

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Umum Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa/ mahasiswi yang masih aktif masa studinya, dengan jenjang pendidikan meliputi diploma sampai sarjana, berusia mulai 18 – 24 tahun (mulai masa remaja akhir sampai dengan dewasa awal), dan aktif bermain *game online* (semua atau hanya salah satu genre saja). Jumlah subyek yang didapat penulis dan sesuai dengan kriteria di atas, sebanyak 145 orang.

Gambaran subyek yang didapatkan oleh penulis, jika dilihat berdasarkan kurun waktunya, sejak pertama kali mulai bermain *game online* hingga sekarang adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kurun Waktu Subyek Bermain *Game Online*

Kurun Waktu	Jumlah	Persentase
< 5 bulan	37	25,5%
5 – 12 bulan	21	14,5%
> 12 bulan	87	60%
Total	145	100%

Dapat dilihat pada tabel 4.1 bahwa jumlah subyek pada penelitian ini yang aktif bermain *game online* didominasi oleh subyek yang sudah bermain dalam

kurun waktu lebih dari 12 bulan dengan jumlah sebanyak 87 orang (60%), selanjutnya subyek yang sudah bermain dalam kurun waktu kurang dari 5 bulan berjumlah 37 orang (25,5%), dan yang paling sedikit adalah subyek yang sudah bermain dalam kurun waktu 5 – 12 bulan dengan jumlah 21 orang (14,5%).

Gambaran karakteristik demografis dari subyek penelitian ini dikelompokkan oleh penulis berdasarkan jenis kelamin, domisili, program pendidikan, dan usia, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Karakteristik Demografis Subyek Penelitian

	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki-laki	88	60,7%
Perempuan	57	39,3%
Total	145	100%
Domisili		
Surabaya	82	56,5%
Jawa Timur (Selain Surabaya)	53	36,5%
Luar Jawa Timur	6	4,1%
Luar Pulau Jawa	4	2,9%
Total	145	100%
Program Pendidikan		
D-1	1	0,7%
D-3	7	4,8%
D-4	12	8,3%

S-1	125	86,2%
Total	145	100%
Kelompok Usia		
Remaja Akhir (18 – 21 tahun)	98	67,6%
Dewasa Awal (22 – 24 tahun)	47	32,4%
Total	145	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa dari keseluruhan sampel penelitian ini didominasi oleh subyek berjenis kelamin laki-laki sebanyak 88 orang (60,7%), sedangkan subyek berjenis kelamin perempuan berjumlah 57 orang (39,3%). Subyek didominasi dari Surabaya dengan jumlah 82 orang (56,5%), subyek yang berdomisili di Jawa Timur (selain Surabaya) yaitu 53 orang (36,5%), untuk subyek yang berdomisili di luar Jawa Timur ada sejumlah 6 orang (4,1%), kemudian yang terakhir subyek yang berdomisili di luar Pulau Jawa sebanyak 4 orang (2,9%). Apabila dilihat dari program pendidikannya, Sarjana satu (S-1) mendominasi dengan jumlah 125 orang (86,2%), sedangkan untuk D-4 berjumlah 12 orang (8,3%), program D-3 sebanyak 7 orang (4,8%), dan terakhir program D-1 ada 1 orang (0,7%). Dilihat dari kelompok usianya, subyek paling banyak ada pada kelompok usia 18 – 21 tahun (Remaja Akhir) dengan jumlah 98 orang (67,6%), sedangkan untuk kelompok usia 22 – 24 tahun sebanyak 47 orang (32,4%).

2. Rangkaian Proses Persiapan Penelitian

Penulis melakukan beberapa rangkaian persiapan sebelum melaksanakan penelitian di lapangan. Berikut disajikan oleh penulis, rangkuman langkah-langkah persiapan yang dilakukan sebelum menginjak pada pelaksanaan penelitian, yaitu:

- a. Mencari dan mengumpulkan informasi dari bermacam-macam literatur serta sumber lain yang memiliki kaitan dengan fenomena yang ditangkap oleh penulis dari lingkungan sekitarnya, di mana fenomena tersebut apabila ditinjau lebih dalam bisa menjadi sebuah permasalahan yang menurut penulis menarik untuk diteliti. Literatur yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan informasi terkait fenomena adalah buku, artikel berita di internet, jurnal penelitian *online*, skripsi, dan tesis. Setelah melakukan pendalaman dari berbagai literatur tersebut, penulis mendapatkan keyakinan bahwa fenomena yang ditangkap tersebut layak untuk dibahas, di mana permasalahannya adalah banyaknya kasus yang muncul di masyarakat akibat adiksi terhadap *game online*. Melalui proses bimbingan dengan dosen pembimbing skripsi, penulis memperoleh tema yang pas dengan fenomena di atas yaitu “Hubungan antara Regulasi dan Konformitas dengan Adiksi *Game Online* pada Mahasiswa”.
- b. Merangkai latar belakang masalah yang akan diteliti, mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, menentukan tujuan penelitian, dan menguraikan manfaat dari hasil penelitian yang akan dilakukan.

- c. Melakukan studi kepustakaan, menyusun konsep dan hipotesis penelitian dengan mendalami referensi yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.
- d. Mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing skripsi mengenai hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis agar bisa lebih terarah, terutama mengenai konsep dan prosedur penelitian.
- e. Menyusun rancangan metode penelitian dengan berdasarkan metodologi penelitian yang digunakan sebagai pendekatan terhadap permasalahan yang sedang diteliti.
- f. Menentukan dan menyusun instrumen penelitian yang sesuai, di mana instrumennya berupa *Game Addiction Scale (GAS)* dari Lemmens, dkk., (2009) berdasarkan indikator adiksi *game online* dari Griffiths (Lemmens dkk., 2005) yang diadaptasi oleh Rizki (2017). Selanjutnya berupa *Self Regulation Questionnaire (SRQ)* dari Miller dan Brown yang diperbaharui oleh Carey dkk. (2004) dan kemudian diadaptasi oleh Rizki (2017). Instrumen terakhir adalah skala konformitas yang disusun oleh penulis berdasarkan teori dari Sears, dkk. (1994).
- g. Menentukan jumlah sampel untuk data penelitian, dimana populasinya adalah mahasiswa atau mahasiswi yang aktif menempuh masa studinya dengan rentang usia 18 - 24 tahun, serta aktif bermain *game online*.

3. Administrasi Pengambilan Data

Penulis melakukan pengambilan data menggunakan kuesioner secara *offline* dan juga *online*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan metode *snowball*. Prosedur secara *offline* digunakan

oleh penulis untuk mendapatkan data subyek yang mampu dijangkau oleh penulis. Dalam prosedur *offline*, penulis menemui subyek secara langsung dan memintanya untuk mengisi kuesioner penelitian tersebut, kemudian meminta bantuannya untuk menghubungkan penulis dengan teman atau keluarga subyek yang memiliki kriteria sama dengan yang sudah ditentukan oleh penulis.

Sama seperti prosedur secara *offline*, prosedur secara *online* menggunakan bantuan informasi dari subyek yang sudah ditemui untuk dihubungkan dengan teman atau keluarganya yang memiliki kriteria sama. Hanya saja pada prosedur secara *online*, penulis menggunakan *google form* sebagai sarana pengganti kuesioner cetak. *Google form* bisa didapatkan oleh subyek melalui *link google form* yang dibagikan oleh penulis melalui media sosial. Dari situ subyek bisa membantu menyebarkan *link* tersebut kepada rekan mereka hingga jumlah sampel penelitian yang dibutuhkan oleh penulis tercukupi.

Selanjutnya penulis melakukan rekap hasil dari seluruh data kuesioner yang didapatkan, untuk diberi skor sesuai dengan instrumen yang dipakai. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas alat ukur dan menganalisis data dari skor masing-masing alat ukur menggunakan *software* pengolahan statistik SPSS 16 for Windows®.

4. Masa Pengambilan Data

Penulis memulai penyebaran kuesioner *offline* dan *online* secara bersamaan untuk mengambil data dari subyek pada Rabu tanggal 26 Juni 2019 sampai dengan Senin tanggal 1 Juli 2019.

5. Hambatan Penelitian

Selama proses penelitian ini, penulis mendapati beberapa hambatan. Hambatan yang dialami oleh penulis cenderung bersifat teknis ketika proses pengambilan data. Berikut uraian hambatan yang dialami oleh penulis:

- a. Dalam proses pengambilan data melalui kuesioner *offline*, ada beberapa subyek yang mengisi kuesioner secara asal-asalan atau sebagian tidak diisi.
- b. Beberapa subyek enggan mengisi kuesioner dikarenakan aitem kuesioner terlalu banyak.
- c. Banyak subyek yang menolak mengisi kuesioner secara *offline* karena ribet harus membawa-bawa kertas, sehingga banyak yang memilih mengisi secara *online* melalui *google form*.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Daya Diskriminasi Aitem

Aitem dari alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini harus diuji. Penulis melakukan uji daya diskriminasi aitem untuk menguji aitem pada masing-masing alat ukur variabel penelitian. Pada penelitian ini terdapat tiga variabel yang masing-masing terdiri dari perilaku adiksi *game online* sebanyak 21 aitem, regulasi diri sebanyak 41 aitem, dan konformitas sebanyak 30 aitem. Penulis menggunakan *software SPSS 16 for Windows*[®] untuk melakukan uji daya diskriminasi terhadap alat ukur yang digunakan.

Syarat minimum suatu aitem dianggap memenuhi syarat uji daya diskriminasi aitem dapat diketahui melalui skornya, dimana skor minimumnya adalah 0,3. Apabila skor daya diskriminasi suatu aitem menunjukkan di bawah 0,3

maka aitem tersebut dinyatakan gugur atau tidak valid (Azwar, 2015). Pada hasil olah statistik, skor daya diskriminasi aitem tersebut dapat dilihat pada kolom *Corrected Item Total Correlation*.

Hasil uji daya diskriminasi aitem pada masing-masing instrumen variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Alat Ukur Regulasi Diri

SRQ (*Self Regulation Questionnaire*) yang berjumlah 41 aitem pernyataan diujikan kepada subyek yang berjumlah 145 orang. Hasil uji daya diskriminasi aitem pada SRQ menghasilkan 24 aitem valid dan 17 aitem gugur. Uji daya diskriminasi aitem pada SRQ melalui 5 kali putaran. Rincian dari aitem-aitem yang gugur adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Aitem Valid dan Gugur *Self Regulation Questionnaire*

No.	Dimensi	Aitem	
		Valid	Gugur
1.	<i>Receiving</i>	23, 38	5, 18, 29
2.	<i>Evaluating</i>	19, 34, 39	-
3.	<i>Triggerring</i>	11, 24, 35	6, 30
4.	<i>Searching</i>	7, 12, 20, 25, 36	1
5.	<i>Formulating</i>	31, 37, 40	2, 8, 13, 15, 26
6.	<i>Implementing</i>	16, 21, 27, 32	3, 9, 41
7.	<i>Assessing</i>	4, 22, 28, 33	10, 14, 17
Total		24	17

b. Alat Ukur Konformitas

Skala konformitas yang berjumlah 30 aitem pernyataan diujikan kepada subyek penelitian sebanyak 145 orang. Hasil uji daya diskriminasi aitem pada skala konformitas menghasilkan 15 aitem valid dan 15 aitem gugur. Uji daya diskriminasi aitem pada skala konformitas melalui 2 kali putaran. Rincian dari aitem-aitem yang gugur adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Aitem Valid dan Gugur Skala Konformitas

No.	Dimensi	Indikator	Aitem	
			Valid	Gugur
1.	Kekompakan	Tertarik ikut dalam kelompok	3, 9, 17	20, 24
		Bertahan pada kelompok	10, 18	4, 26, 30
2.	Kesepakatan	Mampu menerima pendapat kelompok	1, 7, 11, 12, 21	2, 6, 13, 15, 27
3.	Ketaatan	Mengikuti keputusan yang ditetapkan kelompok	5, 14, 22, 25, 29	8, 16, 19, 23, 28
Total			15	15

c. Alat Ukur Adiksi *Game Online*

GAS (*Game Addiction Scale*) yang berjumlah 21 aitem pertanyaan diujikan kepada subyek penelitian sebanyak 145 orang. Hasil uji daya diskriminasi aitem pada GAS menghasilkan 21 aitem valid. Uji daya diskriminasi aitem pada GAS melalui 1 kali putaran. Rincian dari aitem-aitem yang valid adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Distribusi Aitem Valid *Game Addiction Scale*

No.	Indikator	Aitem	Jumlah
1.	<i>Salience</i>	1, 8, 15	3
2.	<i>Tolerance</i>	2, 9, 16	3
3.	<i>Mood Modification</i>	3, 10, 17	3
4.	<i>Withdrawal</i>	4, 11, 18	3
5.	<i>Relapse</i>	5, 12, 19	3
6.	<i>Conflict</i>	6, 13, 20	3
7.	<i>Problems</i>	7, 14, 21	3
Total			21

2. Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur

Uji reliabilitas merupakan pengujian suatu instrumen pada penelitian, yang mana ketika instrumen tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama dan hasil ukurnya mampu menunjukkan data yang relatif sama (Sugiyono, 2016). Penulis melakukan pengujian terhadap reliabilitas terhadap masing-masing alat ukur dengan menggunakan bantuan *software SPSS 16 for Windows®* dan metode yang digunakan yaitu *Alpha Cronbach*. Alat ukur suatu instrumen penelitian dapat dinilai reliabel apabila hasil uji reliabilitasnya menunjukkan skor mendekati satu (Azwar, 2015). Berikut tabel yang menunjukkan reliabilitas masing-masing variabel penelitian:

a. Regulasi Diri

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas *Self Regulation Questionnaire*

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.941	.942	24

Dari hasil uji reliabilitas SRQ (*Self Regulation Questionnaire*) pada tabel 4.6, skor pada kolom *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* menunjukkan nilai 0,942 dengan jumlah 24 aitem valid. Skor uji reliabilitas pada alat ukur ini menunjukkan nilai mendekati satu, maka hasilnya dapat dikatakan reliabel.

b. Konformitas

Tabel 4.7
Hasil Uji Reliabilitas Skala Konformitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.902	.903	15

Dari hasil uji reliabilitas skala konformitas pada tabel 4.7, skor pada kolom *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* menunjukkan nilai 0,903 dengan jumlah 15 aitem valid. Skor uji reliabilitas pada alat ukur ini menunjukkan nilai mendekati satu, maka hasilnya dapat dikatakan reliabel.

c. Adiksi *Game Online*

Tabel 4.8
Hasil Uji Reliabilitas *Game Addiction Scale*

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.934	.935	21

Dari hasil uji reliabilitas GAS (*Game Addiction Scale*) pada tabel 4.7, skor pada kolom *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* menunjukkan nilai 0,935 dengan jumlah 21 aitem valid. Skor uji reliabilitas pada alat ukur ini menunjukkan nilai mendekati satu, maka dapat dikatakan reliabel.

3. Hasil Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Penulis melakukan uji normalitas untuk mengetahui bagaimana sebaran data variabel penelitian di dalam populasi, apakah berdistribusi secara normal atau tidak. Di dalam penelitian ini, uji normalitasnya menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Normalitas data dapat dilihat di tabel hasil uji normalitas, pada kolom *Sig.* dengan nilai batas signifikansi di atas 0,05. Penulis menggunakan SPSS 16 *for Windows*[®] untuk menguji normalitas data. Skor signifikansi pada masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1) Regulasi Diri

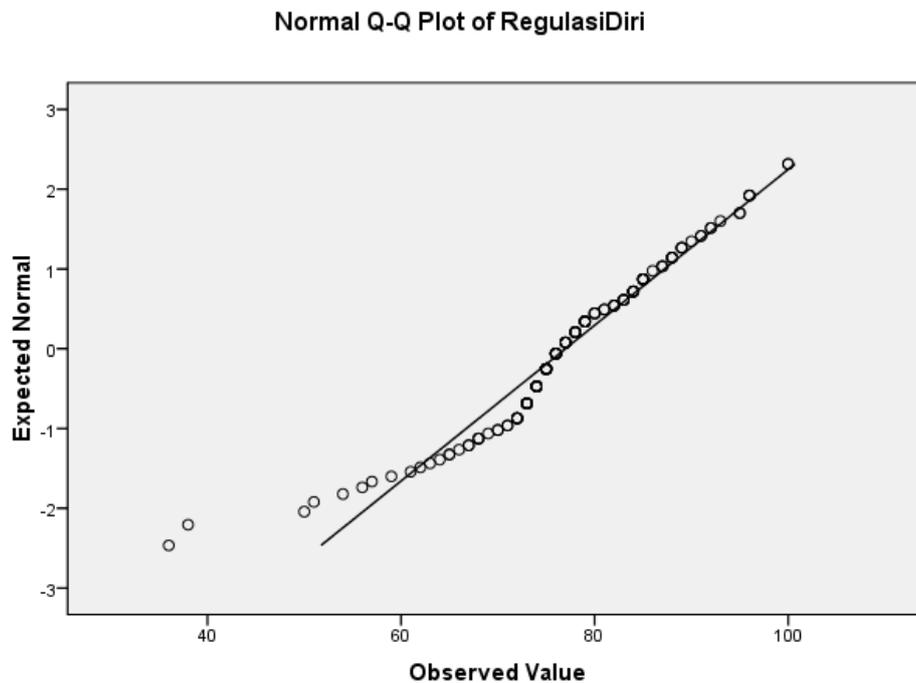
Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas *Self Regulation Questionnaire*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
RegulasiDiri	.142	145	.000	.938	145	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Dilihat dari tabel 4.9 pada kolom *Sig.*, skor uji normalitasnya menunjukkan nilai sebesar 0,000. Skor tersebut memiliki signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data variabel regulasi diri bersifat tidak normal.

Gambar 4.1
Q-Q Plot Self Regulation Questionnaire



Normalitas data juga bisa diketahui dari *Box Normal Q-Q Plot*. Data disebut terdistribusi normal apabila data atau lingkaran menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Sebaliknya, data disebut terdistribusi secara tidak normal apabila data atau lingkaran menyebar jauh dari arah garis atau tidak mengikuti diagonal (Azwar, 2012).

2) Konformitas

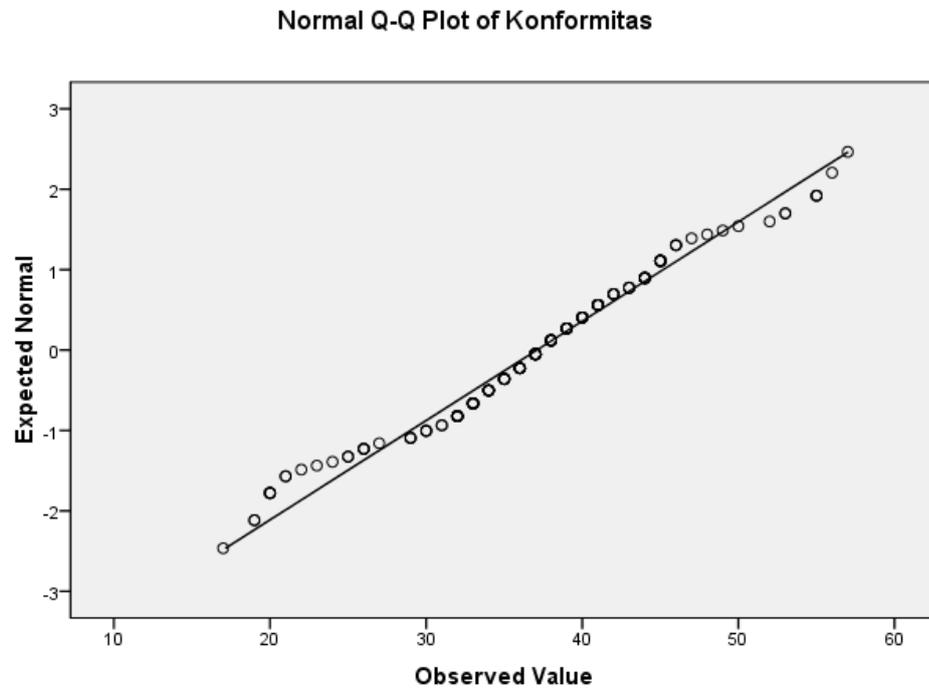
Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas Skala Konformitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konformitas	.085	145	.012	.976	145	.013

a. Lilliefors Significance Correction

Dilihat dari tabel 4.10 pada kolom *Sig.*, skor uji normalitasnya menunjukkan nilai sebesar 0,012. Skor tersebut memiliki signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data variabel konformitas bersifat tidak normal.

Gambar 4.2
***Q-Q Plot* Skala Konformitas**



Normalitas data juga bisa diketahui dari *Box Normal Q-Q Plot*. Data disebut terdistribusi normal apabila data atau lingkaran menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Sebaliknya, data disebut terdistribusi secara tidak normal apabila data atau lingkaran menyebar jauh dari arah garis atau tidak mengikuti diagonal (Azwar, 2012).

3) Adiksi *Game Online*

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas *Game Addiction Scale*

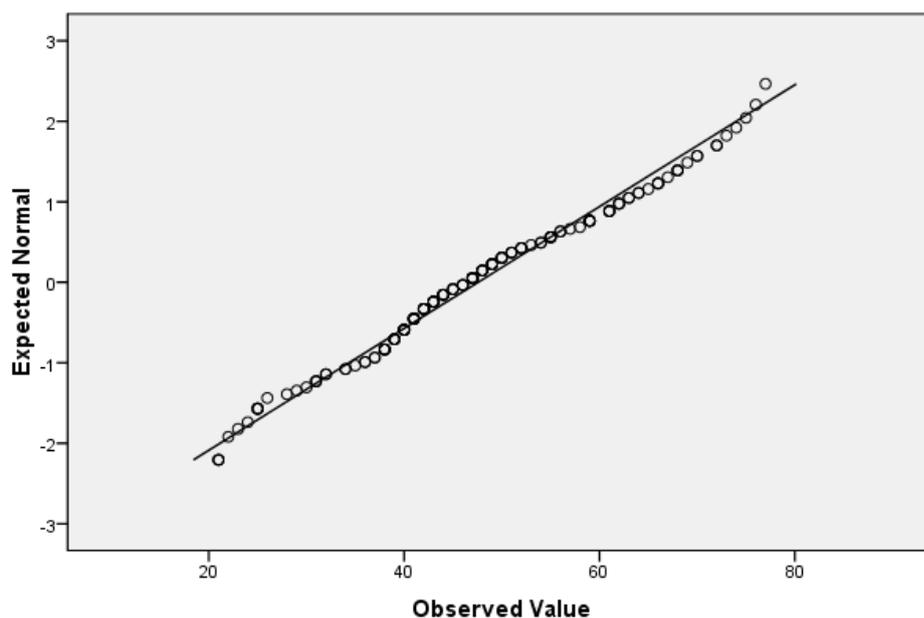
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
AdiksiGameOnline	.064	145	.200*	.982	145	.052

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Dilihat dari tabel 4.11 pada kolom *Sig.*, skor uji normalitasnya menunjukkan nilai sebesar 0,200. Skor tersebut memiliki signifikansi lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data variabel adiksi *game online* bersifat normal.

Gambar 4.3
Q-Q Plot Game Addiction Scale
Normal Q-Q Plot of AdiksiGameOnline



Normalitas data juga bisa diketahui dari *Box Normal Q-Q Plot*. Data disebut terdistribusi normal apabila data atau lingkaran menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Sebaliknya, data disebut terdistribusi secara tidak normal apabila data atau lingkaran menyebar jauh dari arah garis atau tidak mengikuti diagonal (Azwar, 2012).

b. Uji Linearitas

Penulis melakukan uji linearitas pada penelitian ini untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan, serta mencari sebaran data pada variabel bebas apakah sejalan dengan data yang ada pada variabel terikat. Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *test for linearity* dengan batas minimum signifikansinya adalah 0,05 sebagai syarat sebaran data penelitian dinilai linear. Penulis menggunakan *software* pengolah statistik SPSS 16 *for Windows*[®] untuk melakukan uji linearitas.

- 1) Uji Linearitas Variabel Regulasi Diri (V_{x_1}) dengan Adiksi *Game Online* (V_y)

Tabel 4.12
Hasil Uji Linearitas Regulasi Diri dan Adiksi *Game Online*

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
AdiksiGame Online * RegulasiDiri	Between Groups	(Combined)	8122.267	43	188.890	1.121	.316
		Linearity	203.245	1	203.245	1.206	.275
		Deviation from Linearity	7919.022	42	188.548	1.119	.319
	Within Groups		17019.222	101	168.507		
Total			25141.490	144			

Dilihat dari tabel 4.12, hasil uji linearitas antara variabel regulasi diri dan adiksi *game online* skor signifikansinya pada *deviation from linearity* adalah 0,319. Signifikansinya menunjukkan nilai di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel regulasi diri dengan adiksi *game online*.

2) Uji Linearitas Variabel Konformitas (Vx_2) dan Adiksi *Game Online* (Vy)

Tabel 4.13
Hasil Uji Linearitas Konformitas dan Adiksi *Game Online*

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
AdiksiGameOnline * Konformitas	Between Groups	(Combined)	11171.197	36	310.311	2.399	.000
		Linearity	8531.564	1	8531.564	65.955	.000
		Deviation from Linearity	2639.633	35	75.418	.583	.965
		Within Groups	13970.293	108	129.355		
		Total	25141.490	144			

Dilihat dari tabel 4.13, hasil uji linearitas antara variabel konformitas dan adiksi *game online*, skor signifikansinya pada *deviation from linearity* adalah 0,965. Signifikansinya menunjukkan nilai di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel konformitas dengan adiksi *game online*.

4. Hasil Uji Korelasi

Penulis melakukan uji korelasi dengan tujuan untuk menguji hipotesis hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

a. Uji Korelasi *Kendall Tau*

Pada penelitian ini penulis menggunakan uji korelasi *Kendall Tau*. Uji korelasi *Kendall Tau* adalah bagian dari statistik non parametrik, dimana tidak ada asumsi atau persyaratan khusus yang mengharuskan bahwa data penelitian yang akan diuji harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2016). Alasan penulis memakai uji korelasi *Kendall Tau* pada penelitian ini karena jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data ordinal yang berasal dari kuesioner dan hasil uji normalitas pada data kedua variabel bebas menunjukkan distribusi yang tidak normal.

b. Analisis Statistik Hubungan Vx dan Vy

Analisis statistik hubungan Vx dan Vy yaitu regulasi diri dengan perilaku adiksi *game online* dan konformitas dengan adiksi *game online* bisa diketahui melalui perhitungan hasil uji korelasi *Kendall Tau*, sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji Korelasi *Kendall Tau*

Correlations

			AdiksiGameOnline	RegulasiDiri	Konformitas
Kendall's tau_b	AdiksiGameOnline	Correlation Coefficient	1.000	-.085	.397**
		Sig. (2-tailed)	.	.138	.000
		N	145	145	145
	RegulasiDiri	Correlation Coefficient	-.085	1.000	-.003
		Sig. (2-tailed)	.138	.	.958
		N	145	145	145
	Konformitas	Correlation Coefficient	.397**	-.003	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.958	.

N	145	145	145
---	-----	-----	-----

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dapat dilihat pada tabel 4.14 baris *Sig. (2-tailed)*, hasil uji korelasi *Kendall Tau* untuk variabel regulasi diri dengan variabel adiksi *game online* menunjukkan signifikansi sebesar 0,138, yang artinya skor tersebut nilainya lebih besar dari signifikansi kesalahan 5% (0,05), sehingga dapat diartikan bahwa ada hubungan yang tidak signifikan antara regulasi diri dengan adiksi *game online* pada mahasiswa. Keeratan dan arah hubungan antara variabel regulasi diri dengan variabel adiksi *game online* dapat diketahui melalui baris *Correlation Coefficient* yang bernilai -0,085, yang berarti keeratan hubungannya sangat lemah dan arah hubungannya bernilai negatif (berlawanan arah).

Kriteria tingkat keeratan hubungan antar variabel dalam korelasi *Kendall Tau* adalah sebagai berikut (Sarwono & Suhayati, 2010):

- 1) Nilai koefisien korelasi sebesar 0,00 sampai dengan 0,25 memiliki arti hubungan sangat lemah
- 2) Nilai koefisien korelasi sebesar 0,26 sampai dengan 0,50 memiliki arti hubungan cukup
- 3) Nilai koefisien korelasi sebesar 0,51 sampai dengan 0,75 memiliki arti hubungan kuat
- 4) Nilai koefisien korelasi sebesar 0,76 sampai dengan 0,99 memiliki arti hubungan sangat kuat
- 5) Nilai koefisien korelasi sebesar 1,00 artinya hubungan sempurna

Kemudian untuk variabel konformitas dengan variabel adiksi *game online* menunjukkan signifikansi sebesar 0,000, yang artinya skor tersebut nilainya lebih kecil dari signifikansi kesalahan 5% (0,05), sehingga dapat diartikan bahwa hubungan antara konformitas dengan adiksi *game online* pada mahasiswa signifikan. Keeratan dan arah hubungan antara variabel konformitas dengan variabel adiksi *game online* pada baris *Correlation Coefficient* bernilai 0,397**, karena terdapat dua tanda bintang dibelakang skor tersebut, maka hubungan yang terbentuk signifikan pada angka signifikansi sebesar 0,01, sehingga dapat diartikan keeratan hubungannya cukup dan arah hubungannya bernilai positif (searah).

C. Pembahasan

Pada tinjauan pustaka telah disimpulkan bahwa perilaku adiksi merupakan suatu aktivitas yang tidak sehat dan merugikan atau penggunaan substansi berulang (seperti obat-obatan atau zat kimia), dimana hal tersebut berlangsung secara terus-menerus dan sulit diakhiri, sehingga berdampak negatif terhadap kondisi fisik, psikis, dan sosial. Adiksi tersebut pada awalnya hanya sebatas kepada penyalahgunaan obat-obatan atau alkohol (Griffiths, Kuss & King, 2012), namun belakangan ini pada kegiatan tertentu seperti olahraga, seks, perjudian, video *game*, dan penggunaan internet mampu menimbulkan kecenderungan adiksi (Griffiths dalam Persada dkk., 2017). Adiksi internet dapat dibagi ke dalam 5 kategorisasi yaitu *cybersexual addiction*, *cyber-relationship addiction*, *net compulsion*, *information overload*, dan *computer addiction* (Young, 1998). Dari keterangan tersebut, adiksi *game online* termasuk ke dalam *computer addiction*.

Terbuktinya hipotesis penulis bahwa terdapat hubungan antara regulasi diri dan konformitas dengan adiksi *game online*, sejalan dengan pendapat Masya dan Candra (2016) yang menerangkan bahwa adiksi *game online* dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, di mana salah satu faktor internalnya adalah regulasi diri dan faktor eksternalnya adalah konformitas.

Berdasarkan hasil uji korelasi *Kendall Tau* pada tabel 4.14, diketahui bahwa hubungan masing-masing variabel regulasi diri dengan perilaku adiksi *game online* mempunyai skor signifikansi 0,138, yang berarti ada hubungan yang tidak signifikan antara variabel regulasi diri dengan adiksi *game online*. Variabel regulasi diri dengan adiksi *game online* memiliki skor *Correlation Coefficient* sebesar -0,085, yang berarti keeratan hubungannya sangat lemah dan arah hubungannya bernilai negatif (berlawanan arah). Regulasi diri adalah kemampuan untuk mengendalikan perilaku sendiri, dimana individu yang bersangkutan melakukan aktivasi pemikiran, perilaku, dan perasaan secara terus-menerus sebagai usaha agar mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Zimmerman & Schunk dalam Hendrianur, 2015).

Ketika mahasiswa mampu meregulasi dirinya dalam melakukan kegiatan sehari-hari termasuk dalam bermain *game*, maka mahasiswa tidak akan sampai mengalami *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems* yang berujung menjadi adiksi terhadap *game online*, karena mahasiswa tersebut mampu mengaktivasi pemikiran, perilaku, dan perasaannya secara teratur agar kegiatannya dalam bermain *game online* tidak menjadi penghambat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Arah hubungan negatif antara regulasi diri dengan adiksi *game online* menandakan bahwa semakin rendah tingkat regulasi diri individu, maka kecenderungan individu untuk mengalami adiksi terhadap *game online* akan semakin meningkat. Ketika semakin tinggi tingkat regulasi diri individu, maka kecenderungan individu untuk mengalami adiksi terhadap *game online* akan semakin menurun. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Seay dan Kraut (2007) yang menunjukkan bahwa ada suatu hubungan negatif antara regulasi diri dengan perilaku adiksi bermain *game online*. Hanya saja pada hasil penelitian ini, adanya hubungan yang tidak signifikan antara regulasi diri dengan perilaku adiksi *game online*, mengindikasikan bahwa pada subjek penelitian ini, regulasi diri bukanlah faktor utama yang menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.

Terdapat faktor-faktor lain menurut Masya dan Candra (2016) yang dapat menyebabkan individu mengalami adiksi terhadap *game online*, di antaranya adalah:

1. Faktor Internal

- a) Kemauan yang kuat dari dalam diri individu untuk mendapatkan nilai tinggi saat bermain *game online*. Alur cerita di dalam *game online* dibuat sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan semakin tertarik untuk mencapai nilai yang lebih tinggi pada permainan tersebut.

- b) Perasaan bosan yang dialami individu ketika berada di rumah atau lingkungan belajar (kampus) menjadi salah satu penyebab munculnya aktivitas bermain *game online* secara ekksesif.
- c) Kurangnya kontrol dalam diri individu yang mengakibatkan kurangnya antisipasi pada individu terhadap dampak negatif yang muncul dari perilaku bermain *game online*.

2. Faktor Eksternal

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol menyebabkan individu menjadi terbawa untuk ikut bermain *game online* dengan berlebihan.
- b) Individu yang mempunyai hubungan sosial yang kurang baik, cenderung memilih alternatif lain untuk memenuhi kebutuhannya dalam berkomunikasi, salah satunya adalah bermain *game online*, dikarenakan aktivitas tersebut dinilai menyenangkan.
- c) Harapan orang tua yang melambung terhadap diri individu, membuat individu terpaksa mengikuti suatu kegiatan yang tidak diminati, misalnya bimbingan belajar. Hal tersebut membuat kebutuhan primer individu seperti kebersamaan dengan keluarga menjadi pudar, sehingga menyebabkan individu beralih kepada *game online*.

Kemudian dari faktor eksternal yang dikemukakan oleh Masya dan Candra (2016) di atas, poin a merupakan salah satu faktor eksternal yang mampu menyebabkan timbulnya adiksi terhadap *game online*, di mana pada faktor tersebut dekat kaitannya dengan salah satu istilah sosial kognitif manusia, yaitu

konformitas. Mahasiswa sebagai subyek di dalam penelitian ini, sebagian di antaranya bisa dikategorikan sebagai remaja, dimana remaja pada umumnya masih gemar berorientasi kepada temannya yang sebaya atau kelompoknya. Perilaku konformitas mudah ditemukan di dalam pergaulan atau permainan, dimana salah satunya adalah kebersamaan dalam bermain *game online* (Andriani, Sulistiyawati & Puruhita, 2013).

Pada tabel 4.14, hasil uji korelasi *Kendall Tau* variabel konformitas dengan adiksi *game online* mempunyai skor signifikansi 0,000 yang berarti ada hubungan yang signifikan terhadap perilaku adiksi *game online*. Variabel konformitas dengan variabel perilaku adiksi *game online* memiliki skor *Correlation Coefficient* sebesar 0,397, yang artinya keeratan hubungannya cukup dan memiliki arah hubungan yang bernilai positif (searah). Konformitas adalah kecenderungan untuk mengubah keyakinan atau perilaku diri agar sesuai dengan perilaku orang lain (Cialdini & Goldstein dalam Rachmawati, 2013).

Ketika seorang individu memiliki kelompok atau teman-teman yang juga bermain *game online*, hal tersebut mampu menyebabkan individu memiliki kecenderungan untuk merubah keyakinan atau perilaku dirinya agar sesuai dengan perilaku kelompok atau teman-temannya tersebut, yang pada akhirnya menjadikan individu tersebut ikut bermain *game online* dan lambat laun kegiatan tersebut menjadi suatu kebiasaan hingga muncul indikasi *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems* yang berujung menjadi adiksi terhadap *game online*.

Arah hubungan positif antara konformitas dengan adiksi *game online* menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas individu, maka kecenderungan untuk mengalami adiksi terhadap *game online* juga semakin meningkat. Apabila semakin rendah tingkat konformitas individu, maka kecenderungan untuk mengalami adiksi terhadap game online akan semakin menurun. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriani, Sulistiyawati, dan Puruhita (2013) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecenderungan adiksi terhadap *game online* dengan konformitas.