

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja dewasa awal di Surabaya yang berusia 18-39 tahun. Penelitian dilakukan pada 17 November 2016 dan dilakukan di 7 warkop dan 2 warnet. Deskripsi subjek secara terperinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

NO.	NAMA WARKOP	ALAMAT	JUMLAH SUBJEK
1.	Srawoeng	Tanjungsari	9 orang
2.	Klutik	Lidah Wetan	13 orang
3.	360	Gemol	10 orang
4.	Gondrez	Karang Pilang	6 orang
5.	K-15	Menanggal	8 orang
6.	Podo mampir	Bendul Merisi	7 orang
7.	KPK	Ngagel	5 orang
NO.	NAMA WARNET	ALAMAT	JUMLAH SUBJEK
1.	Arya Net	Gemol	4 orang
2.	Zahra Net	Lidah Wetan	7 orang
TOTAL SUBJEK			69 orang

2. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan program SPSS 21 dengan analisis korelasi *product moment* menunjukkan koefisien korelasi (r) = 0,479 dengan nilai signifikansi (p) = 0,000. Taraf signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka ada korelasi yang sangat signifikan antara variabel *loneliness* dengan variabel kecanduan *game online*.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan “Ada hubungan positif antara *loneliness* dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal”, diterima. Hal ini menunjukkan hipotesis penelitian terbukti, yakni semakin tinggi *loneliness* maka semakin tinggi pula kecanduan *game online* pada dewasa awal. Sebaliknya semakin rendah *loneliness* maka semakin rendah pula kecanduan *game online* pada dewasa awal.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis di atas diketahui bahwa *loneliness* memiliki hubungan positif dengan tingkat kecanduan *game online* pada dewasa awal, yaitu semakin tinggi *loneliness* maka semakin tinggi pula kecanduan *game online* pada dewasa awal. Sebaliknya semakin rendah *loneliness* maka semakin rendah pula kecanduan *game online* pada dewasa awal. Individu dewasa awal yang mengalami kesepian cenderung mencari hiburan dengan bermain *game online*. Penggunaan *game online* dalam waktu yang lama dapat membuat individu mengalami kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor penyebabnya adalah *loneliness*. Untuk menghilangkan rasa kesepian, setiap individu mempunyai cara yang berbeda. Salah satu cara yang saat ini banyak dilakukan oleh orang dewasa awal adalah dengan bermain *game online*. *Game online* banyak dimainkan oleh orang dewasa karena diyakini dapat mengalihkan rasa kesepian mereka. Namun, penggunaan yang terus-menerus dapat memicu kecanduan *game online*.

Lemmens, Valkenburg and Peter (2009) menyebutkan ada tujuh aspek yang menandakan seseorang kecanduan *game online* sebagai berikut: *Saliency* (Arti), aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran (keasyikan), perasaan (mendambakan), dan perilaku (penggunaan yang berlebihan) individu; *Tolerance* (Toleransi), aspek yang berkaitan dengan proses dimana seseorang mulai bermain *game* lebih sering sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*; *Mood Modification* (Modifikasi Suasana Hati), aspek ini sebelumnya disebut *euphoria*, mengacu pada 'buzz' atau tinggi yang berasal dari suatu kegiatan; *Relapse* (Pengulangan), aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game*; *Withdrawal* (Penarikan), aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan; *Conflict* (Konflik), aspek ini mengacu pada semua konflik antarpribadi dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan; dan *Problem*

(Masalah), aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan oleh waktu bermain *game* yang berlebihan.

Sementara itu, subyek dalam penelitian ini yakni dewasa awal karena menurut peneliti dalam tahap dewasa awal, individu harus menghadapi masalah baru seperti masalah-masalah yang berhubungan dengan penyesuaian diri. Penyesuaian diri ini meliputi berbagai aspek utama kehidupan orang dewasa seperti penyesuaian dalam lingkungan kerja dan penyesuaian dalam perkawinan atau menjadi orang tua. Jika individu tidak dapat melewati perubahan-perubahan yang terjadi dengan baik, tentunya akan menimbulkan masalah (Hurlock, 1980). Orang dewasa yang tidak dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan akan mengalami keterasingan sosial yang dapat mengakibatkan kesepian.

Weiss (dalam Prabowo dan Juneman, 2012) berpendapat bahwa kesepian tidak disebabkan oleh kesendirian, namun disebabkan tidak terpenuhinya kebutuhan akan hubungan yang pasti atau karena tidak tersedianya hubungan yang dibutuhkan oleh individu. Russel dalam *UCLA Loneliness Scale* (dalam Faradhiga, 2015) menyatakan bahwa *loneliness* terdiri dari tiga aspek, yaitu: *Trait loneliness* yaitu adanya pola yang lebih stabil dari perasaan kesepian yang terkadang berubah dalam situasi tertentu atau individu yang mengalami kesepian karena disebabkan kepribadian mereka, *social desirability loneliness* yaitu kesepian yang terjadi karena individu tidak mendapatkan kehidupan sosial yang diinginkan pada kehidupan di lingkungannya, dan *depression loneliness* yaitu kesepian yang terjadi merupakan salah satu gangguan alam perasaan seperti perasaan sedih, murung, tidak

bersemangat, merasa tidak berharga dan berpusat pada kegagalan yang dialami oleh individu.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara *loneliness* dengan kecanduan *game online* sesuai dengan pendapat ahli kesehatan mental yang mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat meningkatkan resiko seseorang mengalami kecanduan *game online* adalah rendahnya tingkat harga diri, keterampilan interpersonal yang buruk dan kematangan emosi yang rendah. Orang yang memiliki satu atau lebih ciri-ciri tersebut merasa lebih nyaman untuk bersosialisasi secara online daripada secara pribadi. Hal ini merupakan kompensasi dari kurangnya hubungan sosial yang dijalin seseorang dalam kehidupan nyata sehingga seseorang menjadi lebih bergantung pada internet (Parks, 2013).

Kurangnya hubungan sosial yang dijalin individu merupakan salah satu ciri orang kesepian. Saat individu

memperoleh kemenangan ketika memainkan *game online*, hal itu membuat individu tersebut merasa penting karena memperoleh pengakuan secara pribadi (Young dalam Parks, 2013). Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kesepian mempunyai pengaruh terhadap tingkat kecanduan *game online* seseorang.