

Pengaruh Kesepian terhadap Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada Pemain *Battle Royale Game*

Abdul Gafur Mursyad¹, Diah Karmiyati², Diana Savitri Hidayati³

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

e-mail: ¹abdgafurm24@gmail.com, ²diah@umm.ac.id, ³diana@umm.ac.id

ABSTRACT *Online games in this era can be played with mobile phones. One of the most popular mobile games today is the battle royale game. The frequent play of online games over period of 12 months can cause players to tend to internet gaming disorder. One factor that is thought to affect the frequency of playing online games is loneliness. The purpose of this study was to determine the effect of loneliness on tendency of internet gaming disorder. This research is a quantitative non-experimental regression form. The subject of this study amounted to 103 subjects with the characteristics of playing battle royale game at least 4.5 hours per day and aged 18 to 25 years obtained by accidental sampling technique. The scale of this study uses the De Jong Gierveld Loneliness scale developed by researchers to measure the loneliness and scale of Internet Gaming Disorders to measure the tendency of internet gaming disorder. The results of a simple regression analysis results of the coefficient of determination (r^2) 0.066 with sig (p) 0.009 ($p < 0.01$) and the correlation coefficient yield (r) 0.258 which shows a positive influence between the choice tendency of internet gaming disorder in players with battle royale 6.6%.*

KEYWORDS *Loneliness, the tendency of internet gaming disorder, battle royale game*

CITATION Mursyad., A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019) Pengaruh kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royale game. *Cognicia*, 7, (2), 228-240.

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun yang semakin pesat membuat fungsi penggunaan internet menjadi berubah. Pada awalnya internet digunakan oleh *The Advanced Research Projects Agency (ARPA)* bagian dari *Department of Defense United State of America* (Departemen Pertahanan Amerika) untuk kepentingan militer. Penggunaan internet kini dapat dinikmati dan digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat di dunia. Saat ini jumlah pengguna internet telah mencapai 4,156,932,140 (4,1 Milyar) menurut *International States* pada Desember 2017 (*International World Statistics*, 2018). Sedangkan dari data terbaru Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai 132,7 juta atau setara dengan 51,7% dari total populasi yang berjumlah 256,2 juta jiwa. Data ini naik 34,9% dari populasi pada tahun 2014 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016).

Banyak hal yang dapat digunakan melalui internet seperti *browsing*, mencari hiburan, mengakses berita terkini, transaksi jual beli, *online streaming*, jejaring sosial, bahkan untuk bermain *game online*. Penggunaan internet yang terlalu sering dapat

menyebabkan seseorang menjadi kecanduan akan internet atau biasa disebut *Internet Addiction Disorder* (IAD). IAD termasuk salah satu gangguan dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5* (DSM-5) pada *section 3*, namun perlu digarisbawahi bahwa hal ini masih memerlukan penelitian lebih lanjut (Campanella, dkk., 2015). Salah satu penggunaan internet yang dapat menyebabkan kecanduan adalah bermain *game online*. Kecanduan *game online* atau biasa disebut *Internet Gaming Disorders* (IGD) merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya seperti pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online* (American Psychiatric Association, 2013).

Berdasarkan DSM-5, IGD bisa disebut juga dengan istilah *internet use disorder*, *gaming addiction*, atau *internet addiction* yang diartikan sebagai *independent disorder*. IGD merupakan bentuk penggunaan bermain *game online* secara terus-menerus sehingga mengakibatkan munculnya tanda-tanda gangguan kognitif dan perilaku. Hal ini juga memunculkan tanda-tanda lainnya seperti menarik diri serta kehilangan kontrol terhadap permainan sehingga membuat penggunanya menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dan mengesampingkan aktivitas yang lain. Adapun waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 4 jam setiap harinya atau sekurang-kurangnya 30 jam dalam seminggu. Apabila penggunanya menahan diri untuk tidak kembali bermain *game*, mereka akan mulai gelisah dan marah. Meninggalkan makan dan tidur dalam waktu yang lama serta menolak kegiatan sehari-hari seperti bekerja, sekolah atau hal lainnya merupakan gejala dari IGD tersebut. Berbeda dengan kondisi internet *gaming*, kondisi ini memiliki resiko uang yang dipertaruhkan (Anggarani, 2015).

Sarkis (2014) menuliskan pada laman *Psychology Today*, bahwa IGD merupakan kondisi yang memerlukan studi lebih lanjut dalam DSM-5. Artinya bahwa IGD bukanlah gangguan resmi di DSM, namun salah satu bagian *American Psychiatric Association* (APA) meminta penelitian tambahan terkait hal tersebut sehingga ke depannya apakah IGD dapat resmi dimasukkan dalam DSM edisi selanjutnya ataukah tidak. *American Psychiatric Association* (2018) menerbitkan artikelnya untuk membenarkan hal tersebut dengan menuliskan hal yang sama dengan apa yang ditulis oleh Dr. Sarkis sebelumnya. APA menerangkan bahwa IGD bukanlah gangguan resmi dalam DSM-V, tetapi APA mendorong penelitian lebih lanjut tentang gangguan tersebut untuk kemungkinan dimasukkan dalam edisi DSM di masa mendatang.

IAD dan IGD tidaklah sama dikarenakan IAD lebih berfokus pada kegunaan dari internet itu sendiri seperti jejaring sosial, berbelanja *online*, berjudi *online*, seks atau bahkan bermain *game online*. Sedangkan IGD lebih berfokus pada suatu *game* yang dimainkannya baik itu *game online* maupun *game offline* (Pontes dan Griffiths, 2014). Saat ini IGD memiliki nama alternatif lain yang disebut dengan *Gaming Disorder* (GD). *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa GD telah masuk dalam *International Classification of Diseases* (ICD) revisi ke-11 sebagai pola perilaku bermain *game* baik *digital game* atau *video game* yang ditandai dengan gangguan kontrol saat bermain *game*, meningkatnya prioritas yang diberikan pada bermain *game* daripada aktifitas lainnya, dan bahkan terjadinya peningkatan kondisi negatif akibat bermain *game*. GD dapat didiagnosis apabila pola perilakunya memiliki tingkat keparahan yang berdampak pada diri sendiri, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan atau hal lainnya

dan biasanya terbukti lebih dari 12 bulan atau 1 tahun telah bermain *game online* (World Health Organization, 2018).

Kim, Park, Kim, Moon, dan Chun (2002) menyatakan bahwa *game online* merupakan suatu jenis permainan yang di dalamnya terdapat banyak pemain (*player*) dalam suatu *game* sekaligus dengan menggunakan *Local Area Network* (LAN) maupun Internet. Salah satu kelebihan dari *game online* yaitu dapat bersaing dengan siapapun dan dari manapun dalam suatu *game* yang dimainkan pada waktu yang bersamaan. Hal ini disebabkan dari perkembangan mode *single player* menjadi *multiplayer* sehingga tak lagi dimainkan secara perorangan tetapi juga kelompok. *Game online* saat ini pun tidak lagi hanya digunakan melalui perangkat komputer maupun *notebook*, tetapi dengan perkembangan *gadget* membuat penggunaannya dapat memainkannya pada jenis *mobile game*.

Saat ini salah satu mode *game* yang lagi tren atau populer yaitu *Battle Royale Game*. Para *gamers* (pemain *game*) tentunya tidak asing lagi dengan jenis *game* ini, seperti *RoS* (*Rules of Survival*), *PUBG* (*Player Unknown's Battleground*), *Fortnite*, *Free Fire*, dan masih banyak lagi. *Game* dengan mode ini telah menjamur di pasaran saat ini, bahkan salah satu dari mode *game* ini yaitu *PUBG* telah mampu mendominasi dan mengalahkan *DOTA 2* yang selama ini dikenal dengan *game* bertipe *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*). Para pemain *battle royale game* ditantang untuk dapat bertahan hidup dari total 100-120 pemain yang terjun dari pesawat tanpa persenjataan (*Weapon*) dan pertahanan (*Med-Kit, Armor, Helm*) kemudian berusaha agar dapat bertahan hidup hingga akhir. Pemain *battle royale game* dapat bermain secara solo (1 *player*) maupun tim dengan beranggotakan 2 pemain (*duo*), 4 pemain (*squad*), bahkan ada juga yang bisa sampai beranggotakan 5 pemain (*fireteam*). Adapun tantangan yang dapat mempertemukan antar pemain untuk saling membunuh adalah dengan adanya wilayah tidak aman yang terus mengecil tiap waktunya. Apabila pemain berada diluar zona aman akan membuat *health* para pemain terus berkurang sehingga mengharuskan para pemain tetap berada dan mengikuti zona aman tersebut. Selain itu para pemain *RoS* juga memiliki beberapa pangkat yang menjadi pembeda antara pemain baru (*newbie*) maupun pemain *pro* (Fagiansyah, 2018).

JPNN News (2019) mempublikasikan bahwa pemain *battle royale game* saat ini terbilang sangat populer di seluruh negara termasuk di Indonesia dan salah satunya yaitu *PUBG* saat ini telah mencapai 200 juta pengguna aktif. Saingannya *Free Fire* yang juga merupakan salah satu dari *battle royale game* telah mencapai lebih dari 100 juta pengguna aktif. Damar Bahbah (2017) juga mempublikasikan terkait salah satu dari mode *battle royale game* *RoS* yang telah dimainkan oleh lebih dari 22 negara setelah debut resminya pada tanggal 14 November 2017 memulai turnamen dunia pertamanya dengan nama *RoS World Championship* pada tanggal 20 Desember 2017. Kompetisi ini memiliki total hadiah sebesar 656.000 USD atau sekitar 8 milyar rupiah. Hal ini merupakan salah satu dampak positif dari bermain *game online* sekaligus meningkatkan popularitas dari *game* *RoS* tersebut. Anderson dan Dill (2000) mengatakan bahwa budaya internet yang semakin tinggi pada masyarakat di suatu negara, maka negara tersebut akan menumbuhkan kasus-kasus kecanduan yang tentunya akan menimbulkan dampak negatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Tokunaga dan Rains (2010) menyatakan bahwa terdapat 3 faktor yang dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game* yaitu *social anxiety* (kecemasan sosial), *loneliness* (kesepian), dan *depression* (depresi). Achmad dan Ramdhani (2015) menyatakan bahwa kecemasan sosial memiliki pengaruh terhadap kecanduan *game online*, namun jika pemain memiliki ciri kepribadian *agreeableness* dan *extraversion* tidak memiliki pengaruh terhadap kecanduan *game online*. Hal ini didukung oleh Soliha (2015) yang menyatakan hal yang sama yaitu adanya hubungan positif yang signifikan antara kecemasan sosial dengan kecanduan *game online*, namun memiliki pengaruh yang sangat kecil. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Puspitosari dan Ananta (2009) menyatakan bahwa adanya hubungan yang lemah yaitu 0,348 antara depresi dengan kecanduan *game online*.

Berdasarkan ketiga faktor yang telah dijabarkan di atas, salah satunya yang disebutkan adalah kesepian. Hawkley dan Cacioppo (2010) mendefinisikan kesepian sebagai suatu perasaan yang menyedihkan disertai dengan persepsi bahwa tidak terpenuhinya kebutuhan sosial seseorang oleh kuantitas, terutama kebutuhan pada orang lain secara kualitas. Artinya kesepian bukan terjadi karena kesendirian seseorang melainkan karena tidak terpenuhinya kebutuhan sosial individu (hubungan yang pasti dengan individu lainnya) sesuai dengan harapan atau keinginannya (kualitas hubungan).

Akibat dari kesepian yang dialami tersebut membuat seseorang mencari aktivitas yang membuatnya dapat menghilangkan rasa kesepiannya tersebut walaupun sejenak seperti *traveling*, membaca buku, belanja, maupun bermain *game*. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Juneman dan Prabowo (2012) bahwa jika individu yang bermain *game online* mempersepsikan dirinya tidak diterima oleh teman sebaya dan diikuti dengan perasaan kesepian, maka semakin tinggi tingkat kecanduan pada *game online*. Penelitian tersebut menjadi himbauan bahwa fenomena kesepian dan kecanduan *game online* hingga terjadinya kecenderungan *internet gaming disorder* di Indonesia mulai marak terjadi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu pengaruh kesepian terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada pemain *battle royale game*. Selain itu permasalahan terkait *internet gaming disorder* masih minimnya penelitian yang dilakukan baik dalam skala internasional maupun nasional terbukti dari minimnya referensi peneliti mencari terkait hal tersebut. Adapun fenomena penelitian terkait *game* lebih cenderung pada *game online* secara keseluruhan bukan suatu mode *game* secara khusus seperti *battle royale game*. Disebabkan oleh hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kesepian terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada pemain *battle royale game*. Selain itu manfaat dari penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan serta dapat memberikan sumbangan literatur kepada penelitian selanjutnya. Adapun manfaat lainnya untuk memberikan informasi terkait bahaya dari bermain *battle royale game* secara berlebihan, sehingga diharapkan dapat mengatur waktu bermain kurang dari 4 jam dalam sehari.

Hipotesa dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh positif kesepian terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada pemain *battle royale game*. Artinya bahwa semakin tinggi tingkat kesepian maka semakin tinggi pula kecenderungan *internet*

gaming disorder pada pemain *battle royale game*. Begitupun sebaliknya, semakin rendah tingkat kesepian maka semakin rendah pula kecenderungan *internet gaming disorder* pada pemain *battle royale game*.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif non-eksperimen dengan bentuk regresi, dimana penelitian ini akan mencari pengaruh antara satu variabel (kesepian) terhadap variabel lainnya (kecenderungan *internet gaming disorder*) yang menjadi fokus penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan besarnya pengaruh kesepian terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada pemain *battle royale game*.

Subjek atau populasi dalam penelitian ini adalah pemain *battle royale game* yang berada di Malang. Selain itu kriteria khusus untuk sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) berusia 18-25 tahun, 2) bermain *battle royale game*, dan 3) bermain *game* minimal 4 ¹/₂ jam setiap harinya. Adapun teknik *sampling* yang digunakan yaitu dengan menggunakan teknik *accidental sampling* dimana pengambilan sampel tidak direncanakan terlebih dahulu karena dijumpai dan didapatkan secara tiba-tiba. Selanjutnya jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 103 subjek.

Penelitian ini berfokus untuk mengkaji dua variabel yaitu variabel X (bebas) dan variabel terikat (Y). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kesepian merupakan perasaan menyedihkan disebabkan oleh persepsi tidak terpenuhinya kebutuhan hubungan secara emosional (kualitas) maupun kebutuhan hubungan sosial yang lebih luas (kuantitas). Sedangkan variabel terikatnya yaitu kecenderungan *internet gaming disorder* yang merupakan perilaku bermain *game* yang dilakukan secara berlebihan dan terus menerus sehingga berdampak negatif pada fisik maupun psikis individu.

Skala kesepian dalam penelitian ini yaitu skala yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan teori dan adaptasi skala Gierveld dan Tilburg (2006). Skala ini terdiri dari tiga indikator yaitu *overall loneliness* (kesepian secara keseluruhan), *emotional loneliness* (kesepian emosi), dan *social loneliness* (kesepian sosial). Alat ukur dari skala ini menggunakan bentuk skala *likert*, dimana setiap item memiliki empat pilihan respon seperti selalu, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah untuk penyekoran *favorable* dan sebaliknya untuk penyekoran *unfavorable*.

Skala Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Internet Gaming Disorder Scale* yang dikembangkan oleh Lemmens, Valkenburg, dan Gentile (2015) dan nantinya perlu diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia. Skala ini terdiri dari sembilan kriteria yaitu *preoccupation* (kesibukan), *tolerance* (toleransi), *withdrawal* (penarikan), *persistence* (kegigihan), *escape* (melarikan diri), *problems* (permasalahan), *deception* (penipuan/ kebohongan), *displacement* (pemindahan), dan *conflict* (konflik). Alat ukur dari skala ini menggunakan bentuk skala *guttman*, dimana setiap item hanya memiliki 2 opsi pilihan respon yaitu pernah dan tidak pernah.

Hasil uji validitas yang telah dilakukan, terdapat sebanyak 5 item gugur pada skala kesepian dan pada skala kecenderungan *internet gaming disorder* tidak terdapat item yang gugur. Berikut merupakan indeks validitas skala:

Tabel 1. Validitas Instrumen

Alat Ukur	Jumlah Item Diujikan	Jumlah Valid	Indeks Validitas
Skala Kesepian	17	12	0.158-0.670
Skala <i>Internet Gaming Disorder</i>	27	27	0.179-0.549

Hasil pada tabel 1 menunjukkan bahwa indeks validitas pada skala kesepian adalah sebesar 0.158-0.670 sedangkan indeks validitas pada skala *internet gaming disorder* adalah sebesar 0.179-0.549.

Tabel 2. Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha
Kesepian	0,770
Kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i>	0,864

Hasil pada tabel 2 menunjukkan bahwa reliabilitas pada skala kesepian adalah sebesar 0,770 sedangkan reliabilitas pada skala *internet gaming disorder* adalah sebesar 0,864.

Prosedur dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisa data. Tahap persiapan dimulai pada saat peneliti mulai mendalami materi yang akan diteliti, merancang desain penelitian, serta menyusun dan mengembangkan alat ukur sesuai dengan variabel penelitian. Adapun alat ukur yang dikembangkan perlu dilakukan uji coba atau *try out* kepada 50 subjek yang sesuai dengan kriteria penelitian dan telah dilakukan mulai tanggal 17 September 2018 – 28 Desember 2018. Setelah melakukan proses *try out*, ditemukan item valid sebanyak 12 item pada skala kesepian dan 27 item valid pada skala *internet gaming disorder*.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan peneliti membagikan skala penelitian kepada 103 subjek penelitian yang telah dilakukan mulai tanggal 21 Januari 2019 – 20 Februari 2019 di Kota Malang. Tahapan terakhir yaitu tahap analisa data dimana peneliti melakukan *entry* data sekaligus melakukan proses analisa data menggunakan teknik regresi sederhana dengan bantuan program SPSS *for windows*. Hal ini digunakan peneliti untuk mempermudah menarik kesimpulan dari suatu data yang terkumpul pada penelitian (Anshori, 2000).

HASIL

Peneliti mendapatkan hasil demografi sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Demografi

Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	83	81%
Perempuan	20	19%

Usia		
18 Tahun	5	5%
19 Tahun	12	12%
20 Tahun	14	14%
21 Tahun	34	33%
22 Tahun	7	7%
23 Tahun	12	12%
24 Tahun	13	13%
25 Tahun	6	6%
Lama Bermain		
4,5 jam perhari	47	46%
5 jam perhari	31	30%
>5 jam perhari	25	24%

Diketahui dari tabel 3 hasil data demografi dari sebanyak 103 subjek penelitian. Sebanyak 83 subjek (81%) memiliki jenis kelamin laki-laki. Terkait dengan usia, diketahui sebanyak 34 subjek (33%) memiliki rentang usia 21 tahun. Sementara untuk lama bermain *game* diketahui sebanyak 47 subjek (46%) bermain selama 4,5 jam perharinya.

Kategorisasi pada variabel kesepian diketahui sebesar 16% (17 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 81% (83 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan sebesar 3% (3 subjek) menunjukkan kategori rendah. Sedangkan pada variabel kecenderungan *internet gaming disorder* diketahui sebesar 21% (22 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 63% (65 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan sebesar 16% (16 subjek) menunjukkan kategori rendah. Hasil dari kategorisasi variabel di atas menunjukkan bahwa dari 103 subjek sebagian besar masuk ke dalam kategori sedang pada variabel kesepian (81%) dan begitu pula pada variabel kecenderungan *internet gaming disorder* (63%).

Kategorisasi jenis kelamin laki-laki pada variabel kesepian diketahui sebesar 23% (19 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 64% (53 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 13% (11 subjek) menunjukkan kategori rendah. Sedangkan subjek perempuan pada variabel kesepian diketahui sebesar 25% (5 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 75% (15 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 0% (0 subjek) menunjukkan kategori rendah. Kategorisasi subjek laki-laki pada variabel kecenderungan *internet gaming disorder* diketahui sebesar 23% (19 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 64% (53 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan sebesar 13% (11 subjek) menunjukkan kategori rendah. Sedangkan subjek perempuan pada variabel kecenderungan *internet gaming disorder* diketahui sebesar 15% (3 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 60% (12 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 25% (5 subjek) menunjukkan kategori rendah. Adapun jumlah dari laki-laki sebanyak 83 subjek dan perempuan sebanyak 20 subjek.

Kategorisasi lama bermain pada variabel kesepian diketahui subjek yang bermain selama 4,5 jam perhari sebesar 17% (8 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 79% (37 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 4% (2 subjek) menunjukkan kategori rendah. Sedangkan subjek yang bermain selama 5 jam perhari

sebesar 6% (2 subjek) menunjukkan kategori tinggi, 94% (29 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 0% (0 subjek) menunjukkan kategori rendah. Serta pada subjek yang bermain lebih dari 5 jam perhari sebesar 28% (7 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 68% (17 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 4% (1 subjek) menunjukkan kategori rendah.

Kategorisasi lama bermain pada variabel kecenderungan *internet gaming disorder* diketahui subjek yang bermain selama 4,5 jam perhari sebesar 15% (7 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 64% (30 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 21% (10 subjek) menunjukkan kategori rendah. Sedangkan subjek yang bermain selama 5 jam perhari sebesar 32% (10 subjek) menunjukkan kategori tinggi, 58% (18 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 10% (3 subjek) menunjukkan kategori rendah. Serta pada subjek yang bermain lebih dari 5 jam perhari sebesar 20% (5 subjek) menunjukkan kategori tinggi, sebesar 68% (17 subjek) menunjukkan kategori sedang, dan 12% (3 subjek) menunjukkan kategori rendah.

Tabel 4. Uji Regresi Sederhana

Hubungan Variabel	r^2	r	P
Kesepian – Kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i>	0,066	0,258 ^a	0,009

Hasil uji regresi sederhana menunjukkan adanya pengaruh positif oleh variabel kesepian terhadap variabel kecenderungan *internet gaming disorder* dengan nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,066 dan nilai signifikansi 0,009 ($p < 0,01$) serta nilai korelasi (r) sebesar 0,258. Hal ini dapat dimaknai semakin tinggi nilai kesepian, maka semakin tinggi pula nilai kecenderungan *internet gaming disorder* subjek. Sebaliknya, semakin rendah nilai kesepian, maka semakin rendah pula nilai kecenderungan *internet gaming disorder* subjek.

DISKUSI

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan diketahui hipotesa dari peneliti diterima, artinya bahwa adanya pengaruh positif variabel kesepian terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada pemain *battle royale game*. Hasil dari penelitian ini sependapat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hapsari dan Ariana (2015) dimana penelitian tersebut menyatakan bahwa semakin tinggi kadar kesepian yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin tinggi pula resiko kecenderungan kecanduan internet yang dialami orang tersebut. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Hamburger dan Ben-Artzi (2003) menyatakan bahwa terdapat 2 kesimpulan mengenai seseorang yang kesepian dan menggunakan internet. Kesimpulan pertama menyatakan bahwa para pengguna internet yang berlebih akan mengarahkan seseorang menjadi kesepian, sedangkan kesimpulan kedua menyatakan bahwa orang-orang yang telah merasa kesepian akan menghabiskan waktunya menggunakan internet. Hamburger dan Ben-Artzi juga menegaskan bahwa perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait pembahasan tersebut guna mendapatkan hasil yang lebih spesifik.

Peneliti dalam hal ini menganalisis bahwa setiap individu membutuhkan relasi atau hubungan dengan individu lain sebagai makhluk sosial. Individu yang gagal

dalam menjalin hubungan dengan individu lainnya, maka akan berusaha untuk mencari cara agar berhasil. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mencari relasi atau hubungan dengan orang lain yaitu melalui media virtual seperti bermain *game online*. Cara ini dapat dilakukan oleh individu untuk mempermudah menjalin hubungan karena memiliki hobi atau visi yang sama dalam bermain *game online*, dimana cara untuk mencari relasi di dunia nyata tidak akan semudah mendapatkannya jika dibandingkan dengan dunia virtual (*game*). Ketika individu nyaman dengan relasi yang terjadi di dalam dunia virtual (*game*) tersebut, maka individu tersebut secara sadar maupun tidak akan menghabiskan waktu yang lama dalam bermain *game* tersebut. Alasan inilah yang peneliti analisis bahwa individu tersebut akhirnya dapat mengabaikan tugas dan tanggung jawabnya di dunia nyata karena begitu nyaman dengan dunia *game*.

Dilansir dari Merdeka oleh Permana (2015) menyatakan bahwa terdapat lima alasan mengapa seseorang suka bermain *game*. Pertama karena merasa menjadi orang lain dimana karakter dalam *game* yang dimainkannya dapat mempengaruhi emosi pemainnya. Kedua dapat meningkatkan kepercayaan diri dimana semakin tinggi level dan kemampuan yang dimiliki, maka perasaan bangga dan puas memicu rasa percaya diri. Ketiga dapat melepaskan stres. Keempat dapat meningkatkan jumlah dopamin. Kelima sebagai pelarian dari dunia nyata menuju dunia virtual. Supriyadi (2018) mempertegas dari lansiran IDN Times yang menyatakan bahwa terdapat lima alasan *game online* menyebabkan kecanduan. Pertama seseorang dibuat tergoda untuk mencapai target skor dan level yang tinggi, kedua adanya interaksi sosial walau hanya dalam dunia virtual, ketiga kebutuhan akan pengakuan dari orang lain karena masalah eksistensi, keempat adanya ikatan emosional dengan karakter dalam *game* layaknya hewan peliharaan, dan kelima karena kebutuhan sebagai tempat pelarian dimana dunia nyata tidak selamanya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan pada variabel kesepian sebanyak 83 subjek dari total 103 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 81%. Dayakisni & Hudaniah (2003) menyatakan kesepian pada umumnya berkorelasi dengan kecemasan sosial dan depresi. Tridayakisni dan Hudaniah lebih lanjut menjelaskan dibandingkan dengan orang yang tidak mengalami kesepian, orang-orang yang mengalami kesepian lebih memiliki pendapat yang negatif tentang orang lain, kurang memiliki keterampilan sosial dalam interaksi dengan orang lain, kurang responsif secara sosial, dan dalam beberapa kondisi orang yang mengalami kesepian menimbulkan reaksi-reaksi negatif dari orang lain. Sedangkan menurut Gierveld dan Tilburg (2006) kesepian merupakan suatu indikator kesejahteraan sosial dan berkaitan dengan hilangnya perasaan hubungan intim (kesepian secara emosional) atau kehilangan jaringan sosial yang lebih luas (kesepian secara sosial).

Hasil penelitian ini menunjukkan pada variabel kecenderungan *internet gaming disorder* sebanyak 65 dari 103 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 63%. Feng, Ramo, Chan, dan Bourgeois (2017) mendefinisikan IGD sebagai salah satu kondisi pada individu yang menggunakan ataupun memainkan *game online* secara terus-menerus dan berulang-ulang yang umumnya dilakukan bersama orang lain, serta secara klinis merupakan gangguan atau *distress*. Sedangkan penelitian yang dilakukan Cheng, Cheung, dan Wang (2018) mengkategorikan IGD menjadi 3

karakteristik. Pertama IGD merupakan masalah psikologis yang bersifat patologis (artinya perlunya penanganan dari ahli medis), kedua IGD merupakan masalah interpersonal yang disebabkan oleh ketidakmampuan seseorang dalam menyesuaikan diri (*maladaptive coping*), dan ketiga merupakan masalah psikososial yang disebabkan oleh tidak terpenuhinya pengontrolan diri dan akhirnya terjadi delusi (meyakini sesuatu yang sebenarnya tidak ada).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan subjek berjenis kelamin laki-laki pada variabel kesepian dan variabel kecenderungan *internet gaming disorder* sebanyak 53 subjek dari total 83 subjek dengan persentase sebesar 64% menunjukkan kategori sedang. Sedangkan subjek perempuan pada variabel kesepian sebanyak 15 subjek dari total 20 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 75% dan pada variabel kecenderungan *internet gaming disorder* sebanyak 12 subjek dari total 20 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 60%. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Dong, Wang, Wang, Du, dan Potenza (2019) yang menyatakan bahwa laki-laki lebih sering mengalami *internet gaming disorder* dibandingkan dengan perempuan. Hal ini disebabkan laki-laki lebih sulit mengontrol dirinya dibandingkan dengan perempuan. Disamping itu perempuan lebih menginginkan kenyamanan atau kedamaian yang umumnya tidak dapat terpenuhi dalam *game online*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Wang, Hu, Zheng, Yuan, Du, dan Dong (2018) menyatakan bahwa wanita lebih rentan mengalami *internet gaming disorder* dibandingkan dengan laki-laki.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan pada variabel kesepian, subjek yang bermain selama 4,5 jam setiap harinya sebanyak 37 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 79%, subjek yang bermain selama 5 jam setiap harinya sebanyak 29 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 94%, dan subjek yang bermain selama lebih dari 5 jam setiap harinya sebanyak 17 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 68%. Sedangkan pada variabel kecenderungan *internet gaming disorder*, subjek yang bermain selama 4,5 jam setiap harinya sebanyak 30 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 64%, subjek yang bermain selama 5 jam setiap harinya sebanyak 18 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 58%, dan subjek yang bermain selama lebih dari 5 jam setiap harinya sebanyak 17 subjek menunjukkan kategori sedang dengan persentase sebesar 68%. Media cetak pada laman *Harian Sydney Morning Herald* oleh Ward (2018) menjelaskan bahwa salah seorang warga Kanada menghabiskan waktu selama 16 jam perhari untuk bermain *games* hingga tidak melanjutkan studinya dan berakhir menjadi pengangguran. Hal ini menunjukkan nilai-nilai negatif jika terlalu lama bermain *game* hingga meninggalkan aktivitas pokok kehidupan lainnya seperti meninggalkan studi.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebesar 6,6% variabel kesepian mempengaruhi variabel kecenderungan *internet gaming disorder* serta 93,4% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Hasil penelitian ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Heryana (2018) yang menyatakan terdapat lima faktor lain penyebab gejala *internet gaming disorder* selain faktor kesepian yaitu pertama berdasarkan jenis kelamin dimana laki-laki lebih sering mengalami *internet gaming disorder*, kedua berdasarkan *genre games*, ketiga berdasarkan motivasi bermain *games*, keempat berdasarkan gejala fobia

sosial (kondisi psikopatologis menarik diri dari kehidupan sosial atau dikenal dengan istilah Jepang yaitu *hikikomori*), serta kelima berdasarkan identifikasi terhadap tokoh virtual (*avatar identification* yaitu kecenderungan seseorang memerankan tokoh utama dalam *games* ke kehidupan nyata). Peneliti berasumsi bahwa skor 6,6% yang terbilang kecil ini dikarenakan bahwa tidak semua pemain *game* mengalami kesepian untuk memainkan *battle royale game* dan tidak semua yang mengalami kesepian memilih untuk bermain *game online* (media sosial bisa menjadi alternatif lain yang lebih diminati).

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu waktu penyebaran skala yang terbilang cukup lama dimana peneliti perlu menunggu subjek hingga menyelesaikan beberapa pertandingan dalam *game* sebelum mengisi skala peneliti. Adapun hal lainnya yaitu peneliti yang begitu mengerucutkan karakter subjek untuk mengarah pada *internet gaming disorder*, sehingga peneliti tidak bisa melihat data pemain *game* yang bermain kurang dari 4,5 jam setiap harinya. Skala yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur kesepian masih terbilang kurang sempurna yang peneliti duga disebabkan oleh faktor penerjemahan dari skala aslinya yang membuat bahasa dari skala tersebut membutuhkan perbaikan agar mudah dipahami.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif variabel kesepian terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada pemain *battle royale game* yang berarti hipotesa peneliti diterima. Diketahui sebesar 6,6% pengaruh kesepian terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* dan sebesar 93,4% dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti jenis kelamin, *genre games*, motivasi bermain *games*, gejala fobia sosial (kondisi psikopatologis menarik diri dari kehidupan sosial seperti gejala *hikikomori*), serta identifikasi terhadap tokoh virtual (*avatar identification* yaitu kecenderungan seseorang memerankan tokoh utama dalam *games* ke kehidupan nyata).

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan para pemain *game offline* maupun *online* khususnya pemain *battle royale game* yang didominasi oleh mahasiswa dapat mengatur waktu bermain seperti bermain kurang dari 4 jam dalam sehari sehingga tidak mengganggu aktifitas pokok terutama pada bidang akademik. Cara lainnya bisa juga dengan melakukan aktivitas sosial seperti memperbanyak waktu untuk berkumpul serta berbincang-bincang dengan teman, sahabat, maupun keluarga. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan penelitian terkait *internet gaming disorder* dengan menambah referensi dan juga memberikan spesifikasi terkait jenis kelamin dan *genre game* yang dimainkan serta pangkat (*tier*) para pemain *game*. Peneliti selanjutnya juga dapat mengganti variabel kesepian dalam penelitian ini dengan variabel lain seperti motivasi atau kepercayaan diri, sehingga diharapkan dapat bertambahnya referensi terkait variabel *internet gaming disorder*. Peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan skala kesepian dalam penelitian ini diharapkan untuk melakukan penyempurnaan terlebih dahulu sebelum menggunakannya.

REFERENSI

- Achmad, R. A., & Ramdhani, N. (2015). Peranan motivasi, ciri kepribadian dan kecemasan sosial terhadap kecanduan game online. *Doctoral dissertation*. Universitas Gadjah Mada.
- American Psychiatric Association. (2013). Internet Gaming Disorders. Diperoleh dari https://www.psychiatry.org/File%20Library/Psychiatrists/Practice/DSM/APA_DSM-5-Internet-Gaming-Disorder.pdf
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fifth edition*. London: American Psychiatric Publishing.
- American Psychiatric Association. (2018). Internet gaming. Diperoleh dari <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet gaming disorder: psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1-12.
- Ansori, H. M. (2000). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya : Airlangga University Press.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). Saatnya Jadi Pokok Perhatian Pemerintah dan Industri. *Buletin apjii. edisi 05 – november 2016*. Diperoleh dari <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI05November2016.pdf>
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *Int J Ment Health Addiction*, 11, 149-161
- Campanella, M., Mucci, F., Baroni, S., Nardi, L., & Marazziti, D. (2015). Prevalence of internet addiction: a pilot study in a group of italian high-school students. *Clinical Neuropsychiatry*, (4).
- DamarBahbah. (2017). Rebut 8 milyar rupiah dari rules of survival world championship. Diperoleh dari <https://mobileague.id/rebut-8-milyar-rupiah-dari-rules-survival-world-championship/>
- Dani, W. R., & Ngesti, S. (2014). Fenomena kecanduan game online pada siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember).
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2003). *Psikologi Sosial (Edisi Revisi)*. Universitas Muhammadiyah Malang : UMM Press.
- Dong, G., Wang, Z., Wang, Y., Du, X., & Potenza, M. (2019). Gender-related functional Connectivity and Craving during Gaming and Immediate Abstinence during a Mandatory Break: Implications for Development and Progression of Internet Gaming Disorder. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 1-10.
- Fagiansyah, B. (2018). Lagi ramai, ini hal yang wajib kamu ketahui seputar game battle royale!. Diperoleh dari <http://id.gamehubs.com/article.php?id=lagi-ramai-ini-hal-yang-wajib-kamu-ketahui-seputar-game-battle-royale>
- Feng, W., Ramo, D., Chan, S., & Bourgeois, J., (2017). Internet Gaming Disorder: Trends in Prevalence 1998-2016. *Addictive Behaviors*, 75, 17-24.
- Gierveld, J. D. J., & Tilburg, T. V. (2006). A 6-item scale for overall, emotional, and social loneliness: Confirmatory tests on survey data. *Research on Aging*, 28(5), 582-598.
- Goswick, R. A., & Jones, W. H. (1982). Components of loneliness during adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 11(5), 373-383.
- Hamburger, Y. A., & Ben-Artzi, E, (2003). Loneliness and Internet Use. *Journal: Computers in Human Behavior*, 19 (1), 71-80.
- Hapsari, A., & Ariana, A. D., (2015). Hubungan antara kesepian dan kecenderungan kecanduan internet pada remaja. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 03 (12), 164-171.
- Hawkey, L. C., & Cacioppo, J. T. (2010). Loneliness matters: a theoretical and empirical review of consequences and mechanisms. *Annals of behavioral medicine*, 40(2), 218-227.

- Heryana, A. (2018). Internet gaming disorder. Diperoleh dari https://www.researchgate.net/publication/329351705_Internet_Gaming_Disorder
- Internet World Statistics. (2018). Internet users in the world distribution by world region-2017. Diperoleh dari <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Jppn. (2019). Jumlah pemain gim pubg tembus 200 juta pengguna. Diperoleh dari <https://www.jpnn.com/news/jumlah-pemain-gim-pubg-tembus-200-juta-pengguna>
- Juneman, J., & Prabowo, O. (2012). Penerimaan teman sebaya, kesepian, dan kecanduan bermain gim daring pada remaja di jakarta. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 28(1).
- Kim, K. H., Park, J. Y., Kim, D. Y., Moon, H. I., & Chun, H. C. (2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review*, 15(2), 71.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological assessment*, 27(2), 567.
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1982). Perspectives on loneliness. *Loneliness: A sourcebook of current theory, research and therapy*, 1-20.
- Permana, R. W. (2015). Lima alasan mengapa orang suka bermain video game. Diperoleh dari <https://www.merdeka.com/gaya/lima-alasan-mengapa-orang-suka-bermain-video-game.html>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2014). Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same. *Journal of Addiction Research & Therapy*, 5(4).
- Puspitosari, W. A., & Ananta, L. (2016). Hubungan antara kecanduan online game dengan depresi. *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 9(1), 50-56.
- Sarkis, S. A. (2014). Internet gaming disorder in dsm-5 (a disorder for further study). Diperoleh dari <https://www.psychologytoday.com/us/blog/here-there-and-everywhere/201407/internet-gaming-disorder-in-dsm-5>
- Seay, A. F. (2006). Project massive: the social and psychological impact of online gaming. *Carnegie Mellon University*, Pittsburgh PA.
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1-10.
- Stein, J. Y., & Tuval-Mashiach, R. (2015). The social construction of loneliness: An integrative conceptualization. *Journal of Constructivist Psychology*, 28(3), 210-227.
- Supriyadi, E. (2018). Kenapa game online bikin kamu kecanduan? ini penjelasannya!. Diperoleh dari <https://www.idntimes.com/science/discovery/eka-supriyadi/kenapa-game-online-bikin-kamu-kecanduan-ini-penjasannya-c1c2/full>
- Tokunaga, R. S., & Rains, S. A. (2010). An evaluation of two characterizations of the relationships between problematic Internet use, time spent using the Internet, and psychosocial problems. *Human Communication Research*, 36(4), 512-545.
- Wang, Z., Hu, Y., Zheng, H., Yuan, K., Du, X., & Dong, G. (2018). Females are more vulnerable to internet gaming disorder than males: evidence from cortical thickness abnormalities. *Psychiatry Research: Neuroimaging, Online*.
- Ward., M. (2018). I was having panic attacks: online gaming addiction is real. Diperoleh dari <https://www.smh.com.au/lifestyle/health-and-wellness/i-was-having-panicattacks-online-gaming-addiction-is-real-20181011-p5094a.html>
- World Health Organization. (2018). Gaming disorder. Diperoleh dari <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>