepat idan ipesat. iTeknologi idan iinformasi idapat idiakses idengan imudah, iselain iitu ikomunikasi iantara iindividu idengan iyang ilain idapat idilakukan imisalnya ibermain igame ionline. iDampak ipada ipermainan igame ionline iyang isemakin iseru idengan itampilan igame idan iefek ianimasi iyang imenarik, igrafis ipermainan idan iresolusi igambar itinggi, idan igaya ibermain igame iyang isederhana idan imudah idimainkan, iseperti ipada itipe ipermainan ipeperangan, ipetualangan, idan iperkelahian. iSurbakti i(2017) iSeringnya ibermain igame ionline iindividu iyang ikecanduan igame imempunyai ikeadaan idimana imereka ikesulitan iuntuk imelepas idari ipermainannya itersebut. iSeseorang idikatakan itelah ikecanduan igame ionline ikarena iselalu imembiasakan idiri idengan igame ionline ibaik isadar iataupun itidak. iTidak ijarang ibanyak iyang ihingga itidak ibisa imembedakan ikehidupan inyata idengan ikehidupan ivirtual. iSoleman i(Rochmah, i2011) iGame ionline ibanyak idiminati ioleh iremaja, ihasil ipenelitiannya imenunjukkan ibahwa igamers iremaja ilaki-laki isebanyak i93,2% idan iremaja iperempuan i6,8%. i iRemaja iyang ikecanduan iterhadap iinternet ikhususnya igame ionline imemberikan idampak inegatif iseperti ikegagalan idalam ipendidikan, ipermasalahan ipertemanan idan ikeluarga. iTujuan iremaja iyang iberpartisipasi idalam ipermainan igame ionline iselain imencari ipemenang ijuga isebagai imedia imencari iteman. iKesulitan idalam iberkenalan idan imenjalin ihubungan idengan iorang ilain idalam ikehidupan inyata imenyebabkan ipara ipemain igame ilebih isuka ibermain igame idimana imereka ijuga idapat iberkenalan idengan iorang ilain iyang imenjadi ilawan imain idan imereka idapat imenjalin iinteraksi idengan imudah isesama igamers iatau ilebih idikenal idengan ipersahabatan ivirtual i(Kusumawati, i2014) i i. iSoleman i(dalam iRochmah, i2011) imenurutnya iindividu iyang ibermain igame ionline idapat imenimbulkan iperilaku inegative iyaitu ipertama idilihat isecara isosial, ihubungan idengan iteman, ikeluarga ijadi isemakin irenggang ikarena iwaktu ibersama imereka imenjadi ijauh iberkurang. iKeterampilan isosial iberkurang, isehingga isemakin imerasa isulit iberhubungan idengan iorang ilain. iKedua idilihat isecara ipsikis, ipikiran imenjadi iterus imenerus imemikirkan ipermainan iyang isedang idimainkan. iMenjadi isulit ikonsentrasi iterhadap istudi, ipekerjaan, isering ibolos iterkadang ijuga isampai imenghindari ipekerjaan. iKetiga idilihat isecara ifisik, iberat ibadan imenurun ikarena ilupa imakan, iatau ibisa ijuga ibertambah ikarena ibanyak idari ipemain iyang ibermain igame ionline idisertai iaktivitas imakan imakanan ikecil idan ikurang iolahraga, iterkena ipaparan icahaya iradiasi i ikomputer iyang idapat imerusak isaraf imata idan iotak, ikesehatan ijantung imenurun iakibat ikurang iberistirahat iselama ibermain igame ionline, iginjal idan ilambung ijuga iterpengaruh iakibat ibanyak iduduk, ikurang iminum, ilupa imakan ikarena ikeasyikan ibermain. iSelain iitu, iseorang iyang itelah ikecanduan igame ionline imenjadi iacuh itakacuh, ikurang ipeduli iterhadap ihal-hal iyang iterjadi idisekelilingnya isehingga ikehidupan isosialnya iakan iterganggu ikarena ipara ipencandu igame ionline ibiasanya iakan ibermain igame iberjam-jam itak ijarang ilupa iwaktu idan iitu imembuat iinteraksinya idengan ilingkungan isekitar imenjadi irenggang. iTidak ijarang ijuga ipara ipencandu igame ionline ibiasanya idimanapun ikapanpun iakan itidak iakan ilepas idari igamenya, isehingga iorang-orang. idisekitarnya imenjadi imalas iberinteraksi. iOleh ikarena iitu, ipara ipecandu igame ionline isering ihanya iberinteraksi idengan isesama ipecandu igame ionline isaja.

` Persentase ipengguna igame ionline ipada itahun i2017 idi iindonesia isebanyak i43,7 ijuta iorang i(Newzoo, i2017). iPersentase idari ikomposisi ipengguna iberdasarkan iusia i10-20 itahun i(36%), iSurvey idi iIndonesia imenyebutkan iremaja iyang imenggunakan iinternet iyang imemainkan igame ionline isebanyak i35% idan isebanyak i55% ipengguna igame ionline iadalah iremaja ipria i(viva.co.id, i2013). iData ipengguna iinternet iaktif ipada itahun i2014, idiperkirakan ipemain igame ionline idi iIndonesia iberkisar i10,7 ijuta iorang iatau isekitar i10% idari itotal ipengguna i(APJII idalam iKusumawati, iAviani, i& iMolina, i2017).

Dalam ipenelitian iStudi iyang idisetujui ioleh iKomite iEtik iRiset iManusia iLembaga iPenelitian idan iPublikasi iAkademik, iUniversitas iTarumanagara, iIndonesia. iPartisipan ipenelitian iadalah isiswa isekolah idari ibeberapa isekolah idi iManado, iMedan, iPontianak, idan iYogyakarta. iKota-kota itersebut idipilih iuntuk imewakili ikepulauan iIndonesia iyang iluas; iManado idipilih imewakili iKepulauan iCelebes, iYogyakarta imewakili iJawa, iMedan imewakili iSumatera, idan iPontianak imewakili iKalimantan. iJumlah isekolah iswasta idan inegeri iyang idipilih igenap. iPeserta iawal iberjumlah i3.264 isiswa iSMP idan iSMA i( iJap idkk., i2013). iNamun, ihanya i45,3% idari imereka iyang imemainkan igame ionline isetidaknya isekali idalam isebulan iterakhir idan ibelum imemutuskan iuntuk iberhenti, iyang iberjumlah i1.477 ipeserta. iAda i907 isiswa iSMP idan i570 isiswa iSMA. iJenis ikelamin icukup imerata iantara ilaki-laki i(N i= i882) idan iperempuan i(N i= i590). iHasil ideskriptif isampel ivalidasi igame ionline iuntuk ipemain igame ionline iadalah i14,23 i(4,81). iRata-rata iwaktu iterlama iyang itercatat idalam ibermain igame ionline iadalah i5,79 ijam i(5,12), idengan iskor imaksimal i82 ijam i( iJap idkk., i2013 i)

Menurut iDewi i(2014), iditinjau idari isudut iperkembangan imanusia, ikebutuhan iuntuk iberinteraksi isosial ipaling imenonjol iterjadi ipada imasa iremaja. iInteraksi isosial ibagi iremaja ipenting iuntuk iproses ipenyesuaian idiri idalam ikehidupan isehari-hari iremaja iagar imemperoleh ihubungan itimbal ibalik iyang ibaik iantar iremaja imaupun imanusia ilainnya. iMenurut iKartini i(2007), ibeberapa ibatasan iusia iremaja iterdiri idari imasa iremaja iawal i(12 i-15 itahun), imasa iremaja ipertengahan i(15-18 itahun), idan imasa iremaja iakhir i(18–21 itahun). iSoekanto i(2012) imenyebutkan ibahwa iada iempat ibentuk iinteraksi isosial iyaitu ikerjasama, ipersaingan, ipertentangan, idan iakomodasi. iRahmadina i(2013) imengemukakan ikegagalan ipenyesuaian isosial iseseorang idikarenakan iaktivitas igame ionline iakhirnya iberdampak ipada itidak iadanya iaktivitas ibersosialisasi idan ikomunikasi idengan iorang ilain. iPenyesuaian isosial imenurut iDewi i(2010), ibertujuan iuntuk imencapai ikesesuaian ikebutuhan idiri iindividu idengan ikeadaan ilingkungan itempat iindividu iberinteraksi. iTanpa ipenyesuaian isosial iyang ibaik, iindividu icenderung imemiliki isikap itidak irealistis, itidak irelevan idan itidak ilogis. iInteraksi isosial iadalah ihubungan ihubungan isosial idinamis idan imenyangkut ihubungan iantara iindividu, iantar ikelompok imanusia, imaupun iantar iindividu idengan ikelompok imanusia i(Soekanto, i2012). iDalam ikehidupan isosial ijuga ididukung ifaktor ipendorong iadanya ikomunikasi iantara idua iorang iatau ilebih isecara ikesinambungan isaling imempengaruhi iseperti ihalnya ihubungan iantar iindividu, iindividu idengan ikelompok, ikelompok idengan ikelompok i(Fatnar i& iAnam, i2014).

Fenomena iini i imerupakan ikecanduan igame ionline iterhadap i iinteraksi i isosial i iremaja. iPenelitiannya ipada iremaja ikecanduan igame ionline, idikarenakan iadanya ifaktor ikebutuhan ipsikologis idan imotivasi, ihiburan idan irekreasi, iadanya ipengalih iperhatian idari ikesepian, iisolasi idan ikebosanan, ikemudian iindividu itidak idapat imenerima isuatu ikejadian inyata ihingga idapat idikatakan iindividu imelarikan idiri idari ikenyataan. iDari ihasil ipenelitian itersebut imenunjukan ibahwa iremaja iyang imengalami ikecanduan igame ionline ikarena imelarikan idiri idari ikenyataan i(Rochman, i2011) i. i

Berdasarkan ilatar ibelakang idiatas imaka ipeneliti iini idiharapkan iremaja ilebih ibanyak i i ibersosialisasi i i i i idengan i i i ilingkungan ikeluarga, i i isekolah, i i imaupun imasyarakat i i iuntuk imengatasi istandar, inilai idan ikebutuhan isuatu imasyarakat iagar ibisa iditerima. ipenyesuaian isosial iadalah ikemampuan iindividu iuntuk imenyesuaikan idirinya idengan ilingkungan isekitar isehingga itercapai ihubungan iyang iharmonis iantara idirinya idengan ilingkungan isekitarnya i(Mu’tadin, i2013). iInteraksi isosial iterhadap iremaja ilain isangat idiperlukan ioleh isetiap iindividu, iterutama ibagi iremaja. iInteraksi isosial iyang ibaik iakan iterbina idengan imenciptakan ihubungan iharmonis, idapat imenyesuaikan inilai idan inorma iyang iada, itidak imerugikan iremaja ilain, itidak iagresif, ibersikap ibaik, itidak imudah idepresi ijika isesuatu itidak iberjalan isesuai ikeinginannya. iDalam irentang iusia iremaja iini idiharapkan ilebih ibanyak ibersosialisasi idengan ilingkungan ikeluarga, isekolah, imaupun imasyarakat iguna imeningkatkan ikemampuan ipenyesuaian isosial idalam idirinya. iTetapi ijika ihal itersebut iterabaikan, imaka iremaja iakan imengalami iketidakmampuan idalam imelakukan ipenyesuaian isosial idan iakan imengakibatkan iindividu ikurang ibelajar imenyesuaikan idiri idengan ilingkungan isekitar ikarena ilebih ibanyak imenghabiskan iwaktu idengan ibermain igame ionline isaja i(Nirwanda idan iAnnastasia iEdiati, i2016).

## Rumusan iMasalah

Apakah ikecanduan igame ionline iada ihubungannya idengan iinteraksi isosial ipada iremaja?

## Tujuan iPenelitian

### Tujuan iUmum

Melakukan iliteratur ireview iuntuk imengekporasi iberbagai ipenelitian imengenai ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial

## Manfaat iPenelitian

### Manfaat iTeoritis

1. Diharapkan imenambah iwawasan iilmu ipengetahuan iyang iberkaitan idengan ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja idi iwilayah ikecamatan isukomanunggal isurabaya i

### Manfaat iPraktis

1. Bagi iResponden

Hasil ipenelitian iini idiharapkan idapat imemberikan iinformasi iatau igambaran ibagi imahasiswa iyang iterkait idalam ikonsep idiri idengan iindeks iprestasi ikumulatif.

1. Bagi iPeneliti

Hasil ipenelitian iini idiharapkan idapat imenjadi itambahan iwawasan, ipengetahuan, idan ipengalaman ibagi ipeneliti.

1. Bagi iProfesi iKeperawatan

Hasil ipenelitian iini idiharapkan idapat imenjadi ibahan imasukan idalam iupaya imeningkatkan ikonsep idiri imahasiswa ikeperawatan iuntuk imencapai iindeks iprestasi ikumulatif isesuai iharapan.

# BAB i2

# TINJAUAN iPUSTAKA

Pada ibab iini iakan idijelaskan ilandasan iteoritis iyang imendasari imasalah iyang iakan iditeliti, imeliputi i: i1) iKonsep iLiteratul iRiview, i2) iKonsep iGame iOnline, i3) iKonsep iInteraksi iSosial, i4) iModel iKonsep ikeperawatan, i5) iHubungan iAntar iKonsep

## 2.1 iKonsep iLiteratur iReview

### 2.1.1 Pengertian i*Literatur iReview* i

*Literatur ireview* idapat idisebut isebagai itinjauan i*literature i*dimana ididalamnya iterdapat imakalah iilmiah i*(scientific ipaper)* iyang imeyajikan ipengetahuan iterbaru, iberupa iringkasan ikomprehensif idari itemuan ipenelitian-penelitian isebelumnya itentang itopik itertentu. i

Hal-hal iyang iharus idiperhatikan iuntuk imenyusun isuatu i*literature ireview* iyang ibaik i(Shuttleworth, i2009) iantara ilain i:

1. Tinjauan *iliteratur* ibukan ihanya ikatalog ikronologis idari isemua isumber ireferensi iyang idigunakan, itetapi isebuah ievaluasi. iPada i*literature ireview*, ipenulis imengumpulkan ipenelitian-penelitian isebelumnya isecara ibersama-sama, idan imenjelaskan ibagaimana ihubungannya idengan ipenelitian iatau iscientific ipaper iyang idikerjakan isaat iini. iSemua isisi iargument iharus idijelaskan idengan ijelas, iuntuk imenghindari ibias, idan iarea ikesepakatan idan iketidaksepakatan iatau ikesenjangan iharus idisorot. i

2. Sebuah itinjauan *iliteratur i*juga ibukan ikumpulan ikutipan idan iparafrase idari isumber ilain. iTinjauan i*literatur* iyang ibaik iharus isecara ikritis imengevaluasi ikualitas idan itemuan-temuan ipenelitian. i

3. Tinjauan i*literatur* iyang ibaik itidak iboleh ihanya imenekankan ipentingnya iprogram ipenelitian itertentu. i

*Literature ireview i(LR)* imeninjau iartikel iilmiah, ibuku, idan isumber-sumber ilain iyang irelevan idengan ibidang ipenelitian itertentu. iTinjauan itersebut iharus imenyebutkan, imenjelaskan, imerangkum, imengevaluasi isecara iobjektif, idan imemperjelas ipenelitian isebelumnya. i*Literature ireview i(LR)* iharus imemberikan idasar iteoritis idan imembantu ipenulis imenentukan isifat idari ikarya itulis iilmiah iyang idikerjakan. iTinjauan i*literatur* imengakui ikarya ipara ipeneliti isebelumnya, idan idengan idemikian, imeyakinkan ipembaca ibahwa ikarya itulis iilmiah iyang idisusun itelah idipahami idengan ibaik. iTinjauan iliteratur imenciptakan i*landscape* ibagi ipembaca, imemberikannya ipemahaman ipenuh itentang iperkembangan idi ilapangan. i*Landscape* iini imenginformasikan ikepada ipembaca ibahwa ipenulis imemang itelah imengasimilasi isemua i(atau isebagian ibesar) isebelumnya, ikarya-karya ipenting idi ilapangan ike idalam ipenelitian/karya iilmiah iyang idisusun i(Oakland, i2015).

### 2.1.2 Langkah iMenyusun i*Literature iReview*

Langkah-langkah imenyusun i*Literature ireview i(LR)* isebagai iberikut i: i

1. Mengidentifikasi idan imemilih itopik, idalam ihal iini iadalah ipertanyaan ipenelitian/rumusan imasalah. iPada itahap iini ipenulis idapat imendiskusikan idengan idosen ipembimbing idan imencari iliteratur ikhususnya ijurnal. i i

2. Menfokuskan ipertanyaan. iPada itahap iini idapat idigunakan i

a. Sumber-sumber iinformasi iprimer/wajib iuntuk imenyusun iliterature ireview iberupa ijurnal inasional iterindeks idan ijurnal iinternasional i(bereputasi) i

b. Sebaiknya iterindeks ioleh idatabase *iScopus, iEBSCO, iElsevier, iProQuest, iGoogle iScholar i*atau ijuga iditerbitkan ioleh iJurnal iyang itelah iterakreditasi. i

c. Sebaiknya imempertimbangkan ilevel/tingkatan ievidence i

d. Sumber ireferensi iuntuk imembantu idan imendukung ianalisis idapat imenggunakan ijurnal ilaporan ipenelitian, ibuku, iebook, idan ilain-lain, ikecuali itulisan iblog.

3. Penilaian iartikel iyang ididapat isecara ikritis i*(Critically iAppraising iThe iArticle).* iKetika imenemukan isuatu iartikel, ibaca iabstrak, ipengantar i*(introduction)* idan ikesimpulan.

Langkah ipenilaian ikritis isuatu iartikel i*(critical iappraisal)* idengan icara i: isebelum imenilai irelevansi iitem/artikel idengan itopik iAnda, ipastikan iruang ilingkup, iintegritas idan ikedudukan iartikel idengan i: i

a. Menilai iposisi ipenulis i- iapakah idia iseorang iakademisi? ijurnalis? isiswa ilain? iseorang ipeneliti? i

b. Lihat itanggal ipublikasi i- iapakah itopik itersebut imewakili ipemikiran ipada isaat iitu? i

c. Memastikan ikhalayak iyang idituju i- iapakah imateri iditulis iuntuk ikhalayak iumum? ipeneliti ilain? ikelompok itertentu idengan ipandangan itertentu? i

d. Perhatikan igaya ipenulisan i- iapakah iini ipercakapan? iakademik? iprovokatif? isensasional? ideskriptif? i

e. Lihat ipresentasi i- iapakah ipenulis imenggunakan itabel, igrafik, idiagram, iilustrasi idengan itepat? iapakah irincian ideskriptifnya imemadai? i

f. Lihat ibibliografi idan ireferensi i- isudahkah ipenulis imerujuk ipada ikarya iorang ilain? isudahkah isemua iide idiakui idan idikutip? iAdakah ikutipan iyang iterdaftar iyang iakan imemudahkan iAnda imenyusun ikarya iilmiah?

g. Lihat ijenis ipublikasi idan itujuannya i- iapakah iini ijurnal iilmiah? ijurnal ipopuler? ipublikasi iyang idireferensikan? ibuku? iproses ikonferensi? i

Selanjutnya, iapabila iartikel itersebut itelah idipilih idan idigunakan, ianalisis ikonten isecara ikritis i: i

a. Tentukan ifakta i/ iargumen i/ isudut ipandang i

b. Lihat isetiap itemuan ibaru i- iadakah ibukti iyang ijelas iuntuk imendukung isetiap itemuan? i

c. Memastikan ikeandalan idan ikeakuratan idokumen i- iapakah isemua iasumsi itersebut ivalid? iapakah iada ikekurangan idalam imetodologi iini? iApakah ipenelitian ididasarkan ipada ifakta iyang isudah iada? i

d. Tentukan ipentingnya iartikel itersebut i- iapakah iini iartikel iyang ipenting? iapakah iitu ihanya imembahas iapa iyang isudah idiketahui? iapa iyang idikontribusikannya ipada iteori iyang iditerima? i

e. Memastikan iketerbatasan, ikelemahan, ikelemahan, ikekuatan idan iasumsi iyang imendasari ianalisis isehubungan idengan iliteratur iterkait idan ipemikiran isaat iini. i

f. Mengontekstualisasikan iisi iartikel idalam idisiplin i- idi imana iitu icocok? ipemikiran idan igagasan imana iyang imenghubungkan/bertentangan/ imendukung ipemikiran isaat iini? iAdakah ipersamaan iatau ikesenjangan idengan itopik iAnda iatau iantar iartikel ipenelitian? i

g. Mempelajari imetodologi i- iapakah iitu isesuai idengan ijenis istudi? i

5. Menyusun ilaporan itinjauan i*literatur i(literature ireview)* iSistematika ipenulisan isebagai iberikut i: i

Bab i1 i: Pendahuluan i

Bab i2 i: Tinjauan ipustaka i

Bab i3 i: Kerangka ikonseptual i

Bab i4 i: Metode i

Bab i5 i: Hasil idan ipembahasan i

Bab i6 i: Simpulan idan isaran

**2.2 iKonsep iKecanduan igame ionline**

**2.2.1 iPengertian ikecanduan igame ionline**

Kecanduan iatau iaddiction idalam ikamus ipsikilogis idiartikan isebagai iketergantungan isecara ifisik ipada isuatu iobat ibius, ikeanduan itersebut imenambah itoleransi iterhadap iobat ibius, iketergantungan ifisik idan ipsikologis idan imenambah ipengasingan idiri idari imasyarakat iapabila iobat idihentikan, ibiasanya idigunakan idalam ikonteks iklinis idan idiperhalus idengan iperilaku iberlebihan i(Chaplin, i2011). iLain ihalnya idengan iYee i(2007), iYee imenjelaskan iadiksi iadalah iperilaku iyang itidak isehat i iyang isulit iuntuk idihentikan iatau idiakhiri ioleh iindividu iyang ibersangkutanyang iakan imenimbulkan idampak inegatif ibagi iindividu iitu isendiri imaupun iorang ilain. iJadi, iadiksi imerupakan isuatu iketergantukan iterhadap isesuatu iyang idilakukan isecara iberulang-ulang idan isangat isulit iuntuk idihentikan iyang iakan imenimbulkan idampak inegatif.

Game ionline imerupakan ipermainan iyang idapat idiakses ioleh ibanyak ipemain, idimana imesin-mesin iyang idigunakan ipemain idihubungkan ioleh ijaringan iinternet i(Adams i& iRollings, i2010). iGame ionline imerupakan iaplikasi ipermainan iyang iterdiri idari ibeberapa igenre iyang imemiliki iaturan imain idan itingkatan-tingkatan itertentu. iBermain igame ionline imemberikan irasa ipenasaran idan ikepuasan ipsikologis isehingga imembuat ipemain isemakin itertarik idalam imemainkannya. i

Kecanduan igame ionline idikenal idengan iistilah iGame iAddiction i(Grant idan iKim, i2003). iArtinya iseorang ipemain isecara iberlebihan iseakan-akan itidak iada ihal iyang iingin idikerjakan iselain ibermain igame idan iseolah-olah igame iini iadalah ihidupnya, iserta imemiliki ipengaruh inegatif ibagi ipemainnya i(Weinstein, i2010). iKecanduan igame ionline imerupakan isalah isatu ibentuk ikecanduan iyang idisebabkan ioleh iteknologi iinternet iatau iyang idikenal idengan iistilah iinternet iaddictive idisorder i(Angela, i2013). iJadi, iadiksi igame ionline iadalah iketergantungan iindividu isecara iberlebihan iterhadap igame ionline idengan iingin imelakukan isecara iterus-menerus iyang ipada iakhirnya imenimbulkan iefek inegatif ipada ifisik imaupun ipsikologis iindividu. i

**2.2.2 iKecanduan iatau iaddiction**

1. iPengertian

iMenurut iBadudu idan iZain i(2005), i(Arif iSatria iPutra iPratama, i2017: i13-14) iKecanduan iatau iaddiction imerupakan iperasaan iyang isangat

kuat iterhadap isesuatu iyang idiinginkannya isehingga iia iakan iberusaha iuntuk imencari isesuatu iyang isangat idiinginkannya iitu, imisalnya ikecanduan iinternet, ikecanduan imelihat itelevise, ikecanduan ibermain igame idan isebagainya. iSeseorang idapat idikatakan imengalami ikecanduan ijika itidak imampu imengontrol ikeinginannya iuntuk imenggunakan isesuatu, isehingga idapat imenyebabkan idampak inegatif ibagi iindividu iitu isendiri ibaik isecara ifisik imaupun ipsikis. iGriffths idalam iEssau i(2008) imendefinisikan ibahwa ikecanduan imerupakan iperilaku iyang ikompulsif, iadanya iketergantungan, idan ikurangnya ikontrol. i

i

2. iCiri-ciri iAdiksi iatau iKecanduan

iMenurut iCarnes i(Diclemente, i2003) i(Arif iSatria iPutra iPratama, i2017: i15) imenyebutkan iterdapat i10 iciri iperilaku iadiktif/kecanduan. i

10 iciri itersebut iantara ilain:

a. iPola iperilaku iyang itidak iterkontrol

b. iAdanya ikonsekuensi-konsekuensi isebagai iakibat idari iperilaku

c. iKetidakmampuan iuntuk imengubah iperilaku

d. iTerjadinya iself-destructive iyang iterus imenerus

e. iKeinginan iatau iusaha iterus imenerus iuntuk imeminimalisir iperilaku

f. iMenggunakan iperilaku isebagai icoping

g. iBertambahnya itingkat iperilaku idikarenakan itingkat iaktivitas idari iperilaku iselama iini isudah itidak imemuaskan iatau itidak icukup ilagi

h. iPerubahaan imood

i. iBanyaknya iwaktu iyang idigunakan iuntuk imelakukan iperilaku itersebut iatau iusaha iuntuk imenghilangkan

j. iAktivitas ibekerja, irekreasi, idan isosial iyang ipenting imenjadi iterabaikan ikarena iperilaku itersebut.

**2.2.3 iAspek iKecanduan iGame iOnline**

Kecanduan igame ionline idapat imemberikan idampak inegatif iatau ibahaya ibagi iremaja iyang imengalaminya. iDampak iyang iakan imuncul iakibat ikecanduan igame ionline imeliputi ilima iaspek, iantara ilain iaspek ikesehatan, iaspek ipsikologis, iaspek iakademik, iaspek isosial, idan iaspek ikeuangan i(King i& iDelfabbro, i2018; i(King i& iDelfabbro, i2018: iSandy i& iHidayat, i2019). i

1. **Aspek iKesehatan**

Kecanduan igame ionline imengakibatkan ikesehatan iremaja imenurun. iRemaja iyang ikecanduan igame ionline imemiliki idaya itahan itubuh iyang ilemah iakibat ikurangnya iaktivitas ifisik, ikurang iwaktu itidur, idan isering iterlambat imakan i(Männikkö, iBillieux, i& iKääriäinen, i2015). i i

1. **Aspek iPsikologis**

Banyaknya iadegan i igame ionline iyang imemperlihatkan itindakan ikriminal idan ikekerasan, iseperti: iperkelahian, iperusakan, idan ipembunuhan isecara itidak ilangsung itelah imemengaruhi ialam ibawah isadar iremaja ibahwa ikehidupan inyata iini iadalah ilayaknya isama iseperti idi idalam igame ionline itersebut. iCiriciriremaja iyang imengalami igangguanmental iakibat ipengaruh igame ionline, iyaknimudah imarah, iemosional, idan imudahmengucapkan ikata-kata ikotor i(Petrides i&Furnham, i2000). i

1. **Aspek iAkademik**

Usia iremaja iberada ipada iusia isekolah iyang imemiliki iperansebagai isiswa idi isekolah. iKecanduan igameonline idapat imembuat iperforma iakademiknyamenurun i(Lee, iYu, i& iLin, i2007). iWaktu iluang iyang iseharusnya isangat iideal iuntuk imempelajari ipelajaran idi isekolah ijustru ilebih isering idigunakan iuntuk imenyelesaikan imisi idalam igame ionline. iDaya ikonsentrasi iremaja ipada iumumnya iterganggu isehingga ikemampuan idalam imenyerap ipelajaran iyang idisampaikan iguru itidak imaksimal. i i

1. **Aspek iSosial**

Beberapa igamer imerasa i imenemukan ijati idirinya iketika ibermain igame ionline imelalui iketerikatan iemosional idalam ipembentukan iavatar, iyang imenyebabkannya itenggelam idalam idunia ifantasi iyang idiciptakannya isendiri. iHal iini idapat imembuat ikehilangan ikontak idengan idunia inyata isehingga idapat imenyebabkan iberkurangnya iinteraksi i(Marcovitz, i2012). iMeskipun iditemukan ibahwa iterjadi ipeningkatan isosialisasi isecara ionline inamun idi isaat iyang isama ijuga iditemukan ipenurunan isosialisasi idi ikehidupan inyata i(Williams, i2006; iSmyth, i2007; iHussain i& iGriffiths, i2009). i iRemaja iyang iterbiasa ihidup idi idunia imaya, iumumnya ikesulitan iketika iharus ibersosialisasi idi idunia inyata. iSikap iantisosial, itidak imemiliki ikeinginan iuntuk iberbaur idengan imasyarakat, ikeluarga idan ijuga iteman-teman iadalah iciri-ciri iyang iditunjukkan iremaja iyang ikecanduan igame ionline i(Sandy i& iHidayat, i2019). i

1. **Aspek iKeuangan**

Bermain igame ionline i iterkadang imembutuhkan ibiaya, iuntuk imembeli ivoucher isaja isupaya itetap ibisa imemainkan isalah isatu ijenis igame ionline idibutuhkan ibiaya iyang itidak isedikit. iRemaja iyang ibelum imemiliki ipenghasilan isendiri idapat imelakukan ikebohongan i(kepada iorang ituanya) iserta imelakukan iberbagai icara itermasuk ipencurian iagar idapat imemainkan igame ionline. iHal iini isesuai idengan ihasil ipenelitian iChen iet ial. i(2005) iyang imenemukan ibahwa imayoritas ikejahatan igame ionline iialah ipencurian i(73,7%) idan ipenipuan i(20,2%). iPenelitian iini ijuga imenemukan ibahwa iusia ipelaku ikejahatan iakibat igame ionline iadalah iremaja iusia isekolah.

* + 1. **Faktor-Faktor iYang iMempengaruhi iKecanduan iGame iOnline i**

Young i(2009) iberpendapat ibahwa isecara iumum, iterdapat i3 ifaktor iyang imempengaruhi ikecanduan igame ionline, iyaitu: igender, ikondisi ipsikologis, idan ijenis igame. iAdapun ipenjelasannya iadalah isebagai iberikut.

1. Gender iatau ijenis ikelamin i i
2. Laki-laki idan iperempuan isama-sama idapat itertarik idengan igame ionline. iLaki-laki ilebih imudah iuntuk ibisa imenjadi icandu iterhadap igame idan imenghabiskan ilebih ibanyak iwaktu iuntuk igame idibandingkan idengan iperempuan.
3. Kondisi ipsikologis. iPemain igame ionline isering ibermimpi imengenai igame, ikarakter imereka idan iberbagai isituasi. iFantasi iyang iada ipada igame isangat ikuat, imembawa ipemain idan imenjadi ialasan ibagi ipemain iuntuk imelihat ipermainan iitu ikembali. iPemain imerasa ibhawa ibermain igame iitu imenyenangkan idan imemberi ikesempatan iuntuk imengekspresikan idirinya ikarena ijenuh iterhadap ikehidupan inyata imereka. i
4. Jenis igame. iSetiap ipemain imemiliki iketertarikan iyang iberbeda ipada ijenis igame itertentu. iPemain idapat imenjadi ikecanduan ikarena ipermainan ibaru iatau ipermainan iyang imenantang idan imenimbulkan irasa ipenasaran idalam idirinya isehingga ipemain isemakin itermotivasi iuntuk imemainkannya.

Faktor iPenyebab iKecanduan iGame iOnline iMenurut i(Hardiyansyah iMasya idan iDian iAdi iCandra, i2016: i156) ibanyak ipenyebab iyang iditimbulkan idari ikecanduan igame ionline, isalah isatunya ikarena igamer itidak iakan ipernah ibisa imenyelesaikan ipermainan isampai ituntas. iSelain iitu, ikarena isifat idasar imanusia iyang iselalu iingin imenjadi ipemenang idan ibangga isemakin imahir iakan isesuatu itermasuk isebuah ipermainan. iDalam igame ionline iapabila ipoint ibertambah, imaka iobjek iyang iakan idimainkan iakan isemakin ihebat, idan ikebanyakan iorang isenang isehingga imenjadi ipecandu. iPenyebab ilain iyang idapat iditelusuri iadalah ikurangnya ipengawasan idari iorang itua, idan ipengaruh iglobalisasi idari iteknologi iyang imemang itidak ibisa idihindari.

* + 1. **Jenis-Jenis iGame iOnline**

Terdapat ibeberapa ijenis igame ionline iyang isering idimainlan ioleh iremaja i(Lindsay, i2005) iyaitu iFirst-person iShooter iGames i(FPS), iReal-time iStrategy iGame, iMassively iMultiplayer iOnline iRole-playing iGames i(MMORPG), iCross-platform iOnline iPlay, iMassively iMultiplayer iOnline iBrowser iGame, idan iSimulation iGames. iAdapun ipenjelasannya iadalah isebagai iberikut iini.

1. *First-Person iShooter iGames i(FPS)*

Permainan iini imengambil ipandangan iorang ipertama isehingga iseolah-olah ipemain iberada idalam ipermainan itersebut idalam i[sudut ipandang](https://id.wikipedia.org/wiki/Sudut_pandang) itokoh ikarakter iyang idimainkan, idi imana isetiap itokoh imemiliki ikemampuan iyang iberbeda idalam itingkat iakurasi, i[refleks](https://id.wikipedia.org/wiki/Refleks), idan ilainnya. iPermainan iini idapat imelibatkan ibanyak iorang idan ibiasanya ipermainan iini imengambil isetting ipeperangan idengan isenjata-senjata imiliter. iContoh ipermainan ijenis iini iantara ilain i[Counter iStrike](https://id.wikipedia.org/wiki/Counter_Strike), i[Call iof iDuty](https://id.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty), i[Point iBlank](https://id.wikipedia.org/wiki/Point_Blank), i[Quake](https://id.wikipedia.org/wiki/Quake), iBlood, iGolden iEye i007, iUnreal iTournament idan iSystem iShock.

1. *Real-time iStrategy iGame*

Permainan ijenis iini imenekankan ikepada ikehebatan istrategi ipemainnya. iPermainan iini imemiliki iciri ikhas idimana ipemain iharus imengelola isuatu idunia imaya idan imengatur i[strategi](https://id.wikipedia.org/wiki/Strategi) idalam iwaktu iapapun. iDalam iRTS, itema ipermainan ibisa iberupa i[sejarah](https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah) i(misalnya iseri i[Age iof iEmpires](https://id.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires)), ifantasi i(misalnya i[Warcraft](https://id.wikipedia.org/wiki/Warcraft)), idan i[fiksi iilmiah](https://id.wikipedia.org/wiki/Fiksi_ilmiah) i(misalnya i[Star iWars](https://id.wikipedia.org/wiki/Star_Wars)).

1. *Massively iMultiplayer iOnline iRole-playing iGames i(MMORPG). i*Jenis ipermainan idimana i ipemain ibermain idalam idunia iyang iskalanya ibesar i(>100 ipemain), idi imana isetiap ipemain idapat iberinteraksi ilangsung iseperti ihalnya idunia inyata. iContoh idari igenre ipermainan iini iadalah iWorld iOf iWarcraft, iThe iLord iOf iRings iOnline, iShadow iOf iAngmar, iFinal iFantasy, iRagnarok, idan iDOTTA.
2. *Cross-platform iOnline iPlay. i*Jenis ipermainan iyang idapat idimainkan isecara ionline idengan iperangkat i(hardware) iyang iberbeda. iSaat iini imesin i[permainan ikonsol](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_konsol) i(console igames) imulai iberkembang imenjadi iseperti ikomputer iyang idilengkapi idengan ijaringan isumber iterbuka i(open isource inetworks), iseperti i[Dreamcast](https://id.wikipedia.org/wiki/Dreamcast), i[PlayStation i2](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2), idan i[Xbox](https://id.wikipedia.org/wiki/Xbox) iyang imemiliki ifungsi ionline. imisalnya iNeed ifor iSpeed iUnderground, iyang idapat idimainkan isecara ionline idari i[PC](https://id.wikipedia.org/wiki/PC) imaupun i[Xbox i360](https://id.wikipedia.org/wiki/Xbox_360) i(Xbox i360 imerupakan ihardware/console igame iyang imemiliki ikonektivitas ike iinternet isehingga idapat ibermain isecara ionline).
3. *Massively iMultiplayer iOnline iBrowser iGame. i*Permainan iyang idimainkan ipada ibrowser iseperti[Mozilla iFirefox](https://id.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox), i[Opera](https://id.wikipedia.org/wiki/Opera), iatau i[Internet iExplorer](https://id.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer). iSebuah ipermainan idaring isederhana idengan ipemain itunggal idapat idimainkan idengan iperamban imelalui i[HTML](https://id.wikipedia.org/wiki/HTML) idan iteknologi iscripting iHTML i([JavaScript](https://id.wikipedia.org/wiki/JavaScript), i[ASP](https://id.wikipedia.org/wiki/ASP), i[PHP](https://id.wikipedia.org/wiki/PHP), i[MySQL](https://id.wikipedia.org/wiki/MySQL)). i
   * 1. **Indikator iGame iOnline**

Indikator iAdiksi iGame iOnline iAdiksi igame ionline iadalah ikeadaan idimana ipikiran iseseorang idengan iparahnya imenginginkan iatau imemerlukan igame ionline iagar ibekerja idengan ibaik. iAdapun ikriteria iatau iindikator iseseorang itelah imengalami iadiksi imenurut i(Jeroen iS. iLemmens, i2009: i79) iadalah i1) iSalience, i2) iTolerance, i3) iMood iModification, i4) iWithdrawal, i5) iRelapse, i6) iConflict idan i7) iProblem.

1. iSalience

Salience iyaitu isiswa iberpikir itentang igame isepanjang ihari. iBerpikir itentang igame isepanjang ihari isesuai idengan iangket iyang idi iisi isiswa iyaitu isiswa imemikirkan itentang ibermain igame isepanjang ihari, isiswa imenghabiskan iwaktu iluangnya iuntuk ibermain igame idan isiswa imerasa iketagihan ibermain igame. iBerdasarkan ihasil iobservasi idan iwawancara iyang idi ilakukan isiswa iterbukti imemiliki ikriteria idalam iadiksi ibermain igame iyaitu iSalience idan idapat idi isimpulkan ijuga ibahwa ibermain igame ionline iberdampak inegatif ipada isiswa. iSiswa iketika ibelajar imenjadi ikurang ikonsentrasi idan imelamun isehingga isulit iuntuk imenerima ipelajaran iyang idi isampaikan iguru.

2. iTolerance

iTolerance iyaitu isiswa imenghabiskan iwaktu ibermain igame iyang isemakin imeningkat. iMenghabiskan iwaktu ibermain igame iyang isemakin imeningkat isesuai idengan iangket iyang idi iisi isiswa iyaitu: iSiswa ibermain igame ilebih lama idari iyang idirencanakan, iWaktu idalam ibermain igame isemakin ihari isemakin ilama, isiswa itidak idapat iberhenti isetelah imemulai ibermain igame. iBerdasarkan iobservasi idan iwawancara iyang idilakukan isiswa iterbukti imemiliki ikriteria idalam iadiksi ibermain igame iyaitu itolerance idan idapat idisimpulkan ijuga ibahwa ibermain igame ionline iberdampak inegative ibagi isiswa. iSiswa imenghabiskan iwaktu ibermain igame iyang isemakin imeningkat. iSesuai idengan ifaktor ipenyebab ikecanduan imenurut iHardiansyah iMasya idan iDian iAdi iCandra, ifaktor ipenyebab igamers itidak iakan ibisa imenyelesaikan ipermainan isampai ituntas.

3. iMood imodification

Mood imodification iyaitu isiswa ibermain igame isampai imelupakan ikegiatan ilainnya. iSiswa ibermain igame isampai imelupakan ikegiatan ilainnya isesuai idengan iangket iyang idiisi isiswa iyaitu: iSiswa ibermain igame isering imelupakan iwaktu iuntuk iberibadah, isiswa ibermain igame imenjadi ilupa iuntuk imembantu iorang itua, isiswa ibermain igame imenjadi ilupa iuntuk imakan. iBerdasarkan iobservasi idan iwawancara iyang idilakukan isiswa iterbukti imemiliki ikriteria idalam iadiksi ibermain igame iyaitu iMood imodification idan idapat idisimpulkan ijuga ibahwa ibermain igame ionline iberdampak i inegatif ibagi isiswa. iSiswa imenjadi itidak isadar idengan ikewajiban iapa iyang iharus imereka ilaksanakan idirumah imaupun idisekolah.

Menurut iHardiyansyah iMasya idan iDian iAdi iCandra, ibermain igame ionline iakan imembuat isiswa imalas ibelajar, ipola imakan iterganggu idan ijadwal iberibadah iterganggu ijuga isiswa imembolos idemi igame ikesayangan.

4. iRelapse

iRelapse iyaitu ikecenderungan ibermain igame ikembali isetelah ilama itidak ibermain. iKecenderungan ibermain igame ikembali isetelah ilama itidak ibermain isesuai idengan iangket iyang idiisi isiswa iyaitu isiswa itidak imampu imengurangi iwaktunya idalam ibermain igame, isiswa ipernah iberhenti ibermain igame itetapi iselalu imuncul irasa iingin ibermain igame ikembali idan isiswa imerasa igagal iketika imencoba imengurangi ibermain igame. iBerdasarkan iobservasi idan iwawancara iyang idilakukan isiswa iterbukti imemiliki ikriteria idalam iadiksi ibermain igame iyaitu irelapse idan idapat idisimpulkan ijuga ibahwa ibermain igame ionline iberdampak inegative ibagi isiswa. iSiswa imenjadi ibermain igame ionline isetiap ihari iapalagi iketika itelah iberhenti ilama.

5. iWithdrawal

iWithdrawal iyaitu isiswa imerasa iburuk iketika itidak idapat ibermain igame. iSiswa imerasa iburuk iketika itidak idapat ibermain igame isesuai iangket iyang idiisi isiswa iyaitu isiswa imerasa isedih ijika itidak ilagi ibermain igame, isiswa imudah imarah ijika itidak ibermain igame idan isiswa imerasa istress/tertekan ijika itidak ibisa ibermain igame. iBerdasarkan iobservasi idan iwawancara iyang idilakukan isiswa iterbukti imemiliki ikriteria idalam iadiksi ibermain igame iyaitu iwithdrawal idan idapat idisimpulkan ijuga ibahwa ibermain igame ionline iberdampak inegative ibagi isiswa. iSiswa imudah imarah/tertekan ijika itidak ibisa ibermain igame, isiswa isering imuncul iperasaan igelisah idan icemas ijika itidak ibermain igame, iguru idan iorang itua ipernah imelihat isiswa imerasa igelisah idan ikesal iketika isiswa itahu ibahwa isiswa itidak ibisa ibermain igame ionline.

6. iConflict

Conflict iyaitu isiswa ibertengkar idengan iorang ilain ikarena ibermain igame isecara iberlebihan. iSiswa ibertengkar idengan iorang ilain ikarena ibermain igame isecara iberlebihan isesuai idengan iangket iyang idiisi isiswa iyaitu isiswa ipernah ibertengkar idengan iorang ilain i(misalnya ikeluarga iatau iteman) iketika ibermain igame, isiswa imengabaikan iorang ilain i(misalnya ikeluarga iatau iteman) iketika ikamu ibermain igame idan isiswa ipernah iberbohong itentang iwaktu iyang isiswa ihabiskan iuntuk ibermain igame. iBerdasarkan iobservasi idan iwawancara iyang idilakukan isiswa iterbukti imemiliki ikriteria idalam iadiksi ibermain igame iyaitu iwithdrawal idan idapat idisimpulkan ijuga ibahwa ibermain igame ionline iberdampak inegatif ibagi isiswa. iSiswa imenjadi isering ibertengkar, isiswa isering iberkata ikasar idan isiswa imerusak isarana idan iprasarana isekolah.

7. iProblems

iProblems iyaitu isiswa imengabaikan ikegiatan ipenting ilainnya iyang iakhirnya imenyebabkan ipermasalahan. iSiswa i imengabaikan ikegiatan ipenting ilainnya iyang iakhirnya imenyebabkan ipermasalahan isesuai idengan iangket iyang idiisi isiswa iyaitu igame imengganggu iwaktu itidur isiswa, isiswa imengabaikan ikegiatan ipenting iyang ilain i(misalnya isekolah, itugas idan iolahraga) iuntuk imain igame idan isiswa ilebih isuka ibermain igame idari ipada iberkumpul ibersama ikeluarga. iBerdasarkan iobservasi idan iwawancara iyang idilakukan isiswa iterbukti imemiliki ikriteria idalam iadiksi ibermain igame iyaitu iProblems idan idapat idisimpulkan ijuga ibahwa ibermain igame ionline iberdampak inegatif ibagi isiswa. iSiswa iterlihat ilelah idan ikurang iistirahat ikarena iterlalu isering imain igame, isiswa imengabaikan iPR isekolah iyang iberdampak ipada ipenurunan inilai isiswa.

**2.2.7 iAlat iUkur iKecanduan iGame**

Kecanduan igame ionline imemiliki i3 itingkatan ikecanduan iyaitu ikecanduan iringan, ikecanduan isedang, idan ikecanduan iberat. i

1. Seseorang idikatakan ikecanduan iringan iapabila isering ibermain igame ionline idengan ipola ihidup iyang imulai itidak iteratur idan imalas idalam imelakukan isegala isesuatu. iSedangkan idikatakan ikecanduan iringan ibila iseseorang imerasa iantusias iapabila iditanya itentang igame ionline isehingga isulit iuntuk iberkonsentrasi, isering imengantuk, idan imudah iemosional idalam iberbagai ihal.
2. Sedangkan iseseorang idengan ikecanduan iberat iakan itimbulnya isifat iingin imenirukan ikarakter idalam igame isehingga imenyebabkan iterputusnya isosial idi imasyarakat, ipada itingkat iini iseseorang isudah imengeluarkan iuang ihanya iuntuk ibermain igame i(Sianturi, i2014).

Penilaian ikecanduan igame ionline imenggunakan ikuesioner i*Game iAddiction iScale* i(GAS), isebelum imemberikan ikuesioner iGAS iresponden iakan idilakukan i*Screening igame iaddiction iscale* iterlebih idahulu. imemiliki i7 ipertanyaan iyang imengarah ibagaimana iseseorang imenjadi ikecanduan igame ionline. iJika iseseorang imemilih ijawaban i“YA” i(memilih ijawaban isecara ibenar) i5 idari i7 ipertanyaan, imaka iakan idikatakan iseseorang itersebut imenjadi i*addiction i*internet.

Selanjutnya idalam imengukur itingkat ikecanduan igame ionline idapat imenggunakan ikuesioner i*Game iAddiction iScale* i(GAS) ioleh iLemmens i(2009). iKuesioner itersebut imengukur iseberapa itinggi itingkat ikecanduan iseseorang iterhadap ipenggunaan igame ionline isecara iumum. iKuesioner itersebut iberisikan itentang i21 ipertanyaan iyang imenggali itentang ipentingnya ipenggunaan igame ionline i(*Saliance*) iyang iterdiri idari i3 ipertanyaan iyang itercantum ipada ikolom ipertanyaan i1, i2, idan i3. iKedua, itoleransi idalam ibermain igame ionline i(*Tolerance*) iyang iterdiri idari i3 ipertanyaan iyang itercantum ipada ikolom ipertanyaan i4, i5, idan i6. iKetiga, isuasana ihati i(*Modification iMood*) iyang iterdiri idari i3 ipertanyaan iyang itercantum ipada ipertanyaan inomor i7, i8, idan i19. iKeempat, ikambuh i(*Relapse*) iyang iterdiri idari i3 ipertanyaan iyang itercantum ipada ikolom ipertanyaan idi inomor i10, i11, idan i12. iKelima ipenarikan i*(withdrawal) i*yang iterdiri idari i3 ipertanyaan idi inomor i13, i14, idan i15. iKeenam ikonflik i*(Conflict)* iyang iterdiri idari i3 ipertanyaan idi inomor i16, i17, idan i18. iKetujuh imasalah i*(Problems) i*yang iterdiri idari i3 ipertanyaan idi inomor i19, i20, idan i21 iyang iditimbulkan iakbibat ikecanduan igame ionline inomor i1, i2, i3, i4, i5, i6, i7, i8, i9, i10, i12, i13, i14, i15, i16, i17, i18, i19, i20, idan i21. iCara imengisi ikuesioner itersebut iadalah idengan icara imemilih idari isalah isatu idari ipilihan ilima ijawaban iyang isesuai idengan ikondisi idan iapa iyang idirasakan ioleh isampel isaat iini. iJawaban idilakukan idengan imemberikan itanda i(√) ipada ikolom iyang isudah itersedia idi idalam ikuesioner. iKategori ipemilihan ijawaban iterdiri idari ilima ikategori idi iantaranya iadalah iTidak iPernah i(tidak ipernah) imemperoleh iskor i1, iJarang i(pernah imenggunakan) imemperoleh iskor i2, ikadang-kadang i(menggunakan itidak isetiap isaat) imemperoleh iskor i3, iSering i(menggunakan isetiap isaat, itetapi itidak imenjadi iprioritas iutama) i imemperoleh iskor i3, iSering i(menggunakan isetiap isaat) imemperoleh iskor i4, idan isangat isering i(menggunakan isetiap isaat, imenjadi iprioritas idan ikeutamaan) imemperoleh iskor i5 iSemua iskor idi ijumlah idan iakan idi iambil inilai itengah idari iskor itersebut. iSemakin itinggi inilai iyang idiperoleh, imaka isemakin itinggi ipula itingkat ikecanduannya. iJika iskor i21-41 idikatakan i*Normal* idan itidak imengalami ikecanduan igame ionline, iskor i42-62 i*Mild* iyaitu iindividu ibermain igame ionline idalam iwaktu iyang ilama itetapi iindividu itersebut imasih ibisa iuntuk imengontrolnya, iskor i63-83 i*Moderate* iyaitu iberanggapan ibahwa igame ionline imerupakan ihal iyang ipenting, inamun itidak iselalu imenjadi iyang iutama idalam ihidupnya, iskor i84-105 i*Severe* iyaitu igame ionline imerupakan ihal iyang ipaling iutama idi idalam ikehidupannya isehingga imengabaikan ikepentingan-kepentingan iyang ilain. i

Tabel i2.2.1 i i iBlue iPrint iGame iAddiction iScale

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Dimensi | Indikator | No.Pertanyaan |
| *Game iAddiction iScale* i(GAS) | *Saliance* | Kehilangan ikontrol iwaktu idan iketidakpedulian iterhadap imotivasi idasar | 1, i2, i3 |
| *Tolerance* | Peningkatan itoleransi iterhadap ibermain igame ionline | 4, i5, i6 |
| *Mood iModification* | Lupa imelakukan isuata ikewajiban iyang iharus idi ijalani | 7, i8, i9 |
| *Relapse* | Munculnya irasa iingin ibermain igame ionline, igagal idalam imengurangi ibermain igame ionline | 10, i11, i12 |
| *Withdrawal* | Perasaan imarah, iketegangan idan iatau idepresi iketika ikesulitan ibermain igame ionline | 13, i14, i15 |
| *Conflict* | Kurangnya iinteraksi isosial | 16, i17, i18 |
| *Problems* | Mengabaikan isuatu ikegiatan | 19, i20, i21 |

# Konsep iInteraksi iSosial

# Definisi iInteraksi iSosial

Interaksi isosial iadalah ihubungan isaling imempengaruhi iantara iindividu isatu idengan ilainnya isehingga idapat imempengaruhi, imengubah, iatau imemperbaiki iperilaku iindividu iyang ilain iatau isebaliknya i(Sunaryo, i2015).

Interaksi isosial imenurut ipenulis iyaitu ihubungan iyang idilakukan imelalui ikomunikasi ibaik isecara ilangsung imaupun imenggunakan ialat ikomunikasi iyang idilakukan iantara iindividu isatu idengan iindividu ilain, iindividu idengan ikelompok, ikelompok idengan ikelompok iyang imemiliki itujuan.

# Klasifikasi iInteraksi iSosial

Menurut iSunaryo i(2015) iInteraksi isosial iterdiri idari itiga ijenis, iyaitu:

1. Interaksi iantara iindividu idengan iindividu

Interaksi iditandai idengan iadanya itimbal ibalik, ibaik idalam ibentuk iobrolan ikomunikasi, imaupun iinteraksi ibahasa itubuh, idan iemosi. iInteraksi iantar iindividu ijuga idapat iditandai ihanya idengan iharum iparfum, ikeringat, idan ibunyi ilangkah ikaki.

1. Interaksi iantara iindividu idengan ikelompok

Interaksi iterjadi ikarena iadanya ipertemuan iantara iindividu idengan ikelompok. iKelompok iyaitu iapabila ilebih idari isatu iorang. iBentuk ikelompok idalam ihal iini ibisa iberbentuk ikomunitas, iatau isegerombolan iorang. iBentuk ikelompok ipun iberbeda-beda, itergantung idari isituasi idan ikondisi.

* + - 1. Interaksi iantara ikelompok idengan ikelompok.

Interaksi iini imerupakan ipertemuan idua ikelompok iyang iberbeda ivisi idan imisi idalam isatu itempat. iDisebut ikelompok ikarena imewakili ikepentingan isemua ianggota ikelompok, ibukan ikepentingan idiri isendiri. iMisalnya, iinteraksi idalam isebuah irapat iantar i2 iperusahaan iberbeda iyang idihadiri ioleh ipemimpin idan ibeberapa istaff idisetiap ikelompok iperusahaan itersebut i(Donsu, i2017).

# Syarat iTerjadinya iInteraksi iSosial

Interaksi isosial itidak iakan iterjadi iapabila itidak imemenuhi idua isyarat, iyaitu:

1. adanya ikontak isosial i(social icontact), i2) iadanya ikomunikasi. iSecara ifisik, ikontak ihanya iakan iterjadi iapabila iada ihubungan isaling ibersentuhan, itetapi isebagai igejala isosial ibukan iberarti isuatu ihubungan ibadaniah, ikarena iorang idapat imelakukan ihubungan idengan ipihak ilain itanpa imenyentuhnya,misalnya idengan icara iberbicara idengan ipihak ilain itersebut i(Sunaryo, i2015).

Menurut iSunaryo i(2015) ikontak isosial imemiliki ibeberapa ijenis, iyaitu:

* 1. Kontak ilangsung idan itidak ilangsung
     1. Kontak ilangsung imeliputi iberbicara, itersenyum, idan imenggunakan ibahasa iisyarat.
     2. Kontak itidak ilangsung imeliputi imelakukan ikontak imelalui isurat imedia imassa, idan imedia ielektronik.
  2. Kontak iantar iindividu, iantar ikelompok, iserta iantara iindividu idengan ikelompok
     1. kontak iantar iindividu imisalnya iseorang iteman ibercakap-cakap idengan itemannya.
     2. Kontak iantar ikelompok imisalnya ipertandingan ivoli iantara imahasiswa ikeperawatan itingkat i1 idengan itingkat i2.
     3. Kontak iindividu idengan ikelompok imisalnya iseorang idosen imemberikan ikuliah ipada imahasiswa ikeperawatan.
  3. Kontak ipositif idan inegatif
     1. Kontak i i ipositif, i i imisalnya i i iseorang i i iperawat imemberikan iasuhan ikeperawatan isecara iterapeutik iagar iklien imendapat ikenyamanan.
     2. Kontak inegatif, ikontak iini imengarah ipada isuatu ipertentangan.
  4. Kontak iprimer idan isekunder
     1. Kontak iprimer, iterjadi iapabila iindividu imengadakan ihubungan ilangsung, iseperti ibertemu idan ibertatap imuka. iMisalnya iberjabat itangan, idan isaling imelempar isenyum.
     2. Kontak isekunder iadalah ikontak iyang imemerlukan iperantara iatau imedia. iMisalnya, imengirimkan ipesan isingkat, isurat ielektronik, ibertelepon.

Konteks ikomunikasi imenurut iLittlejohn idan iFoss i(2005) idalam iSusanto i(2010) iada ilima ikonteks ikomunikasi, iyaitu:

1. Komunikasi iIntrapersonal i(*Intrapersonal iCommunication*)

Komunikasi iyang iterjadi idengan idiri isendiri, iyang idilakukan idengan isengaja idan itidak isengaja. iTeori iini iumumnya imembahas iproses ipemahaman, iingatan, idan iinterpretasi iterhadap isimbol-simbol iyang iditangkap imelalui ipanca iindera.

1. Komunikasi iInterpersonal i(*Interpersonal iCommunication*)

Komunikasi iperorangan iyang ibersifat ipribadi, ibaik isecara ilangsung itanpa imedia iatau ilangsung imelalui imedia. iContoh: ipercakapan itatap imuka, ipercakapan idengan itelepon, isurat imenyurat.

1. Komunikasi iKelompok i(*Group iCommunication*)

Interaksi iyang idilakukan idengan ikelompok ikecil iyang iterdiri idari ibeberapa iorang iminimal i3 iorang iuntuk imencapai itujuan ibersama.

1. Komunikasi iOrganisasi i(*Organization iCommunication*)

Komunikasi iorganisasi iberhubungan idengan ipola idan ibentuk ikomunikasi iyang iterjadi idalam ikonteks ijaringan idan istruktur iorganisasi. iKomunikasi iini imelibatkan ibentuk ikomunikasi iformal, iinformal, ikomunikasi iinterpersonal idan ikomunikasi ikelompok.

# Faktor iyang iMempengaruhi iInteraksi iSosial

Menurut iSoekanto iSoerjono, i2012 iberlangsungnya isuatu iproses iinteraksi ididasarkan ipada iberbagai ifaktor iantara ilain:

1. Imitasi

Salah isatu ifaktor iyang imendorong iseseorang iuntuk imematuhi ikaidah- ikaidah idan inilai-nilai iyang iberlaku. iNamun, iada idampak inegatifnya ijuga iyaitu imeniru itindakan-tindakan iyang imenyimpang. i

1. Sugesti

Faktor isugesti iberlangsung iapabila iseseorang imemberi isuatu ipandangan iatau isesuatu isikap iyang iberasal idari idirinya iyang ikemudian iditerima ioleh ipihak ilain. iBerlangsungnya isugesti iyang iterjadi ikarena ipihak iyang imenerima idilanda ioleh iemosi iyang imenghambat idaya iberpikirnya isecara irasional. iProses isugesti iterjadi iapabila iorang iyang imemberikan ipandangan iadalah iorang iyang iberwibawa iatau imungkin ikarena isifatnya iotoriter. i

1. Identifikasi

Identifikasi imerupakan ikecenderungan-kecenderungan iatau ikeinginan- ikeinginan idalam idiri iseseorang iuntuk imenjadi isama idengan ipihak ilainnya. iProses iidentifikasi idapat iberlangsung idengan isendirinya, imaupun idengan idisengaja ikarena isering ikali iseseorang imemerlukan itipe-tipe iideal itertentu idi idalam iproses ikehidupan. iProses iidentifikasi iberlangsung idalam isuatu ikeadaan idimana iseseorang iyang iberindetifikasi ibenar-benar imengenal ipihak ilain i(yang imenjadi iidealnya). i

1. Simpati

Merupakan isuatu iproses idimana iseseorang imerasa itertarik ipada ipihak ilain. iDorongan iutama ipada isimpati iadalah ikeinginan imemahami ipihak ilain idan iuntuk ibekerja isama idengannya. iPerbedaan iutama idengan iidentifikasi iadalah ikeinginan iuntuk ibelajar idari ipihak ilain iyang i idianggap ikedudukannya ilebih itinggi idan iharus idihormati ikelebihan iatau ikemampuan itertentu iyang ipatut idijadikan icontoh. I

# Bentuk iInteraksi iSosial

Bentuk-bentuk iinteraksi isosial iterdiri idari i3 imacam iyaitu:

* + - 1. Kerjasama i(*cooperation*)

Kerjasama iadalah iusaha iyang idikoordinasikan iyang iditujukan ikepada itujuan iyang idapat idipisahkan. iKerjasama ijuga idapat idiartikan isebagai isuatu iusaha ibersama iantara iorang-perorangan iatau ikelompok imanusia iuntuk imencapai isatu iatau ibeberapa itujuan ibersama. iBentuk idan ipola-pola ikerja isama idapat idijumpai ipada isemua ikelompok imanusia. iBentuk ikerja isama itersebut iberkembang iapabila iorang idapat idigerakkan iuntuk imencapai issssuatu itujuan ibersama idan iharus iada ikesadaran ibahwa itujuan itersebut idikemudian ihari imempunyai imanfaat ibagi isemua iserta iada iiklim iyang imenyenangkan idalam ipembagian ikerja isama ibalas ijasa iyang iakan iditerima i(Santoso iS, i2010)

Sedangkan imenurut iSunaryo i(2015) ibentuk ikerja isama iada i4 iyaitu:

* + - * 1. Kerja isama ispontan i(*spontaneous icooperation*), iyaitu ikerja isama iyang itimbulnya isecara iserta imerta iatau ispontan.
        2. Kerja isama ilangsung i(*directed icooperation*), ikerja isama iatas idasar iperintah iatasan iatau ipenguasa.
        3. Kerja isama ikontrak i(*contractual icooperation*), ikerja isama ikarena iadanya ikepentingan itertentu.
        4. Kerja isama itradisional i(*traditional icooperation*), ikerja isama isebagai iunsur isistem isosial, imisalnya igotong iroyong, igugur igunung, idan itolong imenolong.
      1. Akomodasi

Akomodasi iAdalah isuatu iproses ipenyesuaian isosial idalam iinteraksi iantara ipribadi idan ikelompok i- ikelompok imanusia iuntuk imeredakan ipertentangan i(Fitria iA, i2011).

Akomodasi iadalah iinteraksi iantara iorang-perorangan iatau ileompok- ikelompok imanusia idalam ikaitannya idengan inorma isosial idan inilai-nilai iosisal, iyang iberlaku idalam imasyarakat. iakomodasi imenunjuk ipada iusaha- iusaha imanusia iuntuk imeredakan isuatu ipertentangan iyaitu iusah-usaha iuntuk imecapai ikestabilan i(Soekanto iSoerjono, i2012).

Akomodasi imenurut ipenulis idiartikan isebagai isuatu iproses iorang iperorangan iatau ikelompok-kelompok imanusia iyang imula-mula isaling ibertentangan, isaling imengadakan ipenyesuaian idiri iuntuk imengatasi

ketegangan iatau imasalah iyang idihadapi. iTujuan iakomodasi idapat iberbeda- ibeda isesuai idengan isituasi iyang idihadapinya.

Bentuk-bentuk iakomodasi imenurut iSunaryo i(2015), iyaitu:

* + - * 1. *Coercion*, iyaitu ibentuk iakomodasi iyang iprosesnya idilaksanakan ikarena iada ipaksaan, imisalnya iperbudakan.
        2. *Compromise*, iyaitu ibentuk iakomodasi idimana ipihak iyang iterlibat isaling imengurangi ituntutannya iagar itercapai isuatu ipenyelesaian iterhadap iperselisihan, imisalnya itraktat ibeberapa inegara idan iakomodasi iantara ibeberapa ipartai ipolitik.
        3. *Arbitration, i*yaitu isuatu icara iuntuk imencapai i*compromise i*apabila ipihak-pihak iyang iberhadapan itidak isanggup imencapainya isendiri.
      1. *Conciliation, iyaitu i*suatu iusaha imempertemukan ikeinginan idari ipihak-pihak iyang iberselisih idemi itercapainya isuatu ipersetujuan ibersama, imisalnya ipanitia iuntuk ipenyelesaian iperburuhaAsimilasi

Asimilasi iadalah iproses isosial iyang itimbul ibila iada ikelompok imasyarakat idengan ilatar ibelakang ikebudayaan iyang iberbeda, isaling ibergaul isecara iintensif idalam ijangka iwaktu ilama, isehingga ilambat ilaun ikebudayaan iasli imereka iakan iberubah isifat idan iwujudnya imembentuk ikebudayaan ibaru isebagai ikebudayaan icampuran i(Fitria iA, i2011)

Proses iasimilasi itimbul ibila iada: iKelompok-kelompok imanusia iyang iberbeda ikebudayaannya. iOrang iperorangan isebagai iwarga ikelompok itadi isaling ibergaul isecara ilangsung idan iintensif iuntuk iwaktu iyang ilama.

Kebudayaan idari ikelompok-kelompok imanusia itersebut imasing-masing iberubah idan isaling imenyesuaikan idiri i(Sunaryo, i2015)

Menurut Sunaryo i(2015) ifaktor-faktor iyang idapat imempermudah iterjadinya isuatu iasimilasi iadalah:

* + - 1. Toleransi.
      2. Kesempatan-kesempatan iyang iseimbang idi ibidang iekonomi.
      3. Sikap imenghargai iorang iasing idan ikebudayaannya.
      4. Sikap iterbuka idari igolongan iyang iberkuasa idalam imasyarakat.
      5. Persamaan idalam iunsur-unsur ikebudayaan.
      6. Perkawinan icampur i(*amalgamation*).
      7. Adanya imusuh ibersama idi iluar.

Faktor-faktor iyang imenjadi ipenghalang iterjadinya iasimilasi, iantara ilain:

* + - 1. Terisolasi.
      2. Kurangnya ipengetahuan itentang ikebudayaan iyang idihadapi.
      3. Takut iterhadap ikekuatan isuatu ikebudayaan iyang idihadapi.
      4. Perasaan ibahwa ibudaya ilain ilebih imaju iatau itinggi.
      5. Perbedaan iwarna ikulit.
      6. In igroup ifeeling ikuat.
      7. Golongan iminoritas imendapat igangguan idari igolongan iyang iberkuasa. i
      8. Pebedaan ikepentingan idan ipertentangan ipribadi.

# Tahap-tahap iInteraksi iSosial

Menurut iSantoso iS i(2010) itahap-tahap iinteraksi isosial iantara ilain:

1. Tahap ipertama: iada ikontak/hubungan ibaik ilangsung imaupun itidak ilangsung.
2. Tahap ikedua: iada ibahan idan iwaktu iuntuk iberinteraksi isosial.
3. Tahap iketiga: itimbul iproblema ipada ibahan-bahan iinteraksi isosial ibagi iindividu-individu iyang iada.
   * 1. Tahap ikeempat: itimbul iketegangan imasing-masing iindividu idituntut imencari ipenyelesaian iterhadap iproblem iyang iada i**Ukuran iTingkat iInteraksi iSosial**

Angket iKemampuan iInteraksi iSosial

Alat iukur iyang idigunakan idalam ipenelitian iini imengacu ipada iaspek-aspek iinteraksi isosial imenurut isoekanto i(2006) iyaitu ikontak isosial i, ikomunikasi i, iidentitias ikelompok i, iimitasi idan isimpati.

Untuk iskala ikemampuan iinterkasi isosial imenggunakan iskla ilikert iyang ihanya iterdiri idari ipertanyan ifaforable iyang iberjumlah i32 iitem i, idimana isetiap iitem imemiiliki ir ialternative ijawaban iyaitu iselalu i(SL) i, isering i(SR) i, ijarang i(JR) idan itidak ipernah i(TP)

**2.4. i iRemaja**

**2.4.1 i i iPengertian iRemaja**

Masa iremaja idisebut isebagai imasa iperalihan iantara imasa ianak-anak ike imasa idewasa, iatau imasa iusia ibelasan itahun, idimana iseseorang imenunjukkan i i itingkah i i ilaku i i itertentu i i iseperti i i isusah i i idiatur, i i imudah itersinggung iperasaannya, imudah iterbawa ioleh isituasi ilingkungan, imudah iterpengaruh ilingkungan, idan isebagainya. iRemaja imerupakan imasa iyang i isering idikatakan imasa irentan, ikarena isikap iyang idimiliki ipada imasa iini imasih ibelum istabil idan imasih iterpengaruh ioleh ilingkungan.

Menurut i iHurlock i i(1980:206), i iistilah i iadolescence i iatau i iremaja iberasal i idari i ikata i ilatin i iadolescere i iyang i iberarti i itumbuh i iatau i itumbuh imenjadi idewasa. iMenurut iPiaget i(Hurlock, i1980:206), iistilah iadolescence, imempunyai i i iarti i i iyang i i ilebih i i iluas, i i imencakup i i ikematangan i i imental, iemosional, isosial idan ifisik.

Pendapat iHurlock idan iPiaget idapat idisimpulkan ibahwa iremaja iadalah imasa idimana idia idapat itumbuh imenjadi idewasa ibaik idari ikematangan imental, iemosi, isosial idan ifisiknya.

Sedangkan iMuangman i i(Sarwono, i2006:11), imemberikan idefinisi itentang i iremaja i iyang i imenurut i iWHO i iyaitu, i iremaja i iadalah i isuatu i imasa iketika iindividu iberkembang idari isaat ipertama ikali iia imenunjukan itanda- itanda iseksual isekundernya isampai isaat iia imencapai ikematangan iseksual, iindividu imengalami iperkembangan ipsikologis idan ipola iidentifikasi idari ianak-anak imenjadi idewasa, iterjadi iperalihan idari iketergantungan isosial iekonomi iyang ipenuh ikepada ikeadaan iyang irelatif ilebih imandiri.

Pendapat iyang itelah idipaparkan ioleh iMuangman idapat idisimpulkan ibahwa, imasa iremaja iadalah imasa iindividu iberkembang iyang iditunjukkan idari itanda-tanda iseksualnya isampai imencapai ikematangan iseksual. iKedua i ipendapat i iahli i itersebut, i idapat i iditarik i ikesimpulan i ibahwa iremaja i iadalah i isuatu i imasa i idimana i idia i idapat i itumbuh i imenjadi i idewasa i idengan i imelihat i idari i ikematangan i iemosinya, i ikematangan i ifisiknya, i idan ikematangan idalam ipemahaman iyang itentang iseksualitas

**2.4.2 iRentang iUsia iRemaja**

Pada imasa iini, iterdapat ibeberapa ipendapat iyang imenyatakan ibahwa iadanya ipembagian iusia iremaja, imulai idari ipendapat iyang idisampaikan ioleh iMonks, iKnoers, idan iSiti iRahayu i(2002:262) iyang imenyatakan ibahwa ibatasan iusia iremaja iantara i12 ihingga i21 itahun, iyang iterbagi idalam i3 ifase, iyaitu iremaja iawal i(usia i12 ihingga i15 itahun), iremaja itengah iatau imadya i(usia i15 ihingga i18 itahun) idan iremaja iakhir i(usia i18 ihingga i21 itahun). iSedangkan imenurut iMappiare idalam iMohammad iAli idan iMohammad iAsrori i(2008:9), irentang iusia iremaja idibagi imenjadi idua ibagian, iyaitu iusia i12/13 itahun isampai idengan i17/18 itahun imerupakan imasa iremaja iawal, idan iusia i17/18 itahun isampai idengan i21/22 itahun imerupakan i imasa i iremaja i iakhir. i iPendapat i iini i idapat i idikatakan i isejalan idengan ipendapat iHurlock i(Rita iEka iIzzaty, i2013:122), iyaitu imasa iremaja iawal iberlangsung idari iusia i13 itahun isampai i16 itahun iatau i17 itahun. iDari ibeberapa ipendapat idiatas itentang ipembagian irentangan iusia imasa iperkembangan iremaja, imaka idapat idisimpulkan ibahwa iremaja iawal imemiliki i irentang iusia i iantara i i12-17 i itahun. i iPada i ipenelitian i iini i ipeneliti iberfokus ipada iusia iremaja iawal, iyaitu iusia i12-17 itahun. i

**2.4.3**. i i iCiri-ciri iRemaja

Menurut iHurlock i(1980:207-209), imasa iremaja imerupakan isalah isatu iperiode idari iperkembangan imanusia. iMasa iini imerupakan imasa iperubahan iatau i iperalihan idari imasa ikanak-kanak ike imasa idewasa. iMasa iremaja i imempunyai i iciri i i-ciri i itertentu i iyang i imembedakannya i idengan iperiode isebelum idan isesudahnya, iantara ilain i:

1) i imasa iremaja isebagai iperiode iyang ipenting Perkembangan ifisik iyang icepat idan ipenting idisertai idengan icepatnya iperkembangan imental, iterutama ipada iawal imasa iremaja.

2) i imasa iremaja isebagai iperiode iperalihan dalam isetiap iperiode iperalihan, istatus iindividu itidaklah ijelas idan iterdapat ikeraguan iakan iperan iyang iharus idilakukan.

3) i imasa iremaja isebagai iperiode iperubahan Ada iempat iperubahan iyang isama iyang ihamper ibersifat iuniversal. Ipertama, imeningginya iemosi; ikedua, iperubahan itubuh, iminat idan iperan; iketiga, iberubahnya iminat idan ipola iperilaku iyang imerubah inilai-nilai; ikeempat, isebagian iremaja ibersikap iambivalen ipada iperubahan iyang iterjadi ipada idirinya.

4) i imasa iremaja isebagai iusia ibermasalah Setiap iperiode imempunyai ipermasalahan, inamun imasalah iyang idihadapi i ipada i imasa i iremaja isering imenjadi i imasalah i iyang isulit idiatasi. I

5) i imasa iremaja isebagai imasa imencari iidentitas Pada itahun iawal imasa iremaja, ipenyesuaian idiri idengan ikelompok imasih ipenting.

6) i imasa iremaja isebagai iusia iyang imenimbulkan iketakutan ianggapan istereotip ibudaya ibahwa iremaja iadalah ianak-anak iyang itidak irapi, iyang itidak idapat idipercaya idan icenderung imerusak, imenyebabkan i i iorang i i idewasa i i iyang i i iharus i i imembimbing i i idan imengawasi ikehidupan iremaja imuda itakut ibertanggung ijawab idan ibersikap itidak isimpatik iterhadap iperilaku iremaja iyang inormal.

7) i imasa iremaja isebagai imasa iyang itidak irealistik remaja icenderung imemandang ikehidupan imelalui ikaca iberwarna imerah ijambu. Iia melihat idirinya isendiri idan iorang ilain isebagaimana iyang iia iinginkan idan ibukan isebagaimana iadanya, iterlebih idalam ihal icita i-cita. Icita-cita iyang itidak irealistik iini, itidak ihanya ibagi idirinya isendiri itetapi ijuga ibagi ikeluarga idan iteman- itemannya, i imenyebabkan imeningginya i iemosi i iyang i imerupakan iciri idari iawal imasa iremaja.`

8) i imasa iremaja isebagai iambang imasa idewasa dengan isemakin imendekatnya iusia ikematangan iyang isah, ipara iremaja i imenjadi i igelisah i iuntuk i imeninggalkan i istereotip i ibelasan itahun idan iuntuk imemberikan ikesan ibahwa imereka isudah ihampir idewasa. I

**2.4.4 iCiri-ciri iremaja**

Ciri-ciri iremaja iyang idipaparkan iHurlock, idapat idisimpulkan ibahwa imasa iremaja iadalah imasa iyang ipenting, ikarena ipada imasa iini ifisik idan imentalnya iberkembang idengan icepat. iMasa iremaja ijuga idisebut isebagai imasa iperalihan, idimana iperalihan itersebut ijuga imemacu iterjadinya iperubahan, ibaik isecara ifisik, iemosi, isosial, idan isikap iyang imemicu itimbulnya imasalah ibaru iyang idialami iyang isecara itidak ilangsung iakan imembentuk iidentitas iremaja itersebut. iMengetahui iidentitasnya, itidak imenutup ikemungkinan iakan imuncul iketakutan-ketakutan iyang itidak irealistis, idan ipada imasa iini, iremaja iberada ipada iambang imasa idewasa. iAndi iMappiare i(1982:27-31), iciri iperiode ipubertas imemberikan ipenjelasan iyang ilebih itentang iperiode iini. iCiri-ciri iutama idan iumum iperiode ipubertas iadalah i:

1) i iPubertas imerupakan iperiode itransisi idan itumpang itindih, ikarena ipada imasa iini iremaja isudah itidak ibisa idikatakan ilagi isebagai ikanak-kanak inamun ijuga ibelum ibisa idikatakan isebagai iorang idewasa.

2) i iPubertas i i imerupakan i i iperiode i i iyang i i isangat i i isingkat, i i ikarena idialami iindividu ihanya idalam iwaktu i2 isampai i4 itahun ilamanya.

3) i iPubertas imerupakan iperiode iterjadinya iperubahan iyang isangat icepat, i ibaik i ibentuk i itubuh, i isikap, i imaupun i isifatnya i iterhadap iteman isebaya imaupun ikeluarga. i

4) i iPubertas idikatakan isebagai i“fase inegatip” i(Charlotte iBuhler), ikarena ipada imasa iini isikap idan isifat inegatif ibaru iyang ibelum imuncul ipada imasa ikanak-kanak imulai imuncul.

5) i iPubertas imerupakan iperiode iyang imunculnya isecara iberbeda- ibeda iantara isatu iindividu idengan i iyang ilainnya, iada iindividu iyang iperkembangannya icepat idan ilambat.

Kedua i ipemaparan i itentang i iciri-ciri i iremaja, i idapat i idisimpulkan ibahwa iremaja imemiliki ibanyak ihal iyang iperlu idiperhatikan ilagi, ikarena ipada imasa iini ibanyak ihal ibaru iyang ibermunculan, iyang idapat imenimbulkan idampak inegatif, iapalagi idalam iremaja iawal iyang irentangan iusianya ibaru ikeluar idari imasa ianak-anak. i

Menurut iAndi iMappiare i(1982:32-35), iciri-ciri imasa iremaja iawal iadalah i:

1. iKetidakstabilan iKeadaan iPerasaan idan iEmosi

Granville i iStanley i iHall i imenyebut i imasa i iini i isebagai i iperasaan iyang isangat ipeka, iremaja imengalami ibadai idan itopan idalam ikehidupan iperasaan idan iemosinya. iMaka idari iitu, isering iditemui isikap i idan i isifat i iremaja i iyang isesekali i isangat i ibergairah i idalam imelakukan isesuatu itiba-tiba iberganti ilesu.

2. iSikap idan iMoral

Pada imasa iini iorgan iseks iyang itelah imatang imenjadikan iremaja icenderung imemenuhi ikeinginannya, i iyang isering idinilai itidak isopan ioleh imasyarakat, idan ikeberanian idalam ipergaulan iyang i iberbahaya imemicu itimbulnya imasalah idengan iorang itua iatau iorang ilain.

1. Kecerdasan idan iKemampuan iMental

Kemampuan imental iatau ikemampuan iberpikir iremaja iawal, imulai isempurna, isehingga ipada imasa iini iia isering imenolak ihal- ihal iyang imenurutnya itidak imasuk iakal, idalam ihal iini ipertentangan ipendapat isering iterjadi idengan iorang itua, iguru, iatau iorang ilain.

1. Status iRemaja iAwal

Tidak ihanya isulit iditentukan, inamun ijuga imembingunkan. iSikap iorang itua iyang iterkadang iberubah-ubah idalam imemperlakukan isi iremaja iawal iini. iMuncul ikeraguan iorang itua iuntuk imemberikan itanggungjawab ipada imereka, ikarena idianggap imasih ianak-anak, inamun iketika imereka ibersikap iseperti ianak- ianak, isering imendapat iteguran ibahwa imereka isudah ibesar.

1. Permasalahan iyang iDihadapi

Beberapa iciri-ciri iyang itelah idipaparkan, imenjadikan iremaja iawal isebagai iindividu iyang imemiliki ibanyak imasalah iuntuk idihadapi. iSikap iemosional iyang imenguasainya, imenjadikan idia ikurang ibisa imenerima ipendapat iorang ilain, idari ihal iini idapat imenimbulkan ipertentangan isosial. i

1. Masa iKritis

Pada imasa iini iremaja iakan idihadapkan idengan ipermasalahan iyang ibisa idiselesaikannya iatau itidak, ijika idia ibisa imenyelesaikannya i idengan i ibaik, i imaka i iakan i imenjadi i imodal imodal idasar idalam imenghadapi ipermasalahan-permasalahan iberikutnya, idan ijika isebaliknya imaka iakan imenjadikan idia isebagai iorang iyang iselalu ibergantung ipada iorang ilain.

**2.4.5 i iKarakteristik iRemaja**

1. Perkembangan iFisik

Perkembangan i ifisik i iyang i iterjadi i ipada i imasa i iremaja imerupakan isesuatu i iyang idapat iterlihat idengan i ijelas. iSalah isatunya iadalah ibertambahnya iberat ibadan idan itinggi ibadan iyang icepat. iRemaja i iperempuan, ibiasanya imengalami ihal iini ilebih idahulu idaripada iremaja ilaki-laki, ikarena iremaja iperempuan imengalami iperubahan ifisik isecara isignifikan isetelah idia imengalami imenstruasi. iPerkembangan ifisik ipada imasa iini icenderung ilebih idominan ipada iperkembangan iseks iyang idimiliki iremaja.

Menurut iSri iRumini idan iSiti iSundari i(2000:87), iciri-ciri iseksual iterdiri iatas iciri iprimer idan isekunder. iCiri-ciri iatau itanda-tanda iprimer, iyaitu iorgan itubuh iyang ilangsung iberhubungan idengan iproses ireproduksi idan ialat ikelamin iyaitu irahim, isaluran itelur, ivagina, ibibir ikemaluan, idan iklerotis ibagi iwanita, isedangkan iuntuk ipria iyaitu ipenis, itestis, idan iskrotum. iCiri-ciri ikelamin isekunder iyaitu iciri-ciri ijasmaniah iyang i itak i ilangsung i iberhubungan i idengan i iproses i ireproduksi. i iPada iwanita iyaitu ibasis irambut ikemaluan, imerupakan igambar isegitiga idi ibagian iatas, isedang ipada ipria isegitiga idengan iujung idiatas, idibawah ipusar. iBagi iwanita ipinggul imelebar, isedangkan ipada ipria ibagian ibahu imelebar. i iPertumbuhan i irambut i ipada i iwanita i iterbatas i ipada i ikepala, iketiak, idan ialat ikemaluan, isedangkan ipada ipria imasih imengalami ipertumbuhan i irambut i iditempat i ilain, i iyaitu i ikening, i ijanggut, i ikaki, itangan, idan ibidang-bidang idada.

Selain iitu, imenurut iSyamsu iYusuf i(2009:194), iperkembangan iseksualitas iremaja imeliputi iciri-ciri iseks iremaja iwanita iterdapat iciri iseks i iprimer i idan i isekunder. i iCiri i iseks i iprimer i ipada i iwanita i iditandai i idengan iterjadinya imenarche iatau ipermulaan ihaid iyang iselanjutnyua idiikuti ipula idengan ikesiapan iorgan-organ ireproduksi iuntuk iterjadinya ikehamilan. iSedangkan iuntuk iciri iseks isekunder ipada iperempuan iyaitu isuara iyang imerdu, istruktur ikulit iyang ilembut idan ihalus, ibidang ibahu imengecil, ibidang ipanggul imelebar, ibulu-bulu itumbuh ipada iketiak idan isekitar ialat ikelamin, ibuah idada imulai imembesar, idan ialat ikelamin imulai iberfungsi iuntuk imenghasilkan isel itelur. iKedua ipandangan itersebut idapat idisimpulkan ibahwa iciri iremaja iwanita iditekankan ilebih ipada ikedua iciri, iyaitu iciri iseks iprimer idan iciri iseks isekunder. iCiri iseks iprimer iditandai idengan idatangnya imenarche iatau ihadi, idan iciri iseks isekunder imeliputi iperubahan iyang iterjadi ipada ibagian ipanggul, ibahu, ipayudara, itumbuhnya irambut ipada ibagian itertentu, idan imulai iberfungsinya ialat ikelamin.

1. Perkembangan iKognitif

Pertumbuhan i idan i iperkembangan i iotak i ipada i imasa i iremaja idalam imenerima iatau imengolah iinformasi iyang ididapatkan isudah iberkembang idengan ibaik, idan itidak ibisa ilagi idisamakan idengan ipola ipikir ianak-anak ilagi. iHal iini idapat idikatakan ibahwa iremaja idapat imenilai ibenar iatau isalahnya ipendapat idari iorang itua iatau ipendapat iorang ilain. iNamun, ikarena isifat iegois i iyang imasih idimiliki iremaja, iterkadang imenjadikan idia itidak imemperdulikan ibahkan imembantah ipendapat iorang itua iatau iorang ilain. i

Menurut i iCarol i idan i iDavid i i(Desmita, i i2005:194), i iselama iperiode iremaja, iproses ipertumbuhan iotak imencapai ikesempurnaan. iSistem isaraf iyang iberfungsi imemproses iinformasi iberkembang idengan icepat. iDisamping iitu, ipada imasa iremaja ijuga iterjadi ireorganisasi ilingkaran isaraf iprontal ilobe i(belahan iotak ibagian idepan isampai ipada ibelahan iatau icelah isentral). iProntal ilobe iini iberfungsi idalam iaktivitas ikognitif itingkat itinggi, iseperti ikemampuan imerumuskan iperencanaan istrategis iatau ikemampuan imengambil ikeputusan.

Menurut iPiaget i(John iW iSantrock, i2007:126), iperkembangan ikognitif ipada imasa iremaja isudah imencapai itahap ipemikiran ioperasi iformal. iKarakteristik iyang ipaling imenonjol idari ipemikiran ioperasi iformal iadalah isifatnya iyang ilebih iabstrak idibandingkan ipemikiran ioperasi ikonkret. iRemaja itidak ilagi iterbatas ipada ipengalaman i iyang iactual idan ikonkret, itetapi imereka idapat imenciptakan isituasi ifantasi iperistiwa i iyang i imurni i iberupa i ikemungkinan i ihipotesis i iatau i ihanya iberupa iproposisi iabstrak idan imencoba ibernalar isecara ilogis imengenainya.

Andi i iMappiare i i(1982:57), i imenyampaikan i ibahwa i ipola i idan icara iberpikir iremaja icenderung imengikuti iorang-orang idewasa iyang itelah imenunjukkan ikemampuan iberpikirnya. iHal iini imengisyaratkan iadanya isisi ipositif idari iperkembangan ikemampuan ipikir iremaja iawal. iSisi ipositip ipertumbuhan iotak idan iperkembangan ikemampuan ipikir i iremaja iadalah iremaja ilebih imudah iuntuk imendapat iinformasi- iinformasi idalam ikegiatan ipengajaran iatau ibimbingan. iHal iini idapat iterjadi isecara iefektif idan iefisien ijika idiselaraskan idengan iperiode ipertumbuhan idan iperkembangan iotak iyang icepat.

Berdasarkan ibeberapa ipendapat idi iatas, idapat idisimpulkan ibahwa ipertumbuhan idan iperkembangan ikognitif iremaja iadalah isudah imasuk ikedalam ipemikiran ioperasional iformal, ipertumbuhan iotak iyang icepat imenjadikan iremaja idapat imemecahkan imasalah iyang ilebih iabstrak idan ikonkret idengan iperencanaan isecara istrategis iyang itidak ilepas idari icara ipikir iorang ituanya, isehingga idia idapat imengambil ikeputusan idalam ipemecahan imasalahnya.

1. Perkembangan iEmosi

Menurut iSantrock i(2012:436), iterdapat ibeberapa iperubahan iyang imenandai iperkembangan isosioemosi ipada iremaja. iPerubahan iini imencakup imeningkatnya iusaha iuntuk imemahami idiri isendiri iserta ipencarian iidentitas. iPerubahan-perubahan iyang iada ijuga iberlangsung idi idalam ikonteks ikehidupan iremaja, idisertai idengan itransformasi iyang iberlangsung idi idalam irelasi idengan ikeluarga idan ikawan isebaya idi idalam ikonteks ibudaya. iDi isamping iitu, iremaja ijuga idapat imengembangkan imasalah-masalah isosioemosi, iseperti ikenakalan iremaja idan idepresi. iDari ipendapat itersebut, idapat idipahami ibahwa iperkembangan i iemosi i iyang i idimiliki i ipada i imasa i iremaja i icenderung i imeningkat idibandingkan isaat ianak-anak, idengan imunculnya ikeinginan iuntuk imencari iidentitas idirinya imenjadikan iterjadinya iperubahan ipada ikehidupannya ibaik idengan ikeluarga imaupun iorang ilain, idimana ihal iitu idapat imenimbulkan iterjadinya ikenakalan iremaja.

Masa iremaja idianggap isebagai iperiode i“badai idan itekanan”, isuatu imasa idimana iketegangan iemosi imeninggi isebagai iakibat idari iperubahan ifisik idan ikelenjar. iTidak isemua iremaja imengalami imasa ibadai idan itekanan, inamun ibenar ijuga ibila isebagian ibesar iremaja imengalami iketidakstabilan idari iwaktu ike iwaktu isebagai ikonsekuensi idari iusaha ipenyesuaian idiri ipada ipola iperilaku ibaru idan iharapan isosial iyang ibaru. iPola iemosi imasa iremaja iadalah isama idengan ipola iemosi imasa ikanak-kanak. iPerbedaaanya iterletak ipada irangsangan iyang imembangkitkan iemosi idan iderajat, ikhususnya ipada ipengendalian ilatihan iindividu iterhadap iungkapan iemosi imereka. iRemaja itidak ilagi imengungkapkan iamarahnya idengan icara igerakan iamarah iyang imeledak-ledak, imelainkan idengan imenggerutu, itidak imau iberbicara, iatau idengan isuara ikeras imengkritik iorang iyang imenyebabkan iamarah. i(Hurlock, i1980:212-213)

Selain ipendapat idiatas, iAndi iMappiare i(1982:58-60), imemaparkan ibahwa isikap, iperasaan iatau iemosi iseseorang itelah iada idan iberkembang isemenjak iia ibergaul idengan ilingkungannya. iTimbulnya i isikap, i iperasaan i iatau i iemosi i iitu i i(positif i iatau i inegatif) imerupakan iproduk ipengamatan idari ipengalaman iindividu isecara iunik idengan ibenda-benda ipisik ilingkungannya, idengan iorang itua, idan isaudara, iserta ipergaulan isosial i iyang ilebih iluas. iSikap iremaja iawal iyang i iberkembang, i iterutama i imenonjol i idalam i isikap i isosial, i iterlebih isikap isosial iyang iberhubungan idengan iteman isebaya. iRemaja isangat ikhawatir iketika idia idikucilkan iatau iterisolir idari ikelompoknya. iHal itersebut imenjadikan iremaja imemiliki ihubungan iyang iintim idan ibersikap imerasa ibahwa idirinya iterikat idengan iteman isepergaulannya. iBentuk-bentuk iemosi iyang isering inampak idalam imasa iremaja iawal iantara ilain iadalah imarah, imalu, itakut, icemas, icemburu, iiri ihati, isedih, igembira, ikasih isayang, idan iingin itahu. iDalam ihal iemosi iyang inegatif, iumumnya iremaja ibelum idapat imengontrolnya idengan ibaik, isehingga isaat iberperilaku idia isangat idikuasai ioleh iemosinya.

Beberapa ipendapat itersebut idapat idisimpulkan ibahwa iperkembangan iemosi ipada iremaja ibertitik ipada ipemahaman iterhadap idirinya isendiri, idimana imuncul iberbagai itekanan iyang idapat imenjadikan iemosi iyang idimilikinya imeningggi idan itidak iterkontrol. iPerasaan itakut iakan idikucilkan ioleh iteman isebayanya imenjadikan iremaja ilebih imemiliki ihubungan iyang iintim idengan iteman isebayanya idibanding idengan iorang itua. iKebanyakan iremaja ibelum ibisa imengontrol iemosinya idengan ibaik, isehingga isikap iyang imuncul itidak i ijarang iadalah isikap-sikap iyang iemosional idan itidak imau imenerima ipendapat iorang ilain.

1. Perkembangan iMoral

Moral imerupakan isuatu ihal iyang ipenting ibagi iseseorang. iMoral iyang idimiliki iseseorang idibentuk ioleh ikebiasaan iyang iada idilingkungannya. iPembentukan imoral ipada iseseorang itidak idapat idisepelekan, ikarena imoral isalah isatu ibagian ipenting ibagi iseseorang iuntuk imenjalani ihidup iyang ibaik. iMenurut i iAndi i iMappriare i(1982:68), i imoral i isebagai i istandar iyang imuncul idari iagama idan ilingkungan isosial iremaja, imemberikan ikonsep-konsep iyang ibaik idan iburuk, ipatut idan itak ipatut, ilayak idan itak ilayak isecara imutlak. iPada isatu ipihak, iremaja itidak ibegitu isaja imenerima ikonsep-konsep iyang idimaksud, itetapi idipertentangkannya idengan icitra idiri idan istruktur ikognitif iyang idimilikinya. iSehubungan idengan istruktur ikognitif, iremaja imenilai imoral idengan ikecenderungan ipraktis. iRemaja imengaggap ibahwa iyang ibenar iialah ikesesuaian iantara iideal idengan ipraktiknya. iMoral idan inilai iyang itidak isesuai idengan ikehidupan isehari-hari idalam ipelaksanaannya, ikurang imemiliki idaya imengikat ibagi iremaja iawal. i iLebih idari iitu, ikecurangan-kecurangan iketidakadilan iyang idilihat isehari-hari imenimbulkan ikonflik idalam idirinya. iKonflik iyang ikuat itidak ijarang imendatangkan ikeresahan ibagi i

remaja iawal, idan imereka isering imenyalahkan ipemimpin isebagai iorang iyang idianggap ibertanggungjawab. iSelain iitu, imenurut iSyamsu iYusuf i(2009:199), imelalui ipengalaman iatau iberinteraksi isosial idengan ilingkungan isekitar, itingkat imoralitas i iremaja isudah i ilebih i imatang idibanding idengan i iusia ianak- ianak. iRemaja isudah imengenal inilai-nilai imoral idan ikonsep imoralitas iseperti ikejujuran, ikeadilan, ikesopanan, idan ikedisiplinan.

Menurut iPiaget i(John iW. iSantrock, i2007:302), iusia iremaja iperkembangan imoralitasnya idisebut isebagai imoralitas iotonom. iMoralitas iotonom iadalah itahap ikedua idari iperkembangan imoral idalam iteori i iPiaget, i iyang i idiperlihatkan i ioleh i ianak-anak i iyang i ilebih i ibesar i(sekitar i10 itahun ikeatas). iAnak imenjadi imenyadari iaturan-aturan idan ihukum iyang idiciptakan ioleh iorang, idan ibahwa idalam imemutuskan isuatu itindakan, iseseorang iseharusnya imempertimbangkan iintensi iaktor imaupun ikonsekuensinya. iBeberapa ipendapat idiatas idapat idisimpulkan ibahwa iperkembangan imoral iseseorang ipada imasa iremaja iberawal idari iinteraksi iyang idilakukannya idengan ilingkungan, ipada imasa iini iremaja isudah imulai imengenal inilai-nilai imoral idan ikonsep imoralitas iyang imenjadikan idia isadar iakan iaturan idan ihukum iyang iberlaku idi ilingkungannnya. i

1. Perkembangan iSosial

Kehidupan iseseorang itidak i iterlepas i idari i ilingkungan i isosial, iterutama ipada imasa iremaja. iHubungan isosial iantara isatu iorang idengan iorang iyang ilain isangat idiperlukan iuntuk imenjalin ihubungan iyang ibaik. iPada imasa iini, iremaja isangat ibergantung ipada ihubungan isosial iyang idijalin, ikarena iperkembangannya iakan iberkembang idengan ibaik iketika iremaja itersebut idapat iberinteraksi idengan ilingkungan.

Menurut iSri iRumini idan iSiti iSundari i(2000:89), idalam ihidup ibermasyarakat iremaja iakhir idituntut ibersosialisasi. iSejak ianak-anak itelah imemasuki ipeer igroup ibahkan isebenarnya isejak iusia i4 itahun, ianak itelah imerasakan ikebutuhan iatau ikehausan isosial iatau isocial ihunger. iPada imasa imenjelang iremaja, ipeer igroup icenderung iterdiri iatas isatu ijenis ikelamin iyang isama ikarena isecara ifisik imempunyai iciri iyang iberbeda. iPada imasa iremaja iawal ianak ipria imaupun iwanita itimbul ikesadaran iterhadap idirinya.

Selain iitu, imenurut iAndi iMappiare i(1982:68), imemaparkan ibahwa iremaja idengan icitra idirinya, imenilai idiri isendiri idan imenilai ilingkunganya iterutama ilingkungan i isosial. iMisalnya iremaja imenyadari iadanya isifat idan isikap i isendiri i iyang ibaik idan i iyang iburuk. iDengan ikesadaran iitu ipula iremaja imenilai isifat idan isikap iteman-teman isepergaulanya, i iyang i ikemudian i idiperbandingkan i idengan i isifat i idan isikap i iyang i idimilikinya. i iDalam i imasa i iremaja i iawal i iini, i isering i ikali i iremaja i i i imenilai i i i idirinya i i i itidak i i i iselaras i i i idengan i i i ikeadaan i i i iyang isesungguhnya. iMenurut iSantrock i(2008:222), ibahwa isecara isosial ihubungan iremaja idengan iorang ituanya imulai iberpendah ike iteman isebaya. iHubungan i i iinterpersonal i i idengan i i ipeer-groupnya i i imenjadi i i iintensif ikarena ipenerimaan ioleh iteman isebaya imenjadi ipenting ibagi iremaja. iTeman isebaya imerupakan itempat iberbagi iperasaan idan ipengalamanya iyang imenjadi ibagian idari iproses ipembentukan iidentitas idiri. iSelain iitu imuncul igejala ikonformitas iyaitu itekanan idari ikelompok isebaya i(peer), ibaik inyata imaupun itidak, isehingga iremaja imengadopsi isikap iatau iperilaku iorang ilain ibaik ipositif iatau inegatif. iJadi iperkembangan ihubungan isosial iremaja idengan iteman isebayanya ilebih iintensif idibanding idengan iorang ituanya. iKarena iperan iteman isebayanya ilebih ipenting isebagai iproses ipenerimaan idirinya idi ilingkungan itersebut.

Beberapa i ipendapat i idiatas i imengenai i iperkembangan i isosial ipada iremaja idapat idisimpulkan ibahwa iperkembangan isosial ipada iremaja ididominasi ioleh iperan iteman isebaya. iPada imasa iini, iremaja imulai imenyadari iakan icitra idiri iyang idimilikinya idan idibandingkan idengan i iteman i isebayanya, i idisitulah i iremaja i imulai i imengembangkan isifat idan isikap isosialnya isesuai idengan iperbandingan isikap iyang itelah idisesuaikannya, isehingga idalam iproses iinteraksi idengan iorang ilain idapat iberjalan ilebih ibaik. i

1. Tugas iPerkembangan iRemaja

Berbicara itentang iremaja, imaka itidak iterlepas idari ibagaimana idia iakan i i iberkembang i i idengan i i ibaik. i i iPerkembangan i i ipada i i isetiap i i iperode imemiliki itugas imasing-masing iuntuk idiselesaikan idengan ibaik, itermasuk ipada imasa iremaja. iMenurut iHurlock i(2002:209), itugas iperkembangan iremaja iantara ilain:

a. i i iMenerima ikeadaan idirinya.

b. i i iMencapai ihubungan isosial idengan ilawan ijenis. i

c. i i iMenerima iperanan iseks iyang idimiliki.

d. i i iMencapai ikemandirian iekonomi iuntuk imemperoleh ipekerjaan iyang isesuai.

e. i i iMengembangkan ikemandirian isecara iemosional idari iorang itua imaupun iorang ilain.

f. iMengembangkan iketerampilan iintelektual idan ikonseptual iuntuk ikecakapan isosial.

g. i i iMengembangkan iperilaku isosial iyang ibertanggungjawab.

h. i i iMempersiapkan iperkawinan idan ikehidupan iberumah itangga. i

Selain i ipendapat i idari i iHurlock, i iAndi i iMappiare i i(1982:99), i itugas- itugas iperkembangan idalam imasa iremaja, iantara ilain:

a. i i iMenerima i ikeadan i ipsikisnya i idan i imenerima i iperannya i isebagai ipria idan iwanita. i

b. i i iMenjalin i ihubungan i ibaru i idengan i iteman i isebaya i ibaik i isesama ijenis imaupun ilain ijenis.

c. i i iMemperoleh ikebebasan isecara iemosional idari iorang ituanya idan iorang-orang idewasa ilain.

d. i i iMemperoleh i i ikepastian i i idalam i i ihal i i ikebebasan i i ipengaturan iekonomis.

e. i i iMemilih idan imempersiapkan idiri ikearah isuatu ipekerjaan iatau ijabatan.

f. iMengembangkan i iketerampilan i idan i ikonsep i iintelektual i iyang idiperlukan idalam ihidup isebagai iwarga inegara iyang iterpuji.

g. i i iMenginginkan idan idapat iberperilaku iyang idiperbolehkan ioleh imasyarakat.

h. i i iMempersiapkan idiri iuntuk ipernikahan idan ihidup iberkeluarga.

i. iMenyusun inilai-nilai ikata ihati i iyang isesuai idengan i igambaran idunia, iyang idiperoleh idari iilmu ipengetahuan iyang imemadai.

Kedua ipendapat itersebut idapat idisimpulkan ibahwa itugas iperkembangan imasa iremaja imeliputi ipenerimaan iterhadap idirinya isendiri imaupun ipenerimaan idirinya iterhadap ikeadaan isosial iyang idapat imempengaruhi iperkembangannya. iTugas iperkembangan iyang iberjalan idengan ibaik idapat iberpengaruh ipada isikap iyang idimiliki iremaja itersebut idalam imenghadapi ilingkungan. i iTugas iperkembangan iremaja isecara iumum, ididalamnya ibelum imembahas imengenai itugas iperkembangan iremaja iawal isecara ilebih idetail. iMenurut i iAndi i iMappiare i i(1982:106-109), i itugas i iperkembangan i iremaja iawal iadalah imemiliki ikemampuan imengontrol idiri isendiri iseperti iorang idewasa, imemperoleh ikebebasan, ibergaul idengan iteman ilawan ijenis, imengembangkan iketerampilan-keterampilan ibaru, idan imemiliki icita-cita iyang irealistis.

# Biografi iSingkat iImogene iKing

Imogene ilahir ipada itanggal i30 iJanuari i1923 idi i*West iPoint, iIowa*. iDia imenerima iijazah iperawat idari iSekolah iRumah iSakit i*St iJohn iof iNursing idi iSt iLouis, iMissouri*, ipada itahun i1945. iPada itahun i1948, iia imeraih igelar iBachelor iof iScience idalam iKeperawatan idari i*St iLouis iUniversity*, idan imelanjutkan iuntuk imenyelesaikan i*Master iof iScience i*dalam iKeperawatan, ijuga idari i*St iLouis iUniversity i*pada itahun i1957. iDia ijuga imemperoleh igelar idoktornya idari i*Teachers iCollege*, i*Columbia iUniversity i*pada itahun i1961. iDia imeninggal ipada itanggal i24 iDesember i2007. iIa imeraih idiploma idalam iilmu ikeperawatan idari i*St. iJohn’s iHospital iSchool iOf iNursing i*di i*St. iLouis i*pada itahun i1945. iKemudian iia ibekerja isebagai iperawat ikantor, iperawat isekolah, iperawat ikaryawan, idan iperawat ipribadi iuntuk imembiayai ipendidikan ikesarjanaanya. iPada itahun i1948, iKing imenerima igelar i*Bachelor iOf iScience iIn iNursing i*dari i*St. iLouis iUniversity*, isedangkan igelar

M.S.N. ikeperawatan iia iraih ipada itahun i1957dari i*St. iLouis iUniversity*. iPada itahun i1961, iking imeraih igelar i*Doktor iOf iEducation i*bidang ipendidikan idari i*Teacher’s iCollege*, iColumbia iUniversity idi iNew iYork idan iterakhir igelar iPh. iD. iDari i i*Southen iIllinois iUniversity i*pada itahun i1980.

# Konsep iKeperawatan iImogene iKing

Menurut iAini iNur, i2018 iKing imembuat imodel i“realisasi itujuan” iatau i*Goal iAttainment iTheory i*tahun i1964. iTeori iini iberfokus ipada ihubungan iinteraksi ipersonal iantara iperawat idan iklien. iTeori i*Goal iAttainment i*King idiambil idari i*interacting iSystem iFramework i*miliknya. iSelama iproses ikeperawatan, idalam iteori iKing iterdapat i3 isistem iyang ipenting ibagi ikeperawatan ianatara ilain i:

* + - 1. Sistem iPersonal

System ipersonal iadalah iistilah ilain iuntuk imanusia, idiri iatau iindividu. iDalam ipandangan iKing, iindividu itidak idapat idipahami isebagai iseseorang ikecuali ijika ikonsep-konsep iberikut idiketahui i(Basford idan iSlevin, i2006; iTomey iand iAlligood, i2006 i; iJarosova, i2014):

* + - * 1. Persepsi i(persepsi idiri isendiri)

Persepsi iadalah iproses ipemrosesan idata iketika iindividu imenginterpretasikan idirinya, itubuhnya isendiri, ipertumbuhan idan iperkembangan, iruang idan iwaktu. iKonsep ipersepsi ibisa ibersifat iuniversal i(pengalaman isetiap iorang) iatau iunik ibagi isetiap imanusia

* + - * 1. Pertumbuhan idan iperkembangan i

Diri iadalah isubjek idari ipertumbuhan idan iperkembangan. iKing imenjelaskan ihal iini isebagai iperubahan iyang ikontinu idalam idiri iseseorang ipada itingkat iseluler, imolukuler idan iperilaku.

* + - * 1. *Body iimage i*(citra itubuh)

Persepsi iseseorang ipada itubuhnya. iPersepsi iberrsifat ipribadi, isubyektif, idiadopsi iatau idipelajari, idinamis idan iberubah isesuai idengan itransformasi diri seseorang pada periode pertumbuhan dan iperkembangan.

* + - * 1. Waktu idan iruang

Waktu ididefinisikan isebagai iurutan ikejadian iyang iterus iberlanjut isampai imasa iyang iakan idatang. iRuang ididefinisikan iyang iyang idialami iorang, ibersifat ipribadi, isubjektif, isituasional, imemiliki idimensi, idan iwaktu isendiri ididasarkan ipada ipersepsi iindividu isendiri.

* + - 1. Sistem iinterpersonal

Sistem iinterpersonal iterdiri idari i2 iatau i3 iorang iatau ikelompok ikecil iseperti ikeluarga. iSebagai iupaya iuntuk imemahami isistem iinterpersonal idiperlukan ibeberapa ipengetahuan itentang ihal iberikut iini i:

* + - * 1. Peran

Perilaku iyang idiharapkan idari iseseorang idalam iposisi itertentu. iPeran imemiliki i3 ielemen iutama: iperilaku iyang idiharapakan idari iindividu iyang iditentukan ioleh iposisi imereka idalam isystem isosial, ihak itanggung ijawab iyang ididefinisikan iberdasarkan iposisi imereka idalam isystem idan ihubungan itimbal ibalik idari idua iatau ilebih iindividu iyang iberinteraksi idalam isituasi itertentu.

* + - * 1. Komunikasi
        2. Komunikasi iadalah iproses itransfer iinformasisecara ilangsung idan itidak ilangsung idari isatu iorang ike iorang ilain iatau isebaliknya iInteraksi

Interaksi iadalah iproses ipersepsi idan ikomunikasi ianatara imanusia idan ilingkungan iatau idiantara iindividu, iyang idiekspresikan imelalui iperilaku iverbal idan inon iverbal iyang iberorientasi ipada itujuan.

* + - * 1. Transaksi

Transaksi idapat idilihat isebagi ipersetujuan, iKing imenyatakan ibahwa itransaksi iadalah iinteraksi iyang ibertujuan imengarah ipada irealisasi itujuan.

* + - * 1. Stres

Stress iadalah isituasi idinamik iketika iseseorang iberinterkasi idengan ilingkungan. iStres idapat imencegah ipengembangan ipribadi idan imenimbulkan ibahaya ikesehatan.

* + - 1. Sistem isosial

System isosial iberarti iinteraksi ianatara ikelompok iyang ilebih ibesar. iModel iini imemberi iperhatian isignifikan iterhadap isystem isosial, iseperti ikomunitas, irumah isakit idan itempat ikerja. iSistem iini imeliputi:

* + - * 1. Organisasi

Terdiri idari iindividu idan ikelompok iyang isecara iformal idan iinformal. iTugas iyang ididefinisikan ioleh iposisi imereka idalam iorganisasi idan iyang imemanfaatkan isumber idaya iuntuk irealsisasitujuan ipribadi idan ikelompok.

* + - * 1. Wewenang

Aktif, iproses itransaksi isatu isama ilain iyang idibentuk idengan iukuran, iperintah, isupervise idan itanggung ijawab iatas itindakan.

* + - * 1. Power

Fitur idasar iuniversal, isituasional, idinamis idan iimpersona; ikemampuan iuntuk imemanfaatkan idan iemotivasi isumber idaya idalam iorganisasi iuntukmencapai itujuan.

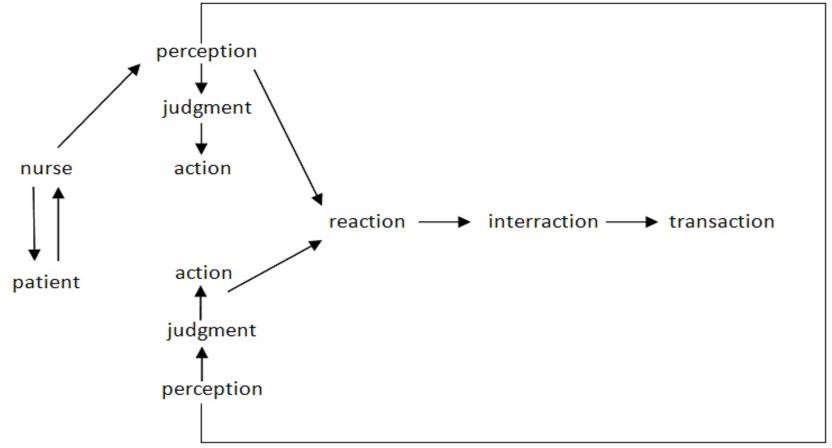
* + - * 1. Status

Posisi iindividu idalam ikelompok iatau ikelompok idalam isebuah iorganisasi. iHal iini iterkait ihak, ilayanan, itanggung ijawab.

* + - * 1. Pengambilan ikeputusan

Proses idinamis idan isistematis idalam iorganisasi iyang iberorientasi ipada ipencapaian itujuan.

Gambar i2.1 iModel iKonsep iImogene iKing



# 

# 2.5.3 iHubungan iAntar iKonsep

Menurut iKing idengan i*Goal iAttainment iTheory i*yang iberfokus ipada isistem iinteraktif imeliputi: isistem ipersonal, isistem iinterpersonal idan isistem isosial. iDalam iini isystem iinterpersonal imerupakan ihubungan iatau iinteraksi iyang iterdiri idari i2 iorang iatau ilebih idengan ibeberapa ikomponen ididalamnya imeliputi: iadanya iperan, ikomunikasi, iinteraksi idan itransaksi. i i i

Berdasarkan ihasil ianalisis imenyatakan ibahwa iada ihubungan iantara ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja, idari i210 iresponden i11.4% imemiliki iintensitas ipenggunaan imedia isosial iyang itinggi, idan i79.5% iresponden idengan iinteraksi isosial isedang. iHasil iini isesuai idengan ipenelitian iDewi i(2014) imenunjukkan ibahwa ihubungan inegatif iyang isangat isignifikan iantara iintensitas ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial. iSemakin itinggi iintensitas ibermain iGame iOnline imaka iakan isemakin irendah iinteraksi isosial, isebaliknya isemakin irendah iintensitas ibermain iGame iOnline imaka iakan isemakin itinggi iinteraksi isosial. iRemaja iyang ibermain igame ionline idengan iwaktu iyang ilebih ilama iakan imenampilkan iperilaku isosial iyang ilebih irendah idaripada iremaja iyang imenggunakan iwaktunya ilebih isingkat iuntuk ibermain igame ionline. i iAdapun ipenelitian iAnggraini idan iWahyuningsih i(2007) imenyatakan iada ikorelasi inegative iantara ibermain iGame iOnline idengan ikompetensi isosial. iSemakin ilama iseseorang ibermain igame imaka imenyebabkan itidak iberkembangnya ikompetensi isosial

**BAB i3**

**KERANGKA iKONSEPTUAL iDAN iHIPOTESIS**

Aspek iKecanduan iGame

1. Aspek iKesehatan
2. Aspek iPsikologis
3. Aspek iAkademik
4. Aspek iSosial
5. Aspek iKeuangan

1. **Kerangka iKonseptual**

Indikator

1) iSalience

2) iTolerance

3) iMood iModification

i4) iWithdrawal

5) iRelapse

i6) iConflict

7) iProblem.

Kecanduan igame ionline

Faktor iKecanduan iGame iOnline i

1. jenis ikelamin i i
2. sama idapat itertarik i
3. Kondisi ipsikologis.
4. Jenis igame

Rentang iUsia iRemaja

1.remaja iawal i(usia i12 ihingga i15 itahun), i

2. iremaja itengah iatau imadya i(usia i15 ihingga i18 itahun) i

3. iremaja iakhir i(usia i18 ihingga i21 itahun).

Karakteristik iremaja

a.Perkembangan iFisik

b.Perkembangan iKognitif

c.Perkembangan iEmosi

d. iPerkembangan iMoral

Remaja

Sistem isosial

1. Organisasi
2. Wewenang
3. Power
4. Status
5. Pengambilan ikeputusan

e.Perkembangan iSosial

Faktor iyang imempengaruhi

1. Imitasi
2. Sugesti
3. Identifikasi
4. simpati

Sistem iInterpersonal

1. Peran
2. Komunikasi
3. Interksi i
4. Transaksi

Sistem iPersonal

1. Persepsi i
2. Pertumbubuhan idan iperkembangan
3. Body iimage
4. Waktu idan iperke,mbangan

Interaksi iSosial

Keterangan i:

: iTidak idi iTeliti : iBerhubungan

: iDi iTeliti : iBerpengaruh

Gambar i3.1 i: iKerangka iKonseptual iPenelitian iHubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial

* 1. Hipotesis i

Hipotesis idalam ipenelitian iini iadalah iada ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial i

# BAB i4

# METODE iPENELITIAN

## 4.1 iDesain iPenelitian

Desain iyang idigunakan ipada ipenelitian iini iadalah imetode istudy i*literature ireview. iLiterature ireview i* iadalah iuraian itentang iteori, itemuan idan iartikel ipenelitian ilainnya iyang idiperoleh idari ibahan iacuan iuntuk idijadikan ilandasan ikegiatan ipenelitian. i*Literature ireview i*bisa idigunakan iuntuk imenyusun ikerangka ipemikiran iyang ijelas idari iperumusan imasalah iyang iingin iditeliti. i*Literature ireview i*juga ibisa idikatakan isebagai ianalisis iberupa ikritik idari ipenelitian iyang isedang idilakukan iterhadap itopik ikhusus idalam ikeilmuan. i*Literature ireview i*berisi iulasan, irangkuman, idan ipemikiran ipenulis itentang ibeberapa isumber ipustaka i(artikel, ibuku, i*slide*, iinformasi idari iinternet, idll) itentang itopik iyang idibahas i(Nursalam i2020).

i i i iTujuan iakhir i*literature ireview i*adalah iuntuk imendapatkan igambaran iyang iberkenaan idengan iapa iyang isudah ipernah idikerjakan iorang ilain isebelumnya. iPenelusuran ipustaka iberguna iuntuk imenghindari iduplikasi idari ipelaksanaan ipenelitian idan iuntuk imengetahui ipenelitian iyang ipernah idilakukan isebelumnya i(Nursalam i2020).

* 1. i**Cara iPengumpulan iData**

Metode iyang idigunakan idalam ipengumpulan idata ipada idesain ipenelitian iyaitu i*Litterature iReview* idengan icara imemilih itopik, imemfokuskan ipertanyaan iyang idigunakan isebagai ikata ikunci ipencarian ibaik ijurnal i– ijurnal inasional imaupu iinternasional, imencari isumber-sumber iinformasi iyang iterkait idengan iterindeks ioleh idatabase i*Scopus, iEBSCO, iElsevier, iProQuest, iGoogle iScholar i*atau ijuga iditerbitkan ioleh iJurnal iyang itelah iterakreditasi. iPencarian ijurnal iatau iinformasi iini idibatasi ipada i10 itahun iterakhir isehingga ipenelitian iini imempunyai isumber idata iyang iterbaru. i

Jurnal iyang idipilih iakan idilakukan ireview ijurnal iberdasarkan ikriteria iinklusi iserta iKriteria iinklusi idalam i*Literatur iReview* iini iadalah i“Hubungan iKecanduan iGame iOnline idengan iInteraksi iSosial ipada iRemaja i. iPencarian imenggunakan ikeyword iBahasa iInggris iditemukan i6 ijurnal idan idengan ikeyword iBahasa iIndonesia idiperoleh i13 ijurnal. iDari iseluruh ijurnal iyang isesuai idengan itema idan ikriteria iinklusi iadalah i13 ijurnal, idimana i5 ijurnal iInternasional idan i6 ijurnal iNasional. iKemudian idilakukan iLiteratur iReview isesuai idengan ihasil iCritical iAppraisal iyang itelah idilakukansebelumnya. iDari iseluruh itemuan ijurnal itersebut idilakukan ireview idan imenghubungkan iantara ivariable ipada ipenelitian iini isehingga idapat imenjawab ihipotesa ipenelitian iini.

Secara isistematis ilangkah-langkah idalam ipenulisan iliterature ireview isebagai iberikut:

Tabel i4.1 iAlur iliterature ireview

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kriteria** | **Inklusi** | **Ekslusi** |
| *Population*/ iProblem | Jurnal iInternational idan iNasional iyang iberhubungan idengan itopik ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja | Jurnal iInternational idan iNasional iyang itopiknya ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja |
| *Intervention* | Tidak iada iintervensi | Tidak iada iintervensi |
| *Comparation* | Tidak iada iFaktor ipembanding | Tidak iada ifaktor ipembanding |
| *Studys idesign* | *Cross isectional,* i*Quasy iExperimental*, i*Focus igroup idiscussion i(FGD)*. | Systematic i/ iliterature ireview |
| Tahun iterbit | Artikel/ ijurnal iyang iterbit isetelah itahun i2010 | Artikel/ ijurnal iyang iterbit isebelum itahun i2010 |
| Bahasa | Bahasa iInggris idan iBahasa iIndonesia | Selain ibahasa iInggris idan ibahasa iIndonesia |

*Literature ireview i*dimulai idengan imembaca isetiap itemuan ijurnal-jurnal iyang irelevan idan iterbaru iyang isesuai idengan ikriteria iinklusi idan ikata ikunci iyang itelah iditentukan. i iKemudian imembaca iabstrak, isetiap ijurnal iterlebih idahulu iuntuk imemberikan ipenilaian iapakah ipermasalahan iyang idibahas isesuai idengan iyang ihendak idipecahkan idalam isuatu ijurnal. iMencatat ipoin-poin ipenting idan irelevansinya idengan ipermasalahan ipenelitian, iUntuk imenjaga itidak iterjebak idalam iunsur iplagiat, ipenulis ihendaknya ijuga imencatat isumber iinformasi idan imencantumkan idaftar ipustaka. iJika imemang iinformasi iberasal idari iide iatau ihasil ipenulisan iorang ilain. iMembuat icatatan, ikutipan, iatau iinformasi iyang idisusun isecara isistematis isehingga ipenulisan idengan imudah idapat imencari ikembali ijika isewaktu-waktu idiperlukan i(Rosyadi, iKusbaryanto, iand iYuniarti i2019).

Hasil-hasil ipenelitian iyang idilakukan ioleh ipeneliti ilain idapat ijuga idimasukkan isebagai ipembanding idari ihasil ipenelitian iyang iakan idilakukan. iSemua ipernyataan idan/atau ihasil ipenelitian iyang ibukan iberasal idari ipenulis iharus idisebutkan isumbernya, idan itatacara imengacu isumber ipustaka imengikuti ikaidah iyang iditetapkan. iSuatu i*literatur ireview i*yang ibaik iharuslah ibersifat irelevan, imutakhir i(minimal i10 itahun iterakhir), idan imemadai i(Denney iand iTewksbury i2013).

* 1. **Kerangka iKerja**

Kerangka ikerja idalam ipenelitian iini idapat idilihat isebagai iberikut i:

Studi idiidentifikasi idari i*database iGoogle iScholar, iPubMed, i*dan i*ProQuest i*(n i= i30)

Artikel idiidentifikasi iberdasarkan iduplikasi i(n i= i25)

Skrining iberdasarkan iidentifikasi ijudul i(n i= i20)

Skrining iberdasarkan iidentifikasi iabstrak i(n i= i20 i)

*Assesment* iberdasarkan i*full itext* idan ikriteria ikelayakan i(n i= i14)

Artikel iyang isesuai idan ibisa idigunakan i(n i= i14)

**Gambar i4.3** iAlur i*Literature iReview* ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja*. i*

Penelitian iini idiidentifikasi idari i*database iGoogle ischolar, iProQuest*, idan i*PubMed*. iSehingga ihasil ipenemuan iyang ididapat isebanyak i30 ijurnal. iKemudian, iartikel idiidentifikasi iberdasarkan iduplikasi isehingga ididapatkan ihasil i25 ijurnal. iKemudian, ijurnal iakan idi iskrining idua ikali. iSkrining ipertama iberdasarkan iidentifikasi ijudul idi idapatkan i20 ijurnal, iskrining ikedua iberdasarkan iidentifikasi iabstrak idi idapatkan i20 ijurnal. iKemudian, idilakukan i*assesment* iberdasarkan i*full itext* idan ikriteria ikelayakan ididapatkan i20 ijurnal. iProses iterakhir, ididapatkan iartikel isesuai idengan ikriteria iinklusi idan ibisa idigunakan isebanyak i14 ijurnal.

**4.4 i i iMetode iAnalisis iData.**

Jurnal ipenelitian iyang isesuai idengan ikriteria iinklusi ikemudian idikumpulkan idan idibuat iringkasan ijurnal imeliputi inama ipeneliti, itahun iterbit ijurnal, irancangan istudi, itujuan ipenelitian, isampel idan iringkasan ihasil iatau itemuan. iRingkasan ijurnal ipenelitian itersebut idimasukan ike idalam itabel idiurutkan isesuai ialfabet idan itahun iterbit ijurnal idan isesuai idengan iformat itersebut idi iatas. iUntuk ilebih imemperjelas ianalisis iabstrak idan ifull itext ijurnal idibaca idan idicermati. iRingkasan ijurnal itersebut ikemudian idilakukan ianalisis iterhadap iisi iyang iterdapat idalam itujuan ipenelitian idan ihasil/temuan ipenelitian. iMetode ianalisis iyang idigunakan imenggunakan ianalisis iisi ijurnal.

# BAB i5

# HASIL iPENELITIAN

Hasil idan iPembahasan ihasil iAnalisa i*Literature iReview* iterdiri idari i: i1) iHasil iPenelitian i2) iPembahasan idan i3) iImplikasi idalam iKeperawatan

## Hasil iPenelitian

Untuk imencari iartikel ijurnal, ipenulis imelakukan ipencarian imenggunakan ikata ikunci iyang isudah idisusun. iKemudian idilakukan iseleksi iberdasarkan ikriteria i*inklusi* idan i*eklusi* ilalu ididapatkan ihasil i14 iartikel ipenelitian iyang ikemudian iakan idilakukan idianalisis. iHasil ipencarian iliteratur iditulis idalam ibentuk itabel iyang idisusun isecara isistematis. iAdapun ibentuk itabel idapat ibervariasi. iDi ibawah iini imerupakan i10 idaftar iartikel iyang idi iekstraksi idalam ibentuk itabel i: i

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabel i5.1 i: iAnalisis iJurnal iLiterature iReview i ihubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosail | | | | | | | | |
| No | Judul iPenulisan  Tahun ipenerbit | Jenis iPenelitian  (kualitatif/kuantitatif/review) | Metode | | | | | Temuan  (ceritakan ihasil itemuan imasing i–masing ivariable ihasil iuji ianalisis iringkasan ihasil itemuan) |
| Desain | Sample i/ isampling/ iteknik isampling | Variable iyang idiukur | Instrument iyang idigunakan imasing imasing ivariabel | Analisi i/ iatau iuji ianalisis idata iyang idigunakan |
|  | Hubungan iMotivasi iBermain iGame iOnline iDan iDukungan iSosial iTeman iSebaya iDengan iAdiksi iGame iOnline iPada iRemaja i idi i iSMPN iKota iPadang  Dwi iChristina iRahayuningrum i  ,Zabidah iPutit i  ,Ira iErwina | kuantitatif i | desain  deskriptif ianalitik | sectional istudy iPopulasi idalam ipenelitian iini iadalah iseluruh iremaja iKelas i7 idan i8 iSMPN iKota i iPadang iyang ibermain igame ionline i iyang iberjumlah i628 iorang idari itotal ianak ikelas i7 idan i8 isebanyak i728 iorang. iSampel ipada ipenelitian iini iadalah iberjumlah i150 iorang. | *Independent:*  Motivasi iBermain iGame iOnline  Dukungan iSosial iTeman iSebaya  *Dependent i:*  Adiksi iGame iOnline | dengan ipendekatan icross  sectional istudy i | uji iChi iSquare | Berdasarkan ihasil ipenelitian iini, imaka  berikut i:  a. iSebagian ibesar iremaja i(66,7%) idi iSMPN iKOTA iPadang imemiliki imotivasi ibermain igame ionline iyang itinggi  b. iLebih idari iseparuh iremaja i(76,7%) idi iSMPN iKOTA i i iPadang imemiliki idukungan isosial iteman isebaya iyang itinggi  c. iLebih idari iseparuh iremaja i(64,7%) idi iSMPN iKOTA iPadang imengalami iadiksi igame ionline iyang itinggi i  d. iAda ihubungan iyang isignifikan iantara imotivasi ibermain igame ionline idengan iadiksi igame ionline ipada iremaja idi iSMPN iKOTA iPadang i  e. iTidak iada ihubungan iyang isignifikan iantara idukungan isosial iteman isebaya idengan iadiksi igame ionline ipada iremaja idi iSMPN iKOTAPadang i |
|  | Kecanduan iGame iOnline iBerhub iGambaran iTingkat iAdiksi idan iPenyesuaian iSosial ipada iRemaja  dengan iInternet iGaming iDisorder idi iKecamatan iBogor iBarat  Tahun i2018 i  Tantri iWidyarti iUtami\*, iAtik iHodikoh iThe iEffect iof iOnline iGame iAddiction ion iAdjustment i  Social iin iAdolescents iOnline igame iaddiction iin iaddolescent: iWhat ishould ischool  counselor ido? | metode ipurposive isampling iyang imelibatkan i111 iremaja i idi iBogor. | desain ipenelitian  cross isectional | Teknik ipengambilan isampel iyang idigunakan ipeneliti iyaitu iaccidental isampling. i  111 iremaja i idi iBogor. | *Independent:*  KECANDUAN iGAME iONLINE  *Dependent i:*  PENYESUAIAN iSOSIAL i iPADA iREMAJA | yang idigunakan iadalah iThe iInternet igaming idisorder iTest i i(IGD-20 iTest i)dan ikuesioner ipenyesuaian isosial. | Analisis idata imenggunakan iuji ichi isquare. | Hasil ipenelitian i iini imenunjukkan ikarakteristik iusia iremaja iterbanyak iadalah iberusia i14-16 itahun i i(45,9% i). iDi iIndonesia ipenduduk iberusia i12-34 itahun i(64%) imendominasi ipengguna iinternet iuntuk ibermain igame ionline i(APJII, i2014). iHasil iini isejalan idengan ipenelitian iPH, iIndrayati, iPratiwi i(2019) ibahwa iusia iremaja ipengguna igadget iberusia i12-20 itahun. iHal iini ijuga isesuai idengan iteori iJordan i& iAndersen i(2016) ibahwa iRemaja idianggap ilebih isering idan ilebih irentan iterhadap ikecanduan igame ionline idaripada iremaja idewasa, ikarena imasa iremaja iberada ipada iperiode iketidakstabilan, icenderung ilebih imudah iterjerumus iterhadap ipercobaan ihal-hal ibaru iPada ipenelitian iini ijuga ikarakteristik iremaja iberjenis ikelamin ilaki-laki i i(74,8%), ihal iini isesuai idengan ipenelitian iFebriandari, idkk i(2016) ibahwa iremaja ilaki-laki ilebih imemilih igame ionline ikarena imemiliki ivariasi itingkat ikesulitan, iterdapat iunsur ikekerasan idi idalam ipermainan idan idapat idimainkan ibersama iteman-temannya iwalaupun idi itempat ibermain iyang iberbeda, isedangkan iperempuan ilebih imemilih ipermainan idengan ikarekteristikartistik iatau iekspresi idiri iyang idinilai ilebih imudah idimainkan. iRata-rata igame ionline iyang itersedia idipasaran isaat iini iadalah igame ionline iyang ibertema ikekerasan isehingga ilebih idiminati ioleh iremaja ilaki-laki. i |
|  | Hubungan iKecanduan iBermain iGame iOnline i  Terhadap iIdentitas iDiri iRemaja | Kuantitatif` | Penelitian iini imenggunakan idesain  deskriptif ikorelasi idengan ipendekatan icross isectional | menggunakan i iteknik i ipurposive isampling. i i | *Independent:*  KECANDUAN iBERMAIN iGAME iONLINE  *Dependent i:*  IDENTITAS iDIRI iREMAJA | Alat i iukur i iyang i idigunakan i iberupa i ikuesioner i igame i  addiction i iscale i iLemmens iberjumlah i17 ipernyataan idengan ihasil iuji ivaliditas | uji istatistik iChi-square | Hasil ipenelitian imenunjukkan imayoritas irespoden ibermain igame ionline isudah ilebih idari i24 ibulan iyaitu iberjumlah i37 iorang iresponden i(74%). iHal iini imenyebabkan iremaja ilebih ibanyak imengenal itentang idunia, icara ibermain igame ionline idan idapat iberisiko imengalami ikecanduan igame ionline. iLemmens i(2009) imenyatakan iseseorang idikatakan ikecanduan ibermain igame ionline iapabila isudah ibermain igame ionline iminimal i6 ibulan isejak iawal ibermain. i iMayoritas iresponden imengalami ikecanduan ibermain igame ionline idengan ijumlah i44 iorang iresponden i(88%). iHasil iini imenunjukkan ibahwa icukup ibanyak iremaja iyang isudah imengenal igame ionline. iGame ionline itidak ihanya imemberikan ihiburan itetapi ijuga imemberikan itantangan iyang imenarik iuntuk idiselesaikan isehingga i iindividu ibermain igame ionline itanpa imemperhitungkan iwaktu idemi imencapai ikepuasan isehingga idapat imenyebabkan iseseorang ikecanduan igame ionline i(Pratiwi, i2012). iKecanduan ibermain igame ionline imerupakan isuatu iperilaku ibermain igame ionline iminimal iselama i6 ibulan iyang iberlebihan idan iberulang-ulang isehingga imenimbulkan idampak inegatif iterhadap ikehidupan isosial imaupun iemosional iseorang ipemain igame ionline i(Lemmens, i2009). i iPenelitian iyang itelah idilakukan iterhadap i50 iorang iresponden ididapatkan ihasil ibahwa isebagian ibesar iresponden iberada idalam iidentitas idiri itertunda i(identity imoratorium) iyaitu iberjumlah i30 iorang iresponden i(60%) idan imayoritas iresponden imemiliki iidentitas iaktif iyaitu isebanyak i45 iorang iresponden i(90%). iIdentitas iaktif imerupakan igabungan idari iidentitas itertunda i(identity imoratorium) i idengan iidentitas itercapai i(identity i iachievement). iErikson idalam iteorinya imenyatakan ibahwa iusia i11-20 itahun iadalah itahapan iusia iremaja idengan itahapan iperkembangan imencari iidentitas idiri idan iberusaha imenemukan iperan. iIdentitas idiri imerupakan ipenghayatan iyang iberasal idari iapa iyang idipikirkan iindividu imengenai isiapa idirinya, iapa iyang imenjadi inilai iindividu, idan ihal-hal iyang idipilih iindividu itersebut idalam imenjalani ihidup. |
|  | Hubungan iKecanduan i iBermain iGame iOnline iTerhadap iInteraksi iSosial iPada iRemaja  1. iEka iArista iAnjasari  2. iI iGusti iAyu iMade iSrinadi  3. iDesak iPutu iEka iNilakusmawati | kuantitatif | Penulis itidak imenjelaskan idesain ipenelitian | penelitian iini iadalah ipara iremaja iyang iberusia i13 isampai i21 itahun. iTeknik ipengambilan isampel iyang idigunakan idalam ipenelitian iini iadalah iPurposive isampling. i | *Independent*  KECANDUAN i iBERMAIN iGAME*:*  *Dependent i:*  INTERAKSI iSOSIAL iPADA iREMAJA | merupakan idata iprimer idiperoleh idari  responden isecara ilangsung iyaitu ipara iremaja  yang ibermain igame ionline idi iKota iDenpasar idengan imenyebarkan ikuesioner | Uji iValiditas idan iReliabilitas iKuesioner | Hasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iantara i iindikator iSalience iterhadap iinteraksi isosial iadalah isebesar i0,6144140 idengan iPvalue i0,0001994. iHal iini imenjelaskan ibahwa iindikator iSalience iberpengaruh isecara inyata iterhadap iinteraksi isosial. iDimana isemakin itinggi iremaja iyang imenunjukkan iindicator isalience idalam ibermain igame ionline, imaka isemakin itinggi ipengaruhnya iterhadap iinteraksi isosial. iDari ihasil ipenelitian idapat idilihat ibahwa ipara iremaja imenjadikan iaktivitas ibermain igame isangat ipenting isehingga iremaja iselalu imemikirkan igame ionline isepanjang ihari ihasilnya iremaja ijarang iberinteraksi isosial iterhadap iteman isebayanya. i iNilai ikorelasi iantara iindikator iMood iModification iterhadap iinteraksi isosial imemiliki ihasil iuji isignifikan isebesar i0,5777870 idengan iPvalue i0,0000004. iSehingga iindikator iMood iModification isecara inyata iberpengaruh iterhadap iinteraksi isosial. iArtinya i ikegiatan ibermain igame ionline ibagi iremaja imampu iuntuk imengasah ikemampuan iberbahasa iseperti ibahasa iinggris isehingga iremaja imerasa ilebih isenang iberinteraksi isosial ilewat idunia imaya idibandingkan iberinteraksi isosial isecara ilangsung iatau inyata. iDari ihasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iantara iindikator itolerance iterhadap iinteraksi isosial iadalah isebesar i0,5016082 idengan iPvalue i0,0002321. iHal iini imemperlihatkan ibahwa iindikator itolerance imemiliki ipengaruh iterhadap iinteraksi isosial. iIndikator iini imenunjukkan ibahwa ipara iremaja iterlibat iaktif idalam i ibermain i igame isehingga imembuat imereka ibermain ilebih idari idua i ijenis ipermainan iakibatnya i imembutuhkan ibanyak iwaktu iuntuk ibermain  agar imemperoleh iperasaan ibahagia isehingga ipara iremaja imengabaikan ipentingnya iinteraksi isosial idikehidupannya. iAntara iindikator iwithdrawal isymptomsterhadap iinteraksi isosial imemiliki ihasil iuji isignifikan inilai ikorelasi isebesar i0,4117372 idengan iPvalue i0,0080615. iSehingga imemperlihatkan ibahwa iindikator iwithdrawal isymptoms imemiliki ipengaruh iyang inyata iterhadap iinteraksi isosial ipada iremaja. iRemaja iyang ibegitu idominan imelakukan iaktivitas ibermain igame ionline imerasa i itidak i imenyenangkan ibila iwaktu iuntuk ibermain iberkurang, iakibatnya itimbul irasa imarah isaat iberkomunikasi idengan iorang-orang iyang iberada idi ilingkungan isekitarnya. iHasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iantara iindikator iRelapss iterhadap iinteraksi isosial isebesar i0,4405295 idengan iPvalue i0,0067605. iSehingga i iindikator iRelapss iberpengaruh isecaranyata iterhadap iinteraksi isosial. iRemaja iyangmemiliki iketerikatan idalam ibermain igameonline imemiliki idampak inegatif ibukan ihanyadalam iberinteraksi isosial isaja inamun ijugaberdampak ipada ipendidikannya iyaitu imerekasering imelupakan ibahkan imengabaikan itugastugassekolahnya. iPada ihasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iterdapat iindikator iyang itidak imemiliki ihubungan isignifikan iterhadap iinteraksi isosial iyaitu iindicator iconflict. iHasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iindikator iconflict iadalah isebesar i0,3954692 idengan iPvalue i0,7646528, ihal iini imenunjukkan ibahwa itidak imemiliki ipengaruh iyang inyata iterhadap iinteraksi isosial. iPara iremaja iyang imenghabiskan iwaktu iterlalu ibanyak iuntuk ibermain igame ionline imembuat iorang iterdekatnya imerasakan ikekawatiran iterhadap ipergaulannya ihingga imembujuk iremaja imengurangi iwaktu iuntuk ibermain. iBagi iremaja iyang imemahami ikondisi iini, imereka iakan imenerima inasihat idan imengurangi iwaktu ibermainnya. i i i |
|  | Online iGame iAddiction iin iAdolescents: iImpacts iand iits iPreventions  Eryzal iNovrialdy | kuantitatif | Peneliti itidak imenjelaskan idesain ipenelitian | Peneliti itidak imenjelaskan iteknik iyang idigunakan | *Independent:*  Online iGame iAddiction  *Dependent i:*  Adolescents: iImpacts iand iits iPreventions | Peneliti itidak imenjelaskan iinstrument iyang idigunakan | Peneliti itidak imenjelaskan iuji iyang idigunakan | Hasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iremaja imerupakan ikelompok iusia iterbanyak iyang imengalami ipermasalahan i idengan ipenggunaan iteknologi, iseperti iinternet i(Kuss, ivan iRooij, iShorter, iGriffiths, i& ivan ide iMheen, i2013; iTsitsika iet ial., i2014), ismartphone i(Haug iet ial., i2015; iCha i& iSeo, i2018) idan igame ionline i(Hussain, iGriffiths, i& iBaguley, i2012; iJiang, i2014; iKirály iet ial., i2014; iStrittmatter iet ial., i2015; iWang iet ial., i2014). i iPermasalahan iyang iterkait idengan i ipenggunaan igame ionline itelah imendapat ibanyak iperhatian idari imasyarakat iluas. iGame ionline iadalah ipermainan iyang idapat idimainkan ioleh ibanyak iorang ipada iwaktu ibersamaan imelalui i ijaringan iinternet i i(Adams, i2013). iSejak ikemunculannya igame ionline imenjadi isangat ipopuler idan imudah iuntuk idiakses. iGame ionline idapat idimainkan idi iberbagai iplatform, iseperti ikomputer ipribadi i(PC), ikonsol igame i(alat ikhusus iuntuk ibermain igame) idan ismartphone i(Kiraly, iNagygyörgy, iGriffiths, i& iDemetrovics, i2014). iSaat iini, igame ionline iseperti iMobile iLegend i(ML), iArena iof iValor i(AoV), iClash iof iClans i(CoC), iFortnite, iDota i2 idan iPlayer iUnknown’s iBattle iGround i(PUBG) imerupakan isalah isatu ikegiatan irekreasi iyang ipaling iluas iterlepas idari ibudaya, iusia, idan ijenis ikelamin. i iGame ionline iakan iberdampak ipositif i iapabila idimanfaatkan iuntuk ihiburan i(Adams, i2013), idi imana isegala irasa ipenat idan istres idapat idikurangi idengan ibermain igame i(Russoniello, iO’Brien, i& iParks, i2009). iNamun iyang iterjadi isaat iini, igame ionline ibanyak idimainkan isecara iberlebihan idan idigunakan isebagai itempat iuntuk imelarikan idiri idari irealitas ikehidupan isehingga iyang iterjadi iadalah ikecanduan igame ionline i(Hussain i& iGriffiths, i2009). |
|  | Hubungan iKecanduan iGame iOnline iTerhadap iPenyesuaian iSosial iPada iRemaja  Yohanes iRikky iDwi iSantoso; iJusuf iTjahjo iPurnomo | kuantitatif | Penulis itidak imencantumkan idesain ipenelitian | Pengambilan isampel imenggunakan iteknik isampling idengan imenggunakan i50 iorang | *Independent:*  Kecanduan iGame iOnline  *Dependent i:*  Penyesuaian iSosial iPada iRemaja | Menggunkan iskala isosial i iadjustiment iscale iyang idikembangkan ioleh ichen i(2008) | Uji irealibilitas | Hasil ipenelitian iini ijuga isejalan i idengan ihasil ipenelitian iyang idilakukan i ioleh iDewi (2014) yang juga imenyimpulkan ibahwa ada hubungan inegatif yang isigniikan iantara iintensitas ibermain igame online idengan iinteraksi i isosial iBerdasarkan ihasil uji ikorelasi dengan melihat koeisien ideterminan i iadapun i isumbangan efektif ikecanduan igame ionline i iDoTA i i2 i iterhadap ipenyesuaian isosial i isebesar i16,9%. i iBerarti iterdapat i83,1% ivariable ilain iyang imempengaruhi ipenyesuaian sosial iselain kecanduan igame ionline iDoTA 2. iBerdasarkan ihasil ipengategorian ivariabel i idiketahui i ibahwa irata-rata itingkat ikecanduan igame online iDoTA 2 iberada ipada ikategori isedang, ihal iini iberindikasi bahwa ipara iremaja idi iSalatiga icukup imampu untuk imenarik idiri idari idunia igame ionline iDoTA i2 idan mereka cukup imampu untuk imengatur ipemakaian waktu untuk ibermain igame ionline, namun mereka tidak imampu iuntuk imengatur ibagaimana hubungan imereka idengan orang lain idan juga imemperhatikan imasalah ikesehatan idiri. i iHal iini ijuga idapat dilihat i ipada itabel i6 iyaitu ipada itabel ikategorisasi ikecanduan igame ionline iDoTA i2 idengan iaspek iInterpersonal and iHealth iRelated Problem iberada di ikategori itinggi. iVariabel ipenyesuaian isosial imenunjukan irata-rata iyang itergolong isedang i idimana hal ini imengindikasikan ibahwa mereka adalah iremaja yang cukup imampu imelakukan idan imenyelesaikan i itugas i idiluar irumah, iadanya iinteraksi i idengan ikelompok, dapat menunjukan sikap iyang imenyenangkan iterhadap orang lain, imampu i imemanfaatkan i iwaktu iluang iuntuk i imelakukan i ihal-hal iyang ipositif, i iserta iinteraksi iyang ibaik dengan ianggota ikeluarga. iSeperti iyang idiungkapkan Beyers et al. (2003), imasa i iremaja imerupakan imasa i idimana ipengaruh i iteman isebaya idan ipeningkatan ikebutuhan iuntuk mendapatkan ipenerimaan dalam ilingkungan sosial iSering idijumpai ibanyak iremaja idi iwaktu ijam isekolah i imereka ibermain igame ionline di iwarnet-warnet, tidak jarang pula dijumpai para iremaja berhari-hari itidak ipulang ikerumah idan tidak tidur dimalam hari ihanya untuk ibermain igame onine iDoTA i2. iBegitu ikuatnya idorongan iuntuk terus ibermain game online iDoTA i2 isehingga ipara i iremaja imerelakan waktunya iuntuk ibermain game online idaripada ikegiatan iyang ilain i iseperti ibelajar idan iberkumpul idengan ikeluarga i iyang imenyebabkan isosialisainya idengan keluarga imaupun i iteman iberkurang i(Ardianasari i2013). iKecanduan igame ionline iDoTA i2 i imerupakan isuatu ipermasalahan iyang imemengaruhi penyesuaian sosial pada remaja. iDengan itidak iadanya kecanduan game ionline imaka iakan imembantu isesorang iuntuk imelakukan ipenyesuaian isosial iyang ibaik, i isebaliknya i ijika itingkat ikecanduan igame ionline itinggi imaka iia iakan ikesulitan iuntuk imelakukan iPenyeseuaian isosial. iGriﬀths i i(2004) i imengatakan ibahwa ipara ipemain igame ionline imengorbankan iakivitas i iyang ilain i iuntuk ibisa ibermain igame ionline, imereka imengorbankan iwaktu iuntuk hobby iyang ilain, mengorbankan waktu iuntuk itidur, bekerja maupun ibelajar, i ibersosialisasidengan iteman idan waktu untuk ikeluarga. i iKebiasaan ibermain game jugamembuat mereka iterasing idari ilingkungan inyatanya. iBerdasarkan ipenelitian iyang itelah idilakukan itentang i ihubungan iantara ikecanduan igame ionlineDoTA 2 terhadap ipenyesuaian isosial ipada remaja, maka idapat idisimpulkan iAda i ihubungan inegatif iyang isigniikan i iantara ikecanduan i igame i ionline iDoTA 2 iterhada ipenyesuaian sosial ipada remaja. iSebagian ibesar remaja idi iSalatiga imemiliki i ipenyesuaian sosial yang isedang idan imemiliki ikecanduan i igame online iDoTA i2 pada ikategori sedang. |
|  | Hubungan iKecanduan iGame iOnline iDengan iKomunikasi  Interpersonal iDan iInteraksi iSosial iRemaja i i  Ah iYusuf, iIlya iKrisnana, iand iAchmad iIbrahim | Penulis itidak imenjelaskan ijenis ipenelitiannya | Penelitian iini imenggunakan idesain ikorelasional  dengan ipendekatan icross-sectional. i | Metode: iRancangan ipenelitian idengan ipendekatan iCross-Sectional. iBesar isampel ipada  penelitian iini iadalah i210 isiswa. iTeknik isampling iyang idigunakan iadalah isimple irandom  sampling. iData idianalisis idengan i | *Independent:*  KECANDUAN iGAME iONLINE  *Dependent i:*  KOMUNIKASI  INTERPERSONAL iDAN iINTERAKSI iSOSIAL iREMAJA i i | Kuesioner iOnline iGame iAddiction iyang itelah idiadopsi ikedalam ibahasa iindonesia i(Tjibeng, i2013). iKuesioner iini iterdiri idari ibeberapa iparameter idiantaranya isalience, iexcessive iuse, ineglect iwork, ianticipation, ilack iof icontrol, idan ineglect isocial ilife. iKuesioner iInterpersonal iCommunication iInventory i(ICI) iyang itelah idiadopsi ikedalam ibahasa iindonesia i(Bienvenu, i1967) iyang imemiliki i5 i iindikator iSelf iConcept, iAbility, iSkill iExperience, iEmotion, idan iSelf iDisclousure. iKuesioner iinteraksi isosial iyang idiambil idari ipenelitian iAmmar i(2014) iyang imemiliki i3 iparameter iyaitu iketerbukaan iindividu, ikerjasama iindividu, idan ifrekuensi ihubungan iindividu. | menggunakan ianalisis iuji istatustitk ispearman irho’s | Hubungan ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosial iBerdasarkan ihasil ianalisis imenyatakan ibahwa iada ihubungan iantara ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja, idari i210 iresponden i11.4% imemiliki iintensitas ipenggunaan imedia isosial iyang itinggi, idan i79.5% iresponden idengan iinteraksi isosial isedang. iHasil iini isesuai idengan ipenelitian iDewi i(2014) imenunjukkan ibahwa ihubungan inegatif iyang isangat isignifikan iantara iintensitas ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial. iSemakin itinggi iintensitas ibermain iGame iOnline imaka iakan isemakin irendah iinteraksi isosial, isebaliknya isemakin irendah iintensitas ibermain iGame iOnline imaka iakan isemakin itinggi iinteraksi isosial. iRemaja iyang ibermain igame ionline idengan iwaktu iyang ilebih ilama iakan imenampilkan iperilaku isosial iyang ilebih irendah idaripada iremaja iyang imenggunakan iwaktunya ilebih isingkat iuntuk ibermain igame ionline. i iAdapun ipenelitian iAnggraini idan iWahyuningsih i(2007) imenyatakan iada ikorelasi inegative iantara ibermain iGame iOnline idengan ikompetensi isosial. iSemakin ilama iseseorang ibermain igame imaka imenyebabkan itidak iberkembangnya ikompetensi isosial. iHal iini iseperti ipendapat iYoung i(2000) ibahwa iGame iOnline imengakibatkan ikecanduan, idimana iseseorang iyang imengalami ikecanduan imaka iakan imenyebabkan iseseorang imenghabiskan iwaktu iberjam-jam ibahkan iberhari-hari ihanya iuntuk ibermain iGame iOnline isehingga imenyebabkan ijarang iuntuk iberpartisipasi isosial. iGame iOnline itidak ihanya imemiliki idampak inegative inamun ijuga imemiliki idampak ipositif iseperti itimbulnya irasa isetia ikawan, isikap itolong imenolong, ipersahabatan idan ilain isebagainya. |
|  | Hubungan iKecanduan iGame iOnline iDan i iKeterampilan iSosial iPada iPemain iGame iDewasa iAwal iDi iJakarta iBarat  Silvia iSetiaji  Stefani iVirlia | metode iProbability iSampling | desain  deskriptif ikorelasi idengan ipendekatan icross isectional | Sampling idengan i  teknik iPurposive i  Sampling, iteknik iini idigunakan iuntuk  pengambilan isampel i | *Independent:*  KECANDUAN iGAME iONLINE  *Dependent i:*  KETERAMPILAN iSOSIAL iPADA iPEMAIN iGAME iDEWASA | Instrumen i  penelitian i  ini i  menggunakan ikuesioner iGAIA i(Game  Addiction iInventory ifor iAdult) imenurut iUlric  Wong i& iDavid iCarson i(Wong i& iHodgins,  2013). idan iSSI i(Social iSkill iInventory)  menurut iYu-Hsien iSharon iWu i(Wu, i2008). | Uji ikorelasi | Berdasarkan iuji ikorelasi iPearson, ididapatkan ihasil ibahwa iterdapat ihubungan iyang isignifikan iantara ikecanduan ibermain igame ionline idan iketerampilan isosial ipada ipemain igame idewasa iawal idi iJakarta iBarat i( ip i< i0.05). iHubungan iantara ikedua ivariable itersebut idapat idikatakan ihubungan iyang ibersifat ilemah idan imemiliki ihubungan iyang inegatif. iArtinya, iketika ikecanduan igame ionline imeningkat imaka iketerampilan isosial imenurun, ibegitu ipula isebaliknya. i iBedasarkan idari ikelima ikomponen ikecanduan igame ionline, ihanya ikomponen icoping iyang itinggi ipada iresponden ikarena iresponden imemainkan igame ionline isebagai isarana iuntuk imelarikan idiri idari imasalah, iuntuk imengubah iperasaanya,sedangkan ikeempat ikomponen ilainnya ibersifat irendah ikarena iresponden imerasa ibermain igame ionline ihanya iuntuk imengisi iwaktu iluang, ipelepas istres, imulai ibisa imenentukan iaktivitas iyang iharus idi iprioritaskan idan imulai imampu imengontrol idirinya isendiri. iMeskipun imayoritas iresponden imemiliki ikecanduan igame ionline iyang irendah, ipeneliti iberhasil imenemukan ibeberapa iresponden iyang imengatakan ikalua idirinya ikurang imemiliki iself icontrol iyang ibaik iketika ibermain igame ionline idiantaranya i18% irespoden imengatakan iperforma ikerja iatau ikuliahnya imenurun, i18% irespoden imengatakan imanajemen iwaktu iyang iburuk, i11% irespoden imengatakan iwaktu iterbuang isia-sia, i6% irespoden imengatakan i imenurunnya iinteraksi isecara ilangung idengan iorang ilain. iTidak ihanya iitu, iresponden ijuga ikesulitan imengontrol iemotionalnya iseperti imudah imerasa ibosan i(27%), isedih i(3%), imerasa ikekurangan isesuatu i(13%), idan imudah imarah(4%). |
|  | The iDevelopment iof iIndonesian iOnline iGame iAddiction  Questionnaire  Tjibeng iJap  Sri iTiatri  Edo iSebastian iJaya  Mekar iSari iSuteja | kualitatif | Peneliti itidak imenulistkan idesain ipenelitian i | Peneliti itidak imenjelaskan iteknik iyang idigunakan | *Independent:*  The iDevelopment  *Dependent i:*  Online iGame iAddiction | Divalidasi idengan imenguji i1.477 isiswa iSMP idan iSMA iIndonesia idari  beberapa isekolah idi iManado, iMedan, iPontianak, idan iYogyakarta. iMenggunkan iisi iKuesioner | Uji iskala ilikert | Hasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iKecanduan iGame iOnline iIndonesia iKuesioner imemiliki isifat ipsikometrik iyang imemadai. iItu iukuran iini iberkorelasi isedang idengan iindikator ionline iyang iberlebihan ipenggunaan igame, iseperti: icatatan iwaktu iterlama idalam ibermain igame ionline, irata-rata ihari iper iminggu idalam ibermain igame ionline, irata-rata ijam iper ihari idalam ibermain igame ionline, idan ipengeluaran ibulanan iuntuk ionline ipermainan. iIni ijuga iberkorelasi inegatif idengan iwaktu iyang idihabiskan iuntuk imelakukan itugas isekolah. iSelain iitu, iskala imemiliki iskor iitem-total iyang ibaik ikorelasi idan ikeandalan iyang idapat iditerima. iSaat iini, iKuesioner iKecanduan iGame iOnline iIndonesia ipaling ibaik idigunakan iuntuk itujuan ipenelitian. iNamun, iharus idiperhatikan ibahwa iukuran iini idibangun idan idivalidasi ipada ikonteks isiswa isekolah iIndonesia. iOleh ikarena iitu, ipaling ibaik idigunakan iuntuk ipenelitian idengan isiswa isekolah iIndonesia. iUkurannya imungkin itidak imenghasilkan ihasil iyang ioptimal ijika idigunakan idi iluar ikonteks isekolah iIndonesia isiswa i(yaitu ipopulasi iorang idewasa). iMeski iterbatas, iKecanduan iGame iOnline iIndonesia iKuesioner ijuga idapat idigunakan iuntuk itujuan iklinis. iMungkin imemberikan iperkiraan ikecanduan igame ionline iyang ilazim ipopulasi. iKuesioner iKecanduan iGame iOnline iIndonesia i ijuga idapat idigunakan isebagai ibukti ipendukung iuntuk imenetapkan isuatu idiagnosis ikecanduan igame ionline. iNamun, iharus iditekankan ibahwa iskor icut-off iyang idiberikan ihanyalah iperkiraan. iDengan itidak ibermaksud idapatkah iskor icut-off idigunakan isebagai isatu-satunya ialat idiagnostik iuntuk ionline? idiagnosis ikecanduan igame. iSelain iitu, ipenelitian iini idapat iberkontribusi idengan imemberikan iperkiraan idiagnosis ikecanduan igame ionline idi iIndonesia ipopulasi isiswa isekolah. iPerkiraan ikecanduan igame ionline ikasus i(10,15%) idi iantara isiswa isekolah iIndonesia iyang isaat iini ibermain igame ionline icukup imengkhawatirkan. iSebagai iperbandingan, iKorea idiperkirakan i2,4% ikasus ikecanduan igame idan i10,2% ikasus i'batas' idi iantara ipopulasi iberusia i9 ihingga i39 itahun[25], idan iCina idiperkirakan i13,7% ipenggunaan iinternet iremaja imemenuhi iinternet ikriteria idiagnostik ikecanduan i[13]. iSementara iitu, idata idari iUnited iAmerika iSerikat idan iEropa imenunjukkan iperkiraan i1,5% ihingga i8,2% idari iinternet ikasus ikecanduan[26]. iPada ipandangan ipertama, iperkiraan ipersentase iKasus ikecanduan igame ionline idi iIndonesia ibisa idibandingkan idengan ikasus ilainnya inegara. iTapi, iharus idicatat ibahwa idata iIndonesia isangat ikhusus iuntuk igame ionline, isedangkan idata idari inegara ilain imemiliki ilingkup iyang ilebih iluas. iData idari iKorea imenunjukkan ikecanduan igame, iyang itermasuk igamer ionline idan inon-online. iPadahal, idatanya idari iChina, iAmerika iSerikat, idan iEropa imenunjukkan ikecanduan iinternet iyang imencakup iberbagai ikegiatan iyang ilebih ibesar, iseperti: imengobrol, ibrowsing, idan igame ionline. iOleh ikarena iitu, iIndonesia imemiliki iperbandingan iperkiraan iprevalensi idengan inegara ilain, inamun ilebih ispesifik idi ialam. iIni imungkin imenyampaikan ibahwa iada iyang ilebih ibesar iyang itidak iterdeteksi ikasus ikecanduan idi ibawah ikategori ikecanduan iinternet iyang ilebih iluas iatau ikecanduan ipermainan. |
|  | Enjoyment ior iEngagement? iRole iof iSocial iInteraction iin  Playing iMassively iMulitplayer iOnline iRole-Playing  Games i(MMORPGS) | Penulis itidak imenjelaskan ijenis ipenelitiannya | Penulis itidak imenjelaskan idesain ipenelitiannya | Penulis itidak imenjelaskan iteknik i ipenelitiannya | *Independent:*  Role iof iSocial iInteraction  *Dependent i:*  Playing iMassively iMulitplayer iOnline iRole-Playing  Games i(MMORPGS) | Penulis itidak imenjelaskan iintrument i ipenelitiannya | Penulis itidak imenjelaskan iuji ipenelitiannya | Hasil  Kenikmatan ibermain iMMORPG idipengaruhi ioleh iberbagai ifaktor. iDitemukan ibahwa ibaik irasio itantangan iterhadap iketerampilan imaupun ijenis iinteraksi isosial iyang idimiliki iseseorang ipermainan idapat imeningkatkan idan imengganggu ipengalaman ibermain igame. iGambar i1 imenunjukkan ibagaimana isetiap ifaktor imempengaruhi ikenikmatan, iserta itingkat iketerlibatan iDengan iitu ipermainan.  3.1 iFaktor iyang iMemfasilitasi iKenikmatan iGame iFaktor-faktor iyang imendorong ikenikmatan itermasuk ikeadaan ialiran ipengalaman i(di imana idirasakan itantangan isama idengan idirasakan iketerampilan idan iKedua iadalah ilebih itinggi idari iSebuah imilik iindividu iSubyektif iberarti) iDan irelaksasi i(dimana iketerampilan iadalah idirasakan isebagai ilebih ibesar idari itantangan), idesain igame idan iinteraksi isosial iyang ipositif. iInteraksi isosial iyang ipositif imeliputi iperilaku iseperti iitu isebagai iprososial itingkah ilaku, ikolaborasi, idan isaling iberbaur.  3.2 iFaktor iyang iMenghambat iKenikmatan iGame i  Faktor-faktor ilain iyang imengganggu ikenikmatan itermasuk ikeadaan iapatis ipengalaman i(di imana itantangan iyang idirasakan isama idengan iketerampilan iyang idirasakan itetapi ikeduanya ilebih irendah idari iindividu iindividual irata-rata isubjektif) idan ikecemasan i(di imana itantangan iyang idirasakan ilebih ibesar idaripada iketerampilan), inyata ifaktor ikontekstual idunia, ikesulitan iteknis, iserta iinteraksi isosial iyang inegatif. iInteraksi isosial inegatif itermasuk iperilaku iseperti imengemis, ibullying, iscamming, ipolitik iserikat idan ilintah. |
|  | The iEffect iof iOnline iGame iAddiction ion iAdjustment i iSocial iin iAdolescents  M. iFahli iZatrahadi, iDarmawati i, iNinda iNofila iYusra | Kuantitatif | The imethod iused iby iresearchers iin iexamining ithis imatter iis iex-post ifacto. | penelitian iini iadalah iremaja iKampung iDalam iyang ikecanduan igame. iJumlah ikeseluruhan iremaja iadalah i23 iorang idengan isampling iTeknik iyang idigunakan ipeneliti iadalah ipurposive. | *Independent:*  Online iGame iAddiction  *Dependent i:*  Adjustment i iSocial iin iAdolescents | peneliti imengambil iefek idari ivariabel idependen idan imengujinya isecara iretrospektif iuntuk  menentukan isebab idan iakibat idan imencari iinformasi itentang isebab idan iakibat | Mengunakan iuji ikorelasi | Berdasarkan ihasil iperhitungan ikorelasi iperson idari ioutput iStatistik iSSS, idapat idiketahui ibahwa inilai ir i= i0,586 idengan isignifikansi i0,03 i(p i<0,05). iHasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iada ihubungan inegatif iyang isignifikan iantara ikecanduan igame ionline idan ipenyesuaian isosial iremaja idi idesa ipedalaman. iIni imenunjukkan ibahwa isemakin itinggi ikecanduan igame ionline iseseorang imaka isemakin irendah ipenyesuaian isosialnya. iHasil ipenelitian iini isejalan idengan ihasil ipenelitian iSantoso, iyaitu ijuga imenyimpulkan ibahwa iada ihubungan iyang isignifikan iantara ibermain igame ionline idan imenyesuaikan iperilaku isosial iremaja i(Santoso i& iPurnomo, i2017). iPermainan iOnline ipecandu isebagian ibesar imemiliki idorongan iinternal iuntuk ibermain iterus imenerus idan imenarik idiri idari ilingkungan iuntuk idapat ibermain igame ionline. iRemaja irentan iterhadap ikecanduan ionline ipermainan, ikarena iketidakstabilan iemosional idan irasa iingin itahu iyang ikuat iuntuk ihal-hal ibaru. iremaja ipercaya ibermain igame ionline imerupakan ikegiatan iyang idapat imenghilangkan istress idi idunia inyata. iNamun, idalam iUjung-ujungnya, imembuat iremaja ibermasalah idalam iberinteraksi idengan imasyarakat. |
|  | The iAssociation iBetween iMobile iGame iAddiction iand iDepressipon iSosial iAnxienty i, iand iLoneliness  Jin-Liang iwang  Jin iRong isheng  Hai iZhen iWang | Kuantitatif | penelitian iini iadalah idesain icross-sectional. iJadi,  kami itidak idapat imenentukan ihubungan isebab iakibat iantara ivariabel ipenelitian.  Investigasi idi imasa idepan iharus imengadopsi idesain ieksperimental  untuk imenetapkan ihubungan ikausal iantara ivariabel, iatau ia  desain ilongitudinal iuntuk imemeriksa ihubungan iprospektif | Peserta idan iTata iCara iPengumpulan iData  Data ipenelitian iini iberasal idari isiswa i(n i=  600) iterdaftar idi  dia ikelas itujuh, idelapan, idan isembilan isekolah imenengah ipertama  n iProvinsi iGuizhou. i | *Independent:*  Association iBetween iMobile iGame iAddiction  *Dependent i:*  Depressipon iSosial iAnxienty i, iand iLoneliness | Anak-anak iyang iorang ituanya imemberikan ipersetujuan itertulis idan  yang isendiri imemberikan ipersetujuan imenyelesaikan ikuesioner | menggunakan iUji iLevene iuntuk iKesetaraan iVarians i | Kecanduan igame iseluler idapat imenjelaskan i10% ivarians idepresi, i6% ivarians ikecemasan isosial, idan i4% ivarians ikesepian. iKoefisien ibeta istandar iditunjukkan ipada iGambar i1. iKecanduan igame iseluler ipositif iberhubungan idengan idepresi, ikecemasan isosial, idan ikesepian, idengan i= i0,31, ip i< i0,001, i= i0,25, ip i< i0,001, idan i= i0,21, ip i< i0,001, imasing-masing. iMenimbang ibahwa ijenis ikelamin idiusulkan isebagai ivariabel iyang idapat imemoderasi ihubungan iantara ikecanduan igame iseluler idan ihasil ikesehatan imental, iefek imoderasi igender itelah idiuji. iKami imembuat imodel imulti-grup idi iAMOS iuntuk imenguji iperbedaan iantara ipria idan iwanita idi ijalur iantara ikecanduan igame iseluler idan ihasilnya. iHasil imenunjukkan ibahwa iperbedaan igender iyang isignifikan iada imengingat ihubungan iantara ikecanduan igame imobile idan ikecemasan isosial. iRemaja ilaki-laki iyang imenggunakan igame imobile isecara iaditif idilaporkan itingkat ikecemasan isosial iyang ilebih itinggi i(β i= i0,118, ip i<0,001), idepresi i(β i= i0,280, ip i< i0,001), idan ikesepian i(β i= i0,311, ip i< i0,001), idibandingkan idengan iremaja iputri i(β i= i0,077, ip i< i0,001; i= i0,17, ip i< i0,01; idan i= i0,16, ip i<0,05, imasing-masing; ilihat iTabel i2 iuntuk irincian). iTujuan idari ipenelitian iini iadalah iuntuk imenguji ihubungan iantara ikecanduan igame imobile idan idepresi, ikesepian, ikecemasan isosial, idan iperbedaan igender ipotensial idalam iasosiasi iini iadalah ijuga idiselidiki. iHasil ipenelitian imengungkapkan ibahwa iremaja idengan ikecanduan igame iseluler imemiliki idepresi iyang idilaporkan isendiri ilebih itinggi, ikecemasan isosial idan ikesepian, iyang itelah imendukung ikami ibertiga ihipotesis imengenai ihubungan iantara igame iseluler ikecanduan idan idepresi, ikecemasan isosial, idan ikesepian. iLebih ilanjut, iperbedaan igender idiamati idi ijalur iantara igame iseluler ikecanduan idan ikecemasan isosial, idengan iremaja ilaki-laki imemiliki ihubungan iyang ilebih ikuat iantara ikecanduan igame iseluler idan isosial ikegelisahan. iHal iini imenunjukkan ibahwa iremaja ilaki-laki imungkin imengalami ilebih ibanyak ikecemasan isosial ijika imereka imenggunakan igame iseluler isecara iadiktif, idibandingkan idengan iremaja iputri. iSeperti iyang ikami iharapkan, ikecanduan igame iseluler ipositif iwas iterkait idengan idepresi, ikecemasan, idan ikesepian, iyang imemiliki i imendukung iketiga ihipotesis ikami idan isejalan idengan itemuan isebelumnya. iSastra isecara ikonsisten imenunjukkan ivideo igame iitu ipecandu imelaporkan ilebih ibanyak ikecemasan, idepresi, iefek ipositif iyang ilebih irendah idan ikesejahteraan ipsikologis. i |
|  | Adiksi iGame iOnline iDan iKetrampilan iPenyesuaian iSosial  Pada iRemaja i  i  Cesaria iSepta iNirwanda, iAnnastasia iEdiati | kuantitafi | Peneliti itidak imenjelaskan idesain ipenelitiannya | Sampel ipenelitian iberjumlah i146 iremaja idan iteknik ipengambilan isampel iyang idigunakan iadalah ipurposive isampling. | *Independent:*  ADIKSI iGAME iONLINE  *Dependent i:*  KETRAMPILAN iPENYESUAIAN iSOSIAL | Metode ipengumpulan idata iyang idigunakan idalam iSkala iKeterampilan iPenyesuaian iSosial iyang iberisi i40 iaitem idan iSkala iAdiksi iGame iOnline iyang iberisi i61 iaitem. iSetiap iskala iterdiri iatas ipernyataan iyang idiikuti idengan iempat ipilihan ijawaban iSTS i(Sangat iTidak iSesuai), iTS i(Tidak iSesuai), iS i(Sesuai), idan iSS i(Sangat iSesuai). | Skala ilikert | Hasil ianalisis ikorelasi iproduct imoment imenunjukkan iadanya ihubungan inegatif iyang isignifikan iantara iadiksi igame ionline idengan iketerampilan ipenyesuaian isosial ipada iremaja idi iSemarang i(r=0,153; ip=0,033). iDengan iDemikian ihipotesi iyang imenyatakanTerdapat ihubungan iNegative iyan isignifikan iantara iadiksi igame ionline idengan iketerampilan ipenyesuaian isosial ipada iremaja idi iSemarang idapat iditerima. iAdanya ikorelasi iantara iadiksi igame ionline idengan iketerampilan ipenyesuaian isosial imendukung ipernyataan idari iGladwell i(2009), ibahwa iseseorang iyang imengalami iadiksi igame ionline iadalah ikarena iadanya ipermasalahan idi ikehidupan inyata iyang isalah isatunya iadalah iketidakmampuan imembangun idan imempertahankan irelasi idi ikehidupan inyata iyang imenjadi imotivasi iseseorang iuntuk imenghabiskan iwaktunya iuntuk ibermain igame ionline isebagai ipengalihan idari ikesulitannya imembangun ihubungan isosial idi ikehidupan inyata idengan iberinteraksi isecara ipositif. iHasil ipenelitian iini ijuga idi idukung ioleh iKim i(2009), iyang imenunjukkan ibahwa iseseorang iyang imemiliki iketerampilan isosial iyang irendah idapat imembentuk iperilaku ikompulsif iterhadap ipenggunaan iinternet.  Hasil ikategorisasi iterhadap iskala iketerampilan ipenyesuaian isosial, imenunjukkan ibahwa itidak iterdapat iremaja iyang imemiliki iketerampilan ipenyesuaian isosial idengan ikategori isangat irendah idan isangat itinggi, i25,34% iremaja ipada ikategori iketerampilan ipenyesuaian isosial irendah, i74,65% iremaja ipada ikategori itinggi. iMayoritas iremaja iberada ipada ikategori iketerampilan ipenyesuaian isosial iyang itinggi. iKeadaan itersebut imengindikasikan ibahwa iremaja imemiliki ikemampuan iyang ibaik idalam iberadaptasi idengan itekanan istress, imemiliki igambaran idiri iyang ipositif, iserta imampu iuntuk imengekspresikan iperasaan. iMenurut iHaber i& iRunyon i(2006), iaspek-aspek idalam iketerampilan ipenyesuaian isosial iyaitu imampu iberadaptasi idengan itekanan istres, imemiliki igambaran idiri iyang ipositif, idan imampu imengekspresikan iperasaan. iKetiga iaspek itersebut isangat iberhubungan isatu isama ilain. iPada isaat iremaja imengalami itekanan/stres imaka iakan imelakukan itindakan iuntuk imengurangi iatau imenghilangkan i istres, imisalnya idengan ibermain igame ionline. iGame ionline idigunakan iremaja isebagai ipelarian idari idunia inyata ikarena imerupakan isarana iuntuk imenghindari isituasi iyang ipenuh itekanan idan iperasaan iyang itidak imenyenangkan. iGamers icenderung iuntuk imengembangkan ikecanduan igame ionline ikarena imerasa ikehidupan ifiksi idalam igame ilebih imenarik idan imemuaskan idaripada ikehidupan inyata. iPerilaku ibermain igame ionline iyang idilakukan isecara iterus imenerus, idapat imenyebabkan iadiksi. i |
|  | Gambaran iTingkat iAdiksi idan iPenyesuaian iSosial ipada iRemaja  dengan iInternet iGaming iDisorder idi iKecamatan iBogor iBarat  Tahun i2018  Muhammad iPurnama iAtas  Tantri iWU | kuantitatif | Menungganakan idesain ipenelitian ideskriptif | Penelitian i  ini imenggunakan i  desain ipenelitian ideskriptif, idimana  peneliti ihanya imendapatkan igambaran  tingkat iadiksi idan ipenyesuaian isosial  pada iremaja idengan iinternet igaming  disorder. iPenelitian iini idilaksanakan  oleh ipeneliti idi iwilayah iKecamatan  Bogor iBarat iKota iBogor. iPada  penelitian iini iyang idijadikan ipopulasi  adalah i iremaja iusia i11-20 itahun idan  sampelnya iadalah iremaja idengan  internet igaming idisorder iyaitu  sebanyak i62 iresponden. i i | *Independent:*  Gambaran iTingkat iAdiksi  *Dependent i:*  Penyesuaian iSosial ipada iRemaja | Teknik ipengumpulan idata ipada i  penelitian iini iadalah imenggunakan  teknik iwawancara idengan ibentuk  pertanyaan iyang iterstruktur imelalui  kuesioner. iSumber idata iberasal idari  data iprimer idan idata isekunder. i | Peneliti itidak imenjelaskan itentang iuji ianalisi | Hasil ipenelitian i  1. iUmur  Hasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa imasa iremaja iakhir iyaitu iusia i1820 itahun isebanyak i25 idari i62 iremaja i(40%) idan imasa iremaja ipertengahan iberusia i11-14 itahun isebanyak i14 idari i62 iremaja i(23%). iHal iini isesuai idengan iteori imenurut iSantrock i i(2008) i imengatakan ibahwa iketerlibatan iremaja iusia i15-20 itahun idalam imenjelajah iinternet iatau iaktivitas ionline iyaitu isebanyak i81% idigunakan iuntuk ibermain igames. iHal iini ijuga isesuai idengan iteori iyang idikemukakan ioleh iGriffiths i& iWood i(dalam iNirwanda, i2016), iyang imenjelaskan ibahwa iusia iremaja idianggap ilebih isering idan irentan i iterhadap i ipenggunaan i ipermainan igame ionline idaripada iorang idewasa ikarena igame ionline imenyediakan isarana ikompensasi ibagi imereka ipara iremaja iuntuk imenyalurkan ikebutuhan idan ikeinginan iyang itidak itercapai idi i idunia inyata. iMenurut iilmu ipsikososial, ibahwa iremaja iadalah isuatu iperiode itransisi idari idewasa iawal ianak-anak ihingga imasa iawal idewasa, iyang idimasuk i ipada iusia ikira-kira i10 ihingga i12 itahun idan iberakhir ipada iusia i18 ihingga i22 itahun. iDari ianalisa ipeneliti, idihasilkanbahwa ibanyak iremaja iusia iakhir iatau idewasa iawal imengalami i iinternet i igaming idisorder ikarena ipada imasa iusia iini, imotivasi imereka iialah imencari itantangan idan imenghindari ikebosanan isehingga imencari imedia iuntuk imengalihkan iyaitu ipada ibermain igames. iKarena, ipada imasa iusia iini imereka isenang ibermain iberkelompok idan ibersaing.  2. iJenis ikelamin  Hasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa iremaja iberjenis ikelamin ilaki-laki isebanyak i55 idari i62 iremaja i(89%) idan ijenis ikelamin iperempuan isebanyak i7 idari i62 iremaja i(11%). iHal iini isesuai idengan iteori iyang idikemukakan ioleh iDSM-5 i(2013), ibahwa iremaja ilaki-laki imemiliki i ifaktor i irisiko i iterbesar i imengalami iadiksi igame ionline. iMenurut ipakar idari iPusat iPenelitian iIlmu iOtak idi iterkemuka iUniversitas iStanford iCalifornia iyakni iProfesor iAllan iL. iReiss, imengatakan ibahwa iotak ilaki-laki ipunya ikeinginan iuntuk imenang ilebih ibesar idibandingkan iotak iwanita. i  3. iRiwayat iBermain iGame iOnline i  Hasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i  bahwa iremaja ididominasi iremaja idengan iriwayat ibermain igame ionline i> i1 itahun isebanyak i29 idari i62 iremaja i(47%) idan iremaja idengan iriwayat ibermain igame i7-12 ibulan isebanyak i12 idari i62 iremaja i(19%). iHal iini isesuai idengan iteori i(Lemmens, i2009) ibahwa iseseorang ibisa idikatakan ikecanduan ibermain igame iapabila isudah ibermain igame iselama iatau ilebih idari itiga ibulan idan imemiliki ikriteria iadiksi isesuai idengan i iteori iyang idikemukaan i iAdapun iLemmens. i(DSM-V, i2013) ibahwa ikarakteristik iutama iInternet igaming idisorder iadalah ipartisipasi imenetap idan iterus imenerus idalam igame ikomputer, iterutama ijenis ipermainan ikelompok, iuntuk iwaktu iyang isangat ilama.  4. iFrekuensi idan iDurasi iBermain  Game iOnline iHasil ipenelitian ipada iremaja  dengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa iremaja ibermain igame ionline idengan ifrekuensi idan idurasi i≥ i6 ijam isebanyak i54 idari i62 iremaja i(87%) idanremaja ibermain igame ionline idengan ifrekuensi idan idurasi i< i6 ijam isebanyak i8 idari i62 iremaja i(13%). iHal iini isesuai idengan iteori idalam ipenelitian iyang idilakukan ioleh iAnindya iHasri iHastungkara i(2017) ibahwa idurasi ibermain idalam iseminggu iberbanding ilurus idengan itingkat iadiksi iindividu. iBerarti isemakin itinggi itingkat iadiksi, isemakin i ilama ipula iwaktu iyang i idiperlukan iuntuk ibermain igame. iHal iini isejalan idengan ikomponen iadiksi, i i iyaitu itolerance/toleransi. iBerdasarkan ikomponen iini, isaat iindividu isudah imengalami iadiksi, imaka iia iakan imerasa iperlu iuntuk imenambah idosis idari ikegiatannya iagar imendapat isensasi iyang isama idengan isensasi iyang i iia irasakan ipertama ikali. i iSehingga, idurasinya idalam ibermain iakan iterus-menerus ibertambah iseiring idengan iwaktu. i  5. iTempat iBermain iGame iOnline  Paling iDisukai iHasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa iremaja imenyukai ibermain igame ionline idi irumah isebanyak i34 idari i62 iremaja i(55%) idan iremaja iyang imenyukai ibermain igame ionline idi isekolah isebanyak i1 idari i62 iremaja i(2%). i iHal iini isesuai idengan iteori iyang idikemukakan ioleh iImmanuel i(2017) iyang imengatakan ibahwa irasa ibosan iyang idirasakan iremaja iketika iberada idi irumah i iatau idi i isekolah, i iketidakmampuan imengatur iprioritas iuntuk imengerjakan iaktivitas ipenting ilainnya i ijuga imenjadi ipenyebab i itimbulnya iadiksi iterhadap igame ionline. |
|  |  |  |  |  | *Independent:*  *Dependent i:* |  |  |  |

## 5.2 iPembahasan

Berdasarkan ihasil ipencarian iartikel ipenelitian iterdapat ibanyak ijurnal iyang imembahas ihubungan ikecanduan igame ionline iterhadap iinteraksi isosial ipada iremaja i i, iterdapat i14 ijurnal iyang iterpilih iberdasarkan ikriteria iinklusi, iyakni i10 ijurnal iinternasional idan i5 ijurnal inasional. iPenelitian iyang itelah iditelaah idalam iartikel ijurnal itersebut ijuga imenunjukkan iadanya ipenelitian iMetode ipenelitian iyang idigunakan ioleh ibeberapa ijurnal iberagam imulai idari i*A iRandomized iControlled iTrial, iCross isectional, itwo-arm iparallel-design iRCT, iMeta-analysis, iMeta-analysis iand itrial isequential ianalysis iof irandomized icontrolled itrials i*dan i*Quasi iExperimental iparallel icohort idesign. i i*

## Analisis iReview iJurnal

**Jurnal i1**

Jurnal inasional ipertama idengan ijudul ipenelitian i“Hubungan iMotivasi iBermain iGame iOnline iDan iDukungan iSosial iTeman iSebaya iDengan iAdiksi iGame iOnline iPada iRemaja i iDi i iSmpn iKota iPadang” isectional istudy iPopulasi idalam ipenelitian iini iadalah iseluruh iremaja iKelas i7 idan i8 iSMPN iKota i iPadang iyang ibermain igame ionline i iyang iberjumlah i628 iorang idari itotal ianak ikelas i7 idan i8 isebanyak i728 iorang. iSampel ipada ipenelitian iini iadalah iberjumlah i150 iorang. iAdiksi iGame iOnline i iDari ihasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa idari i150 iremaja, i97 iremaja iatau i64,7% imengalami iadiksi igame ionline, isedangkan i53 iremaja iatau i35,3% iremaja itidak imengalami iadiksi. iHasil ipenelitian iini isejalan idengan ipenelitian i(Febriandari, iNauli, i& iRahmalia, i2016) idimana isebanyak i74% iremaja imengalami iadiksi igame ionline. iHal iini imenunjukkan ibahwa ibermain igame ionline imerupakan ifenomena iyang itidak ibisa idihindari ipada iera iglobalisasi isekarang idimana iberkembangnya iteknologi iyang isemakin icanggih idan isudah imasuk isampai ike ipelosok inegeri. iPenelitian iArnesen i(2010) iyang imenunjukkan ibahwa iyang imengalami iadiksi igame ionline ilebih icenderung ipada iusia iyang isemakin imuda. iAnak idianggap ilebih irentan iterhadap ipenggunaan ipermainan igame ionline idaripada iorang idewasa i(Lemmens, iValkenburg, i& iPeter, i2009). iAdiksi igame imenurut i(Kuss i& iGriffiths, i2012) imerupakan iperilaku ieksesif iatau iberlebihan,yang imembawa ipada ikonsekuensi inegative iyang i iluas i itermasuk idalam ihal i ipsikososialnya. iProses iadiksi igame ionline ipada iremaja iadalah ibiasanya imemerlukan iwaktu iberjamjam iuntuk ibisa imenyelesaikan igame iyan idimainkannya ikarena igame iumumnya irumitsehingga imembutuhkan ikonsentrasi ipenuh.Jika iremaja iberhasil imenang, ibiasanya ianakakan isemakin itertantang iuntuk ibermain idan ibermain ilagi. iDalam igame iini ibiasanya iterdapat itarget iyang iharus idilawan, iinilah iyang imembuat iremaja ipenasaran idan itidakmau iberhenti ijika itargetnya ibelum iselesai idikalahkan. iAnak ibiasanya imenyukai ifiguratau isosok ipahlawannya iyang itangguh. iHalini itentu isaja imembuat ibanyak iremaja iyang iberminat iuntuk imain igame ikarena iremajaingin imemenangkan isosok ipahlawanidolanya. iPada idasarnyagame ionlinemempunyai ipengaruh iyang ikuat idalam imempengaruhi ipemain iuntuk iterusmemainkannya ikarena ifitur-fitur iyang idimiliki isangat imenarik ibagi iremaja(VanSolingen, iDullemond, i& iVan iGameren,2011). iHasil ipenelitian i iini isejalan idengan ipenelitian iRachmawati i i(2015) iyang imenyatakan ibahwa isebanyak i60% i iresponden imemiliki idukungan isosial iteman isebaya iyang itinggi. i

Temuan iini idikaitkan iHubungan idukungan isosial iteman isebaya idengan iadiksi igame ionline ipada iresponden iSMPN iKota iPadang i iHasil ianalisis iunivariat idiketahui i ibahwa iterdapat i115 iresponden i(76,7%) imempunyai idukungan isosial iteman isebaya itinggi idan i35 iklien i(23,3%) imempunyai idukungan isosial iteman isebaya iyang irendah. iMenurut ipeneliti, ijurnal iini icukup ibagus ipenelitian iini imembahas iadikasi igame iyang idikaitan idengan iDukungan isosial iteman isebaya i iditemukan isebagai ifaktor ipelindung ilangsung idan i itidak ilangsung, iini i imenunjukkan ibahwa ikurangnya idukungan idapat imeningkatkan imotivasi iuntuk imenggunakan istrategi ipenanganan ialternative i iKemajuan iteknologi iyang isemakin ipesat iuntuk ibermain igame ionline imembuat iseseorang ilebihmudah idalam imengakses ipermainan igameonline, iterlebih ilagi isekarang isudah iadabeberapa iwarung iinternet ipenyedia igameonline idan ipermainan igame ionline idapat imudah idiakses imelalui ihandphone iataupuntablet idan ijuga ikomputer idari irumah. iAdiksi igame iadalah isebuah iprosesdimana igamer idan igame ibekerja isecarabersama-sama, imengubah iotak imelaluiproses iyang ilebih ipanjang idalam ilangkah ilangkah i iyang ikecil i(“Game iaddiction: itheexperience iand ithe ieffects,” i2013).

**Jurnal i2**

Jurnal inasional ikedua idengan ijudul ipenelitian i“Kecanduan iGame iOnline iBerhubungan iDengan iPenyesuaian iSosial i iPada iRemaja” i i idesain ipenelitian imenggunakan icross isectional iTeknik ipengambilan isampel iyang idigunakan ipeneliti iyaitu iaccidental isampling. i111 iremaja idi iBogor.menjelaskan iPada ipenelitian iini iremaja iyang imengalami ikecanduan igame ionline i(56,8%). iPengguna iinternet iaktif idi itahun i2014 isekitar i24% idari itotal ipopulasi iIndonesia, idiperkirakan ipemain igame ionline idiIndonesia iberkisar i10% idari itotal ipengguna i i(APJII, i2014). iDi idunia iInternasional ihampir i90% ianak imuda iAmerika ibermain iinternet igaming idan i15% idiantaranya iatau isekitar ilebih idari i5 ijuta ianak ikemungkinan ikecandauan i i(APA, i2013 i). iDalam iDSM-5 i(2013) idijelaskan ibahwa iinternet igaming iaddiction iberkaitan idengan iberbagai imacam idampak inegatif, iantara ilain imerusak ihubungan idalam ikehidupan inyata, imengganggu iaktivitas imasa ilalu, itidur, ipekerjaan, ipendidikan, isosialisasi, idan ihubungan ipenyesuaian isosial ipada ipenelitian iini iremaja imengalami ipenyesuaian i isosial iburuk i i(65,8%). iHal iini isesuai idengan ipenelitian i ilain iyang imenunjukkan ibahwa ikemampuan iempati i, idan ibersimpati iterhambat ipada iorang iyang ikecanduan igame ionline. i i(Annie iCai i& iLinda iMinh iNguyen, i2018). i iPenyesuaian isosial iadalah ikemampuan i iindividu iuntuk imenyesuaikan idirinya idengan ilingkungan isekitar isehingga itercapai ihubungan iyang iharmonis iantara idirinya idengan ilingkungan isekitarnya i i(Mu’tadin, i2013). iFaktor iyang imempengaruhi iremaja idalam ipenyesuain isosial iialah; ifaktor ikeluarga, iumur, isekolah, ipsikologis, ilingkungan, idan iperanan imedia imassa i(Gerungan, i2012). iHubungan ikecanduan igame ionline idan ipenyesuaian isosial i ipada iremaja iini imenunjukan ihubungan iyang isignifikan. iHal iini isejalan idengan ipenelitian iSantoso i i(2017) idengan itidak iadanya ikecanduan igame ionline imaka iakan imembantu isesremaja iuntuk imelakukan ipenyesuaian isosial iyang ibaik, isebaliknya ijika itingkat ikecanduan igame ionline itinggi imaka iia iakan ikesulitan iuntuk imelakukan ipenyeseuaian isosial. i

Penelitian iini idiperkuat idengan iteori iAnggarani i i(2015) ibeberapa ipemain igame ionline imengalami iperubahan ikepribadian ikarena isemakin ikecanduannya imereka iterhadap igame. iMereka icenderung iakan imenarik idiri isecara isosial ikarena ilebih imemilih imenjalin iteman idi idalam igame. iPada ibeberapa ikasus, ipara ipemain imenjadi iintrovert idan imemiliki imasalah idalam imenjalin ihubungan isosial idi idunia inyata isehingga imemilih igame isebagai itempat iyang imau imenerimanya.

Menurut ipeneliti ijurnal iini isangat ibagus i ijurnal iini imembahas ipara ipemain igame ionline imengorbankan iakivitas iyang ilain iuntuk ibisa ibermain igame ionline, imereka imengorbankan iwaktu iuntuk ihobby iyang ilain, imengorbankan iwaktu iuntuk itidur, ibekerja imaupun ibelajar, ibersosialisasi idengan iteman idan iwaktu iuntuk ikeluarga. iKebiasaan ibermain igame ijuga imembuat imereka iterasing idari ilingkungan inyatanya. i

**Jurnal i3**

Jurnal inasional iketiga idengan ijudul ipenelitian i“Hubungan iKecanduan iBermain iGame iOnline i iTerhadap iIdentitas iDiri iRemaja” ipenelitian iini imenggunakan idesain ideskriptif ikorelasi idengan ipendekatan icross isectional imenggunakan i iteknik i ipurposive isampling iaddiction i iscale i iLemmens iberjumlah i17 ipernyataan idengan ihasil iuji ivaliditas iHasil ipenelitian imenunjukkan imayoritas irespoden ibermain igame ionline isudah ilebih idari i24 ibulan iyaitu iberjumlah i37 iorang iresponden i(74%). iHal iini imenyebabkan iremaja ilebih ibanyak imengenal itentang idunia, icara ibermain igame ionline idan idapat iberisiko imengalami ikecanduan igame ionline. iLemmens i(2009) imenyatakan iseseorang idikatakan ikecanduan ibermain igame ionline iapabila isudah ibermain igame ionline iminimal i6 ibulan isejak iawal ibermain. i iMayoritas iresponden imengalami ikecanduan ibermain igame ionline idengan ijumlah i44 iorang iresponden i(88%). iHasil iini imenunjukkan ibahwa icukup ibanyak iremaja iyang isudah imengenal igame ionline. iGame ionline itidak ihanya imemberikan ihiburan itetapi ijuga imemberikan itantangan iyang imenarik iuntuk idiselesaikan isehingga i iindividu ibermain igame ionline itanpa imemperhitungkan iwaktu idemi imencapai ikepuasan isehingga idapat imenyebabkan iseseorang ikecanduan igame ionline i(Pratiwi, i2012). iKecanduan ibermain igame ionline imerupakan isuatu iperilaku ibermain igame ionline iminimal iselama i6 ibulan iyang iberlebihan idan iberulang-ulang isehingga imenimbulkan idampak inegatif iterhadap ikehidupan isosial imaupun iemosional iseorang ipemain igame ionline i(Lemmens, i2009). i iPenelitian iyang itelah idilakukan iterhadap i50 iorang iresponden ididapatkan ihasil ibahwa isebagian ibesar iresponden iberada idalam iidentitas idiri itertunda i(identity imoratorium) iyaitu iberjumlah i30 iorang iresponden i(60%) idan imayoritas iresponden imemiliki iidentitas iaktif iyaitu isebanyak i45 iorang iresponden i(90%). iIdentitas iaktif imerupakan igabungan idari iidentitas itertunda i(identity imoratorium) i idengan iidentitas itercapai i(identity i iachievement). iErikson idalam iteorinya imenyatakan ibahwa iusia i11-20 itahun iadalah itahapan iusia iremaja idengan itahapan iperkembangan imencari iidentitas idiri idan iberusaha imenemukan iperan. iIdentitas idiri imerupakan ipenghayatan iyang iberasal idari iapa iyang idipikirkan iindividu imengenai isiapa idirinya, iapa iyang imenjadi inilai iindividu, idan ihal-hal iyang idipilih iindividu itersebut idalam imenjalani ihidup.

Terori iini idiperkuat ioleh iMazalin idan iMoore i(2004) imenyatakan iaktivitas iinternet iseperti ibermain igame ionline iyang idilakukan ioleh iremaja iakan imengurangi idan imembatasiinteraksi iindividu idengan iteman isebaya iyang iseharusnya ilebih isering iterjadi ipada imasa iremaja. iKedekatan iremaja isecara ilangsung idengan iteman isebaya idi idunia inyata idapat imempengaruhi iremaja iuntuk ibelajar iperan, imenentukan isikap, idan imembentuk iperilaku iyang ijuga imempengaruhi iperkembangan iidentitas iremaja. iKurangnya ikedekatan isecara ilangsung idengan iteman isebaya imerupakan isalah isatu ihal iyang idapat imembatasi i ikesempatan iremaja iuntuk ibelajar idari ilingkungan isosialnya idan ibelajar iperan idari iteman isebaya.

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas i imengenai ibeberapa ifaktor iyang imempengaruhi ipembentukan istatus iidentitas idiri, iseperti iinteraksi iteman isebaya, ipola iasuh iorang itua, ilingkungan isekolah idan ibudaya. iFaktor-faktor iinilah iyang ijuga idapat imempengaruhi idalam ipembentukan istatus iidentitas iresponden isehingga idalam ipenelitian iini iresponden iyang imengalami ikecanduan ibermain igame ionline idapat imemiliki idapat imenimbulkan ikurangnya iinteraksi ipada iremaja

**Jurnal i4**

Jurnal inasional ikeempat idengan ijudul ipenelitian i i“Hubungan iKecanduan i iBermain iGame iOnline iTerhadap iInteraksi iSosial iPada iRemaja” ipenelitian iini iadalah ipara iremaja iyang iberusia i13 isampai i21 itahun. iTeknik ipengambilan isampel iyang idigunakan idalam ipenelitian iini iadalah iPurposive isampling. ihasil iuji isignifikan inilai ikorelasi isebesar i0,4117372 idengan iPvalue i0,0080615. iSehingga imemperlihatkan ibahwa iindikator iwithdrawal isymptoms imemiliki ipengaruh iyang inyata iterhadap iinteraksi isosial ipada iremaja. iRemaja iyang ibegitu idominan imelakukan iaktivitas ibermain igame ionline imerasa i itidak i imenyenangkan ibila iwaktu iuntuk ibermain iberkurang, iakibatnya itimbul irasa imarah isaat iberkomunikasi idengan iorang-orang iyang iberada idi ilingkungan isekitarnya. iHasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iantara iindikator iRelapss iterhadap iinteraksi isosial isebesar i0,4405295 idengan iPvalue i0,0067605. iSehingga i iindikator iRelapss iberpengaruh isecaranyata iterhadap iHasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iantara i iindikator iSalience iterhadap iinteraksi isosial iadalah isebesar i0,6144140 idengan iPvalue i0,0001994. iHal iini imenjelaskan ibahwa iindikator iSalience iberpengaruh isecara inyata iterhadap iinteraksi isosial. iDimana isemakin itinggi iremaja iyang imenunjukkan iindicator isalience idalam ibermain igame ionline, imaka isemakin itinggi ipengaruhnya iterhadap iinteraksi isosial. iDari ihasil ipenelitian idapat idilihat ibahwa ipara iremaja imenjadikan iaktivitas ibermain igame isangat ipenting isehingga iremaja iselalu imemikirkan igame ionline isepanjang ihari ihasilnya iremaja ijarang iberinteraksi isosial iterhadap iteman isebayanya. i iNilai ikorelasi iantara iindikator iMood iModification iterhadap iinteraksi isosial imemiliki ihasil iuji isignifikan isebesar i0,5777870 idengan iPvalue i0,0000004. iSehingga iindikator iMood iModification isecara inyata iberpengaruh iterhadap iinteraksi isosial. iArtinya i ikegiatan ibermain igame ionline ibagi iremaja imampu iuntuk imengasah ikemampuan iberbahasa iseperti ibahasa iinggris isehingga iremaja imerasa ilebih isenang iberinteraksi isosial ilewat idunia imaya idibandingkan iberinteraksi isosial isecara ilangsung iatau inyata. iDari ihasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iantara iindikator itolerance iterhadap iinteraksi isosial iadalah isebesar i0,5016082 idengan iPvalue i0,0002321. iHal iini imemperlihatkan ibahwa iindikator itolerance imemiliki ipengaruh iterhadap iinteraksi isosial. iIndikator iini imenunjukkan ibahwa ipara iremaja iterlibat iaktif idalam i ibermain i igame isehingga imembuat imereka ibermain ilebih idari idua i ijenis ipermainan iakibatnya i iHasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iantara i iindikator iSalience iterhadap iinteraksi isosial iadalah isebesar i0,6144140 idengan iPvalue i0,0001994. iHal iini imenjelaskan ibahwa iindikator iSalience iberpengaruh isecara inyata iterhadap iinteraksi isosial. iDimana isemakin itinggi iremaja iyang imenunjukkan iindicator isalience idalam ibermain igame ionline, imaka isemakin itinggi ipengaruhnya iterhadap iinteraksi isosial. iDari ihasil ipenelitian idapat idilihat ibahwa ipara iremaja imenjadikan iaktivitas ibermain igame isangat ipenting isehingga iremaja iselalu imemikirkan igame ionline isepanjang ihari ihasilnya iremaja ijarang iberinteraksi isosial iterhadap iteman isebayanya. i iNilai ikorelasi iantara iindikator iMood iModification iterhadap iinteraksi isosial imemiliki ihasil iuji isignifikan isebesar i0,5777870 idengan iPvalue i0,0000004. iSehingga iindikator iMood iModification isecara inyata iberpengaruh iterhadap iinteraksi isosial. iArtinya i ikegiatan ibermain igame ionline ibagi iremaja imampu iuntuk imengasah ikemampuan iberbahasa iseperti ibahasa iinggris isehingga iremaja imerasa ilebih isenang iberinteraksi isosial ilewat idunia imaya idibandingkan iberinteraksi isosial isecara ilangsung iatau inyata. iDari ihasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iantara iindikator itolerance iterhadap iinteraksi isosial iadalah isebesar i0,5016082 idengan iPvalue i0,0002321. iHal iini imemperlihatkan ibahwa iindikator itolerance imemiliki ipengaruh iterhadap iinteraksi isosial. iIndikator iini imenunjukkan ibahwa ipara iremaja iterlibat iaktif idalam i ibermain i igame isehingga imembuat imereka ibermain ilebih idari idua i ijenis ipermainan iakibatnya i imembutuhkan ibanyak iwaktu iuntuk ibermain imembutuhkan ibanyak iwaktu iuntuk ibermaininteraksi isosial. iRemaja iyangmemiliki iketerikatan idalam ibermain igameonline imemiliki idampak inegatif ibukan ihanyadalam iberinteraksi isosial isaja inamun ijugaberdampak ipada ipendidikannya iyaitu imerekasering imelupakan ibahkan imengabaikan itugastugassekolahnya. iPada ihasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iterdapat iindikator iyang itidak imemiliki ihubungan isignifikan iterhadap iinteraksi isosial iyaitu iindicator iconflict. iHasil iuji isignifikan inilai ikorelasi iindikator iconflict iadalah isebesar i0,3954692 idengan iPvalue i0,7646528, ihal iini imenunjukkan ibahwa itidak imemiliki ipengaruh iyang inyata iterhadap iinteraksi isosial. iPara iremaja iyang imenghabiskan iwaktu iterlalu ibanyak iuntuk ibermain igame ionline imembuat iorang iterdekatnya imerasakan ikekawatiran iterhadap ipergaulannya ihingga imembujuk iremaja imengurangi iwaktu iuntuk ibermain. iBagi iremaja iyang imemahami ikondisi iini, imereka iakan imenerima inasihat idan imengurangi iwaktu ibermainnya

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas i imengenai ibeberapa ifaktor iyang imempengaruhi ikecanduan ibermain igame ionline iterhadap iinteraksi isosial ipada iremaja, idengan inilai ikorelasi isebesar i0,8058964 idan iPvalue isebesar i0,0001994. iDimana iremaja iyang isemakin ikecanduan ibermain igame ionline iakan imengalami ipenurunan iterhadap iinteraksi isosialnya. iIndikator iinteraksi isosial iyang ipaling iberpengaruh iyaitu iakomodasi, iartinya ijika i iintensitas i ibermain igame ionline ipada iremaja itinggi iakan imembuat iremaja imengalami ikesulitan iuntuk imenyesuaikan idiri idi ikehidupannya.

**Jurnal i5**

Jurnal iInternasional ikelima i idengan ijudul ipenelitian i i“Online iGame iAddiction iIn iAdolescents: iImpacts iAnd iIts iPreventions i” i iHasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iremaja imerupakan ikelompok iusia iterbanyak iyang imengalami ipermasalahan i idengan ipenggunaan iteknologi, iseperti iinternet i(Kuss, ivan iRooij, iShorter, iGriffiths, i& ivan ide iMheen, i2013; iTsitsika iet ial., i2014), ismartphone i(Haug iet ial., i2015; iCha i& iSeo, i2018) idan igame ionline i(Hussain, iGriffiths, i& iBaguley, i2012; iJiang, i2014; iKirály iet ial., i2014; iStrittmatter iet ial., i2015; iWang iet ial., i2014). i iPermasalahan iyang iterkait idengan i ipenggunaan igame ionline itelah imendapat ibanyak iperhatian idari imasyarakat iluas. iGame ionline iadalah ipermainan iyang idapat idimainkan ioleh ibanyak iorang ipada iwaktu ibersamaan imelalui i ijaringan iinternet i i(Adams, i2013). iSejak ikemunculannya igame ionline imenjadi isangat ipopuler idan imudah iuntuk idiakses. iGame ionline idapat idimainkan idi iberbagai iplatform, iseperti ikomputer ipribadi i(PC), ikonsol igame i(alat ikhusus iuntuk ibermain igame) idan ismartphone i(Kiraly, iNagygyörgy, iGriffiths, i& iDemetrovics, i2014). iSaat iini, igame ionline iseperti iMobile iLegend i(ML), iArena iof iValor i(AoV), iClash iof iClans i(CoC), iFortnite, iDota i2 idan iPlayer iUnknown’s iBattle iGround i(PUBG) imerupakan isalah isatu ikegiatan irekreasi iyang ipaling iluas iterlepas idari ibudaya, iusia, idan ijenis ikelamin. i iGame ionline iakan iberdampak ipositif i iapabila idimanfaatkan iuntuk ihiburan i(Adams, i2013), idi imana isegala irasa ipenat idan istres idapat idikurangi idengan ibermain igame i(Russoniello, iO’Brien, i& iParks, i2009). iNamun iyang iterjadi isaat iini, igame ionline ibanyak idimainkan isecara iberlebihan idan idigunakan isebagai itempat iuntuk imelarikan idiri idari irealitas ikehidupan isehingga iyang iterjadi iadalah ikecanduan igame ionline i(Hussain i& iGriffiths, i2009). i

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas i i itentang ipecengahan igame ionline iyang idi imanfaatkan iuntuk ihiburan iakan itetapi iyang iterjadi igame ionline idimainkan isecara iberlebihan, idigunakan isebagai itempat iuntuk imelarikan idiri idari irealitas ikehidupan isehingga iyang iterjadi iadalah ikecanduan igame ionline. iHal iini iakan iberakibat iburuk iterhadap iberbagai iaspek ikehidupan iremaja. iUntuk iitu, igame ionline isebagai ibentuk idari iperkembangan iteknologi iperlu idisikapi idengan ibijak isupaya itidak iberdampak iburuk ibagi iremaja. iDengan idemikian iremaja iperlu idiberikan iupaya ipecegahan iterhadap ikecanduan igame ionline, isehingga idiharapkan idapat iterhindar idari ikecanduan igame ionline.

**Jurnal i6**

Jurnal inasional ikeenam i idengan ijudul ipenelitian i i“Hubungan iKecanduan iGame iOnline iTerhadap iPenyesuaian iSosial iPada iRemaja” iHasil i ipenelitian iini ijuga i isejalan i idengan ihasil ipenelitian iyang idilakukan i ioleh iDewi i(2014) iyang juga idisimpulkan ibahwa ada hubungan inegative iyang isigniikan iantara iintensitas ibermain igame ionline idengan iinteraksi i isosial iBerdasarkan ihasil uji ikorelasi idengan melihat ikoeisien ideterminan i iadapun i isumbangan iefektif ikecanduan igame ionline iDoTA i i2 i iterhadap i ipenyesuaian isosial i isebesar i16,9%. i iBerarti iterdapat i83,1% ivariable ilain iyang imempengaruhi ipenyesuaian isosial iselain ikecanduan igame ionline iDoTA i2. iBerdasarkan ihasil ipengategorian ivariabel i idiketahui i ibahwa irata-rata itingkat ikecanduan igame ionline iDoTA i2 iberada ipada ikategori isedang, ihal iini iberindikasi ibahwa ipara iremaja idi iSalatiga icukup imampu iuntuk imenarik idiri idari idunia igame ionline iDoTA i2 idan mereka icukup imampu iuntuk imengatur ipemakaian waktu iuntuk ibermain igame ionline, namun mereka itidak imampu iuntuk imengatur ibagaimana ihubungan imereka idengan orang lain idan ijuga imemperhatikan imasalah ikesehatan idiri.

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas itentang ikecanduan igame iyang idikaitkan idengan iinteraksi isosial idapat idi ikatakana igame iitu ihanya iuntuk ihiburan iyang isangat idinikmati ibeberapa iremaja ijika iberlebihan ijuga itidak ibagus ikarena idapat imanarik idiri idari ikehidupan inyata iyang idapat imenyebabkan ikurangnya iintaksi isosial

**Jurnal i7**

Jurnal inasional ike itujuh i idengan ijudul ipenelitian i i i“Hubungan iKecanduan iGame iOnline iDengan iKomunikasi iInterpersonal iDan iInteraksi iSosial iRemaja” iBerdasarkan ihasil ianalisis imenyatakan ibahwa iada ihubungan iantara ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja, idari i210 iresponden i11.4% imemiliki iintensitas ipenggunaan imedia isosial iyang itinggi, idan i79.5% iresponden idengan iinteraksi isosial isedang. iHasil iini isesuai idengan ipenelitian iDewi i(2014) imenunjukkan ibahwa ihubungan inegatif iyang isangat isignifikan iantara iintensitas ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial. iSemakin itinggi iintensitas ibermain iGame iOnline imaka iakan isemakin irendah iinteraksi isosial, isebaliknya isemakin irendah iintensitas ibermain iGame iOnline imaka iakan isemakin itinggi iinteraksi isosial. iRemaja iyang ibermain igame ionline idengan iwaktu iyang ilebih ilama iakan imenampilkan iperilaku isosial iyang ilebih irendah idaripada iremaja iyang imenggunakan iwaktunya ilebih isingkat iuntuk ibermain igame ionline. i iAdapun ipenelitian iAnggraini idan iWahyuningsih i(2007) imenyatakan iada ikorelasi inegative iantara ibermain iGame iOnline idengan ikompetensi isosial. iSemakin ilama iseseorang ibermain igame imaka imenyebabkan itidak iberkembangnya ikompetensi isosial. iHal iini iseperti ipendapat iYoung i(2000) ibahwa iGame iOnline imengakibatkan ikecanduan, idimana iseseorang iyang imengalami ikecanduan imaka iakan imenyebabkan iseseorang imenghabiskan iwaktu iberjam-jam ibahkan iberhari-hari ihanya iuntuk ibermain iGame iOnline isehingga imenyebabkan ijarang iuntuk iberpartisipasi isosial. iGame iOnline itidak ihanya imemiliki idampak inegative inamun ijuga imemiliki idampak ipositif iseperti itimbulnya irasa isetia ikawan, isikap itolong imenolong, ipersahabatan idan ilain isebagainya.

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas itentang iAda ihubungan iyang isignifikan iantara ibermain igame ionline idengan ikomunikasi iinterpersonal ipada iremaja idengan ikorelasi isangat ilemah idan iterbalik. iAda ihubungan iyang isignifikan iantara ibermain igame ionline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja idengan ikorelasi isangat ilemah idan iterbalik

**Jurnal i8**

Jurnal inasional ike idelapan i idengan ijudul ipenelitian i i i“ iHubungan iKecanduan iGame iOnline iDan i iKeterampilan iSosial iPada iPemain iGame iDewasa iAwal iDi iJakarta iBarat” imenjelaskan iBerdasarkan iuji ikorelasi iPearson, ididapatkan ihasil ibahwa iterdapat ihubungan iyang isignifikan iantara ikecanduan ibermain igame ionline idan iketerampilan isosial ipada ipemain igame idewasa iawal idi iJakarta iBarat i( ip i< i0.05). iHubungan iantara ikedua ivariable itersebut idapat idikatakan ihubungan iyang ibersifat ilemah idan imemiliki ihubungan iyang inegatif. iArtinya, iketika ikecanduan igame ionline imeningkat imaka iketerampilan isosial imenurun, ibegitu ipula isebaliknya. i iBedasarkan idari ikelima ikomponen ikecanduan igame ionline, ihanya ikomponen icoping iyang itinggi ipada iresponden ikarena iresponden imemainkan igame ionline isebagai isarana iuntuk imelarikan idiri idari imasalah, iuntuk imengubah iperasaanya,sedangkan ikeempat ikomponen ilainnya ibersifat irendah ikarena iresponden imerasa ibermain igame ionline ihanya iuntuk imengisi iwaktu iluang, ipelepas istres, imulai ibisa imenentukan iaktivitas iyang iharus idi iprioritaskan idan imulai imampu imengontrol idirinya isendiri. iMeskipun imayoritas iresponden imemiliki ikecanduan igame ionline iyang irendah, ipeneliti iberhasil imenemukan ibeberapa iresponden iyang imengatakan ikalua idirinya ikurang imemiliki iself icontrol iyang ibaik iketika ibermain igame ionline idiantaranya i18% irespoden imengatakan iperforma ikerja iatau ikuliahnya imenurun, i18% irespoden imengatakan imanajemen iwaktu iyang iburuk, i11% irespoden imengatakan iwaktu iterbuang isia-sia, i6% irespoden imengatakan i imenurunnya iinteraksi isecara ilangung idengan iorang ilain. iTidak ihanya iitu, iresponden ijuga ikesulitan imengontrol iemotionalnya iseperti imudah imerasa ibosan i(27%), isedih i(3%), imerasa ikekurangan isesuatu i(13%), idan imudah imarah(4%).

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas itentang i iUntuk ipenelitian i iselanjutnya i imengenai itopik ipenelitian iyang iterkait, idiharapkan i idapat imengembangkan i ikarakteristik isampel iyang ilebih ispesifik, iseperti ipemilihan igenre igame ionline itertentu idan ibisa imenambahkan itabel ifrekuensi iresponden iyang imemiliki itingkat ikecanduan igame ionline idan iketerampilan isosial itinggi, isedang imaupun irendah. **i**

**Jurnal i9**

Jurnal iInternasional ike iSembilan i idengan ijudul iPenelitian i i“The iDevelopment iOf iIndonesian iOnline iGame iAddiction” imembahas itentang iHasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iKecanduan iGame iOnline iIndonesia iKuesioner imemiliki isifat ipsikometrik iyang imemadai. iItu iukuran iini iberkorelasi isedang idengan iindikator ionline iyang iberlebihan ipenggunaan igame, iseperti: icatatan iwaktu iterlama idalam ibermain igame ionline, irata-rata ihari iper iminggu idalam ibermain igame ionline, irata-rata ijam iper ihari idalam ibermain igame ionline, idan ipengeluaran ibulanan iuntuk ionline ipermainan. iIni ijuga iberkorelasi inegatif idengan iwaktu iyang idihabiskan iuntuk imelakukan itugas isekolah. iSelain iitu, iskala imemiliki iskor iitem-total iyang ibaik ikorelasi idan ikeandalan iyang idapat iditerima. iSaat iini, iKuesioner iKecanduan iGame iOnline iIndonesia ipaling ibaik idigunakan iuntuk itujuan ipenelitian. iNamun, iharus idiperhatikan ibahwa iukuran iini idibangun idan idivalidasi ipada ikonteks isiswa isekolah iIndonesia. iOleh ikarena iitu, ipaling ibaik idigunakan iuntuk ipenelitian idengan isiswa isekolah iIndonesia. iUkurannya imungkin itidak imenghasilkan ihasil iyang ioptimal ijika idigunakan idi iluar ikonteks isekolah iIndonesia isiswa i(yaitu ipopulasi iorang idewasa). iMeski iterbatas, iKecanduan iGame iOnline iIndonesia iKuesioner ijuga idapat idigunakan iuntuk itujuan iklinis. iMungkin imemberikan iperkiraan ikecanduan igame ionline iyang ilazim ipopulasi. iKuesioner iKecanduan iGame iOnline iIndonesia i ijuga idapat idigunakan isebagai ibukti ipendukung iuntuk imenetapkan isuatu idiagnosis ikecanduan igame ionline. iNamun, iharus iditekankan ibahwa iskor icut-off iyang idiberikan ihanyalah iperkiraan. iDengan itidak ibermaksud idapatkah iskor icut-off idigunakan isebagai isatu-satunya ialat idiagnostik iuntuk ionline? idiagnosis ikecanduan igame. iSelain iitu, ipenelitian iini idapat iberkontribusi idengan imemberikan iperkiraan idiagnosis ikecanduan igame ionline idi iIndonesia ipopulasi isiswa isekolah. iPerkiraan ikecanduan igame ionline ikasus i(10,15%) idi iantara isiswa isekolah iIndonesia iyang isaat iini ibermain igame ionline icukup imengkhawatirkan. iSebagai iperbandingan, iKorea idiperkirakan i2,4% ikasus ikecanduan igame idan i10,2% ikasus i'batas' idi iantara ipopulasi iberusia i9 ihingga i39 itahun[25], idan iCina idiperkirakan i13,7% ipenggunaan iinternet iremaja imemenuhi iinternet ikriteria idiagnostik ikecanduan i[13]. iSementara iitu, idata idari iUnited iAmerika iSerikat idan iEropa imenunjukkan iperkiraan i1,5% ihingga i8,2% idari iinternet ikasus ikecanduan[26]. iPada ipandangan ipertama, iperkiraan ipersentase iKasus ikecanduan igame ionline idi iIndonesia ibisa idibandingkan idengan ikasus ilainnya inegara. iTapi, iharus idicatat ibahwa idata iIndonesia isangat ikhusus iuntuk igame ionline, isedangkan idata idari inegara ilain imemiliki ilingkup iyang ilebih iluas. iData idari iKorea imenunjukkan ikecanduan igame, iyang itermasuk igamer ionline idan inon-online. iPadahal, idatanya idari iChina, iAmerika iSerikat, idan iEropa imenunjukkan ikecanduan iinternet iyang imencakup iberbagai ikegiatan iyang ilebih ibesar, iseperti: imengobrol, ibrowsing, idan igame ionline. iOleh ikarena iitu, iIndonesia imemiliki iperbandingan iperkiraan iprevalensi idengan inegara ilain, inamun ilebih ispesifik idi ialam. iIni imungkin imenyampaikan ibahwa iada iyang ilebih ibesar iyang itidak iterdeteksi ikasus ikecanduan idi ibawah ikategori ikecanduan iinternet iyang ilebih iluas iatau ikecanduan ipermainan.

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imenjelaskan itentang iKecanduan iGame iOnline iIndonesia iyang imemiliki ibukti ipsikometrik iyang idapat iditerima iuntuk ipenggunaan ipenelitian ipada igame ionline ikecanduan idi ikalangan isiswa isekolah iIndonesia. iUntuk imemperkirakan iprevalensi ikecanduan iringan idan ikasus ikecanduan ipada isuatu ipopulasi. iCut-off imungkin imemainkan iperan ipendukung iperan idalam imembantu iprofesional ikesehatan imental iuntuk imendiagnosis isecara ionline ikecanduan ipermainan. iNamun, ibanyak ipekerjaan iyang idibutuhkan isebelum ibisa idigunakan isebagai iinstrumen iklinis.

i

**Jurnal i10**

Jurnal iInternasional ike iSepuluh i idengan ijudul ipenelitian i i“Enjoyment iOr iEngagement? iRole iOf iSocial iInteraction iIn iPlaying iMassively iMulitplayer iOnline iRole-Playing iGames i(Mmorpgs)” i

Hasil iKenikmatan ibermain iMMORPG idipengaruhi ioleh iberbagai ifaktor. iDitemukan ibahwa ibaik irasio itantangan iterhadap iketerampilan imaupun ijenis iinteraksi isosial iyang idimiliki iseseorang ipermainan idapat imeningkatkan idan imengganggu ipengalaman ibermain igame. i

3.1 iFaktor iyang iMemfasilitasi iKenikmatan iGame iFaktor-faktor iyang imendorong ikenikmatan itermasuk ikeadaan ialiran ipengalaman i(di imana idirasakan itantangan isama idengan idirasakan iketerampilan idan iKedua iadalah ilebih itinggi idari iSebuah imilik iindividu iSubyektif iberarti) iDan irelaksasi i(dimana iketerampilan iadalah idirasakan isebagai ilebih ibesar idari itantangan), idesain igame idan iinteraksi isosial iyang ipositif. iInteraksi isosial iyang ipositif imeliputi iperilaku iseperti iitu isebagai iprososial itingkah ilaku, ikolaborasi, idan isaling iberbaur.

3.2 iFaktor iyang iMenghambat iKenikmatan iGame iFaktor-faktor ilain iyang imengganggu ikenikmatan itermasuk ikeadaan iapatis ipengalaman i(di imana itantangan iyang idirasakan isama idengan iketerampilan iyang idirasakan itetapi ikeduanya ilebih irendah idari iindividu iindividual irata-rata isubjektif) idan ikecemasan i(di imana itantangan iyang idirasakan ilebih ibesar idaripada iketerampilan), inyata ifaktor ikontekstual idunia, ikesulitan iteknis, iserta iinteraksi isosial iyang inegatif. iInteraksi isosial inegatif itermasuk iperilaku iseperti imengemis, ibullying, iscamming, ipolitik iserikat idan ilintah.

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas itentang i iteori itenatng ibeberapa ifaktor imemfasilitasidan ihambatan idalam ibermain igame idari igame iyang isalah isatunya iInteraksi isosial iyang ipositif imeliputi iperilaku iseperti iitu isebagai iprososial itingkah ilaku, ikolaborasi, idan isaling iberbaur.lebih itepatnya imembahas itentang ihal iyang imengarah ike ipositif i. iInteraksi isosial inegatif itermasuk iperilaku iseperti imengemis, ibullying, iscamming, ipolitik iserikat idan ilintah.

**Jurnal i11**

Jurnal iInternasional ike iSebelas i idengan ijudul ipenelitian i“The iEffect iOf iOnline iGame iAddiction iOn iAdjustment i iSocial iIn iAdolescents” iBerdasarkan ihasil iperhitungan ikorelasi iperson idari ioutput iStatistik iSSS, idapat idiketahui ibahwa inilai ir i= i0,586 idengan isignifikansi i0,03 i(p i<0,05). iHasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iada ihubungan inegatif iyang isignifikan iantara ikecanduan igame ionline idan ipenyesuaian isosial iremaja idi idesa ipedalaman. iIni imenunjukkan ibahwa isemakin itinggi ikecanduan igame ionline iseseorang imaka isemakin irendah ipenyesuaian isosialnya. iHasil ipenelitian iini isejalan idengan ihasil ipenelitian iSantoso, iyaitu ijuga imenyimpulkan ibahwa iada ihubungan iyang isignifikan iantara ibermain igame ionline idan imenyesuaikan iperilaku isosial iremaja i

Penelitian iini idi iperkuat ioleh i(Santoso i& iPurnomo, i2017). iPermainan iOnline ipecandu isebagian ibesar imemiliki idorongan iinternal iuntuk ibermain iterus imenerus idan imenarik idiri idari ilingkungan iuntuk idapat ibermain igame ionline. iRemaja irentan iterhadap ikecanduan ionline ipermainan, ikarena iketidakstabilan iemosional idan irasa iingin itahu iyang ikuat iuntuk ihal-hal ibaru. iremaja ipercaya ibermain igame ionline imerupakan ikegiatan iyang idapat imenghilangkan istress idi idunia inyata. iNamun, idalam iUjung-ujungnya, imembuat iremaja ibermasalah idalam iberinteraksi idengan imasyarakat.

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas itentang i iRemaja iharus ibijak idalam imenggunakan iteknologi iinformasi, iterutama idalam ihal ibermain. iGame ionline imemberikan idampak inegatif ibagi iremaja, ikarena iwaktu iyang idihabiskan isangat iselama iitu imempengaruhi iperilaku isosial.

**Jurnal i12**

Jurnal iInternasional ike idua ibelas i idengan ijudul ipenelitian i iThe iAssociation iBetween iMobile iGame iAddiction iAnd iDepressipon iSosial iAnxienty i, iAnd iLoneliness” imenjelaskan iKecanduan igame iseluler idapat imenjelaskan i10% ivarians idepresi, i6% ivarians ikecemasan isosial, idan i4% ivarians ikesepian. iKoefisien ibeta istandar iditunjukkan ipada iGambar i1. iKecanduan igame iseluler ipositif iberhubungan idengan idepresi, ikecemasan isosial, idan ikesepian, idengan i= i0,31, ip i< i0,001, i= i0,25, ip i< i0,001, idan i= i0,21, ip i< i0,001, imasing-masing. iMenimbang ibahwa ijenis ikelamin idiusulkan isebagai ivariabel iyang idapat imemoderasi ihubungan iantara ikecanduan igame iseluler idan ihasil ikesehatan imental, iefek imoderasi igender itelah idiuji. iKami imembuat imodel imulti-grup idi iAMOS iuntuk imenguji iperbedaan iantara ipria idan iwanita idi ijalur iantara ikecanduan igame iseluler idan ihasilnya. iHasil imenunjukkan ibahwa iperbedaan igender iyang isignifikan iada imengingat ihubungan iantara ikecanduan igame imobile idan ikecemasan isosial. iRemaja ilaki-laki iyang imenggunakan igame imobile isecara iaditif idilaporkan itingkat ikecemasan isosial iyang ilebih itinggi i(β i= i0,118, ip i<0,001), idepresi i(β i= i0,280, ip i< i0,001), idan ikesepian i(β i= i0,311, ip i< i0,001), idibandingkan idengan iremaja iputri i(β i= i0,077, ip i< i0,001; i= i0,17, ip i< i0,01; idan i= i0,16, ip i<0,05, imasing-masing; ilihat iTabel i2 iuntuk irincian). iTujuan idari ipenelitian iini iadalah iuntuk imenguji ihubungan iantara ikecanduan igame imobile idan idepresi, ikesepian, ikecemasan isosial, idan iperbedaan igender ipotensial idalam iasosiasi iini iadalah ijuga idiselidiki. iHasil ipenelitian imengungkapkan ibahwa iremaja idengan ikecanduan igame iseluler imemiliki idepresi iyang idilaporkan isendiri ilebih itinggi, ikecemasan isosial idan ikesepian, iyang itelah imendukung ikami ibertiga ihipotesis imengenai ihubungan iantara igame iseluler ikecanduan idan idepresi, ikecemasan isosial, idan ikesepian. iLebih ilanjut, iperbedaan igender idiamati idi ijalur iantara igame iseluler ikecanduan idan ikecemasan isosial, idengan iremaja ilaki-laki imemiliki ihubungan iyang ilebih ikuat iantara ikecanduan igame iseluler idan isosial ikegelisahan. iHal iini imenunjukkan ibahwa iremaja ilaki-laki imungkin imengalami ilebih ibanyak ikecemasan isosial ijika imereka imenggunakan igame iseluler isecara iadiktif, idibandingkan idengan iremaja iputri. iSeperti iyang ikami iharapkan, ikecanduan igame iseluler ipositif iwas iterkait idengan idepresi, ikecemasan, idan ikesepian, iyang imemiliki i imendukung iketiga ihipotesis ikami idan isejalan idengan itemuan isebelumnya. iSastra isecara ikonsisten imenunjukkan ivideo igame iitu ipecandu imelaporkan ilebih ibanyak ikecemasan, idepresi, iefek ipositif iyang ilebih irendah idan ikesejahteraan ipsikologis. i

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas itentang i i iKami ijuga imengharapkan iperbedaan igender imengingat ihubungan iantara ikecanduan igame iseluler idan ikesehatan imental ihasil. iKami imenemukan ibahwa ipria iyang ikecanduan iponsel iaddicted igame icenderung ilebih imenderita ikecemasan isosial, ikesepian, idan ikecemasan isosial, idibandingkan idengan iwanita. iTemuan iini isejalan idengan ipenelitian isebelumnya i(misalnya, i24). iPerbedaan igender ipada ikecemasan isosial idan ikesepian itelah ibanyak idilaporkan idalam iliteratur. iDibandingkan idengan iremaja iperempuan, iremaja ilaki-laki icenderung ikurang ibersosialisasi iketerampilan, ilebih iditarik isecara isosial idan idiungkapkan ilebih isedikit itentang isendiri idalam ipengaturan ikomunikasi ioffline iIni ijuga imerupakan ialasan imengapa ilaki-laki ilebih icenderung itertarik ipada idunia imaya isuka igame ikomputer ikarena idunia ionline ilebih inyaman idan idapat imenawarkan ilebih ibanyak irasa iaman iIni iakan ilebih ilanjut imembuat imereka imenjadi ilebih iterisolasi isecara isosial idan imengalami ilebih ibanyak ipengalaman isosial ikecemasan, ikesepian, idan idepresi ikarena ikurangnya iikatan isosial idalam ipengaturan ioffline.

**Jurnal i13**

` Jurnal inasional ike itiga ibelas i idengan ijudul ipenelitian i“Adiksi iGame iOnline iDan iKetrampilan iPenyesuaian iSosial iPada iRemaja” i iHasil ianalisis ikorelasi iproduct imoment imenunjukkan iadanya ihubungan inegatif iyang isignifikan iantara iadiksi igame ionline idengan iketerampilan ipenyesuaian isosial ipada iremaja idi iSemarang i(r=0,153; ip=0,033). iDengan iDemikian ihipotesi iyang imenyatakanTerdapat ihubungan iNegative iyan isignifikan iantara iadiksi igame ionline idengan iketerampilan ipenyesuaian isosial ipada iremaja idi iSemarang idapat iditerima. iAdanya ikorelasi iantara iadiksi igame ionline idengan iketerampilan ipenyesuaian isosial imendukung ipernyataan idari iGladwell i(2009), ibahwa iseseorang iyang imengalami iadiksi igame ionline iadalah ikarena iadanya ipermasalahan idi ikehidupan inyata iyang isalah isatunya iadalah iketidakmampuan imembangun idan imempertahankan irelasi idi ikehidupan inyata iyang imenjadi imotivasi iseseorang iuntuk imenghabiskan iwaktunya iuntuk ibermain igame ionline isebagai ipengalihan idari ikesulitannya imembangun ihubungan isosial idi ikehidupan inyata idengan iberinteraksi isecara ipositif. iHasil ipenelitian iini ijuga idi idukung ioleh iKim i(2009), iyang imenunjukkan ibahwa iseseorang iyang imemiliki iketerampilan isosial iyang irendah idapat imembentuk iperilaku ikompulsif iterhadap ipenggunaan iinternet.

Hasil ikategorisasi iterhadap iskala iketerampilan ipenyesuaian isosial, imenunjukkan ibahwa itidak iterdapat iremaja iyang imemiliki iketerampilan ipenyesuaian isosial idengan ikategori isangat irendah idan isangat itinggi, i25,34% iremaja ipada ikategori iketerampilan ipenyesuaian isosial irendah, i74,65% iremaja ipada ikategori itinggi. iMayoritas iremaja iberada ipada ikategori iketerampilan ipenyesuaian isosial iyang itinggi. iKeadaan itersebut imengindikasikan ibahwa iremaja imemiliki ikemampuan iyang ibaik idalam iberadaptasi idengan itekanan istress, imemiliki igambaran idiri iyang ipositif, iserta imampu iuntuk imengekspresikan iperasaan. iMenurut iHaber i& iRunyon i(2006), iaspek-aspek idalam iketerampilan ipenyesuaian isosial iyaitu imampu iberadaptasi idengan itekanan istres, imemiliki igambaran idiri iyang ipositif, idan imampu imengekspresikan iperasaan. iKetiga iaspek itersebut isangat iberhubungan isatu isama ilain. iPada isaat iremaja imengalami itekanan/stres imaka iakan imelakukan itindakan iuntuk imengurangi iatau imenghilangkan i istres, imisalnya idengan ibermain igame ionline. iGame ionline idigunakan iremaja isebagai ipelarian idari idunia inyata ikarena imerupakan isarana iuntuk imenghindari isituasi iyang ipenuh itekanan idan iperasaan iyang itidak imenyenangkan. iGamers icenderung iuntuk imengembangkan ikecanduan igame ionline ikarena imerasa ikehidupan ifiksi idalam igame ilebih imenarik idan imemuaskan idaripada ikehidupan inyata. iPerilaku ibermain igame ionline iyang idilakukan isecara iterus imenerus, idapat imenyebabkan iadiksi.

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas itentang iAda ihubungan iyang isignifikan iantara ibermain igame ionline idengan iketrampial isosial ipada iremaja idengan ikorelasi icukup ibaik. iAda ihubungan iyang isignifikan iantara ibermain igame ionline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja i

**Jurnal i14**

`Jurnal inasional ike iempat ibelas i idengan ijudul ipenelitian iGambaran iTingkat iAdiksi iDan iPenyesuaian iSosial iPada iRemaja iDengan iInternet iGaming iDisorder iDi iKecamatan iBogor iBarat iTahun i2018 imembahas itentang

1. iUmur

Hasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa imasa iremaja iakhir iyaitu iusia i1820 itahun isebanyak i25 idari i62 iremaja i(40%) idan imasa iremaja ipertengahan iberusia i11-14 itahun isebanyak i14 idari i62 iremaja i(23%). iHal iini isesuai idengan iteori imenurut iSantrock i i(2008) i imengatakan ibahwa iketerlibatan iremaja iusia i15-20 itahun idalam imenjelajah iinternet iatau iaktivitas ionline iyaitu isebanyak i81% idigunakan iuntuk ibermain igames. iHal iini ijuga isesuai idengan iteori iyang idikemukakan ioleh iGriffiths i& iWood i(dalam iNirwanda, i2016), iyang imenjelaskan ibahwa iusia iremaja idianggap ilebih isering idan irentan i iterhadap i ipenggunaan i ipermainan igame ionline idaripada iorang idewasa ikarena igame ionline imenyediakan isarana ikompensasi ibagi imereka ipara iremaja iuntuk imenyalurkan ikebutuhan idan ikeinginan iyang itidak itercapai idi i idunia inyata. iMenurut iilmu ipsikososial, ibahwa iremaja iadalah isuatu iperiode itransisi idari idewasa iawal ianak-anak ihingga imasa iawal idewasa, iyang idimasuk i ipada iusia ikira-kira i10 ihingga i12 itahun idan iberakhir ipada iusia i18 ihingga i22 itahun. iDari ianalisa ipeneliti, idihasilkanbahwa ibanyak iremaja iusia iakhir iatau idewasa iawal imengalami i iinternet i igaming idisorder ikarena ipada imasa iusia iini, imotivasi imereka iialah imencari itantangan idan imenghindari ikebosanan isehingga imencari imedia iuntuk imengalihkan iyaitu ipada ibermain igames. iKarena, ipada imasa iusia iini imereka isenang ibermain iberkelompok idan ibersaing.

2. iJenis ikelamin

Hasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa iremaja iberjenis ikelamin ilaki-laki isebanyak i55 idari i62 iremaja i(89%) idan ijenis ikelamin iperempuan isebanyak i7 idari i62 iremaja i(11%). iHal iini isesuai idengan iteori iyang idikemukakan ioleh iDSM-5 i(2013), ibahwa iremaja ilaki-laki imemiliki i ifaktor i irisiko i iterbesar i imengalami iadiksi igame ionline. iMenurut ipakar idari iPusat iPenelitian iIlmu iOtak idi iterkemuka iUniversitas iStanford iCalifornia iyakni iProfesor iAllan iL. iReiss, imengatakan ibahwa iotak ilaki-laki ipunya ikeinginan iuntuk imenang ilebih ibesar idibandingkan iotak iwanita. i

3. iRiwayat iBermain iGame iOnline i

Hasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i

bahwa iremaja ididominasi iremaja idengan iriwayat ibermain igame ionline i> i1 itahun isebanyak i29 idari i62 iremaja i(47%) idan iremaja idengan iriwayat ibermain igame i7-12 ibulan isebanyak i12 idari i62 iremaja i(19%). iHal iini isesuai idengan iteori i(Lemmens, i2009) ibahwa iseseorang ibisa idikatakan ikecanduan ibermain igame iapabila isudah ibermain igame iselama iatau ilebih idari itiga ibulan idan imemiliki ikriteria iadiksi isesuai idengan i iteori iyang idikemukaan i iAdapun iLemmens. i(DSM-V, i2013) ibahwa ikarakteristik iutama iInternet igaming idisorder iadalah ipartisipasi imenetap idan iterus imenerus idalam igame ikomputer, iterutama ijenis ipermainan ikelompok, iuntuk iwaktu iyang isangat ilama.

4. iFrekuensi idan iDurasi iBermain

Game iOnline iHasil ipenelitian ipada iremaja

dengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa iremaja ibermain igame ionline idengan ifrekuensi idan idurasi i≥ i6 ijam isebanyak i54 idari i62 iremaja i(87%) idanremaja ibermain igame ionline idengan ifrekuensi idan idurasi i< i6 ijam isebanyak i8 idari i62 iremaja i(13%). iHal iini isesuai idengan iteori idalam ipenelitian iyang idilakukan ioleh iAnindya iHasri iHastungkara i(2017) ibahwa idurasi ibermain idalam iseminggu iberbanding ilurus idengan itingkat iadiksi iindividu. iBerarti isemakin itinggi itingkat iadiksi, isemakin i ilama ipula iwaktu iyang i idiperlukan iuntuk ibermain igame. iHal iini isejalan idengan ikomponen iadiksi, i i iyaitu itolerance/toleransi. iBerdasarkan ikomponen iini, isaat iindividu isudah imengalami iadiksi, imaka iia iakan imerasa iperlu iuntuk imenambah idosis idari ikegiatannya iagar imendapat isensasi iyang isama idengan isensasi iyang i iia irasakan ipertama ikali. i iSehingga, idurasinya idalam ibermain iakan iterus-menerus ibertambah iseiring idengan iwaktu. i

5. iTempat iBermain iGame iOnline

Paling iDisukai iHasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa iremaja imenyukai ibermain igame ionline idi irumah isebanyak i34 idari i62 iremaja i(55%) idan iremaja iyang imenyukai ibermain igame ionline idi isekolah isebanyak i1 idari i62 iremaja i(2%). i iHal iini isesuai idengan iteori iyang idikemukakan ioleh iImmanuel i(2017) iyang imengatakan ibahwa irasa ibosan iyang idirasakan iremaja iketika iberada idi irumah i iatau idi i isekolah, i iketidakmampuan imengatur iprioritas iuntuk imengerjakan iaktivitas ipenting ilainnya i ijuga imenjadi ipenyebab i itimbulnya iadiksi iterhadap igame ionline.

Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas itentang iAda ihubungan iyang isignifikan iantara ibermain igame ionline idengan ipenyesuain idengan iremaja. iGambaran itingkat iadiksi ipada iremaja idengan iinternet igaming idisorder idi iKecamatan iBogor iBarat imenunjukkan iremaja idengan itingkat iadiksi iyang iberat idan iGambaran ipenyesuaian isosial ipada iremaja imenunjukkan iremaja idengan ikemampuan ipenyesuaian isosial iyang ikurang

## Temuan iPeneliti i

Rangkuman iulang ihipotesis ihubungan iantara ikecanduan igame ionline idengan iinteraksi isosail iadalah isignifikan. i iHal iini iberarti ibahwa isemakin iseringnya ibermain igame ionline iakan imenjadikan iremaja isemakin iberkurang idalam iberinteraksi. iHal iini idapat imenimbulkan iisolasi isosial i ikan imengalami iketergantungan idengan iadanya igame ionline.. iYee imenjelaskan iadiksi iadalah iperilaku iyang itidak isehat i iyang isulit iuntuk idihentikan iatau idiakhiri ioleh iindividu iyang ibersangkutanyang iakan imenimbulkan idampak inegatif ibagi iindividu iitu isendiri imaupun iorang ilain. iJadi, iadiksi imerupakan isuatu iketergantukan iterhadap isesuatu iyang idilakukan isecara iberulang-ulang idan isangat isulit iuntuk idihentikan iyang iakan imenimbulkan idampak inegative i(Yee, i2007).

Peneliti idari ike i14 ijurnal iyang itelah idi ianalisis i*literature ireview*, ijurnal iyang imemiliki ihubungan iyaitu ipada iremaja isaat iini idapat idisebut igenerasi ipost-millenials. iSalah isatu icirinya iyaitu itumbuh idengan iteknologi iyang isangat imudah iuntuk idiaksesnya, isehingga ihal itersebut imembuat iremaja isaat iini idapat ijuga idikatakan isebagai igenerasi iyang ipaling imemahami iteknologi iKemudahan iakses iini iakan idapat i iberdampak iburuk ijika itidak idisikapi idengan ibaik. iHasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iremaja imerupakan ikelompok iusia iterbanyak iyang imengalami ipermasalahan idengan ipenggunaan iteknologi iPermasalahan iyang iterkait idengan i ipenggunaan igame ionline itelah imendapat ibanyak iperhatian idari imasyarakat iluas. iGame ionline iadalah ipermainan iyang idapat idimainkan ioleh ibanyak iorang ipada iwaktu ibersamaan imelalui i ijaringan iinternet i iSejak ikemunculannya igame ionline imenjadi isangat ipopuler idan imudah. iHal iini iberarti ibermain igame idari igame iyang isalah isatunya iInteraksi isosial iyang ipositif imeliputi iperilaku iseperti iitu isebagai iprososial itingkah ilaku, ikolaborasi, idan isaling iberbaur.lebih itepatnya imembahas itentang ihal iyang imengarah ike ipositif i. iInteraksi isosial inegatif itermasuk iperilaku iseperti imengemis, ibullying, iscamming, ipolitik iserikat idan ilintah.. ijika iterlalu isering imaminkan igame idapat imenyebabkan ikecanduan iyang iberlebihan idan idapat imenjadi ikurangnya iintraksi isosial.

iHasil ikombinasi iantara ibeberapa ipenelitian ibahwa. ikecanduan igame ionline ijuga imempengaruhi ibeberapa ihal idiantaranya iyaitu iinteraksi isosial i, iidentitas idiri i, iketerampilan isosial i, imaupun idukungan isosial iyang isaling iberkaitan.

Memperhatikan ihasil ipenelitian isecara ikeseluruhan ibeserta ianalisis idan ipembahasannya, ibahwa i:

* 1. Sampel ipada ipenelitian iini iadalah iberjumlah i150 iorang. iAdiksi iGame iOnline i iDari ihasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa idari i150 iremaja, i97 iremaja iatau i64,7% imengalami iadiksi igame ionline, isedangkan i53 iremaja iatau i35,3% iremaja itidak imengalami iadiksi.
  2. 111 iremaja idi iBogor.menjelaskan iPada ipenelitian iini iremaja iyang imengalami ikecanduan igame ionline i(56,8%). iPengguna iinternet iaktif idi itahun i2014 isekitar i24% idari itotal ipopulasi iIndonesia, idiperkirakan ipemain igame ionline idiIndonesia iberkisar i10% idari itotal ipengguna i i(APJII, i2014). iDi idunia iInternasional ihampir i90% ianak imuda iAmerika ibermain iinternet igaming idan i15% idiantaranya iatau isekitar ilebih idari i5 ijuta ianak ikemungkinan ikecandauan i i(APA, i2013 i).
  3. Penelitian iyang itelah idilakukan iterhadap i50 iorang iresponden ididapatkan ihasil ibahwa isebagian ibesar iresponden iberada idalam iidentitas idiri itertunda i(identity imoratorium) iyaitu iberjumlah i30 iorang iresponden i(60%) idan imayoritas iresponden imemiliki iidentitas iaktif iyaitu isebanyak i45 iorang iresponden i(90%).
  4. Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas i imengenai ibeberapa ifaktor iyang imempengaruhi ikecanduan ibermain igame ionline iterhadap iinteraksi isosial ipada iremaja, idengan inilai ikorelasi isebesar i0,8058964 idan iPvalue isebesar i0,0001994. iDimana iremaja iyang isemakin ikecanduan ibermain igame ionline iakan imengalami ipenurunan iterhadap iinteraksi isosialnya.
  5. Saat iini, igame ionline iseperti iMobile iLegend i(ML), iArena iof iValor i(AoV), iClash iof iClans i(CoC), iFortnite, iDota i2 idan iPlayer iUnknown’s iBattle iGround i(PUBG) imerupakan isalah isatu ikegiatan irekreasi iyang ipaling iluas iterlepas idari ibudaya, iusia, idan ijenis ikelamin. i iGame ionline iakan iberdampak ipositif i iapabila idimanfaatkan iuntuk ihiburan i(Adams, i2013)
  6. Berdasarkan ihasil iuji ikorelasi idengan imelihat ikoeisien ideterminan i iadapun i isumbangan iefektif ikecanduan igame ionline iDoTA i i2 i iterhadap i ipenyesuaian i isosial i isebesar i16,9%. i iBerarti iterdapat i83,1% ivariable ilain iyang imempengaruhi ipenyesuaian isosial iselain ikecanduan igame ionline iDoTA i2.
  7. hasil ianalisis imenyatakan ibahwa iada ihubungan iantara ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja, idari i210 iresponden i11.4% imemiliki iintensitas ipenggunaan imedia isosial iyang itinggi, idan i79.5% iresponden idengan iinteraksi isosial isedang.
  8. Berdasarkan iuji ikorelasi iPearson, ididapatkan ihasil ibahwa iterdapat ihubungan iyang isignifikan iantara ikecanduan ibermain igame ionline idan iketerampilan isosial ipada ipemain igame idewasa iawal idi iJakarta iBarat i( ip i< i0.05). iHubungan iantara ikedua ivariable itersebut idapat idikatakan ihubungan iyang ibersifat ilemah idan imemiliki ihubungan iyang inegative
  9. Perkiraan ikecanduan igame ionline ikasus i(10,15%) idi iantara isiswa isekolah iIndonesia iyang isaat iini ibermain igame ionline icukup imengkhawatirkan. iSebagai iperbandingan, iKorea idiperkirakan i2,4% ikasus ikecanduan igame idan i10,2% ikasus i'batas' idi iantara ipopulasi iberusia i9 ihingga i39 itahun
  10. Hasil iKenikmatan ibermain iMMORPG idipengaruhi ioleh iberbagai ifaktor. iDitemukan ibahwa ibaik irasio itantangan iterhadap iketerampilan imaupun ijenis iinteraksi isosial iyang idimiliki iseseorang ipermainan idapat imeningkatkan idan imengganggu ipengalaman ibermain igame. i
  11. hasil iperhitungan ikorelasi iperson idari ioutput iStatistik iSSS, idapat idiketahui ibahwa inilai ir i= i0,586 idengan isignifikansi i0,03 i(p i<0,05). iHasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iada ihubungan inegatif iyang isignifikan iantara ikecanduan igame ionline idan ipenyesuaian isosial iremaja idi idesa ipedalaman. iIni imenunjukkan ibahwa isemakin itinggi ikecanduan igame ionline iseseorang imaka isemakin irendah ipenyesuaian isosialnya
  12. Kecanduan igame iseluler idapat imenjelaskan i10% ivarians idepresi, i6% ivarians ikecemasan isosial, idan i4% ivarians ikesepian. iKoefisien ibeta istandar iditunjukkan ipada iGambar i1. iKecanduan igame iseluler ipositif iberhubungan idengan idepresi, ikecemasan isosial, idan ikesepian, idengan i= i0,31, ip i< i0,001, i= i0,25, ip i< i0,001, idan i= i0,21, ip i< i0,001, imasing-masing.
  13. Hasil ianalisis ikorelasi iproduct imoment imenunjukkan iadanya ihubungan inegatif iyang isignifikan iantara iadiksi igame ionline idengan iketerampilan ipenyesuaian isosial ipada iremaja idi iSemarang i(r=0,153; ip=0,033).
  14. Hasil ipenelitian ipada iremaja idengan i iinternet igaming idisorder, i ibahwa imasa iremaja iakhir iyaitu iusia i1820 itahun isebanyak i25 idari i62 iremaja i(40%) idan imasa iremaja ipertengahan iberusia i11-14 itahun isebanyak i14 idari i62 iremaja i(23%). iRemaja iberjenis ikelamin ilaki-laki isebanyak i55 idari i62 iremaja i(89%) idan ijenis ikelamin iperempuan isebanyak i7 idari i62 iremaja i(11%). iRemaja idengan iriwayat ibermain igame ionline i> i1 itahun isebanyak i29 idari i62 iremaja i(47%) idan iremaja idengan iriwayat ibermain igame i7-12 ibulan isebanyak i12 idari i62 iremaja i(19%). iRemaja ibermain igame ionline idengan ifrekuensi idan idurasi i≥ i6 ijam isebanyak i54 idari i62 iremaja i(87%) idanremaja ibermain igame ionline idengan ifrekuensi idan idurasi i< i6 ijam isebanyak i8 idari i62 iremaja i(13%).

# Dari ijurnal idiatas iberkaitan idengan ifaktor iyang im iempengaruhi iInteraksi iSosial

Menurut iSoekanto iSoerjono, i2012 iberlangsungnya isuatu iproses iinteraksi ididasarkan ipada iberbagai ifaktor iantara ilain:

1. Imitasi

Salah isatu ifaktor iyang imendorong iseseorang iuntuk imematuhi ikaidah- ikaidah idan inilai-nilai iyang iberlaku. iNamun, iada idampak inegatifnya ijuga iyaitu imeniru itindakan-tindakan iyang imenyimpang. i

1. Sugesti

Faktor isugesti iberlangsung iapabila iseseorang imemberi isuatu ipandangan iatau isesuatu isikap iyang iberasal idari idirinya iyang ikemudian iditerima ioleh ipihak ilain. iBerlangsungnya isugesti iyang iterjadi ikarena ipihak iyang imenerima idilanda ioleh iemosi iyang imenghambat idaya iberpikirnya isecara irasional. iProses isugesti iterjadi iapabila iorang iyang imemberikan ipandangan iadalah iorang iyang iberwibawa iatau imungkin ikarena isifatnya iotoriter. i

1. Identifikasi

Identifikasi imerupakan ikecenderungan-kecenderungan iatau ikeinginan- ikeinginan idalam idiri iseseorang iuntuk imenjadi isama idengan ipihak ilainnya. iProses iidentifikasi idapat iberlangsung idengan isendirinya, imaupun idengan idisengaja ikarena isering ikali iseseorang imemerlukan itipe-tipe iideal itertentu idi idalam iproses ikehidupan. iProses iidentifikasi iberlangsung idalam isuatu ikeadaan idimana iseseorang iyang iberindetifikasi ibenar-benar imengenal ipihak ilain i(yang imenjadi iidealnya). i

1. Simpati

Merupakan isuatu iproses idimana iseseorang imerasa itertarik ipada ipihak ilain. iDorongan iutama ipada isimpati iadalah ikeinginan imemahami ipihak ilain idan iuntuk ibekerja isama idengannya. iPerbedaan iutama idengan iidentifikasi iadalah ikeinginan iuntuk ibelajar idari ipihak ilain iyang i idianggap ikedudukannya ilebih itinggi idan iharus idihormati ikelebihan iatau ikemampuan itertentu iyang ipatut idijadikan icontoh. i

**Dan ifaktor iyang imempengeraruhi ikecanduan igame ionline i**

Young i(2009) iberpendapat ibahwa isecara iumum, iterdapat i3 ifaktor iyang imempengaruhi ikecanduan igame ionline, iyaitu: igender, ikondisi ipsikologis, idan ijenis igame. iAdapun ipenjelasannya iadalah isebagai iberikut.

1. Gender iatau ijenis ikelamin i i
2. Laki-laki idan iperempuan isama-sama idapat itertarik idengan igame ionline. iLaki-laki ilebih imudah iuntuk ibisa imenjadi icandu iterhadap igame idan imenghabiskan ilebih ibanyak iwaktu iuntuk igame idibandingkan idengan iperempuan.
3. Kondisi ipsikologis. iPemain igame ionline isering ibermimpi imengenai igame, ikarakter imereka idan iberbagai isituasi. iFantasi iyang iada ipada igame isangat ikuat, imembawa ipemain idan imenjadi ialasan ibagi ipemain iuntuk imelihat ipermainan iitu ikembali. iPemain imerasa ibhawa ibermain igame iitu imenyenangkan idan imemberi ikesempatan iuntuk imengekspresikan idirinya ikarena ijenuh iterhadap ikehidupan inyata imereka. i
4. Jenis igame. iSetiap ipemain imemiliki iketertarikan iyang iberbeda ipada ijenis igame itertentu. iPemain idapat imenjadi ikecanduan ikarena ipermainan ibaru iatau ipermainan iyang imenantang idan imenimbulkan irasa ipenasaran idalam idirinya isehingga ipemain isemakin itermotivasi iuntuk imemainkannya.

Penelitian iyang itelah iditelaah idalam iartikel imenunjukkan ibahwa ikecanduan igame iberhubungan idengan iinteraksi isosial ikarena isaling iberkaitan i. iUntuk iremaja idiharapkan imampu imengurangi idan imencegah ikecanduan idalam ibermain igame ionline

## Implikasi idalam iKeperawatan

Dalam iPraktik ikeperawatan ikarena imudah, icepat, itidak imembutuhkan ibiaya idan imenimbulkan iefek isamping. iPenelitian iyang itelah idi i*review* imenunjukkan iketika iseseorang iremaja itelah ikecanduan igame ionline iberhubungan idengan iinterkasi isosial idikarenakan isemkain iseorang iremaja imenghabiskan iwaktu ibermain igame ionline iakan imenjadikan iremaja itersebut imenjadi ikurang iinterkasi. ikecanduan igame ionline i iterhadap i iketerampilan isosial iremaja imembuktikan ibahwa iadanya ihubungan iyang isignifikan iantara ikecanduan igame ionline iterhadap iketerampilan isosial iremaja iyaitu iemotional isensivity i(ES) idan i iemosional iexpressivity i(EE), ididapatkan ikesimpulan ibahwa isemakin ikecanduan iseorang iremaja iterhadap igame ionline imaka isemakin irendah iketerampilan isosialnya. iHal iini imenunjukkan ibahwa ikecanduan ibermain igame ionline imemberikan idampak inegatif i ibagi ikehidupan iemosional iremaja. i i

Dalam ipemberian iedukasi iindividu iharus iaktif idalam imemastikan idirinya iagar iterhindar idari ikecanduan igame ionline i(misalnya, idengan imembaca iartikel isurat ikabar iatau imenonton iberita iTV itentang itopik itersebut). iSelain iitu, idibutuhkan ijuga idorongan idari ilingkaran isosial iagar iupaya iini idapat iberjalan idengan ibaik. iSekolah isebagai isarana ipendidikan idapat imemberikan ibantuan idari iupaya itersebut. iSekolah idapat imelakukan iintervensi idengan imempromosikan iperilaku ipositif isebagai ibentuk ipencegahan ikecanduan igame ionline. iRemaja iyang imasih idalam iusia isekolah ibisa imendapatkan ipengetahuan idan ipemahaman iyang ibaik idi isekolah. iUpaya iyang idilakukan isekolah iuntuk imencegah iperilaku ikecanduan imerupakan iupaya iyang iefektif idan iefisien i(Griffin i& iBotvin, i2010; iWells, iBarlow, i& iStewartBrown, i2003).

Upaya iPencegahan iKecanduan iGame iOnline ipada iRemaja i iPencegahan iadalah iistilah iyang imerujuk ikepada iberagam iintervensi iyang ibertujuan imenghalangi idan imenghindari ikondisi iyang iberisiko ibermasalah i(O’Connell, iBoat, i& iWarner, i2009). iMenurut iRomano i& iHage i(2000) ipencegahan imencakup iberbagai iupaya idiantaranya: i

* 1. menghentikan iperilaku ibermasalah isebelum iterjadi;
  2. Menunda itimbulnya iperilaku imasalah;
  3. mengurangi idampak idari imasalah iperilaku idan i
  4. memperkuat ipengetahuan, isikap, idan imempromosikan iperilaku ipositif. iBeberapa iupaya ipencegahan ikecanduan igame ionline iantara ilain iattention iswitching, idissuasion, ieducation, iparental imonitoring idan iresource irestriction i(Xu, iTurel, i& iYuan, i2012).

**BAB i6**

**PENUTUP**

## Kesimpulan

Kecanduan iatau iaddiction idalam ikamus ipsikilogis idiartikan isebagai iketergantungan isecara ifisik ipada isuatu iobat ibius, ikeanduan itersebut imenambah itoleransi iterhadap iobat ibius, iketergantungan ifisik idan ipsikologis idan imenambah ipengasingan idiri idari imasyarakat iapabila iobat idihentikan, ibiasanya idigunakan idalam ikonteks iklinis idan idiperhalus idengan iperilaku iberlebihan i(Chaplin, i2011). i

Interaksi isosial iadalah ihubungan isaling imempengaruhi iantara iindividu isatu idengan ilainnya isehingga idapat imempengaruhi, imengubah, iatau imemperbaiki iperilaku iindividu iyang ilain iatau isebaliknya i(Sunaryo, i2015).

. ihubungan inegatif iyang isangat isignifikan iantara iintensitas ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial. iSemakin itinggi iintensitas ibermain iGame iOnline imaka iakan isemakin irendah iinteraksi isosial, isebaliknya isemakin irendah iintensitas ibermain iGame iOnline imaka iakan isemakin itinggi iinteraksi isosial. iRemaja iyang ibermain igame ionline idengan iwaktu iyang ilebih ilama iakan imenampilkan iperilaku isosial iyang ilebih irendah idaripada iremaja iyang imenggunakan iwaktunya ilebih isingkat iuntuk ibermain igame ionline. i iAdapun ipenelitian iAnggraini idan iWahyuningsih i(2007) imenyatakan iada ikorelasi inegative iantara ibermain iGame iOnline idengan ikompetensi isosial. iSemakin ilama iseseorang ibermain igame imaka imenyebabkan itidak iberkembangnya ikompetensi isosial iDewi i(2014). i

## Saran

* + 1. Bagi ikalangan iremaja

bagi ikalangan iremaja, *i*agar i imampu imemengurangi idalam ibermain igame ionline idan imembagi iwaktu iuntuk iberintraksi idengan iorang idisekitar imencegah iketergantungan idalam ibermain igame

* + 1. Bagi iMahasiswa

Bagi imahasiswa, iagar imahasiswa imampu imemberikan ipendidikan ikesehatan ipada iremaja iagar imengurangi ikecanduan ionline idikalangan iremaja i.

* + 1. Bagi iProfesi iKeperawatan

Penelitian iini idiharapkan idapat ibermanfaat, idan iberguna isebagai iinformasi iilmu ipengetahuan idalam ibidang ikeperawatan ijiwa ikhususnya ipada ikasus ikecanduan igame ionline iterhadap iinteraksi isosail ipada iremaja. iCara iyang idapat idilakukan idengan istrategi ipendekatan iyang iadaptif idan imenyelaraskan idengan itrend idan iissue idunia igadget iagar idapat imengurangi ikecanduan igame ionline.

* + 1. Bagi ilahan ipenelitian

Diharapkan ipenelitihan iini ibisa idigunakan isebagai iinformasi ipengetahun idalam ibidang ikesehatan idan imenjadi imasukan iuntuk ipenerapan iprogram ikebijakan ipenggunaan iteknologi idi ilingkungan isekolah ikarena isalah isatu ifaktor iutama iadanya ikecanduan igame ionline iadalah ikurangnya ipengawasan idan ipemberian iinformasi itentang ipenggunaan i isecara ibijak.

**DAFTAR iPUSTAKA**

Atas, iPurnama iMuhammad., i& iTantri, iW. iU. i(2018). iGambaran iTingkat iAdiksi idan iPenyesuaian iSosial ipada iRemaja idengan iInternet iGaming iDisorder idi iKecamatan i iBogor iBarat iTahun i2018 i

Ardianasari, iLusi. i(2013). iEffect iof iOnline iGame iAddiction iAgainst iSocial iAdjustment iTeen iin iMalang. iSkripsi. iFakultas iPsikologi, iUniversitas iIslam iNegeri

APJII. i(2018). iAsosiasi iPenyelenggara iJasa iInternet iIndonesia, ipp. i1-7.

Ewi, iNita iPuspita. i2014. iHubungan iAntara iIntensitas iBermain iGame iOnline idengan iInteraksi iSosial iPada iRemaja. iJurnal iPsikologi. ihhtp://eprints.ums.ac.id/31789/13/naskah\_publikasi.pdf.

Fatnar, iV. iN., i& iAnam, iC. i(2014). iKemampuanInteraksi iSosial iAntara iRemaja iYang iTinggal iDiPondok iPesantren iDengan iYang iTinggalBersama iKeluarga. iEmpathy, i2(2), i72.

Jap, iT., iTiatri, iS., iJaya, iE. iS., i& iSuteja, iM. iS. i(2013). iThe idevelopment iof iIndonesian ionline igame iaddiction iquestionnaire.

Kartono, iKartini. i2007. iPsikologi iAnak i(Psikologi iPerkembangan). iBandung: iCV iMandar iMaju.

Lee, iI., iYu, iC. iY., i& iLin, iH. i(2007). iLeaving ia inever iending igame: iQuitting iMMORPGs iand ionline igaming iaddiction. iProceedings iof iDiGRA iConference, i211–217.

Kusumawati, iR., iAviani, iY. iI., iMolina, iY., i& iPadang, iU. iN. i(2014). i*Perbedaan iTingkat iKecanduan i( iAdiksi i) iGames iOnline*.

Petrides, iK. iV., i& iFurnham, iA. i(2000). iOn ithe idimensional istructure iof iemotional iintelligence. iPersonality iand iIndividual iDifferences, i29(2), i313–320. iRetrieved ifrom i[www.elsevier.com/locate/paid](http://www.elsevier.com/locate/paid)

Nirwanda, iC. iS., i& iEdiati, iA. i(2016). iAdiksi iGame iOnline iDan iKetrampilan iPenyesuaian i iSosial iPada iRemaja. iEmpati, i5(1), i19–23.

Nursalam. i2020. i*Penulis iLiterature iReview iDan iSystematic iReview iPada iPendidikan iKesehatan i(Contoh*

King, iD. iL., i& iDelfabbro, iP. iH. i(2018).Internet igaming idisorder: iTheory, iassessment, itreatment iand iprevention. iNew iYork: iAcademic iPress.

Männikkö, iN., iBillieux, iJ., i& iKääriäinen, iM. i(2015). iProblematic idigital igaming ibehavior iand iits irelation ito ithe ipsychological, isocial iand iphysical ihealth iof iFinnish iadolescents iand iyoung iadults. iJournal iof iBehavioral iAddictions, i4(4), i281–288. idoi: i10. i1556/2006.4.2015.040

Rochmah, iSiti. i(2011). iPengaruh iKomunikasi iInterpersonal idan iLoneliness iTerhadap iAdiksi iGame iOnline.Skripsi. iFakultas iPsikologi iUIN iSyarif iHidayatullah iJakarta.

Sandy, iT. iA., i& iHidayat, iW. iN. i(2019). iGame imobile ilearning. iMalang: iMultimedia iEdukasi.

Utami, iT. iW., i& iHodikoh, iA. i(2020). iKecanduan iGame iOnline iBerhubungan idengan i iPenyesuaian iSosial ipada iRemaja. iJurnal iKeperawatan, i12(1), i17–22.

DOI: ihttps://doi.org/10.32583/keperawatan.v12i1.700

Young, iK. i(2009). iUnderstanding ionline igaming iaddiction iand itreatment iissues ifor iadolescents. iAmerican iJournal iof iFamily iTherapy. i<https://doi.org/10.1080/0192618090294> i2191

Williams, iD. i(2006). iGroups iand igoblins: iThe isocial iand icovoc iimpact iof ian ionline igame. iJournal iof iBroadcasting i& iElectronic iMedia, i50(4), i651–670. idoi: i10.1207/s15506878jobem5004\_5

World iHealth iOrganization. i(2018). iGaming idisorder. iDiakses i7 iSeptember i2019, idari i i<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

###### Lampiran i1

**CURICULUM iVITAE**

Nama : iAlkhafi iJannatul iFirdaus

Tempat/Tgl iLahir : iTuban i, i04 iDesember i1997

Agama : iIslam

Alamat i i i i i i i i i i i i i i i i i i i i: iJl. iSimorejo iXI iNo. i49 iRw i2 i iKelurahan iSimomulyo, iKecamatan iSukomanunggal iKota iSurabaya, iJawa iTimur.

Email : i[alkhafialfi0@gmail.com](mailto:alkhafialfi0@gmail.com) i/ ialkhafi1610010@stikeshangtuah-sby.ac.id

Riwayat iPendidikan :

1. Tk iWidyatama i1 iSurabaya Tahun i2002-2004

2. SDS iAnugerah iSurabaya Tahun i2004-2010

3. SMP iN i42 iSurabaya i Tahun i2010-2013

4. MAN iTuban Tahun i2013-2016

###### Lampiran i2

**MOTTO iDAN iPERSEMBAHAN**

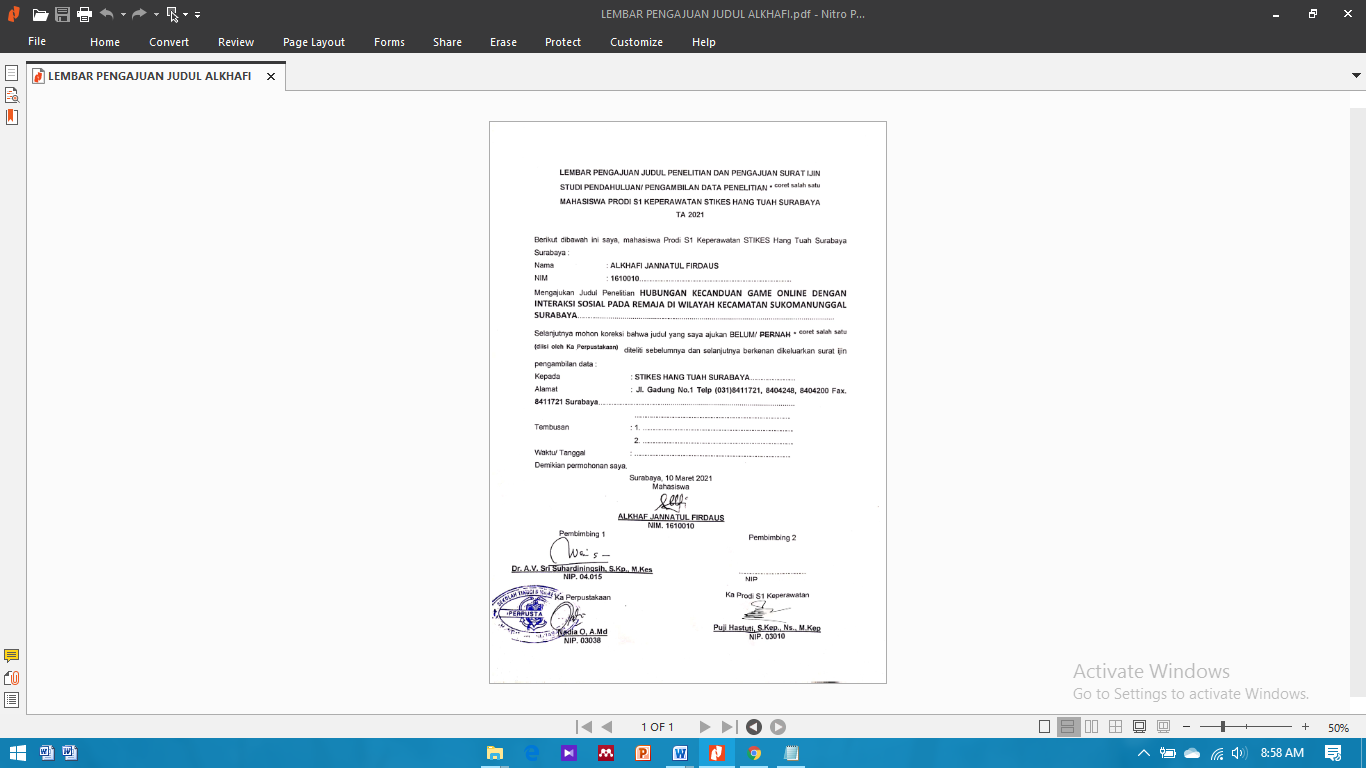
***“BISA iKARENA iTERBIASA“***

Skripsi iini isaya ipersembahkan ikepada: i

1. Allah iSWT iyang itelah imemberikan inikmat ikesehatan, ikelancaran iserta ikeberkahan idalam isetiap ilangkah-langkah idalam iproses ipengerjaan iskripsi iini.
2. Ayah idan iIbu iyang ipaling isaya icintai iyang itelah imemberikan imotivasi idukungan ifinansial idan imateril, iserta idoa idan isemangat iyang itiada ihenti-hentinya iuntuk ikelancaran ikuliah iserta imasa idepan isaya.
3. Tidak ilupa iAdekku ijuga iatas inama iMaulana iAhmadDineja iyang iselalu imenghiburku.
4. Dr. iAV iSri iSuhardiningsih iS.Kp.,M.Kes iyang itelah imembimbing isaya idengan ipenuh ikesabaran idan imemberikan iseluruh iilmu iserta iwaktunya ikepada isaya idalam ipenyusunan iskripsi iini.
5. Untuk ipatner idan iorang iyang ikusayangi iErlin isemoga isehat iselalu
6. Untuk iSahabatku iLatif i, iReno i, iRama i, iWahyu i, iIrsyat i, iKensa i, iSurya iyag iselalu imenemani idalam ikehidupanku.
7. Teman-teman ise-persambatan idan ipenyemangat isaya iDion i, iAfrizal i, ibang icamal i, iesa i, ifikri i, iHogan i, iArif i, iputri i(tiwil) i, ibella i iyang iselalu imemberi isemangat idan idukungan.
8. senior isaya iReydian i, iAditiya iHadi i,yang ibaik ihati idan isabar imemberi iarahan iserta isemangat isehingga iskripsi iini idapat idiselesaikan idengan ibaik.
9. Teman-teman isatu ikelompok isaya iNabiilah, iAlfiah, iRamdhonia idan iArif iyang isaling ibertukar ipikiran idan ipendapat iserta isaling imemotivasi idalam imenyelesaikan iskripsi.
10. Teman-teman ikumara i22 idan i23 i ikhususnya iteman-teman isekelas isaya iS1-4B iyang iselalu imenemani, imendukung idan imelengkapi ipelajaran ihidup isaya iselama i4 itahun.

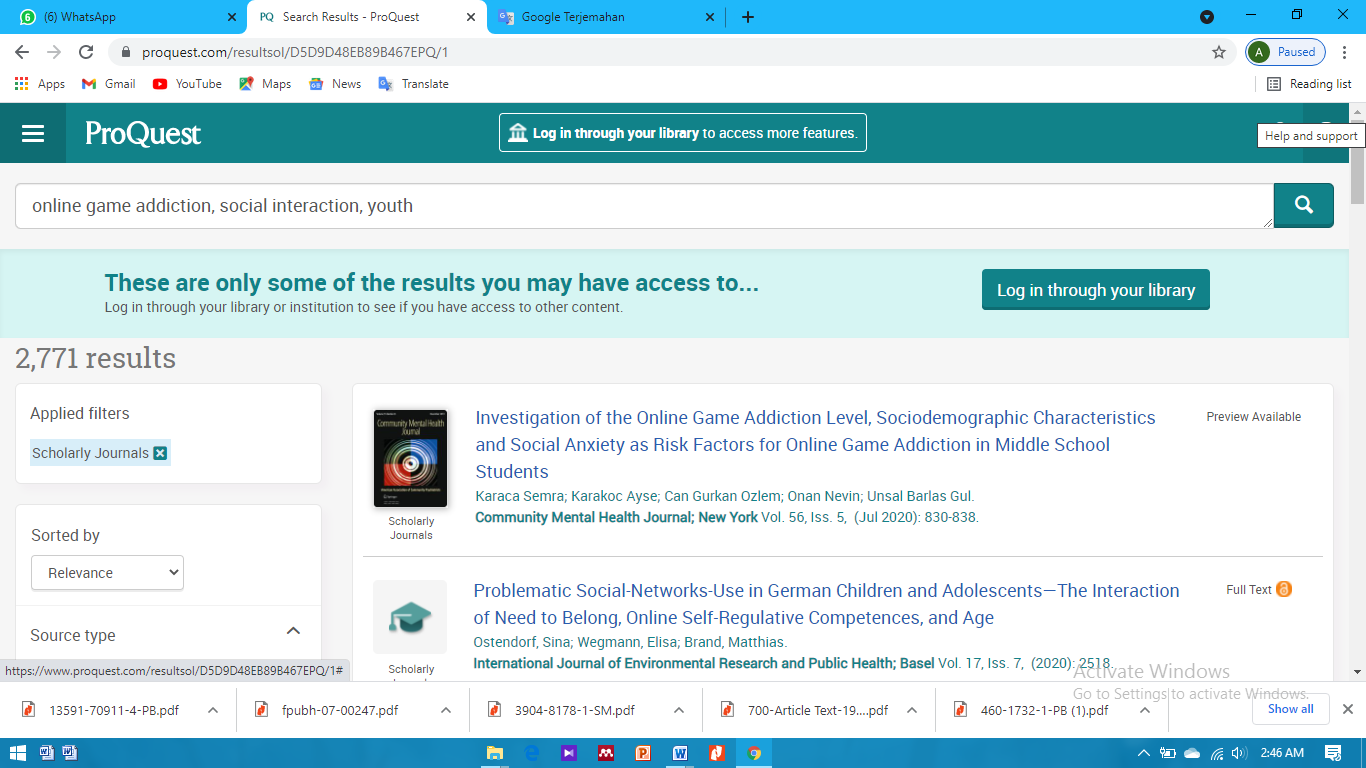
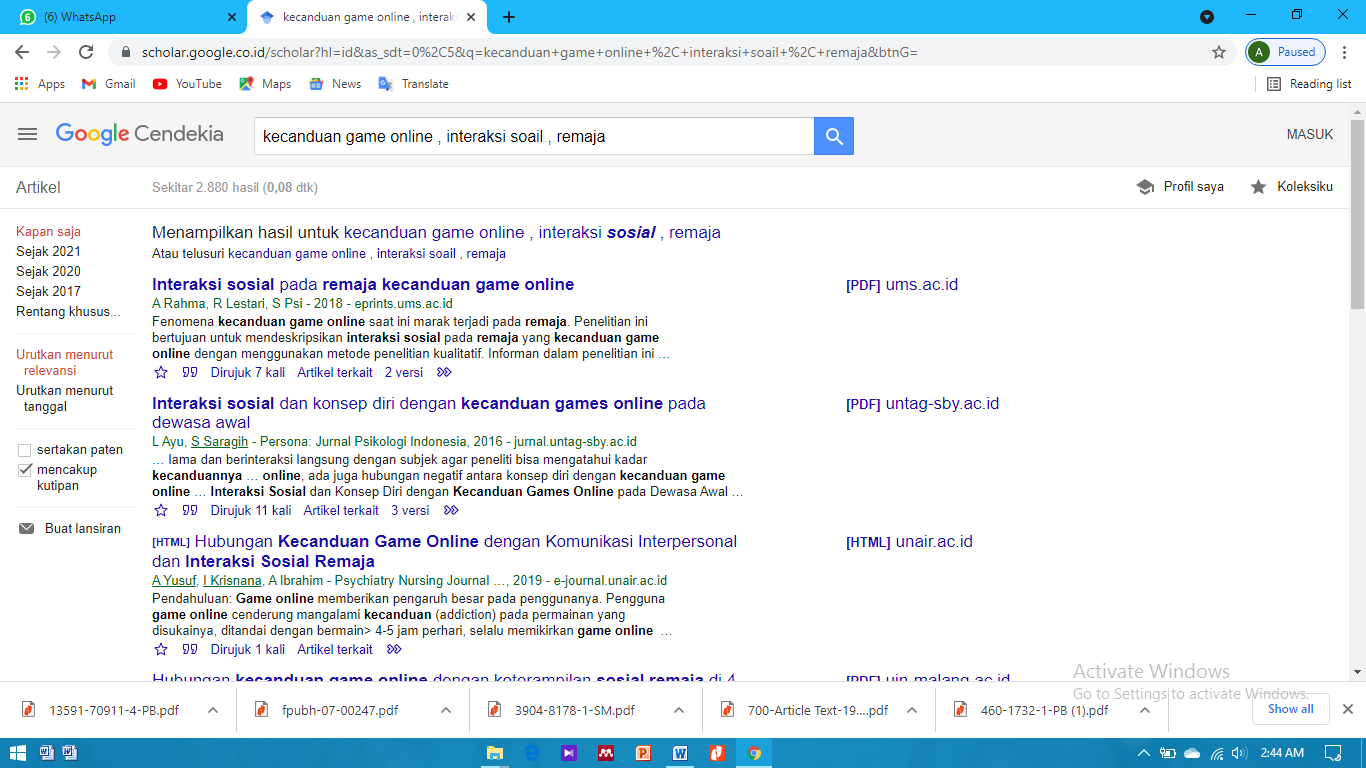
###### Lampiran i3

**LEMBAR iPENGAJUAN iJUDUL**



###### Lampiran i4

**PROSES iPENCARIAN iJURNAL**



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lampiran i5  **Tabel iMatrik** | | | | | | |
| Jurnal i1 | Jurnal i2 | Jurnal i3 | Jurnal i4 | Jurnal i5 | Jurnal i6 | Jurnal i7 |
| Sampel ipada ipenelitian iini iadalah iberjumlah i150 iorang. iAdiksi iGame iOnline i iDari ihasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa idari i150 iremaja, i97 iremaja iatau i64,7% imengalami iadiksi igame ionline, isedangkan i53 iremaja iatau i35,3% iremaja itidak imengalami iadiksi. | 111 iremaja idi iBogor.menjelaskan iPada ipenelitian iini iremaja iyang imengalami ikecanduan igame ionline i(56,8%). iPengguna iinternet iaktif idi itahun i2014 isekitar i24% idari itotal ipopulasi iIndonesia, idiperkirakan ipemain igame ionline idiIndonesia iberkisar i10% idari itotal ipengguna i i(APJII, i2014). iDi idunia iInternasional ihampir i90% ianak imuda iAmerika ibermain iinternet igaming idan i15% idiantaranya iatau isekitar ilebih idari i5 ijuta ianak ikemungkinan ikecandauan i i(APA, i2013 i). | Penelitian iyang itelah idilakukan iterhadap i50 iorang iresponden ididapatkan ihasil ibahwa isebagian ibesar iresponden iberada idalam iidentitas idiri itertunda i(identity imoratorium) iyaitu iberjumlah i30 iorang iresponden i(60%) idan imayoritas iresponden imemiliki iidentitas iaktif iyaitu isebanyak i45 iorang iresponden i(90%). | Menurut ipeneliti ijurnal iini icukup ibagus i ijurnal iini imembahas i imengenai ibeberapa ifaktor iyang imempengaruhi ikecanduan ibermain igame ionline iterhadap iinteraksi isosial ipada iremaja, idengan inilai ikorelasi isebesar i0,8058964 idan iPvalue isebesar i0,0001994. iDimana iremaja iyang isemakin ikecanduan ibermain igame ionline iakan imengalami ipenurunan iterhadap iinteraksi isosialnya. | Game ionline idapat idimainkan idi iberbagai iplatform, iseperti ikomputer ipribadi i(PC), ikonsol igame i(alat ikhusus iuntuk ibermain igame) idan ismartphone i(Kiraly, iNagygyörgy, iGriffiths, i& iDemetrovics, i2014). iSaat iini, igame ionline iseperti iMobile iLegend i(ML), iArena iof iValor i(AoV), iClash iof iClans i(CoC), iFortnite, iDota i2 idan iPlayer iUnknown’s iBattle iGround i(PUBG) imerupakan isalah isatu ikegiatan irekreasi iyang ipaling iluas iterlepas idari ibudaya, iusia, idan ijenis ikelamin. i iGame ionline iakan iberdampak ipositif i iapabila idimanfaatkan iuntuk ihiburan i(Adams, i2013) | Berdasarkan ihasil iuji ikorelasi idengan imelihat ikoeisien ideterminan i iadapun i isumbangan iefektif ikecanduan igame ionline iDoTA i i2 i iterhadap i ipenyesuaian i isosial i isebesar i16,9%. i iBerarti iterdapat i83,1% ivariable ilain iyang imempengaruhi ipenyesuaian isosial iselain ikecanduan igame ionline iDoTA i2. | hasil ianalisis imenyatakan ibahwa iada ihubungan iantara ibermain iGame iOnline idengan iinteraksi isosial ipada iremaja, idari i210 iresponden i11.4% imemiliki iintensitas ipenggunaan imedia isosial iyang itinggi, idan i79.5% iresponden idengan iinteraksi isosial isedang. |
| Jurnal i8 | Jurnal i9 | Jurnal i10 | Jurnal i11 | Jurnal i12 | Jurnal i13 | Jurnal i14 |
| Berdasarkan iuji ikorelasi iPearson, ididapatkan ihasil ibahwa iterdapat ihubungan iyang isignifikan iantara ikecanduan ibermain igame ionline idan iketerampilan isosial ipada ipemain igame idewasa iawal idi iJakarta iBarat i( ip i< i0.05). iHubungan iantara ikedua ivariable itersebut idapat idikatakan ihubungan iyang ibersifat ilemah idan imemiliki ihubungan iyang inegatif | Perkiraan ikecanduan igame ionline ikasus i(10,15%) idi iantara isiswa isekolah iIndonesia iyang isaat iini ibermain igame ionline icukup imengkhawatirkan. iSebagai iperbandingan, iKorea idiperkirakan i2,4% ikasus ikecanduan igame idan i10,2% ikasus i'batas' idi iantara ipopulasi iberusia i9 ihingga i39 itahun | Hasil iKenikmatan ibermain iMMORPG idipengaruhi ioleh iberbagai ifaktor. iDitemukan ibahwa ibaik irasio itantangan iterhadap iketerampilan imaupun ijenis iinteraksi isosial iyang idimiliki iseseorang ipermainan idapat imeningkatkan idan imengganggu ipengalaman ibermain igame. i | Berdasarkan ihasil iperhitungan ikorelasi iperson idari ioutput iStatistik iSSS, idapat idiketahui ibahwa inilai ir i= i0,586 idengan isignifikansi i0,03 i(p i<0,05). iHasil ipenelitian imenunjukkan ibahwa iada ihubungan inegatif iyang isignifikan iantara ikecanduan igame ionline idan ipenyesuaian isosial iremaja idi idesa ipedalaman. iIni imenunjukkan ibahwa isemakin itinggi ikecanduan igame ionline iseseorang imaka isemakin irendah ipenyesuaian isosialnya | Kecanduan igame iseluler idapat imenjelaskan i10% ivarians idepresi, i6% ivarians ikecemasan isosial, idan i4% ivarians ikesepian. iKoefisien ibeta istandar iditunjukkan ipada iGambar i1. iKecanduan igame iseluler ipositif iberhubungan idengan idepresi, ikecemasan isosial, idan ikesepian, idengan i= i0,31, ip i< i0,001, i= i0,25, ip i< i0,001, idan i= i0,21, ip i< i0,001, imasing-masing. | Hasil ianalisis ikorelasi iproduct imoment imenunjukkan iadanya ihubungan inegatif iyang isignifikan iantara iadiksi igame ionline idengan iketerampilan ipenyesuaian isosial ipada iremaja idi iSemarang i(r=0,153; ip=0,033). | Hasil ipenelitian iremaja iberjenis ikelamin ilaki-laki isebanyak i55 idari i62 iremaja i(89%) idan ijenis ikelamin iperempuan isebanyak i7 idari i62 iremaja i(11%).  remaja ibermain igame ionline idengan ifrekuensi idan idurasi i≥ i6 ijam isebanyak i54 idari i62 iremaja i(87%) idanremaja ibermain igame ionline idengan ifrekuensi idan idurasi i< i6 ijam isebanyak i8 idari i62 iremaja i(13%).  remaja imenyukai ibermain igame ionline idi irumah isebanyak i34 idari i62 iremaja i(55%) idan iremaja iyang imenyukai ibermain igame ionline idi isekolah isebanyak i1 idari i62 iremaja i(2%). |