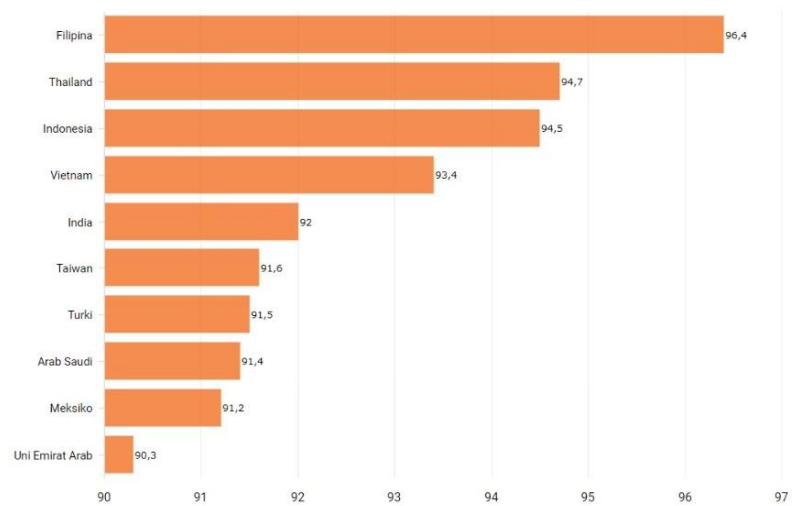


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

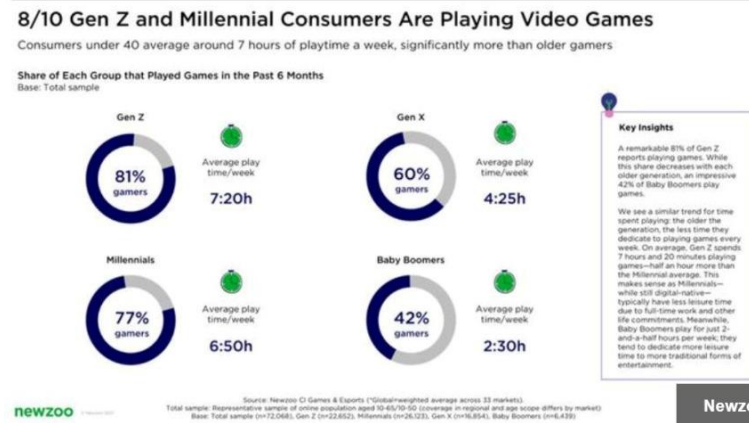
Tren bermain game online di negara Indonesia sedang maraknya dan tidak terpisah dari kehidupan sehari-hari manusia. Negara Indonesia merupakan negara yang mempunyai pasar industri game terbesar dengan jumlah terbesar di dunia, terutama dalam hal game online, melansir dari We Are Social, pada tahun 2022 laporan tersebut menunjukkan Indonesia menduduki peringkat ketiga di dunia dengan jumlah presentase sebesar 94,5% pengguna internet yang memainkan video game dengan rentan usia 16-64 tahun (Rahman, 2022)



Gambar 1. 1 Negara dengan Pemain Video Games Terbanyak di Dunia

Sumber: (Databoks, 2022)

Usia 16-35 tahun kita dapat mengenalinya dengan sebutan Generasi Z dan Generasi Y atau yang juga dikenal dengan nama generasi Millennials, dimana generasi tersebut merupakan generasi yang tumbuh seiring berkembangnya internet (Hardika et al., 2018). Generasi yang lahir antara tahun 1980 hingga 2000 atau yang biasa dikenal sebagai generasi Milenial, dimana generasi ini nyaman dengan dengan keberagaman teknologi informasi untuk tetap berkoneksi dengan teman-temannya (Haroviz, 2022) dalam (Y. Sari et al., 2022). Generasi Z memiliki rentan tahun kelahiran 1995 hingga tahun 2012 (Stillman, 2023). Generasi Z dikenal sebagai generasi digital yang tumbuh dengan ketergantungannya terhadap teknologi (Harrispoll, 2020). Generasi Z ini lebih mengenal teknologi dan internet karena masa yang tumbuh dengan perkembangan teknologi, hingga generasi ini disebut dengan generasi yang haus akan teknologi (Noordiono, 2018) Pada tahun 2021 Generasi Z dan Y dinobatkan sebagai generasi yang suka bermain game. Melansir dari laporan Newzoo, Generasi dengan jumlah presentase tertinggi bermain video games merupakan generasi Z dengan jumlah presentase sebesar 81% dengan rata-rata waktu yang dihabiskan perminggu 7 jam 20 menit (Wicaksana, 2021). Sementara itu posisi kedua diduduki oleh Generasi Y atau Millennials dengan jumlah presentase sebesar 77% dengan rata-rata waktu yang dihabiskan perminggu 6 jam 50 menit (Wicaksana, 2021)



Gambar 1. 2 Data Persentasi Generasi yang Bermain Video Games

Sumber: (Newzoo, 2021)

Game online merupakan *platform* yang menyajikan berbagai jenis game, memungkinkan pengguna internet dari lokasi yang berbeda untuk berinteraksi secara bersamaan melalui jaringan komunikasi. (Young, 2018). Game online sendiri memiliki banyak media untuk memainkannya seperti game yang menggunakan ponsel (smartphone), konsol, Komputer/PC, Virtual Reality, dan sebagainya. Melansir dari suara.com (2021) pada tahun 2021 Negara Indonesia terdapat sebesar 170 juta orang yang memainkan game online dengan berbagai macam platform. Namun, smartphone merupakan platform yang mendominasi dibanding platform lainnya, sebesar 84 persen responden yang memainkan game online menggunakan smartphone, dibawahnya terdapat pengguna komputer/PC dengan jumlah 43 persen. Banyaknya game online dalam smartphone, game Mobile Legends merupakan game online mobile yang menjadi favorit para gamers di dunia (Dythia Novianty, 2022). Melansir dari activeplayer.io pada Bulan Desember 2022 pemain Mobile Legends di dunia mencapai angka sebesar

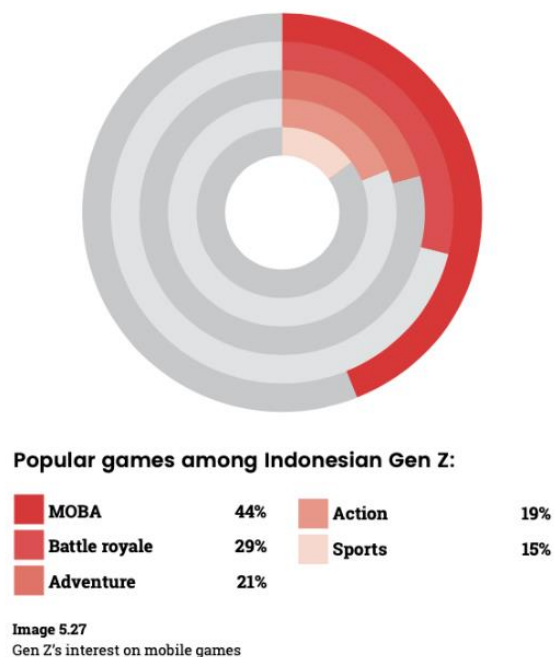
80,76 juta. Sedangkan pada tahun 2021 hanya tercatat sebanyak 77,06 juta, dimana jumlah ini menaik dengan angka yang lebih tinggi sebesar 4,80% dibanding tahun sebelumnya (Rizaty, 2023). Pada Negara Indonesia, Game Mobile Legends juga merupakan game online yang paling digemari dibanding game online yang beredar. Berdasarkan data hasil survey dari Telkomsel dan tSurvey.id, dilansir dari Databoks, Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu game online yang paling diminati di negara Indonesia dengan persentase 67% dan menempati posisi pertama dari 10 game online lainnya (Annur, 2023). Kemudian terdapat PUBG Mobile yang menduduki posisi kedua dengan jumlah presentase pemain sebanyak 28%. Terakhir diikuti oleh pemain Clash of Clans dengan presentase sebesar 24% (Cindy Mutia Annur, 2023).



Gambar 1. 3 Data Mobile Game yang paling disukai di Indonesia

Sumber: (Annur, 2023)

Terdapat banyak jenis genre game online yang beredar di dunia dan *Multiplayer Online Battle Arena* atau dengan nama lain yang lebih dikenal yakni MOBA menjadi genre game online yang memiliki daya tarik paling tinggi di kalangan gen z untuk memainkan game online (Mujib, 2022). Data dari *Illustrasi Indonesia Millennials Report (IMGS) 2022*, menjelaskan bahwa terdapat 5 genre games mobile di kalangan gen z, MOBA menjadi genre yang paling diminati dengan jumlah presentase sebesar 44%. Sementara itu posisi kedua di duduki oleh genre *Battle Royale* dengan jumlah presentase sebesar 29% (Mujib, 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa gen Z lebih suka memainkan game mobile dengan genre MOBA (Mujib, 2022).



Gambar 1. 4 Genre Game Mobile yang Digemari Generasi Z

Sumber: (Mujib, 2022)

Kecanduan game online akan memberikan dampak buruk bagi remaja hingga lupa akan aktivitas yang seharusnya di dahului (Novriyaldi, 2019) kecanduan game online adalah kondisi psikologis yang tidak sehat di mana seseorang menjadi sangat bergantung pada permainan online. Ini biasanya terlihat melalui pola perilaku yang obsesif-kompulsif, di mana seseorang secara berulang mencari dan menggunakan game tersebut, bahkan dengan mengorbankan kegiatan penting lain dalam kehidupan mereka (Xu Turel et al., 2013). Sedangkan Negara Indonesia di klaim sebagai negara dengan pecandu game online tertinggi di Asia, rentang usia 18-25 menjadi angka kecanduan paling tinggi sebesar 46,2 persen dan usia diatas 25 sebesar 15,3 persen (Fundrika, 2023) kecanduan dalam bermain game online memiliki beberapa faktor tersendiri, rasa kesepian adalah salah satu alasan yang mendorong seseorang untuk menggunakan game online sebagai cara untuk mengalihkan perhatian mereka. Remaja menghabiskan waktu 103 menit untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dibanding dengan keluarganya yang hanya 28 menit per-hari (Santrock, dalam Triani, 2012) Remaja akan merasa senang jika dapat diterima dan didengarkan jika diterima dalam lingkungan teman sebayanya, namun sebaliknya remaja akan merasa cemas jika apabila di remehkan oleh teman sebayanya (Santrock, dalam Triani, 2012) Kelompok teman sebaya berpengaruh dalam hubungan sosial mereka. Pada gamers, mereka akan merasa nyaman ketika mendapatkan teman sebaya yang memiliki kegemaran yang serupa dengannya, yaitu dengan memainkan game online dengan genre yang disukai dengannya (Ulfa, dalam Jannah et al., 2022). Ketika mereka merasa

nyaman dengan kelompok sebaya mereka, mereka akan mudah terpengaruh dengan perilaku dan kebiasaan mereka.



Gambar 1. 5 Tangkap layar fitur komunikasi secara langsung pada game mobile legends

Sebuah individu yang dapat mengendalikan diri dan mengontrol emosi diri sendiri dapat membantu dirinya untuk mempermudah bersosialisasi dalam lingkungannya (Thalib, dalam Puteri & Dewi, 2021). Pengendalian diri sendiri dan mengontrol emosi dalam diri seseorang dapat dikenal dengan sebutan *self control*. *Self control* dapat menjadi faktor yang menjadikan seseorang kecanduan dalam bermain game online. Rendahnya kontrol diri dari sebuah individu akan membuat individu tersebut sulit untuk mengontrol perilaku mereka dalam menggunakan game online sehingga mengakibatkan seseorang kecanduan dalam bermain. Salah satu alasan seseorang menjadi kecanduan bermain game online adalah *lack of control* atau kurangnya kemampuan dalam mengendalikan diri. (Young, 2017). Terdapat penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Lukman, Faradilla Firdaus (2021) dengan melibatkan 151 responden remaja dengan rentang usia 18-22 tahun yang memainkan game online PUBG. Menunjukkan hasil

yang positif bahwa kontrol diri mempengaruhi kecanduan game online. Penelitian lainnya yang telah diteliti oleh Sondang Maria J Silaen, dan Christian Maranatha (2023) dengan melibatkan 140 Responden siswa SMA. Membuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif antara *peer attachment* dan *self regulation* dengan adiksi game online. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut menyebutkan bahwa memang ada korelasi antara pengendalian diri dan pengaruh teman sebaya terhadap kecanduan bermain game online.

Berdasarkan penjabaran diatas, membuat peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh pengendalian diri dan *peer group communication* terhadap tingkat kecanduan game online Mobile Legends di kalangan Gen Z.

1.2. Rumusan Masalah

Bermain game online diketahui dapat menghasilkan dampak positif bagi orang yang memainkannya, seperti mengasah otak, brainstorming, melatih komunikasi antar tim hingga mengasah kemampuan kerja sebagai tim (Aprillia, 2023). Game online bisa menjadi aktifitas yang positif bagi remaja Gen Z, terutama dalam fase berkembangnya identitas diri, sehingga menyebabkan remaja untuk dapat berfikir dengan cerdas, mengontrol dalam bertindak, serta memiliki etika sopan santun (Prabawati, 2019).

Namun banyak remaja yang justru menjadi ketergantungan dengan game online. Hasil penelitian menunjukkan, waktu ideal seorang remaja dalam memainkan game online yaitu hanya 4 jam 17 menit (Prasetyo, 2021)

sementara itu, remaja menghabiskan lebih dari 4 jam sehari bermain game online. (Databoks, 2023). Sebesar 46,2 persen remaja rentan kecanduan dalam memainkan game (Fundrika, 2023). Kecanduan game online justru dapat menimbulkan dampak negatif, diantaranya menjadikan kondisi psikologis yang tidak sehat, melalui pola perilaku yang obsesif-kompulsif, dan bahkan dengan mengorbankan kegiatan penting lain dalam kehidupan mereka (Turel & Yuan, 2013).

Perilaku kecanduan game online tersebut bisa saja dipengaruhi oleh teman sebaya. Temuan sebelumnya menunjukkan, komunikasi teman sebaya sangat mempengaruhi perilaku dari seseorang (Silaen & Maranatha, 2023). Disaat seseorang telah menemukan kelompok teman dengan hobi yang sama dan memainkan genre game online yang serupa. (Ulfa, 2019). Faktor lain yang menjadi pemicu terjadinya kecanduan bermain game online adalah *lack of control* atau ketidak mampuan terhadap mengendalikan dirinya (Young, 2017). Penelitian sebelumnya menunjukkan, kontrol diri yang rendah akan membuat seseorang sulit untuk mengontrol perilaku mereka dalam memainkan game online (Zhou & Xing, 2021), sehingga menyebabkan kecanduan dalam bermain game.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

- 1) Bagaimana pengaruh intensitas *peer group communication* (X1) terhadap tingkat kecanduan memainkan game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z (Y)?
- 2) Bagaimana pengaruh pengendalian diri (X2) terhadap tingkat kecanduan memainkan game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z (Y)?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan pengaruh antara intensitas *peer group communication* (X1) terhadap tingkat kecanduan memainkan game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z (Y).
- 2) Untuk mendeskripsikan pengaruh antara pengendalian diri (X2) terhadap tingkat kecanduan memainkan game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z (Y).

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritik

1. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap kecanduan game online pada segmentasi generasi Z.
2. Memperkaya teori-teori dalam bidang psikologi dan komunikasi kelompok.

3. Membuka jalan bagi penelitian lanjutan dalam mengatasi masalah kecanduan game online.

1.4.2. Manfaat Sosial

1. Memberikan wawasan baru bagi orang tua, pendidik, dan pihak berkepentingan dalam mengatasi kecanduan game online pada segmentasi generasi Z.
2. Mengantisipasi masalah kecanduan game online yang meresahkan dalam Masyarakat.
3. Mendorong kesadaran dan tindakan yang lebih aktif dalam mengatasi kecanduan game online.

1.4.3. Manfaat Praktis

1. Melindungi remaja khususnya generasi Z dari resiko kecanduan game online
2. Mendorong penggunaan game online untuk kegiatan yang lebih sehat dan berkelanjutan.
3. Memahami dampak dari intensitas *peer group communication* dan mengambil langkah untuk membatasi komunikasi bersama teman sebaya.

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif dengan paradigma positivistik.. Pendekatan kuantitatif ini didasarkan pada pandangan yang menganggap gejala-

gejala dapat diklasifikasikan dan memiliki hubungan korelatif, dengan demikian penelitian ini dapat diberi beberapa variabel untuk di fokuskan (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini peneliti menggunakan tiga variabel yaitu intensitas *peer group communication* (X1) dan pengendalian diri (X2) sebagai variabel *independent* terhadap tingkat kecanduan bermain game online Mobile Legends (Y) sebagai variabel *dependent*.

1.5.2. State of the Art

Terdapat 5 penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian ini:

1. penelitian yang telah diteliti oleh Silaen & Maranatha, 2023 berjudul “*The Relationship Between Peer Attachment and Self-Regulation with Student Online Game Addiction at SMAN 42 Jakarta*”. Uji kolerasi ganda dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan SPSS 24.0 merupakan metode yang digunakan untuk penelitian ini. Hasil yang ditemukan dari penelitian ini menunjukkan bahwa si antara siswa SMAN 42 Jakarta, regulasi diri dan keterikatan teman sebaya berkolerasi secara signifikan dengan kecanduan game online.
2. Penelitian yang sebelumnya telah diteliti oleh Zhou & Xing, 2021 berjudul “*The Relationship between College Students’ Online Game Addiction, Family Function, and Self Control*”. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif dengan

menggunakan analisis regresi. menggunakan SPSS 23.0 sebagai pengumpulan data. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa kecanduan game online pada mahasiswa dipengaruhi oleh kemampuan pengendalian diri, dan fungsi keluarga.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sihite, 2023, berjudul “Hubungan Self Control dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area”. Metode kuantitatif kolaboratif digunakan dalam penelitian ini. Analisis data statistik adalah metodologinya. Ada korelasi yang kuat antara kontrol diri dan kecanduan game online, menurut temuan penelitian ini.
4. Penelitian yang telah diteliti oleh Jannah et al., 2022 dengan judul “Hubungan Interaksi Sosial Teman Sebaya dan Self-Control dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Dini” oleh. Pengambilan sampel secara purposive yang dikombinasikan dengan pendekatan kuantitatif kolerasi deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut penelitian ini, kecanduan game online pada anak usia dini memiliki kolerasi secara signifikan dengan interaksi teman sebaya dan kontrol diri.
5. Penelitian yang telah diteliti oleh Rahmayani & Rozali, 2021, yang berjudul “*Pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game online pada remaja yang*

bermain free fire di jakarta”. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel incidental dalam pendekatan kuantitatif kausal komparatif. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kontrol diri memiliki dampak yang merugikan terhadap kecenderungan remaja dalam kecanduan bermain game online free fire.

Dapat disimpulkan dari kelima penelitian terdahulu bahwa kelompok teman sebaya dan pengendalian diri memiliki pengaruh terhadap kecenderungan kecanduan bermain game online. Penelitian penulis memiliki kemiripan dengan penelitian yang sudah dilakukan dahulu, dimana penelitian penulis akan membahas mengenai pengaruh *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan memainkan game online. Namun, penelitian yang dilakukan penulis memiliki kebaruan dari penelitian terdahulu, di mana letak perbedaan ini pada sampel penelitian, objek penelitian, hingga teori yang digunakan. Penelitian ini akan menggunakan *social identity theory* untuk mengetahui pengaruh intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap kecanduan game online, sehingga indikator yang dibangun dalam penelitian ini tentu akan memberikan hasil yang berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

1.5.3. Deskripsi Variabel

1.5.3.1. Intensitas Peer Group Communication

Peer group merupakan bahasa inggis yang memiliki arti kelompok teman sebaya. Teman sebaya didefinisikan sebagai sebuah kelompok sosial dimana dalam kelompok tersebut semua orang memiliki kesamaan yang sama. *Peer group* merupakan kelompok dimana semua orang didalamnya memiliki kelompok usia yang serupa, yang saling berkomunikasi secara aktif dan memiliki peran khusus dalam kebiasaan atau budaya. (Santoso, 1999). Definisi lain menyebutkan dimana *peer group* merupakan kelompok teman sebaya yang berhasil dimana ia dapat berkomunikasi di dalamnya (Sanotoso, 1999). Teman sebaya dapat berada di lingkungan apa saja, mulai dari rumah, sekolah, kerja, hingga kampus. Teman sebaya yang ada pada lingkungan kita tentu dapat mempengaruhi perilaku (Huda, 2013.) dalam (Sari et al.) *Peer group* akan memungkinkan individu untuk saling berinteraksi, memberi semangat kepada sesama secara emosional.

Intensitas komunikasi merupakan sebuah *level* kedalaman dari penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan (Djamarah, dalam Indrawan, 2013). Tingkat kedalaman komunikasi bisa dilihat melalui indikator seperti kejujuran, tingkat saling percaya, dan keterbukaan, yang akhirnya tercermin dalam tanggapan yang positif baik dalam

tindakan maupun perilaku (Gunarsa, 2004) Terdapat 6 aspek yang dapat mengukur intensitas komunikasi, yaitu jumlah orang, keteraturan, perhatian, serta kedalaman berkomunikasi.

Sehingga *peer group communication* dapat diartikan sebagai tingkat kedalaman dan keseringan komunikasi yang terjadi di antara sekelompok teman sebaya dengan minat hingga usia yang sama. Dalam memainkan game online tentu membutuhkan komunikasi sesama anggota team agar memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memenangkan game tersebut. *Peer group communication* disini membahas apa yang terjadi dan strategi-strategi untuk memenangkan permainan sebagai bentuk tim.

1.5.3.2. Pengendalian Diri

Self control merupakan kesanggupan seorang individu untuk mengarahkan perilakunya dan kesanggupannya dalam menekan atau merintangi tingkah laku impulsive (Chaplin, dalam Journalextract, 2021) Pengertian lain menjelaskan bahwa *self control* adalah kesanggupan seseorang untuk mengontrol perbuatan ketika seseorang tersebut dihadapkan dengan gangguan yang berat atau tekanan di lingkungannya (Singgih, 2002). Sebagai hasil dari pengertian ini, pengendalian diri, juga dikenal sebagai self-control, adalah kemampuan seseorang untuk mengubah perilaku atau tindakannya ke arah yang tidak membahayakan dirinya sendiri. Seseorang dengan

kontrol diri yang rendah akan cenderung memiliki *negative behavior*, contohnya seperti memiliki adiksi dalam memainkan game online. Seseorang yang tidak dapat mengontrol dirinya dalam memainkan game online, ia akan memiliki kesulitan dalam mengontrol durasi main game, mengatur pola tidur, memprioritaskan kegiatan, hingga akademik yang membuatnya malas belajar (Marsya & Chandra, dalam Lukman & Firdaus, 2021)

Menurut Ghusron & risnawanti, (dalam Tresnawati & Naqiyah) mengungkapkan bahwa kontrol diri memiliki 3 aspek, yaitu mengarahkan tindakan, menahan hasrat, dan mengambil sebuah keputusan.

1. Kemampuan mengarahkan tindakan

Kendali atas perilaku adalah kesiapan untuk segera merespons suatu situasi dengan tindakan yang bisa digunakan untuk menjauhi dari keadaan yang tidak diinginkan dan mengurangi dampak dari keadaan tersebut.

2. Kemampuan menahan hasrat

Kapasitas seseorang untuk mencerna informasi yang tidak diinginkan disebut sebagai kontrol kognitif. Seseorang dengan kontrol kognitif yang baik akan mampu mengendalikan informasi dengan memikirkan, mengevaluasi, atau menganalisis suatu

pengalaman mereka. Tindakan ini berguna untuk menjalani penyesuaian psikologis atau mengurangi tekanan-tekanan psikologis.

3. Kemampuan mengambil keputusan

Kapasitas seseorang untuk membuat kesimpulan berdasarkan keyakinannya disebut sebagai kontrol pengambilan Keputusan. Sangat membantu bagi seseorang untuk memiliki kemampuan ini agar mereka dapat menentukan Keputusan yang akan ia pilih.

1.5.3.3. Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends di Kalangan Generasi Z

Kecanduan dapat diartikan sebagai sikap yang tidak dapat lepas dari individu sebagai kegiatan rutin yang harus dilakukan pada waktu tertentu adalah mengonsumsi suatu bahan tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya yang dapat membahayakan kesehatan mental, spiritual, fisik, dan finansial. (Peele, dalam Misrawati et al., 2018). Menurut Hovart dalam (Tumangkeng, 2016), kecanduan tidak hanya disebabkan oleh zat-zat tertentu; aktivitas tertentu yang dilakukan secara terus-menerus juga dapat menyebabkan efek samping yang merugikan. Kecanduan bisa didapatkan dari perilaku yang di senangi dan menjadi ketergantungan terhadap perilaku tersebut. Jika seseorang melakukan aktivitas yang sama lima kali atau

lebih dalam satu hari, itu dapat dianggap sebagai kecanduan. (Cooper, 2000) dalam (Misrawati et al., 2018). Permainan yang dimainkan secara daring memanfaatkan jaringan, seperti internet.. Permainan komputer yang dimainkan melalui jaringan internet atau LAN disebut sebagai game online. (Young 2011). Menurut Januar & Turmudzi (2006) Definisi dari game online adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui jaringan internet. Seiring perkembangan teknologi, game online sekarang dapat dimainkan melalui konsol, perangkat genggam, dan smartphone. Menurut Andrew Rollings & Ernest Adams (dalam Misrawati, 2016:4), Game online bukanlah sebuah genre atau gaya permainan, melainkan sebuah kemajuan teknologi yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antar pemain, bukan sebagai mekanisme permainan tertentu. Tingkat kecanduan game online dalam remaja dapat diukur dengan tolak ukur sebagai berikut (Lemmens et al, 2009)

1. *Salience*: menganggap bermain game online sebagai aktifitas yang tidak dapat ditinggalkan.
2. *Tolerance*: proses dimana sebuah individu telah menghabiskan waktu hanya untuk bermain game online.
3. *Escapeism*: seseorang menggunakan game online sebagai prasarana untuk menenangkan diri.
4. *Withdrawal*: emosi seseorang yang mudah berubah ketika waktunya untuk bermain game di Batasi.

5. *Relapse*: kehilangan kontrol diri dalam bermain game.
Pola bermain yang semakin meningkat dan semakin sering.
6. *Conflict*: hal ini merujuk kepada semua konflik interpersonal yang dihasilkan ketika bermain secara berlebihan, seperti menipu anggota keluarga, teman dekat, pasangan terkait jumlah biaya yang dikeluarkan hanya untuk sebuah game.
7. *Problems*: hal ini merujuk kepada masalah yang diakibatkan dalam bermain game berlebihan, seperti mengganggu banyak aktifitas sekolah, bekerja, dan bersosialisasi.

Pengaruh intensitas peer group communication terhadap tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends di kalangan Generasi Z

Penjelasan mengenai intensitas *peer group communication* terhadap Tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends pada penelitian ini menggunakan (*social learning theory*). Teori ini yang dikemukakan oleh Albert Bandura (1977) ini menjelaskan bahwa dalam lingkungan sosial bukan hanya perilaku yang bekerja, namun terdapat proses kognitif didalamnya. Pembelajaran dilakukan dengan cara mengamati sekitar dengan melihat imbalan dan hukumannya. Namun dalam penelitian ini menggunakan *social learning theory*

yang sudah di kembangkan oleh Im Hong Lai pada penelitiannya dengan judul *Online Digital Game Addiction: How does Social Relationship Impact Game Addiction*.

Lai (2016) menjelaskan bagaimana *social learning theory* berjalan, Pengamat tidak menerima informasi secara pasif dari lingkungannya melainkan kognisi, dan perilaku saling berinteraksi. Seseorang kecanduan dalam bermain game online dengan terus melakukan aktivitas bersama teman sebayanya dimana ia merupakan pecandu game online. Sikap positif terhadap permainan diartikan sebagai persepsi yang memandang bermain game sebagai suatu kegiatan yang positif. Seseorang yang memandang game online sebagai aktivitas positif, mereka akan semakin sering memainkan game online sehingga mereka akan mengutamakan waktu mereka lebih banyak untuk bermain game online bersama kelompok sebayanya (Lai et al., 2016). Ketika seseorang menganggap game online memberikan nilai-nilai positif, maka mereka akan mengembangkan sikap positif terhadap game online. Hal positif seperti ini membuat seseorang sulit untuk menghindari bermain game berlebihan, dimana hal ini dapat memicu perilaku kompulsif. Semakin lama pemain menghabiskan waktu bermain game online, semakin banyak juga keuntungan yang ditawarkan, namun juga meningkatkan resiko kecanduan game online. (Lee, Ko, dan Chou dalam Lai et al., 2016).

Apabila dihubungkan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, penggunaan *social learning theory* dapat menganalisis bagaimana kelompok teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku dari seorang diri yang menghasilkan dampak kecanduan. Pada penelitian ini Kelompok teman sebaya yang dimaksud adalah kelompok yang terlibat dalam permainan game online, seorang individu yang memiliki teman sebaya akan mengamati apa yang dilakukan oleh teman sebayanya dan menjadikan kebiasaan tersebut dianggap positif olehnya. Semakin sering ia bermain dan berkomunikasi bersama teman sebayanya maka ia akan lebih mempelajari apa yang dilakukan oleh teman sebayanya dan mulai meniru kegiatannya, berpartisipasi dalam permainan game online adalah aktivitas yang dimaksud dalam penelitian ini.. Maka dari itu penggunaan *social learning theory* milik Albert Bandura dan dikembangkan oleh Im Hong Lai meruakan teori yang relevan pada penelitian ini.

1.5.3.4. Pengaruh pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends di kalangan Generasi Z

Dalam penelitian ini, *Theory of planned behavior* digunakan untuk menjelaskan kontrol diri terhadap tingkat kecanduan game online Mobile Legends. *Theory of reasoned action*, yang juga diusulkan oleh Ajzen pada tahun 1980,

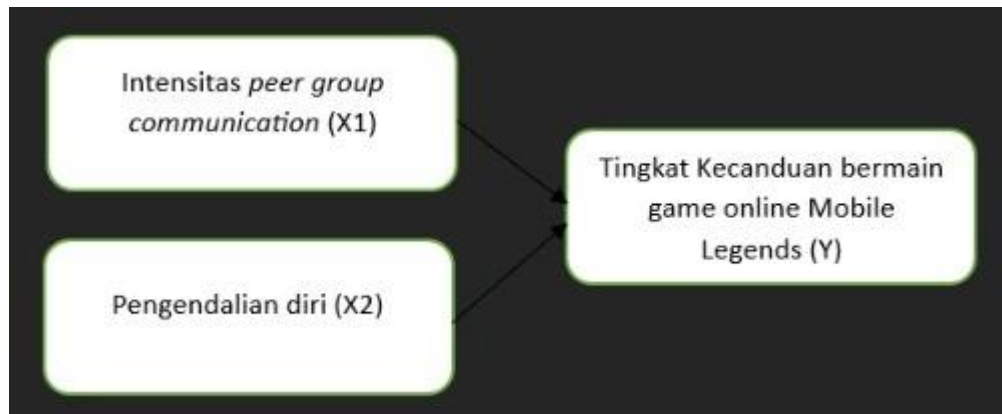
dikembangkan oleh Ajzen pada tahun 1991. Teori ini menjelaskan mengenai pandangan baru yang membantu menjelaskan bagaimana persepsi seseorang terhadap kemampuan mereka untuk mengendalikan perilaku dalam mengambil tindakan yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu *intention*, *perceived behavioral control*, dan interaksi motivasi dan kontrol (Ajzen, 1991) dalam (Nabavi & Bijandi, 2011). Namun, *theory of planned behavior* digunakan dalam penelitian ini. yang sudah dikembangkan oleh Lili Wang & Bingsheng Yang (2015) pada penelitiannya dengan judul *Exploration of the Affecting Factors on the Quit Intentions of Online Game Player in China*.

Wang & Yang (2015) menambahkan teori ini mengacu terhadap persepsi seseorang jika mereka mempunyai sumber daya dan kemampuan yang diperlukan untuk mengambil perilaku. Seseorang akan memiliki niat berperilaku yang kuat ketika memiliki kontrol diri yang lebih kuat terhadap perilakunya (Wang & Yang, 2015). Wang menjelaskan dalam studi *the influence factors of adopting mobile service behaviour and the using behaviour of Chinese instant messaging* (Wang Et Al., 2006) bahwa *theory of planned behavior* terbukti dengan baik. Sementara itu, pada studi motivasi memainkan game online, model dari *theory of planned behavior* memiliki komponen-komponen yang menjadi faktor penting dalam mempengaruhi

niat dan motivasi memainkan game online (Wang & Yang, 2015) Dalam konteks kecanduan game online, teori ini mengakui peran pengendalian perilaku yang dirasakan sebagai faktor yang dapat menghubungkan antara niat dan perilaku. Penelitian Wang membuktikan bahwa seseorang yang mempunyai tingkat pengendalian diri yang kuat akan lebih mampu mengubah niat mereka untuk mengelola kecanduan game online (Wang & Yang, 2015)

Apabila dihubungkan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, penggunaan *theory of planned behavior* dapat menganalisis bagaimana kontrol diri dapat berpengaruh dalam perilaku kecanduan game online. Wang menjelaskan bahwa hal-hal akan lebih mudah bagi orang yang memiliki pengendalian diri yang baik bagi dirinya untuk menguatkan niat untuk berhenti atau mengurangi niat bermain game online secara berlebihan yang dapat menyebabkan perilaku negative. Hal tersebut membuktikan bahwa kontrol diri berpengaruh dalam menghadapi perilaku kecanduan dalam bermain game online. Maka dari itu, penggunaan *theory of planned behavior* yang diperbarui lagi oleh Lili Wang & Bingsheng Yang merupakan teori yang relevan pada penelitian ini.

1.5.4. Kerangka Pikiran



Gambar 1. 6 Gambar Kerangka Teori

1.6. Hipotesis

H1 : Terdapat pengaruh positif antara intensitas *peer group communication* terhadap tingkat kecanduan bermain game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z

H2 : Terdapat pengaruh positif antara pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan bermain game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z

1.7. Definisi Konseptual

1.7.1. Intensitas *peer group communication*

Tingkat kedalaman dan keseringan komunikasi yang terjadi di antara sekelompok teman sebaya dengan minat hingga usia yang sama dikenal dengan istilah Intensitas *peer group communication*. *Peer group* yang dimaksud dalam penelitian ialah gamers game online Mobile Legends.

1.7.2. Pengendalian diri

Pengendalian diri merupakan kontrol diri dari setiap individu dalam mengarahkan tindakan, menahan hasrat, dan mengambil sebuah keputusan.

1.7.3. Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends di Kalangan Generasi Z

Perilaku ketergantungan responden terhadap game online mobile legends secara berlebihan dikenal sebagai tingkat kecanduan game online. Tingkat kecanduan game online pada remaja dapat diukur dengan *salience*, *tolerance*, *escapeism*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*.

1.8. Definisi Operasional

1.8.1. Intensitas peer group Communication

Intensitas *peer group communication* dapat diukur dengan indicator sebagai berikut:

- a. Tingkat Keseringan responden aktif berkomunikasi dalam kelompok teman sebayanya.
- b. Tingkat kedalaman responden dalam memahami topik pembicaraan kelompok teman sebayanya.

1.8.2. Pengendalian diri

Untuk variable pengendalian diri dapat diukur dengan indicator sebagai berikut:

- a. frekuensi sering atau tidaknya responden untuk mengendalikan tindakan dalam mengurangi memainkan game online.
- b. frekuensi sering atau tidaknya responden dalam menilai tindakan yang dilakukannya.
- c. frekuensi sering atau tidaknya responden dalam mengambil keputusan tindakan yang positive.
- d. Kemampuan responden untuk menahan dorongan atau hasrat.

1.8.3. **Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends**

Tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends dapat diukur dengan indikator sebagai berikut:

- a. *Salience*
- b. *Tolerance*
- c. *Escapeism*
- d. *Withdrawal*
- e. *Relapse*
- f. *Conflict*
- g. *Problems*

1.9. **Metode Penelitian**

1.9.1. **Tipe Penelitian**

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif eksplanatori. Kuantitatif

eksplanatori adalah penelitian yang dapat menelaah pengaruh dari variable yang akan diteliti. Variable pada penelitian ini yaitu intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online Mobile Legends.

1.9.2. **Populasi**

Penelitian ini mengambil kriteria populasi sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup virtual
- b. Laki-laki dan perempuan
- c. Umur 11-26 tahun
- d. Aktif dalam memainkan game online Mobile Legends
- e. Memiliki kelompok teman sebaya

1.9.3. **Sampel**

Dalam penelitian ini, teknik sampling non-probability digunakan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sampel purposive, seperti yang dijelaskan oleh Newman (2014). Metode non-probability sampling memungkinkan setiap anggota populasi memiliki peluang yang berbeda untuk diambil sebagai sampel. Tidak semua populasi memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel; oleh karena itu, pengambilan sampel tidak lengkap dilakukan berdasarkan prinsip probabilitas (Bungin, 2013:119)

Penulis mengambil sejumlah 108 responden yang akan dipakai pada penelitian ini. Pengambilan sampel akan dimulai pada tanggal 10 Juli 2024 hingga 01 Agustus 2024.

1.9.4. **Jenis dan Sumber Data**

Data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah data primer, dari data yang digunakan dalam penelitian penulis, akan dikumpulkan dari responden yang memenuhi kriteria pada penelitian ini. selain itu penulis memperoleh informasi masalah dari penelitian ini dari buku, jurnal, artikel, hingga media cetak dan elektronik.

1.9.5. **Alat dan Teknik**

Dalam rangka mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup dengan pertanyaan-pertanyaan yang didasarkan pada faktor-faktor variabel penelitian. Penulis secara khusus telah menyiapkan kuesioner pengumpulan data untuk responden yang memenuhi kriteria dan syarat-syarat tertentu yang akan digunakan pada penelitian penulis.

1.9.6. **Teknik Pengolahan Data**

a. Editing

Proses editing merupakan tahap awal dari prosedur pengolahan data dalam penelitian kuantitatif. Untuk mengurangi potensi kesalahan, jawaban yang telah diisi oleh responden akan diperiksa pada tahap editing. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa data dari survei tidak memiliki kekurangan..

b. Coding

Proses coding merupakan langkah dalam pengolahan data di mana jawaban responden diklasifikasikan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

c. Tabulasi

Tabulasi data adalah langkah dalam pengolahan data di mana kode dikelompokkan menurut kebutuhan analisis penelitian. Data kemudian dikelompokkan menurut kriteria yang akan dihitung melalui analisis kuantitatif menggunakan uji statistik.

1.9.7. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Pengujian validitas penting untuk mengevaluasi kecocokan butir pertanyaan dalam merinci suatu variable. Biasanya, pertanyaan yang digunakan harus sesuai dengan kelompok variabel tertentu. Disarankan untuk melakukan uji validitas pada setiap pertanyaan yang akan dinilai kevaliditasnya. Hasil r hitung dikomparasi dengan r table di mana $df=n-2$ dengan sig 5%. Jika $r \text{ table} < r \text{ hitung}$ maka valid (Sujarweni, 2014:92).

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah tolak ukur dari bentuk keajegan dan daya konsisten dari jawaban responden yang telah diberikan terkait dengan kontruksi pertanyaan dari variabel penelitian yang

disusun dalam bentuk kuisioner. Terhadap setiap pertanyaan, uji reabilitas dapat dilakukan secara bersamaan. Hasilnya dapat dipercaya jika nilai alpha lebih ($>$) dari 0,60 (Sujarweni, 2014)

1.9.8. Analisis Data

Analisis data yang digunakan yaitu uji regresi linear sederhana. Uji regresi linear sederhana ini adalah suatu model yang memiliki satu variabel independent, dan satu variabel dependent. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengukur data dari kedua variabel dengan skala interval yang sama, dimana variabel (Y) disebut dengan criterion, dan variabel (X) predictor (Trijono, 2015:63). Melalui penelitian ini akan dirujuk kedalam hasil penelitian untuk mengetahui intensitas *peer group communication* (X1) dan pengendalian diri (X2) terhadap tingkat kecanduan game online Mobile Legends (Y).