

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lahan Praktik**

SMA Rimba Madya Kota Bogor merupakan salah satu sekolah menengah atas swasta yang berdiri sejak tahun 1980 di Kota Bogor, yaitu di Jl. Rimba Mulya II, Pasir Mulya Kec. Bogor Barat. Sekolah ini menyediakan berbagai fasilitas penunjang pendidikan bagi anak didiknya. Dalam sekolah ini terdapat dua jurusan, yaitu IPA dan IPS. Terdapat guru-guru dengan kualitas terbaik yang kompeten dibidangnya, kegiatan penunjang pembelajaran seperti ekstrakurikuler (ekskul), organisasi siswa, komunitas belajar, tim olahraga, dan perpustakaan sehingga siswa dapat belajar dengan maksimal serta menyenangkan bagi siswa.

#### **B. Hasil Penelitian**

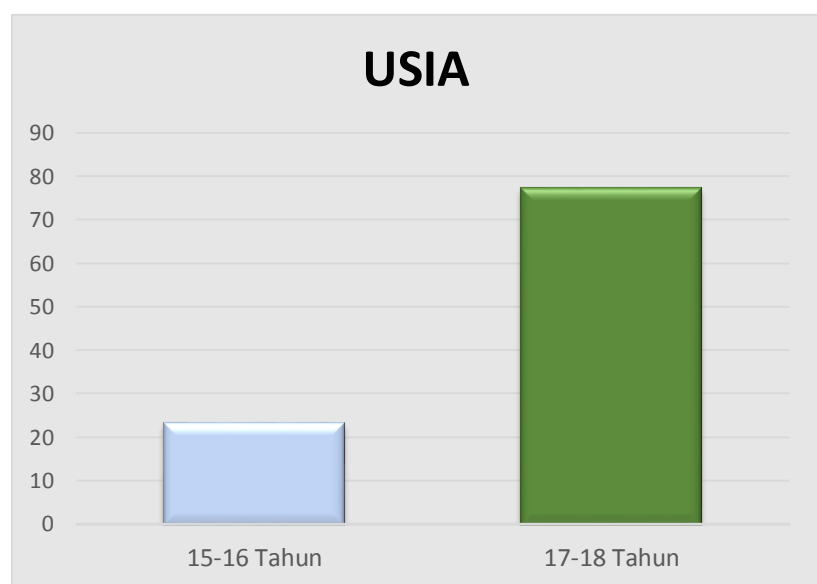
Hasil penelitian ini untuk mengetahui bagaimana gambaran interaksi sosial dan tingkat adiksi pada remaja dengan *game online* dengan rencana awal sampel sebanyak 47 responden dan setelah dilakukan skrining pada penelitian ini jumlah sampel yang didapatkan sebanyak 47 sampel. Peneliti telah membuat tekstular dan diagram mengenai distribusi frekuensi dari kriteria responden berdasarkan usia, jenis kelamin, riwayat bermain *game online*, durasi waktu bermain *game online*, dan tempat bermain *game online*. Adapun tujuan tersebut adalah untuk mengetahui interaksi sosial dan tingkat adiksi pada remaja dengan *game online*. Peneliti melihat data-data yang telah didapatkan berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner dari

seluruh responden. Hasil penelitian ini dilakukan dengan cara analisis univariat yang akan dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Karakteristik Responden

#### a. Usia

**Diagram 5.1**  
**Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia**  
**pada Remaja dengan *Game Online***  
**(n : 47 orang)**

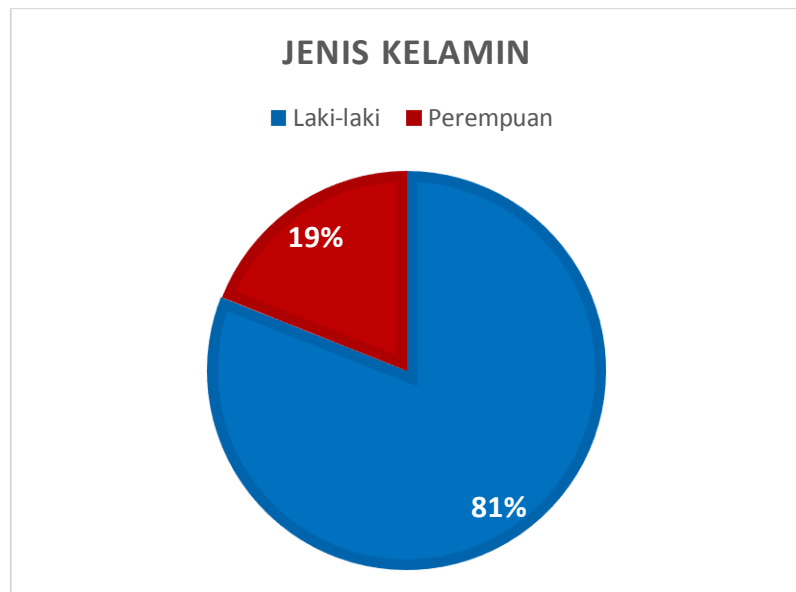


#### **Interpretasi Data**

Berdasarkan diagram 5.1 diatas, menunjukkan bahwa usia remaja yang bermain *game online* didapatkan hasil remaja yang berusia 17-18 tahun sebanyak 36 orang (77%) dan remaja berusia 15-16 tahun sebanyak 11 orang (23%). Dengan rata-rata usia pengguna *game online* tertinggi yaitu usia 17 tahun sebanyak 26 orang dan usia pengguna *game online* terendah yaitu usia 15 tahun sebanyak 4 orang.

## b. Jenis Kelamin

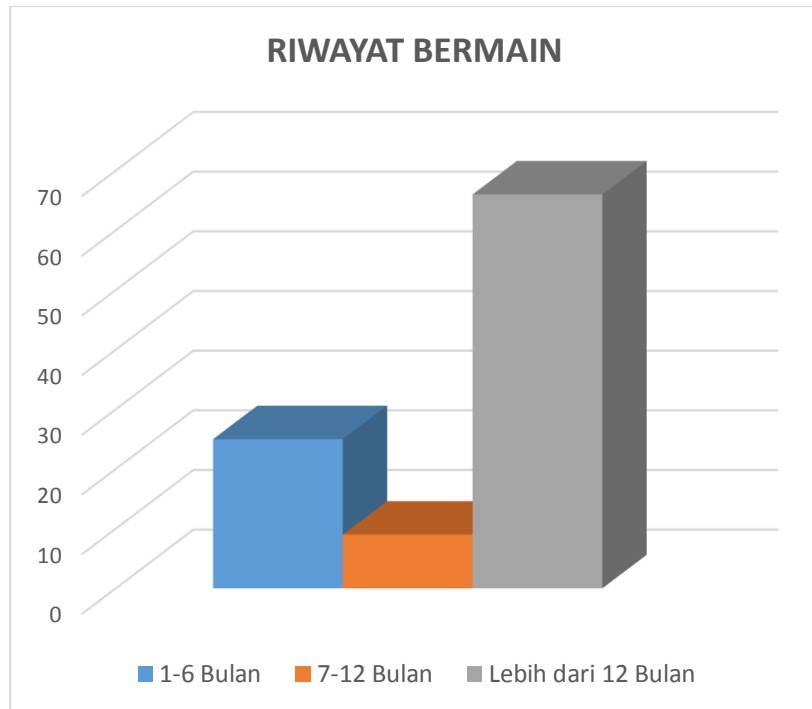
**Diagram 5.2**  
**Distribusi Frekuensi Responden**  
**Berdasarkan Jenis Kelamin pada Remaja dengan**  
***Game Online***  
**(n : 47 orang)**

**Interpretasi Data**

Berdasarkan diagram 5.2 diatas, menunjukkan bahwa jenis kelamin remaja yang bermain *game online* didapatkan hasil remaja laki-laki sebanyak 38 orang (81%) dan remaja perempuan sebanyak 9 orang (19%).

## c. Riwayat Bermain Game Online

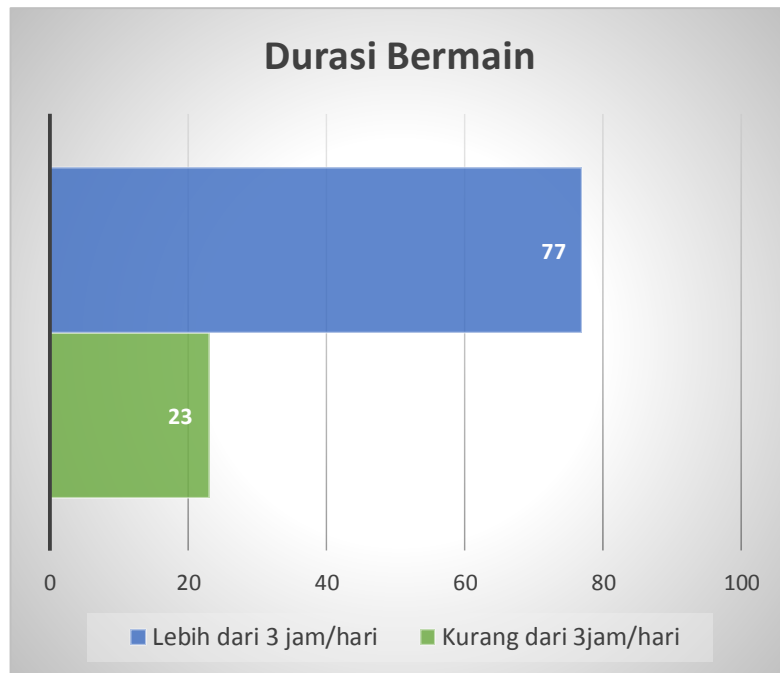
**Diagram 5.3**  
**Distribusi Frekuensi Responden**  
**Berdasarkan Riwayat Bermain *Game Online***  
**pada Remaja dengan *Game Online***  
**(n : 47 orang)**

**Interpretasi Data**

Berdasarkan diagram 5.3 diatas, menunjukkan bahwa riwayat remaja bermain *game online* didapatkan hasil remaja dengan riwayat bermain lebih dari 12 bulan sebanyak 31 orang (66%), remaja dengan riwayat bermain 1-6 bulan sebanyak 12 orang (25%), dan remaja dengan riwayat bermain 7-12 bulan sebanyak 4 orang (9%).

d. Durasi Bermain *Game Online*

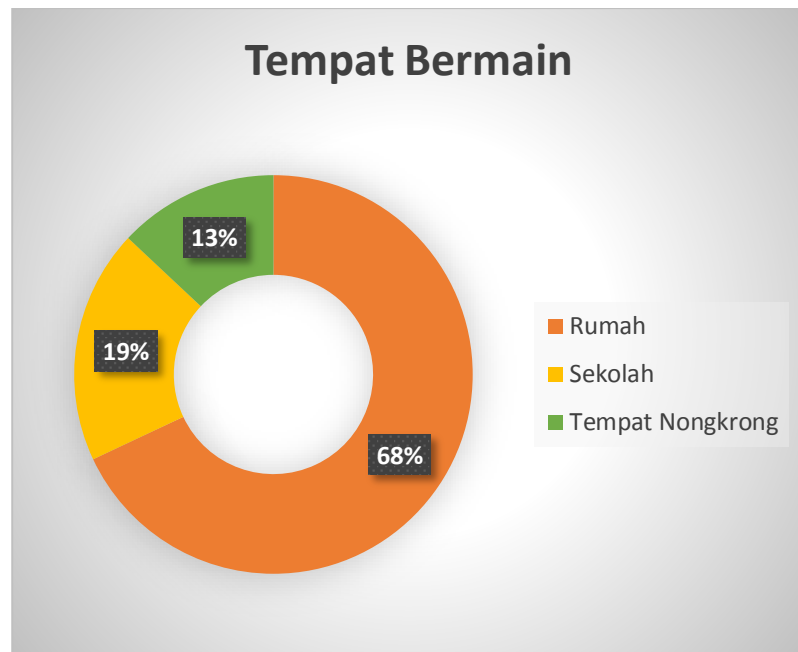
**Diagram 5.4**  
**Distribusi Frekuensi Responden**  
**Berdasarkan Durasi Bermain *Game Online***  
**pada Remaja dengan *Game Online***  
**(n : 47 orang)**

**Interpretasi Data**

Berdasarkan diagram 5.4 diatas, menunjukkan bahwa durasi remaja yang bermain *game online* didapatkan hasil remaja bermain *game online* dengan durasi lebih dari 3 jam/hari sebanyak 36 (77%), dan durasi kurang dari 3 jam/hari sebanyak 11 orang (23%).

e. Tempat Bermain *Game Online*

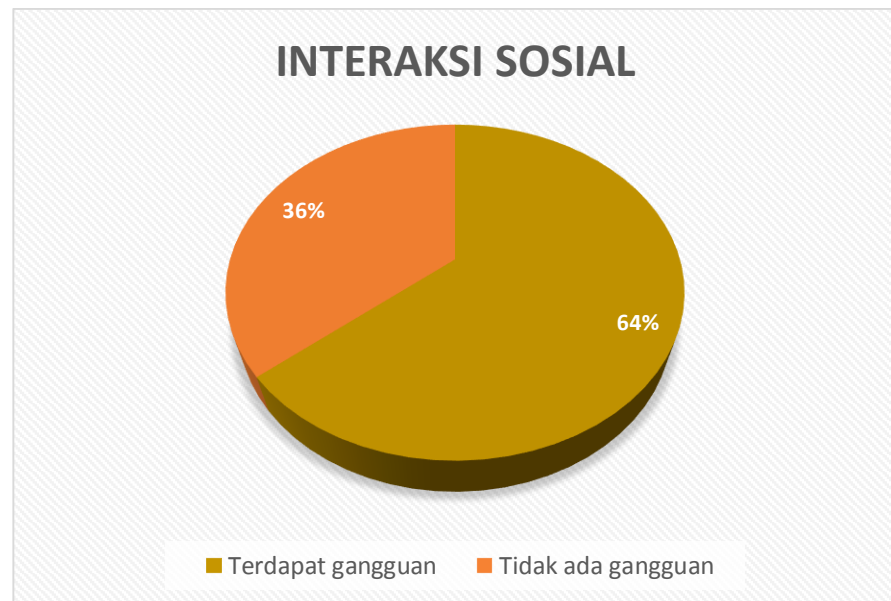
**Diagram 5.5**  
**Distribusi Frekuensi Responden**  
**Berdasarkan Tempat Bermain *Game Online***  
**pada Remaja dengan *Game Online***  
**(n : 47 orang)**

**Interpretasi Data**

Berdasarkan diagram 5.5 diatas, menunjukkan bahwa tempat bermain *game online* didapatkan hasil remaja bermain *game online* dirumah sebanyak 32 orang (68%), remaja bermain di sekolah sebanyak 9 orang (19%), dan remaja bermain di tempat nongkrong sebanyak 6 orang (13%).

## 2. Interaksi Sosial

**Diagram 5.6**  
**Distribusi Proporsi Interaksi Sosial pada Remaja**  
**dengan *Game Online***  
**(n : 47 orang)**

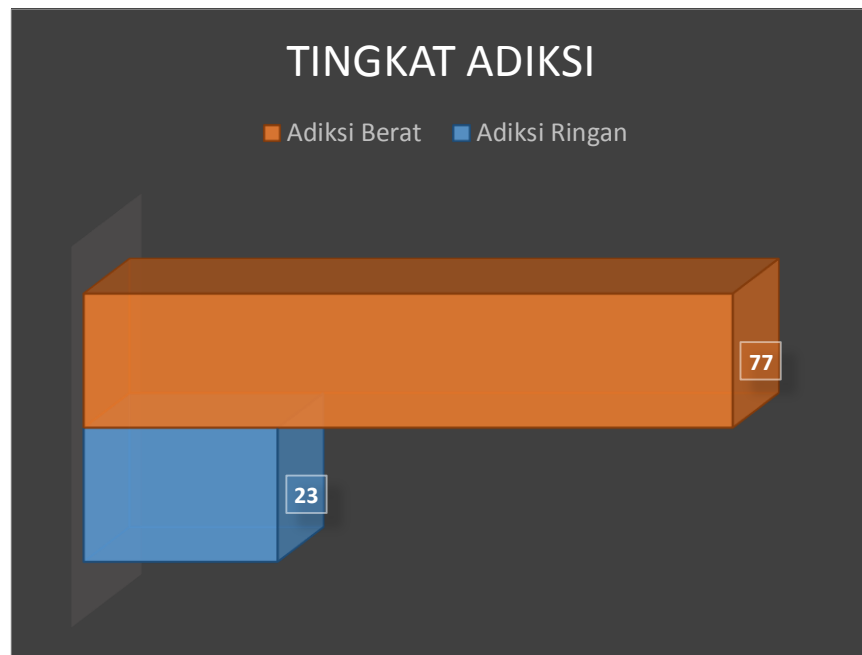


### **Interpretasi Data**

Berdasarkan diagram 5.6 diatas, menunjukkan bahwa interaksi sosial pada remaja didapatkan hasil remaja yang terdapat gangguan interaksi sosial sebanyak 30 orang (64%) dan remaja yang tidak ada gangguan interaksi sosial sebanyak 17 orang (36%).

### 3. Tingkat Adiksi

**Diagram 5.7**  
**Distribusi Proporsi Tingkat Adiksi pada Remaja**  
**dengan *Game Online***  
**(n : 47 orang)**



#### **Interpretasi Data**

Berdasarkan diagram 5.7 diatas, menunjukkan bahwa tingkat adiksi remaja terhadap *game online* didapatkan hasil remaja yang mengalami adiksi berat pada *game online* sebanyak 36 orang (77%) dan remaja dengan adiksi ringan sebanyak 11 orang (23%).



## B. Pembahasan Penelitian

Pada pembahasan ini akan diuraikan tentang adanya kesesuaian atau ketidaksesuaian antara konsep teoritis dengan hasil penelitian pada saat di lapangan mengenai Gambaran Interaksi Sosial dan Tingkat Adiksi Pada Remaja Dengan *Game Online* di SMA Rimba Madya Kota Bogor.

### 1. Karakteristik Remaja

#### a. Usia

Hasil penelitian pada remaja dengan karakteristik usia menunjukkan bahwa usia remaja yang bermain *game online* didapatkan hasil remaja yang berusia 17-18 tahun sebanyak 36 orang (77%) dan remaja berusia 15-16 tahun sebanyak 11 orang (23%). Dengan rata-rata usia pengguna *game online* tertinggi yaitu usia 17 tahun sebanyak 26 orang dan usia pengguna *game online* terendah yaitu usia 15 tahun sebanyak 4 orang.

Hal ini sesuai dengan teori menurut Jordan & Andersen (2016) mengatakan bahwa remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap adiksi *game online* daripada orang dewasa. Dari hasil penelitian Anita (2018) menunjukkan bahwa usia remaja sebanyak (93%) yang menggunakan *game online*.

Untuk upaya penanggulangan agar angka adiksi *game online* yang tinggi pada remaja yaitu dengan adanya program

yang dilakukan oleh pemerintah dengan cara pembatasan usia pada *game online* sehingga membatasi remaja untuk bermain *game online*.

b. Jenis Kelamin

Hasil penelitian pada remaja dengan karakteristik jenis kelamin menunjukkan bahwa jenis kelamin remaja yang bermain *game online* didapatkan hasil remaja laki-laki sebanyak 38 orang (81%) dan remaja perempuan sebanyak 9 orang (19%).

Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh DSM-5 (2013), bahwa remaja laki-laki memiliki faktor resiko terbesar yang mengalami adiksi *game online* karena laki-laki secara genetik akan lebih rentan dibanding perempuan yang dimana terdapat perubahan fungsi otak di *gyfrus frontal superior* pada laki-laki. *Gyfrus frontal* ini adalah area *lobus frontal* yang mengendalikan kesadaran dan *impuls*. Sementara untuk perempuan yang mengalami adiksi *game online* tidak menunjukkan adanya perubahan fungsi otak apapun. Pada penelitian Merita (2018) menunjukkan bahwa sebanyak (100%) laki-laki cenderung suka bermain *game online* karena *game online* memiliki banyak variasi permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda sehingga membuat remaja

merasa tertantang dan menimbulkan rasa ingin bermain *game online* secara terus-menerus.

c. Riwayat Bermain *Game Online*

Hasil penelitian pada remaja dengan karakteristik riwayat bermain *game online* menunjukkan bahwa remaja dengan riwayat bermain *game online* lebih dari 1 tahun sebanyak 31 orang (66%), remaja dengan riwayat bermain *game online* 1-6 bulan sebanyak 12 orang (25%), dan remaja riwayat bermain *game online* 7-12 bulan sebanyak 4 orang (9%).

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan (DSM-V, 2013) bahwa karakteristik utama adiksi *game online* adalah partisipasi menetap dan terus menerus dalam *game* komputer, terutama jenis permainan kelompok, untuk waktu yang sangat lama. Adapun dalam penelitian Purnama Amtas (2018) terdapat (47%) remaja dengan riwayat bermain *game online* selama lebih 1 tahun.

Untuk mengatasi penggunaan yang cara terus menerus bisa dengan dilakukan beberapa hal sebagai berikut yaitu : mengatur waktu aktivitas, melakukan hubungan sosial, mempunyai aktivitas rutin dan mempunyai batasan dalam bermain *game online*.

d. Durasi Bermain *Game Online*

Hasil penelitian pada remaja dengan karakteristik durasi bermain *game online* menunjukkan bahwa remaja dengan durasi bermain *game online* lebih dari 3 jam/hari sebanyak 36 orang (77%), dan remaja dengan durasi bermain *game online* kurang dari 3 jam/hari sebanyak 11 orang (23%).

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rudhiati, Apriany, & Hardianti (2015) yang mengatakan bahwa remaja menghabiskan waktu saat bermain *game online* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu. Selain itu, teori lain dari Piyeke (2014) bermain *game online* lebih dari 3 jam itu tidak normal. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Angga (2018) bahwa sebanyak (45%) bermain dengan durasi 3 jam/hari.

Adapun upaya yang harus dilakukan pada remaja yang bermain *game online* dengan durasi lebih dari 3 jam/hari yaitu dengan mengurangi jumlah waktu bermain dengan cara membatasi penggunaan *game online*.

Untuk bermain dengan durasi kurang dari 3 jam/hari bisa dilakukan dengan upaya mengurangi waktu bermain serta mempunyai aktivitas sehingga membatu dalam mengurangi jumlah durasi bermain.

e. Tempat Bermain *Game Online*

Hasil penelitian pada remaja dengan karakteristik tempat bermain *game online* menunjukkan bahwa remaja bermain *game online* di rumah sebanyak 32 remaja (68%), remaja dengan bermain *game online* di sekolah sebanyak 9 remaja (19%), dan remaja bermain *game online* di tempat nongkrong sebanyak 6 remaja (13%).

Hal ini terdapat pada teori Immanuel (2017) yang mengatakan bahwa rasa bosan yang dialami oleh remaja ketika sedang berada di rumah atau di sekolah karena ketidakmampuan dalam mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting yang menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*. Adapun teori lain menurut Merita Ayu (2018) yang mengatakan bahwa faktor seseorang yang bermain *game online* yaitu faktor internal yang salah satunya yaitu kurang kegiatan sehingga timbul rasa bosan ketika remaja berada dirumah.

Adapun dampak yang akan terjadi ketika remaja bermain *game online* dirumah yaitu salah satunya menarik diri dari lingkungan. Untuk dampak remaja yang bermain ketika di sekolah yaitu mengalami kurang konsentrasi sehingga memicu resiko proses pembelajaran yang kurang efektif. Adapun dampak ketika bermain di tempat nongkrong seperti remaja

menghabiskan waktu bersama teman-temannya sehingga remaja tersebut tidak mampu dalam melakukan aktivitas yang lainnya.

Upaya untuk mengatasi dampak yang terjadi seperti orang tua dapat melakukan pemantauan bermain *game online* pada remaja ketika di rumah, adanya bentuk aktivitas penyelenggaraan aktivitas maupun turnamen olahraga rutin, serta mempunyai batasan waktu ketika bermain bersama teman-teman ketika di tempat tongkrongan.

## 2. Interaksi Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 30 remaja (64%) memiliki gangguan pada interaksi sosial, dan sebanyak 17 menunjukkan hasil yang baik untuk interaksi sosial (36%). Adapun penelitian Adelia Septianti (2017) sebanyak 51% remaja yang mengalami gangguan dalam melakukan interaksi sosial.

Hal ini sesuai dengan teori Dewi (2014) yang mengatakan bahwa hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Adapun menurut Adam (2012) yang mengatakan bahwa Banyak remaja yang menghabiskan waktu

untuk bermain dengan mesin (bukan manusia), anak bisa merasa canggung dan kurang nyaman ketika berinteraksi sosial.

Teori menurut Sambu Sagantoro (2011) mengatakan bahwa kegagalan dan berinteraksi sosial dapat menyebabkan remaja bertingkah laku di luar kewajaran seperti minum-minuman keras atau terjerumus dalam perkara kriminal. Remaja yang diabaikan atau ditolak oleh kelompok sosialnya akan merasa kecewa dan dapat membuat remaja sesekali bertingkah laku di luar kewajaran seorang remaja pada umumnya, baik yang bersifat *withdrawal* maupun agresif.

Untuk upaya dalam peningkatan interaksi sosial pada remaja yang mengalami adiksi *game online* menurut peneliti yaitu dengan memberikan dukungan berupa melakukan interaksi dengan remaja tersebut maupun motivasi dengan cara konsultasi dengan ahli agar remaja mampu dalam berinteraksi diluar serta menunjukkan nilai yang baik, moral, maupun harga diri pada remaja tersebut.

Adapun upaya lain yang dapat dilakukan yaitu mengikuti terapi seperti terapi psikodinamik, terapi bicara, dan terapi kelompok. Selain itu bisa dengan pemberian obat untuk meredakan gejala yang dialami penderita dengan gangguan interaksi sosial.

### 3. Tingkat Adiksi

Hasil penelitian pada remaja menunjukkan bahwa remaja yang mengalami adiksi berat terhadap *game online* sebanyak 36

remaja (77%), dan remaja yang mengalami adiksi ringan terhadap *game online* sebanyak 11 remaja (23%). Pada penelitian ini, kriteria umum yang banyak dimiliki oleh responden yaitu *tolerance*. *Tolerance* adalah banyaknya jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu seperti bermain *game online*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Winsen Sanditaria (2012) bahwa 62% responden pada remaja yang mengalami adiksi bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian Achmad Zaini (2018) yang mengatakan bahwa tingkat adiksi *game online* termasuk hal yang negatif bagi individu itu sendiri yang tidak bisa mempergunakan waktu luangnya dengan baik serta akibat dari tingginya penggunaan individu dalam bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan teori menurut Aqila Smart (2017) yang mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* yaitu salah satunya faktor internal yang terdiri rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau disekolah dan ketidakmampuan untuk mengatur waktu aktivitas lainnya.

Dalam rangka pencegahan adiksi yang semakin luas ini harus ada kegiatan untuk menyediakan dasar informasi tentang adiksi, mendiskusikan tentang tanda-tanda peringatan yang akan terjadi, penilaian sederhana tentang *game online* dan sumber daya baik dari lokal dan berbasis web yang dapat dipertanggungjawabkan. (Winsen Sanditaria, 2012)



Selain dilakukan pencegahan, teori lain mempunyai penanganan dalam mengatasi adiksi terhadap *game online* yaitu menurut Kenneth Paul Rosenberg, (2014) mengatakan bahwa pengobatan farmakologis yang telah diketahui keefektifannya untuk mengurangi adiksi adalah Escitalopram dan Bupropion. Adapun bisa dengan melakukan beberapa psikoterapi pada remaja yang mengalami gangguan adiksi *game online* dengan cara yaitu cara pertama menurut Young (2011) dengan CBT (*Cognitive Behavioral Therapy*) yaitu cara untuk menghentikan perilaku kompulsif dan mengubah persepsi klien sehingga mengatasi emosi yang tidak nyaman seperti kecemasan, stres, dan depresi. Selanjutnya, cara kedua menurut Kenneth Paul Rosenberg (2014) dengan pendekatan REBT (*Rational Emotive Behavior Therapy*) yaitu dengan cara pendekatan untuk memahami input kognitif yang menyebabkan gangguan emosional yang mempengaruhi perilaku. Hipnoterapi juga bisa mengobati dan menyembuhkan perilaku adaptif dengan memberikan sugesti yang diberikan oleh hipnoterapis. (Hipnoterapi, 2015)

Penanganan adiksi berat yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan konsultasi kepada bidang kesehatan, baik dalam bentuk pengobatan maupun program terapi. Sementara, untuk pemain dengan adiksi ringan bisa juga dengan melakukan hal diatas

namun bisa dengan dibantu dukungan aktivitas kegiatan yang dapat mempengaruhi adiksi terhadap *game online*.

Adapun upaya penanganan dari pemerintah mengenai adiksi *game online* yaitu dengan cara pemberian rating pembatasan umur pada game yang ada sehingga memberi batasan usia pada individu yang menggunakan *game online*.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan proses penelitian yang sudah dilalui, peneliti telah berusaha sebaik mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal dan berbagai upaya telah dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini. Namun, masih ada faktor yang sulit untuk dikendalikan sehingga terdapat berbagai hal yang menghambat dalam proses penelitian, diantaranya yaitu pada saat proses pengumpulan data sedang terjadi wabah covid-19 yang menyebabkan peneliti tidak dapat mengumpulkan data secara langsung dikarenakan tempat penelitian diliburkan. Peneliti melakukan pengumpulan data dan kuesioner dengan cara melalui *via online* berupa pengisian *google form*. Adapun pada saat pengumpulan data waktu yang dibutuhkan lumayan cukup lama dan sulit untuk menemukan sampel yang sesuai dengan kriteria. Namun, peneliti bisa mencapai sampel sesuai dengan yang dibutuhkan.