

Studi Deskriptif Kuantitatif: *Excessive Gaming* pada pemain *Mobile Online Game 'Granblue Fantasy'* di Indonesia.



Tubagus Raka

1125121072

B 2012

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2019

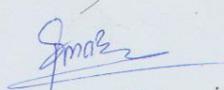
**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
SIDANG SKRIPSI**

STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF: *EXCESSIVE GAMING* PADA PEMAIN
'*GRANBLUE FANTASY*' DI INDONESIA

Nama Mahasiswa : Tubagus Raka
NIM : 1125121072
Program Studi : Psikologi

Tanggal Ujian : 16 Agustus 2019

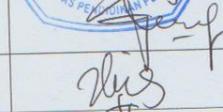
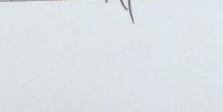
Pembimbing I


Irma Rosalinda, M.Psi
NIP.197101282005012001

Pembimbing II


Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd
NIP. 197909252002122001

Panitia Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Penanggungjawab)		26/08/2019
Dr. Gungum Gumelar, M.Si (Wakil Penanggungjawab)		26/08/2019
Dr. Herwanto, M.Si (Ketua Penguji)		26/08/2019
Dr. Gungum Gumelar, M.Si (Anggota)		26/08/2019
Ernita Zakiah, M.Psi. (Anggota)		26/08/2019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Tubagus Raka

Nomor Registrasi : 1125121072

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "**STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF: EXCESSIVE GAMING PADA PEMAIN MOBILE ONLINE GAME 'GRANBLUE FANTASY' DI INDONESIA**" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Agustus 2019.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang penuh dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 2019

Yang Membuat Pernyataan



LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“My momma said life is like a box of chocolate. You never know what you’ll get.”

– Forrest Gump

“To keep your humility, always look down. To keep your dreams, always look up. To keep your heart, look to your sides and embrace those who are always standing there for you.”

“Grant me the serenity to accept the things I cannot change, the courage to change the things I can, and the wisdom to know the difference.”

-Reinhold Niebuhr

Dipersembahkan untuk kedua orangtua dan semua orang yang tak menyerah untuk memperjuangkan dan berjuang bersama saya hingga bisa melewati tantangan yang dirasa tak mungkin dielewati sekalipun.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Program Studi Psikologi, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tubagus Raka
NPM : 1125121072
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Pendidikan Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF: EXCESSIVE GAMING PADA PEMAIN MOBILE ONLINE GAME ‘GRANBLUE FANTASY’ DI INDONESIA.”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

Pada tanggal :

Yang menyatakan

(Tubagus Raka)

Tubagus Raka, Studi Deskriptif Kuantitatif: Excessive Gaming pada pemain Mobile Online Game ‘Granblue Fantasy’ di Indonesia, skripsi, Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2019

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tau dan mendeskripsikan gambaran perilaku *gaming* yang bermasalah pada komunitas *online mobile game* ‘*Granblue Fantasy*’. Dari berbagai istilah *gaming* yang bermasalah, diantaranya *excessive gaming*, *problematic gaming*, dan *Internet Gaming Disorder*, ‘*excessive gaming*’ dipilih sebagai istilah yang tepat untuk menentukan arah dari penelitian ini.

Pendekatan kuantitatif dan penjabaran deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari 262 orang anggota grup ‘*Granblue Fantasy International*’ dengan teknik *sampling incidental*. Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS) oleh Meerkerk (2009) yang kemudian diterjemahkan dan diadaptasi untuk responden *Granblue Fantasy*.

Data yang ditemukan bahwa terdapat 29,6% dari total sampel yang mendapatkan skor *excessive gaming* ‘tinggi’. Penyebaran kategori skor ‘tinggi’ dan ‘rendah’ pada responden laki-laki dan perempuan tidak berbeda secara signifikan. Kelompok responden dengan pendidikan ‘SMA’ dan ‘SMK’ memiliki sebaran kategori skor ‘tinggi’ lebih banyak dari kelompok pendidikan lain. Pada kelompok responden yang bermain lebih dari 4 jam sehari, 50% diantara mereka adalah yang mendapatkan skor *excessive gaming* ‘tinggi’.

Kata Kunci : *Gaming, Excessive Gaming, Online Mobile Game, Granblue Fantasy*.

Tubagus Raka, Quantitative Descriptive Study: Excessive Gaming on Indonesian Player of Mobile Online Game ‘Granblue Fantasy’, Research Paper, Jakarta: Psychology Department, Faculty of Education, Universitas Negeri Jakarta, 2019

ABSTRACT

The study investigated and described the pathologic gaming behavior on online mobile game ‘Granblue Fantasy’ community. From several terms of pathologic gaming behavior circulating among the current scientific community, named excessive gaming, problematic gaming, and Internet Gaming Disorder, ‘excessive gaming’ was chosen as the right term to be used as the foundation of this research.

Quantitative approach and descriptive explanation were used on this study. A sample of 262 people from the member of ‘Granblue Fantasy International’ facebook group has been chosen by incidental sampling technique. The instrument used for data collection was the *Compulsive Internet Use Scale (CIUS)* by Meerkerk (2009) which was translated and adapted for Indonesian respondent of *Granblue Fantasy*.

The data finding revealed 29,6% from the total sample scored ‘high’ on *excessive gaming* scale. There is no significant difference of score category distribution on male and female respondent. High school and vocational school graduate respondent scored higher than other groups, such as the undergraduates. 50% of the respondent group that plays more than 4 hours a day scored ‘high’ on the excessive gaming scale.

Keywords: Gaming, Excessive Gaming, Online Mobile Game, Granblue Fantasy.

Kata Pengantar

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Kuasa-Nya kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana psikologi. Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Dr. Gantina Komalasari, M. Psi selaku dekan dan Bapak Dr. Gumgum Gumelar F.R., M.Si selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Mira Ariyani, Ph. D selaku Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang bermanfaat bagi penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Irma Rosalinda, M.Pd selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing pertama dalam penyelesaian skripsi ini, yang senantiasa membimbing, mengarahkan dan memberikan petunjuk dalam ketidaktahuan peneliti dan telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran selama proses penyusunan skripsi tanpa lelah dan menyerah.
4. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama perkuliahan peneliti.
5. Seluruh staf administrasi dan karyawan Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi selama perkuliahan
6. Kedua orangtua tercinta Ray Bachtiar dan Ati Bachtiar yang telah memberikan dukungan baik secara finansial, mental, maupun spiritual. Terimakasih telah menjaga diri ini yang mungkin belum bisa memberikan sesuatu yang berharga dan dengan terus belajar untuk menjadi anak yang berbakti untuk orang tua dan negara.
7. Devie Yundianto yang telah memberikan dorongan dan bantuan di menit-menit terakhir sehingga peneliti bisa termotivasi untuk akhirnya memberanikan diri menyelesaikan skripsi ini.

8. Sahabat-sahabat yang senantiasa ada dan percaya, bahkan ketika ada dalam titik terendah dan tertinggi sekalipun.
9. Rekan-rekan pemain Granblue Fantasy dan mobile game lainnya yang senantiasa berbagi kegembiraan, cerita, dan mimpi.
10. Rekan-rekan peneliti selama perkuliahan, keluarga besar Reguler B yang telah memberikan dukungan kepada peneliti,
11. Semua pihak yang tanpa disadari telah berjasa dan berkontribusi selama perkuliahan dan penelitian ini.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi peneliti maupun bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang psikologi dan bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, 2019

Peneliti

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
Kata Pengantar vii
Daftar Isi ix
BAB I PENDAHULUAN..... 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 7
1.3. Pembatasan Masalah 7
1.4. Rumusan masalah..... 7
1.5. Tujuan Penelitian..... 7
1.6. Manfaat Penelitian..... 7
BAB II STUDI PUSTAKA 9
2.1 <i>Online Game</i> 9
2.1.1 Definisi <i>Online Game</i> 9
2.1.2 Jenis <i>Online Game</i> 10
2.1.3 <i>Genre Online Game</i> 10
2.1.4 <i>Online Mobile Games</i> 12
2.1.5 <i>Granblue Fantasy (GBF)</i> 12
2.1.6 Komunitas <i>Granblue Fantasy</i> di Indonesia..... 15
2.2 <i>Excessing Gaming</i> 16
2.2.1 Definisi <i>Excessive Gaming</i> 16
2.2.2 Indikator Internet Gaming Disorder 19
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi <i>Excessive Gaming</i> 20
2.2.4 Pengaruh <i>Excessive Gaming</i> 22
2.3 Definisi <i>Smartphone</i> 23
2.4 Kerangka Konseptual/Kerangka Pemikiran 24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 26
3.1. Tipe Penelitian..... 26
3.2. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian..... 27

3.2.1.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	27
3.2.2.	Definisi Konseptual <i>Excessive Gaming</i>	27
3.2.3.	Definisi Operasional <i>Excessive Gaming</i>	27
3.3	Populasi dan Sampel	28
3.3.1.	Populasi.....	28
3.3.2.	Sampel.....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data	28
3.5.	Uji Coba Instrumen	32
BAB IV PEMBAHASAN	26
4.1.	Gambaran Responden	34
4.1.1.	Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	34
4.1.2.	Gambaran Berdasarkan Jenis Kelamin	35
4.1.3	Gambaran berdasarkan alasan mulai bermain GBF	36
4.1.4	Gambaran berdasarkan pendidikan terakhir	38
4.1.5	Gambaran berdasarkan waktu mulai bermain GBF.....	39
4.1.6	Gambaran berdasarkan rata-rata waktu bermain per hari	41
4.2.	Prosedur Penelitian	42
4.2.1.	Persiapan Penelitian	42
4.2.2.	Pelaksanaan Penelitian	44
4.3.	Hasil Analisis Data Penelitian.....	44
4.3.1.	Kategorisasi Skor <i>Excessive Gaming</i>	44
4.3.2	Deskriptif Data Penelitian <i>Excessive Gaming</i> berdasarkan Jenis Kelamin.....	48
4.3.3	Deskriptif Data Penelitian <i>Excessive Gaming</i> berdasarkan Pendidikan Terakhir	50
4.3.4	Deskriptif Data Penelitian <i>Excessive Gaming</i> waktu bermain per hari	52
4.4.	Pembahasan	54
4.5.	Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN	58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Implikasi.....	58
5.3	Saran.....	59
5.3.1	Pemerintah	59
5.3.2	Masyarakat	59
5.3.3	Peneliti Selanjutnya	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	65
RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Memasuki era informasi dan globalisasi dimana seluruh dunia dapat terhubung dengan cepat dan mudah melalui internet, muncul berbagai inovasi yang seringkali tak diduga oleh sebagian besar masyarakat dunia; tak terkecuali di bidang hiburan dan permainan digital, atau yang biasa disebut *Video Game*.

Video Game adalah salah satu media hiburan dengan tingkat inovasi dan perkembangan yang tercepat. Komersialisasi penuh atas media hiburan ini membuat perkembangan industri dan teknologi *Video Game* berkembang dengan sangat pesat, paralel dengan teknologi *Visual Effects*, *3D rendering*, dan berbagai *hardware* yang semakin murah dan mudah dijangkau oleh khalayak umum sekalipun. Dengan terobosan inovasi visual dan moda permainan yang sangat cepat dan fleksibel, membuat media hiburan ini begitu digemari oleh begitu banyak orang. Tercatat pada sebuah survey yang dilakukan pada orang dewasa di Amerika Serikat pada tahun 2001 Barke', Nyenhuis, Voigts, Gehrke, Kroner-Herwig (2013), hampir dari setengah (49%) partisipan adalah pemain *game*. Mengikuti perkembangan teknologi yang membuat semakin murah dan terjangkau media hiburan ini, dapat diprediksi bahwa *game* dapat menyentuh kalangan masyarakat yang jauh lebih luas dalam beberapa dekade atau bahkan beberapa tahun ke depan. Bisa dibayangkan, *video game* akan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari masyarakat dunia di masa depan, terintegrasi dengan segala celah di setiap tatanan sosiokultural masyarakat, lengkap dengan berbagai efek positif dan negatifnya.

Meskipun terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa bermain *game* dapat meningkatkan perkembangan positif di berbagai area perkembangan psikologis, seperti kognisi (Colzato, Van Leeuwen, Van Den Wildenberg, & Hommel, 2010), *mood* positif (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009), *physical*

well-being (Agmon, Perry, Phelan, Demiris, & Nguyen, 2011), dan perilaku prososial (Gentile dkk., 2009), terdapat pula beberapa kekhawatiran tentang paparan *game* terutama pada remaja dan dewasa muda. Fenomena ini, sayangnya, masih menjadi bahan perdebatan para ahli, karena minimnya konsensus terhadap definisi dan istilah yang bisa digunakan secara global, sehingga banyak peneliti menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk menjabarkan fenomena ini, di antara lain ‘*Excessive Gaming*’, ‘*Problematic Gaming*’, atau ‘*Internet Gaming Disorder*’. Sebab belum adanya definisi spesifik yang ditentukan, dan menurut hasil penelusuran melalui berbagai penelitian dan jurnal yang ada, peneliti menyimpulkan bahwa ketiga istilah tersebut merujuk kepada satu fenomena yang serupa, meskipun ada sedikit perbedaan fokus di setiap penelitian yang disebabkan oleh interpretasi atau pengajuan kontribusi peneliti tersebut dalam kasus yang masih belum jelas ini.

Bermain *game online* secara berlebihan dapat diasosiasikan sebagai bentuk kecanduan behavioral, terutama pada pemain yang rentan terkena gangguan mental. Menurut DSM-V, *Internet Gaming Disorder* (IGD) terdaftar pada seksi 3 sebagai kondisi yang memerlukan riset lebih lanjut dan merujuk pada “Penggunaan internet untuk bermain *game* secara intens dan terus-menerus (8-10 jam waktu bermain per hari, dan setidaknya 30 jam per minggu), seringkali dengan orang lain, hingga terjadi *distress* atau *impairment* klinis yang signifikan” dalam periode lebih dari 12 bulan (APA, 2013, p. 795). *Internet Gaming Disorder* telah dijabarkan oleh para peneliti sebagai kecanduan karena memiliki ciri yang mirip dengan kecanduan secara umum, terutama *pathological gambling* (kecanduan judi), seperti ketagihan, modifikasi mood, toleransi, penarikan diri, konflik interpersonal dan intrapsikis, dan relapse (Griffiths, 2005; Poli, 2017). Juga telah diasosiasikan dengan *loneliness*, rendahnya *self-worth*, *social skills* dan *social acceptance* yang rendah, *wellbeing* yang memprihatinkan, *coping* disfungsional, dan psikopatologi (Kuss dkk., 2017; Kuss & Griffiths, 2012; Liu & Peng, 2009; Rehbein, Kühn, Rumpf, & Petry, 2016). Meskipun tidak semua pemain yang bermain secara ekstensif dapat diklasifikasikan sebagai kecanduan, sehingga perlu adanya faktor kontekstual. Contohnya adalah altet *e-sports* (pemain *videogame* professional) yang terlibat dalam kompetisi terorganisir untuk

bertanding dan menghabiskan waktu yang signifikan untuk mengasah kemampuan mereka.

Remaja dan dewasa muda telah teridentifikasi sebagai kelompok umur yang lebih rentan untuk terkena dampak Internet Gaming Disorder (IGD) (APA, 2013). Terlebih lagi, *game* dengan bentuk *social games* seperti *online games* yang, lebih berpotensi untuk mengakibatkan IGD karena memberikan kenikmatan dan kesenangan yang tinggi melalui imersifitas aktifitas *game* tersebut (Hu, Stavropoulos, Anderson, Scerri, & Collard, 2019). Konsensus umum yang ada di kalangan peneliti adalah *genre online game* yang memiliki resiko tertinggi untuk mengembangkan *Excessive Gaming* adalah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Gaming*), karena *progression and reward* yang berjenjang, kebebasan untuk mengkostumisasi karakter pribadi, dan penekanannya yang tinggi terhadap interaksi antar pemain (Kuss, Louws, & Wiers, 2012; Stavropoulos, Kuss, Griffiths, & Motti-Stefanidi, 2016; Yee, 2006a). Namun dewasa ini banyak sekali bermunculan *game* dengan *genre* lain yang mengadopsi fitur yang serupa, yaitu sama-sama menekankan pada pentingnya bersosialisasi dalam konteks online; *Mobile Online Role Playing Game* seperti *Granblue Fantasy* adalah salah satu contohnya.

Memasuki abad ke 21, hadirnya internet membuka jendela baru yang begitu besar untuk para pengembang *video game*. Para pemain *game* tak perlu lagi harus ada di tempat yang sama secara fisik untuk bisa memainkan *game* bersama-sama. Dengan internet, siapapun bisa bermain bersama seakan tanpa terpisahkan jarak. Bahkan, memungkinkan untuk bermain dengan puluhan sampai ribuan orang dalam satu waktu sekaligus, mode permainan yang biasa disebut dengan “*Online games*”.

Online game merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Awalnya, yang disebut “*Online games*” hanya terbatas pada *game PC* (*Personal Computer*) atau *Console* yang terhubung pada internet melalui kabel saja, namun kehadiran teknologi nirkabel dan telepon pintar merombak semua paradigma industri *game* yang ada sebelumnya. *Game PC* dan *console* tak lagi menjadi ‘raja’ di industri *game* saat ini, dimana tahtanya telah digantikan oleh

genre terbaru, yaitu *mobile games*; *game* yang (secara konvensional) hanya bisa dimainkan di gawai atau telepon pintar saja. Dari total nilai industri *game* sebesar \$137.9 milyar pada tahun 2018, 51% persen diantaranya adalah pemasukan dari *mobile game* sebesar \$70.3 milyar, disusul oleh 25% dari *console* sebesar \$34.6 milyar, dan 24% dari *PC* sebesar \$32.9 milyar (Wijman, 2018).

Meskipun secara definisi, *mobile game* adalah semua *video game* yang dimainkan di gawai atau telepon pintar, beberapa tahun belakangan ini muncul trend baru dalam dunia industri *mobile game*; terjadinya kemunculan monumental ‘*game as service*’. *Games as a service* mengacu pada sekelompok kelas *online game* yang menyediakan konten *in-game* yang bisa terus dibeli secara kontinu (Lehdonvirta, 2009). Salah satu contoh yang paling menonjol adalah *free-to-play game apps* pada gawai dan telepon pintar yang dikeluarkan oleh produsen *game* berbasis Jepang yang biasanya bergenre RPG (Role Playing Game) dengan sistem *gacha* sebagai fitur utama *game progression*-nya. Kesuksesan *game* dengan sistem dan genre seperti ini akhirnya diadopsi oleh berbagai produsen *game* di berbagai belahan dunia lainnya. Diantara banyak *mobile game* Jepang yang berlalu lalang di berbagai platform, salah satu yang menarik adalah ‘*Granblue Fantasy*’.

‘*Granblue Fantasy*’ adalah *game* RPG Mobile buatan Cygames yang berdomisili di Jepang namun bisa di akses secara internasional. Terhitung per tanggal 27 Juli 2019, ‘*Granblue Fantasy*’ memiliki total *user* sebanyak 24 juta akun terdaftar dengan ratusan ribu pemain aktif setiap harinya, dan hampir selalu menempati posisi top 5 grossing Google Play dengan pendapatan kasar sebesar 54.8 milyar yen atau setara 496 juta dollar pada tahun 2017 dan 2018. Di Indonesia sendiri *game* tersebut tidak dapat diakses secara konvensional melalui Google Play selayaknya *game* lainnya, namun antusiasme yang tinggi dari kalangan pecinta *game* Jepang di Indonesia membuat mereka rela menggunakan aplikasi *3rd party* seperti Qooapp dan semacamnya.

Dengan data yang didapatkan dari grup *facebook* komunitas ‘*Granblue Fantasy Internasional*’ yang menampung fans dan pemain ‘*Granblue Fantasy*’ di luar Jepang, dari 32.266 total member di sana, setidaknya dari 52% anggotanya adalah Warga Negara Indonesia dengan 51% di antaranya berumur 16-24 tahun.

Akses pada *game* ini kian dipermudah dengan tersedianya telepon pintar dengan harga yang sangat terjangkau, bahkan untuk digunakan oleh remaja dan dewasa muda sekalipun.

Meskipun banyak fitur dari *Granblue Fantasy* yang bisa ditempuh tanpa interaksi dengan pemain lain, setelah mencapai *level* sekian, para pemain diharuskan untuk bekerja sama dengan pemain lain untuk bisa mengalahkan konten-konten yang memungkinkan para pemain untuk bisa melanjutkan perjalanan mereka di *game* tersebut. Salah satu konten tersebut adalah *raid*, dimana salah satu pemain akan membuka ruangan khusus yang bisa dimasuki oleh pemain lain untuk mengalahkan satu atau lebih monster yang kuat untuk mendapatkan sebuah '*item*', atau barang virtual yang bisa digunakan oleh para pemain. Konten tersebut pada esensinya adalah tugas yang tak akan pernah 'selesai'. Selama para pemain membutuhkan '*item*' tersebut, maka para pemain akan terus melakukan *raid* berulang-ulang. Tidak jarang seorang pemain harus melakukannya selama ratusan bahkan ribuan kali suatu *raid* tertentu hanya untuk menyelesaikan satu tujuan. Sedangkan *online game as a service* di desain untuk menjadi *game* yang tak akan pernah selesai. Pengembang *game* akan terus mengeluarkan konten baru agar para pemain bisa terus bereksplorasi, mencari dan membuat *item* baru dan menyelesaikan *raid* baru. Untuk menyelesaikan seluruh konten yang tersedia di *online game as a service* seperti ini membutuhkan waktu yang jauh lebih panjang dibandingkan dengan *videogame* konvensional yang bersifat *as a product*.

Terlebih lagi, trend pasar *online game* di Indonesia saat ini sangat condong kepada *mobile game*. Relatif mahalnya harga komputer personal (PC) atau *console* yang cukup kuat memainkan *game* yang baru-baru diproduksi, dan sangat terjangkaunya harga telepon pintar membuat masyarakat Indonesia jauh lebih menggemari *mobile game* ketimbang *game console* maupun PC. Melalui keterangan dari Nimo TV tertanggal 19 januari 2019, total pemain salah satu *mobile game* yang paling laris di Indonesia, *Mobile Legends*, mencapai 49,98 juta pengguna aktif. Meskipun *game* tersebut masih berada dalam kategori *social game*, namun terdapat perbedaan esensi fitur utama dengan *Mobile Online Role Playing Game* seperti *Granblue Fantasy*. Dimana pada *Granblue Fantasy*,

sebagian besar ‘karakter’ yang bisa dimainkan dan digunakan oleh para pemain harus didapatkan melalui sistem ‘*gacha*’.

‘*Gacha*’ adalah sistem dimana pemain menggunakan mata uang virtual untuk mendapatkan sebuah *item* atau karakter secara acak. Sistem *gacha* esensinya membuat tingkat penyelesaian konten permainan menjadi lebih panjang karena pemain dipaksa untuk mencari mata uang virtual dengan mengulang konten yang lebih mudah berulang kali terlebih dahulu. Kecuali apabila pemain memutuskan untuk menggunakan mata uang asli seperti US Dollar atau ID Rupiah yang ditukarkan menjadi mata uang virtual; sistem yang, pada beberapa kejadian, justru menjadi sumber masalah pemain yang impulsif.

Salah satu kasus yang paling terkenal di dunia *Online Mobile Game* adalah kasus ‘*Monkeygate*’, dimana seorang pemain bernama samaran ‘*Taste*’ memutuskan untuk mendapatkan karakter *limited-edition* bernama ‘*Andira*’ yang hanya bisa didapatkan dalam jendela waktu selama 4 hari di setiap akhir bulan sepanjang tahun 2016 saja. *Taste* menyiarkan prosesnya mendapatkan karakter tersebut di internet dan ditonton oleh ribuan orang. *Taste* menghabiskan uang sekitar 6.065 US dollar dalam kurun waktu kurang dari 2 jam. Kejadian ini menggemparkan industri *mobile game* sehingga memaksa developer *Granblue Fantasy* untuk mengubah sistemnya, dimana sekarang pemain bisa mendapatkan salah satu karakter yang ia inginkan setelah mencoba 300x dalam *gacha*. Bila dihitung, seorang pemain akan tetap harus mengeluarkan sebesar 800 US dollar bila mereka benar-benar tidak beruntung untuk mendapatkan karakter yang mereka mau.

Bagi para *excessive gamer*, sistem ini bisa menjadi sangat beresiko. Terutama karena *excessive gamer* menunjukkan kecenderungan *loss of control* dalam permainan mereka (Barke’ dkk 2013). *Loss of control* bisa menjadi pemicu impulsifitas pemain untuk membelanjakan uang mereka untuk mendapatkan suatu item atau karakter tanpa pertimbangan yang matang, paralel dengan berbagai kekhawatiran yang mengikuti *excessive gamer*. Untuk itu, diperlukan pemahaman yang lebih dalam mengenai *excessive gaming* secara umum, terutama pada demografi pemain *online mobile game* di Indonesia. Mengingat tingkat kesadaran masyarakat dan penelitian terkait hal tersebut masih cukup rendah di Indonesia,

penelitian ini diasumsikan dapat memberikan manfaat untuk memberikan gambaran deskriptif tentang *excessive gaming* pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis maka dapat diambil sebuah permasalahan yaitu “Bagaimanakah gambaran *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia?”

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terdapat satu masalah yang ingin diteliti. Penelitian ini akan difokuskan kepada masalah *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

1.4. Rumusan masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah gambaran *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seperti apa gambaran *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait baik secara teoritis maupun praktis. Berikut ini manfaat penelitian yang dilakukan, yaitu:

1.6.1. Manfaat teoritis

1.6.1.1. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan bagi para pembaca untuk mendapatkan gambaran *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

1.6.1.2. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dan tambahan data penelitian untuk mengetahui efek *Excessive Gaming* pada pemain *game* di Indonesia.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Objek penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan tambahan pengetahuan tentang gambaran kesehatan mental pemain *online mobile game* di Indonesia.

1.6.2.2. Instansi Pendidikan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pemerintah, peneliti, dan pihak yang berwenang untuk memberikan kebijakan, penyeluhan, dan bimbingan pada masyarakat untuk mengantisipasi *mobile online game* yang beredar di masyarakat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Online Game*

2.1.1 *Definisi Online Game*

Sejak kemunculannya secara global pada tahun 1990-an, *online game* semakin merambah luas dan mudah dijangkau. Dewasa ini, *online game* adalah salah satu kegiatan rekreasi yang paling banyak dinikmati oleh siapapun, melintasi usia, budaya, dan gender. *Video Game* sendiri bisa dimainkan di berbagai media, seperti *personal computer (PC)*, *video game console*, *handheld console*, atau *smartphone*. Semuanya media tersebut dapat dimainkan dengan ataupun tanpa internet.

Video games bisa dibagi menjadi dua grup utama, yaitu *online* dan *offline games* (Orsolya Király, 2014). *Offline games* adalah *games* yang biasanya dimainkan sendiri (terkadang ada pilihan untuk bisa bermain bersama pemain lain), memiliki titik awal dan akhir yang jelas, dan tugas-tugas yang ada di dalam *game* biasanya dapat diselesaikan tanpa bantuan orang lain. Sedangkan *online games* adalah *game* yang biasanya dimainkan dengan pemain lain, dimana para pemain berkomunikasi secara *real-time*, untuk mengeksplorasi, menyelesaikan tugas, atau berkompetisi dengan satu sama lain di satu dunia virtual yang sama. Secara desain, *online game* termasuk sebagai *game as a service*, bukan *as a product*, sehingga yang ditawarkan kepada pemain adalah layanan tanpa akhir dimana pemain bisa terus menikmati konten yang ada, dan terus diperbaharui oleh para *developer*. Hal ini membuat *online game* sejatinya adalah permainan yang tidak akan pernah selesai.

Singkatnya, *online game* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings, 2007).

2.1.2 Jenis *Online Game*

Video game, baik yang *online* maupun *offline*, biasanya memiliki genre yang serupa. Yang membedakan mereka adalah kecenderungan desain *game* yang lebih memfasilitasi salah satu mode permainan tersebut. Namun khusus pada *online game* sendiri, ada beberapa perbedaan yang mencolok apabila dilihat dari jumlah pemain yang memungkinkan untuk bisa ikut bermain dalam satu waktu. *Online game* yang ada biasanya dikategorikan menjadi *Massively Multi-player Online Games* (MMO), *Multi-player Online Games* (MOG) atau, *Online Game* (OG).

Istilah *massively* yang disebutkan sebelumnya mengindikasikan bahwa ratusan bahkan ribuan pemain bisa hadir dalam dunia *virtual game* yang sama kapanpun. *Multiplayer* merujuk kepada keadaan dimana para pemain berinteraksi dan bermain bersama di dalam dunia *online* yang sama, bukan dunia yang mirip namun terpisah. *Online* berarti *game* tersebut hanya bisa dimainkan dengan koneksi internet saja (Barnett & Coulson, 2010). *Multi-player online games* (MOG) sendiri pada dasarnya memiliki ciri yang serupa, hanya saja pemain yang memungkinkan untuk bermain bersama di satu waktu terbatas pada beberapa orang saja (contohnya 4-16 pemain). Sedangkan *online game* (OG) hanya merujuk pada *game* yang dimainkan di lingkungan internet saja, dan mode *multiplayer* tidaklah diperlukan.

2.1.3 Genre *Online Game*

Menurut Adams (2014) *Online Game* secara garis besar dapat dibagi menjadi beberapa genre. *Genre game* tersebut antara lain:

a. *Action* atau *Arcade game*

Merupakan jenis *game online* yang mengandalkan kemampuan fisik dari pemainnya. Kunci utama dari permainannya adalah waktu reaksi dan koordinasi tangan-mata ketika berada dalam tekanan. *Arcade game* sendiri lebih dikenal sebagai mesin permainan yang (biasanya) khusus didedikasikan untuk satu *game* (atau lebih) dan bisa digunakan untuk umum. *Arcade game* biasanya menggunakan keterlibatan fisik yang tinggi.

b. Strategy Game

Berakar dari *table-top game*, permainan strategi lebih difokuskan kepada permainan yang terikat dengan sederet peraturan yang kompleks dan ketat. Sejatinya, menuntut pemain untuk berpikir, berencana, dan menyusun strategi dalam setiap langkah mereka untuk bisa mencapai kemenangan.

c. Role Playing Game (RPG)

Memiliki akar yang sama dengan *strategy game*, yaitu dari *table-top game*. Game ini memiliki fitur yang sangat menonjol, yaitu memungkinkan pemain untuk bebas membuat dan mengkostumisasi karakter mereka untuk menjadi ‘wakil’ mereka dalam berinteraksi dengan dunia *game* yang ada. Biasanya game ini memiliki plot dan alur cerita yang kuat, dengan pilihan-pilihan yang bisa diambil oleh pemain untuk mengubah hasil akhir dari cerita yang bisa dinikmati di akhir permainan.

d. Sport Game

Salah satu jenis *game* yang berupaya semaksimal mungkin untuk mengemulasikan prinsip-prinsip dari dunia nyata dan diterapkan di dalam *game* agar pemain bisa merasakan sensasi permainan olahraga.

e. Vehicle Simulation

Mirip dengan *sports game* yang berusaha untuk menghadirkan simulasi dunia nyata ke dunia *game*, permainan ini berfokus pada simulasi kendaraan yang ada (atau ak anada) di dunia nyata.

f. Construction and Simulation Game (CMSs)

Pada permainan ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam *game*. Game ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui *game* ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

g. Adventure Game

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada *adventure game*, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita.

h. Puzzle Game

Dalam puzzle game, hal yang paling dasar dilakukan pemain adalah menyelesaikan puzzle. Puzzle game mempunyai tantangan meliputi mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses.

2.1.4 Online Mobile Games

Rajala, dkk (2007) membahas tiga jenis kategori *mobile games*, yaitu *standalone games*, *server-based games*, dan *streamed games*. *Standalone games* tidak memerlukan koneksi internet untuk dapat dimainkan, dan hanya membutuhkan *storage* gawai yang dimainkan saja. *Server-based games* biasanya membutuhkan koneksi internet secara terus-menerus selama dimainkan. Server berisi informasi dari kondisi game saat sedang dimainkan, dan gawai pemain akan menerima data tersebut. *Streamed games* menggunakan sistem *video decoding* canggih untuk mengirimkan data audio dan visual dari *server* kepada gawai yang digunakan. *Online mobile games* dapat dikategorikan sebagai salah satu kategori tersebut.

Online mobile games mendapatkan *revenue* melalui berbagai cara. Yang biasanya mendatangkan *revenue* paling besar adalah melalui *in-app purchases*, dengan membeli sesuatu di dalam game dengan mata uang asli, biasanya untuk *item* atau mata uang virtual. Pemain yang melakukan pembelian secara besar-besaran seringkali disebut sebagai ‘*whales*’, dan para developer biasa berfokus pada mereka untuk mendapatkan *revenue* setinggi mungkin. Tak seperti game pada umumnya, *in-game purchase* bergantung pada *engagement* pemain dengan *gamenya*. Semakin tinggi *engagementnya*, semakin menstimulasi para pemain *whales* untuk melakukan *in-game purchase*. Menurut laporan yang ada, 90% dari pendapatan *Google Play* datang dari *online mobile games* (Android Authority, 2016).

2.1.5 Granblue Fantasy (GBF)

‘*Granblue Fantasy*’ (GBF) adalah *role-playing video game* yang dikembangkan oleh ‘*Cygames*’ untuk *Android*, *iOS*, dan *web browsers*, pertama kali di luncurkan di Jepang pada bulan Maret 2014. *Game* ini dimainkan sebagai

role-playing game dengan *turn-based battle*, dimana para pemain diberikan kesempatan dalam satu *turn* (giliran) untuk memberikan komando berupa penggunaan *skill* dari karakter yang digunakan atau menggunakan *summon* untuk memanggil bantuan dari *primal beast*, makhluk mistis dengan kekuatan yang besar yang sukarela membantu pemain. *Turn* atau giliran ini diberikan secara bergantian untuk pemain dan musuh yang dihadapi pemain (biasanya berupa monster).

Sebagai *role-playing video game*, pemain diberikan kemampuan dan kebebasan untuk membangun dan mengkostumisasi karakter mereka masing-masing. Pemain bisa memilih di antara dua gender yang ada dengan tampilan dan nama (*default*) yang disediakan, yaitu 'Djeeta' untuk perempuan, dan 'Gran' untuk laki-laki. 'Djeeta' dan 'Gran' hanya nama sementara yang diberikan game dan bisa diganti sesuka hati pemain dengan batas satu kali penggantian nama per 3 bulan. Dengan *class system*, pemain akan diberikan kesempatan untuk memilih salah satu dari beragam class yang ada untuk karakter utama mereka. *Class* di sini merujuk pada sebuah profesi atau pekerjaan yang biasa digunakan untuk membedakan kemampuan yang berbeda dari setiap karakter *game*. Pada awalnya, setiap pemain dimulai dengan kelas 'fighter' dengan skill tertentu yang bisa digunakan dalam pertempuran. Seiring berjalannya permainan, pemain akan mendapatkan *experience* dan *class point* untuk meningkatkan *level* dan kekuatan dari karakter mereka. *Class point* yang terakumulasi akan bisa digunakan untuk 'membeli' *class* lainnya, sehingga memungkinkan pemain untuk berganti-ganti *class* sesuai dengan kebutuhan.

Sepanjang permainan, pemain akan dihadapkan pada suatu *chapter*, babak-babak tertentu dengan cerita dan musuh yang harus dikalahkan. Setelah menyelesaikan satu *chapter*, pemain bisa melanjutkan untuk menghadapi *chapter* berikut untuk melanjutkan cerita dan bertemu musuh baru yang lebih kuat. Setiap *chapter* memiliki musuh yang biasanya unik dan berbeda, masing-masing musuh yang selanjutnya akan disebut *monster* ini menjatuhkan *item* yang berbeda dengan tingkat kelangkaan beragam. Semakin kuat *monster*, semakin langka pula *item* yang dijatuhkan. *Item* ini nantinya akan digunakan untuk berbagai macam hal,

salah satu yang paling sering digunakan adalah untuk membuat senjata baru untuk meningkatkan kekuatan tim pemain.

Dalam pertarungan, pemain dapat membawa serta sampai dengan 5 karakter selain karakter utama mereka. Karakter-karakter ini didapatkan melalui berbagai cara, yaitu dengan menyelesaikan *chapter* tertentu, atau melalui sistem *gacha*. Pemain tak bisa ‘membeli’ karakter baru begitu saja, namun pemain harus menggunakan mata uang virtual bernama ‘*crystal*’ untuk mendapatkan *item* secara acak. Diantara *item* tersebut, pemain berkesempatan untuk mendapatkan senjata baru atau duplikat dari senjata yang sudah pernah dimiliki, dan beberapa dari senjata ini juga memberikan karakter baru apabila didapatkan. Karakter dan senjata yang bisa didapatkan melalui *gacha* dibagi menjadi beberapa tingkat kelangkaan, yaitu *normal* (N), *rare* (R), *super rare* (SR), dan *super super rare* (SSR), dimana normal adalah senjata/karakter yang paling lemah sedangkan *super super rare* (SSR) adalah yang paling kuat. Kesempatan pemain untuk mendapatkan ‘*crystal*’ secara gratis di dalam *game* sangatlah terbatas. Sehingga apabila pemain ingin mendapatkan karakter tertentu namun sudah kehabisan *crystal*, maka pemain harus membeli *crystal* dengan mata uang asli, biasanya USD (\$) atau JPY (¥) sebesar \$2.67 USD atau 300 yen.

Sistem *gacha* ini secara signifikan ‘membatasi’ kemampuan pemain untuk bisa menyelesaikan *chapter* yang lebih tinggi dengan keberuntungan, berhubung *chapter* yang lebih sulit membutuhkan tim yang lebih kuat. Namun pemain tak harus selalu bergantung pada karakter SSR untuk bisa menyelesaikan suatu *chapter*. Pemain bisa melakukan *grinding*, proses untuk mendapatkan *item* atau material sebanyak-sebanyaknya dengan terus menyelesaikan *chapter* tertentu secara berulang-ulang untuk menukarkannya dengan senjata yang disediakan dalam *in-game shop*. Pemain juga bisa membuka ruang *raid* untuk memanggil monster yang kuat dan meminta bantuan pemain lain untuk bersama-sama mengalahkannya. Sejatinya, sebagian besar proses dan waktu yang dihabiskan pemain *Granblue Fantasy* (GBF) adalah untuk melakukan *raid* tersebut berkali-kali untuk mendapatkan *drop* berupa material atau senjata SSR untuk memperkuat tim mereka. Tak jarang seseorang harus melakukannya ratusan bahkan ribuan kali hanya untuk mendapatkan satu senjata spesifik yang mereka butuhkan.

Karenanya, godaan untuk langsung membeli *crystal* untuk melakukan *gacha* dan mendapatkan senjata dan karakter yang kuat akan selalu ada. Terutama karena ada beberapa karakter yang sangat kuat dan dilengkapi dengan gambar visual yang sangat indah dan cantik, hanya bisa didapatkan melalui *gacha* dalam kurun waktu tertentu (*limited*). Hal inilah yang memicu kejadian menghebohkan seorang pemain menghabiskan ¥700,000 (~6,000 US dollars) untuk mendapatkan ‘Andira’, seorang karakter wanita yang hanya muncul di waktu tertentu saja selama tahun 2016. *Cygames* selaku pengembang *game* pun meminta maaf dan mengubah sistem *gacha* mereka, sehingga semua pemain bisa mendapatkan karakter tertentu yang mereka inginkan, seberapapun tak beruntungnya ia, setelah melakukan 300 kali *gacha* (sekitar ¥90.000 atau \$828).

Per tanggal 28 Juli 2019, *Granblue Fantasy* memiliki lebih dari 24 juta pemain terdaftar di seluruh dunia dan jutaan pemain aktif setiap hari. Selama tahun 2017 dan 2018, setidaknya telah mendapatkan sekitar ¥54.8 milyar (\$496 juta) di Jepang diantara tahun 2017 and 2018. (Famitsu, 2017, game-i, 2018).

2.1.6 Komunitas *Granblue Fantasy* di Indonesia

Meskipun pemain terdaftar di *Granblue Fantasy* dilaporkan mencapai 24 juta, namun angka pemain yang sebenarnya ada jauh di bawah itu. Karena mendaftarkan akun baru di *game* ini tidak memakan biaya dan relatif cukup mudah, terjadi sebuah fenomena yang dinamakan *re-rolling*, dimana seorang pemain bisa mendaftarkan lebih dari 1 akun menggunakan suatu trik untuk bisa mendapatkan hasil *gacha* terbaik yang diberikan gratis untuk pemain baru. Bagi pemain yang berniat untuk serius memainkan *game* ini, seorang pemain bisa mendaftarkan 5 sampai 10 akun sebelum menentukan akan memakai salah satu akun yang ada. Bahkan ada beberapa pemain yang menggunakan metode ini untuk membuat puluhan akun dan dijual kepada pemain baru yang tidak melalui proses terlalu panjang atau pemain lama yang ingin memulai baru dengan tim yang lebih kuat. Berhubung faktor keberuntungan sangat menentukan pada fase awal permainan ini. Sehingga cukup sulit untuk menentukan berapa pemain sesungguhnya yang ada di dalam *game* ini.

Untuk *game* maupun *franchise* yang memiliki *global outreach* yang tinggi, sudah sewajarnya terdapat banyak *fans* yang ingin berkumpul dengan sesama *fans* dalam suatu komunitas. Terutama untuk mereka yang berada di luar Jepang, *sense of similarity* sebagai *gaijin* (istilah untuk orang asing dalam bahasa Jepang) di sebuah *game* Jepang membuat para fans terdorong untuk membentuk ikatan yang cukup erat. Salah satu bentuk ikatan tersebut tertuang pada *community group* di berbagai media sosial, seperti *Facebook Group* atau *Reddit*, atas nama '*Granblue Fantasy International*' di Facebook, dan '*r/Granblue_en*' di *Reddit*'.

Terhitung tanggal 30 Juli, masing-masing memiliki anggota sebanyak 32,262 orang dan 31,325 orang. Berdasarkan preliminary study perihal demografi pemain di grup '*Granblue Fantasy International*', didapatkan data bahwa setidaknya 49% adalah pemain dari Indonesia, 15% dari Philippines, 8% dari Thailand, 7% dari Malaysia, dan sisanya berasal dari berbagai negara lain di seluruh penjuru dunia. Penyebaran demografi ini telah diprediksi sebelumnya, mengingat 52% (\$71.4 milyar) dari total pendapatan game dunia berasal dari Asia Pasifik (Jepang \$19.2 milyar, China \$37.9 milyar) (Newzoo, 2018). Penyebaran demografi ini pun tidak berbeda jauh di berbagai *community group* mobile game Jepang lainnya, seperti *Fate/Grand Order*, *Dragalia Lost*, atau *GirlsFront Line*. Belum bisa dipastikan apakah karena penggemar mobile game Jepang di Asia Tenggara didominasi oleh Indonesia karena memang penggemar sub-kultur Jepang di Indonesia adalah salah satu yang terbanyak di Asia (selain Jepang itu sendiri) atau karena penggemar mobile game secara umum salah satu yang terbesar di Asia dipegang oleh Indonesia, dibutuhkan riset lain mengenai hal ini. Yang jelas, terdapat populasi masyarakat Indonesia yang sangat besar di komunitas *Granblue Fantasy* atau mobile game Jepang Internasional.

2.2 Excessive Gaming

2.2.1 Definisi Excessive Gaming

Konsensus di antara para peneliti tentang fenomena *online game* ini hingga saat ini masih belum terjadi, dimana masih banyaknya istilah berbeda-beda yang digunakan oleh para peneliti untuk menjelaskan perilaku negatif hasil dari penggunaan *online game* secara berlebihan atau tidak sehat. Orsolya Király dkk.

(2014) berargumentasi bahwa istilah yang lebih tepat adalah '*problematic online gaming*'. Istilah tersebut dirasa paling sesuai untuk menjabarkan masalah yang ditimbulkan dari fenomena tersebut, namun menghindari belenggu dependensi atau gangguan. Terutama karena masih belum ada definisi dan kriteria diagnostik yang presisi dan telah disepakati secara umum.

Adapun kondisi bermain secara 'berlebihan' ini sangat rawan untuk dibahas tanpa konteks, terutama dengan adanya pemain yang bermain yang bermain lebih dari 30 jam seminggu namun tidak menunjukkan gejala patologi. Untuk itu, penting untuk membedakan pemain patologis dan tidak. Beberapa peneliti menyebut pemain yang tidak patologis ini sebagai *enthusiastic gamer*, dan *excessive gamer* sebagai pemain yang rawan patologi (Orsolya Király dkk. 2014). *Enthusiastic gamer* yang bermain lebih dari 20 jam seminggu hanya menjadi *excessive gamer* apabila kebiasaan bermain mereka berubah menjadi sebuah obsesi dan mengganggu kehidupan sosial, pernikahan, pekerjaan, dan akademis mereka (Lafrenière, Vallerand, Donahue, & Lavigne, 2009). Wang & Chu (2007) menelusuri lebih jauh perihal tersebut dengan mengembangkan ide yang disampaikan oleh Vallerand dkk. (2003) yang mengkonsepkan *passion* yang terbagi menjadi dua bagian: *harmonious* dan *obsessive*. *Harmonious passion* terjadi ketika seseorang menikmati sebuah aktifitas hingga ke titik dimana ia bisa mengintegrasikan aktifitas tersebut pada identitas diri sambil tetap dapat mempertahankan control diri terhadap aktifitas tersebut. *Passion* menjadi *obsessive* ketika seseorang menyukai aktifitas tersebut terlalu berlebihan hingga ia gagal untuk meregulasi partisipasi pada aktifitas tersebut. Hasil penelusuran Wang & Chu (2007) menunjukkan *obsessive passion* berkorelasi positif dengan *excessive gaming* dan *harmonious passion* berkorelasi positif dengan *enthusiastic gaming* yang cenderung sehat. Meskipun seseorang dengan salah satu *passion* tersebut bermain dengan jumlah yang sama, perbedaan diantara keduanya didefinisikan oleh kemampuan pemain untuk mempertahankan kontrol.

Griffiths (2008) beranggapan bahwa permasalahan yang muncul dari game ini pada esensinya mirip dengan *gambling* addiction, dimana persoalan yang muncul adalah kecanduan secara behaviorial terhadap *game*, oleh karena itu,

komponen *addiction* yang serupa pun dapat diterapkan. Komponen-komponen tersebut antara lain:

- a. *Salience*, apabila bermain *game* sudah menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi setiap pikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- b. *Tolerance*, munculnya ‘kekebalan’ setelah bermain selama jangka waktu yang sangat panjang, sehingga kebutuhan untuk menambah waktu bermain terus bertambah.
- c. *Mood Modification*, ketika seseorang merasakan *excitement* yang begitu tinggi, terangsang, bahkan bisa sampai terasa teler, dan biasa digunakan sebagai strategi *coping*.
- d. *Withdrawal*, perasaan dan/atau efek fisik yang tidak menyenangkan ketika Internet atau *video game* mendadak diberhentikan atau dikurangi.
- e. *Conflict*, merujuk kepada konflik antara *gamer* dengan sekeliling mereka (interpersonal conflict), dengan aktivitas lain (pekerjaan, sekolah, hobi, dan lainnya), atau dalam diri individu sendiri tersebut (*intrapsychic conflict* dan/atau perasaan subjektif *loss of control*).
- f. *Relapse* kecenderungan untuk kembali ke kebiasaan *gaming* buruk sebelumnya, meskipun (pada kasus ekstrim) telah menahan diri dan menjauhkan diri dari *gaming* setelah beberapa waktu.

Dalam DSM-V, fenomena ini masih belum dikategorikan sebagai gangguan mental secara resmi, namun sudah ada di dalam seksi III atas nama ‘*Internet Gaming Disorder*’, sebagai kandidat gangguan resmi di masa depan namun membutuhkan riset dan pembahasan lebih lanjut. Definisi ‘*Internet Gaming Disorder*’ menurut DSM-V adalah sebuah pola dari *gaming* yang berlebihan dan berkepanjangan yang mengakibatkan berbagai simptom kognitif dan behavioral, termasuk *loss of control* terhadap *gaming* secara progresif, *tolerance*, dan simptom *withdrawal*, serupa dengan yang ditemui pada simptom gangguan kecanduan zat (DSM-V, 2013). Individu dengan IGD dilaporkan mengalami hambatan dalam kehidupan sehari-harinya. Hidup pemain dirasa

membosankan dan tidak berarti bila mereka tidak bisa bermain *online game* (Wan & Chiou, 2006).

2.2.2 Indikator *Internet Gaming Disorder*

DSM-V menerbitkan 9 indikator yang bisa dijadikan acuan diagnosa; bila 5 diantaranya terpenuhi, dan telah dialami selama 12 bulan, maka subyek bisa dikatakan masuk dalam kategori ini. Indikator seseorang dengan IGD menurut DSM-V antara lain:

1. Pre-okupasi terhadap *internet games*. (Seorang individu terus memikirkan aktifitas bermain *game* sebelumnya atau mengantisipasi sesi bermain berikutnya; *internet gaming* menjadi aktifitas dominan dari kehidupan sehari-hari).
2. Simptom *withdrawal* ketika *internet gaming* di sita. (Simptom ini biasanya digambarkan sebagai kekesalan, keresahan, atau kesedihan, namun tak ada tanda *withdrawal* farmakologis fisik).
3. *Tolerance* – kebutuhan untuk terus meningkatkan waktu bermain *internet games*.
4. Kegagalan usaha untuk mengontrol tingkat partisipasi dalam *internet games*.
5. Hilangnya minat pada hobi dan hiburan terdahulu sebagai akibat, dan dengan pengecualian dari, *internet games*.
6. Penggunaan berlebihan yang terus menerus meskipun sudah menyadari adanya masalah psikososial yang timbul.
7. Telah menipu anggota keluarga, terapis, atau orang lain tentang total waktu yang dihabiskan dalam bermain.
8. Menggunakan *internet games* untuk menghindari atau menghilangkan *mood* negatif.
9. Telah membahayakan atau mengakibatkan hilangnya hubungan, pekerjaan, atau pendidikan atau kesempatan karir karena aktifitas *internet games*.

2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi *Excessive Gaming*

Faktor-Faktor yang mempengaruhi *Excessive Gaming* adalah:

a. Gender

Riset menunjukkan bahwa pria adalah yang lebih banyak teridentifikasi sebagai *excessive gamer* (Kaplan, 1983; Griffiths, 1991, 1993, 1997a), dan hal ini juga terlihat di banyak kasus jenis kecanduan pada remaja lain. Alasan mengapa pria bermain *video games* lebih banyak dari wanita secara umum masih kurang ditelusuri, namun diprediksi bahwa hal tersebut dikarenakan konten *game* yang lebih ditujukan pada laki-laki (*image* maskulinitas, wanita yang menarik), sosialisasi di antara pria yang mendorong pria untuk mengekspresikan dirinya (yang dapat dilakukan melalui *game*, seperti *game* yang kasar atau kejam), dan perbedaan kemampuan *inherit* pada masing-masing gender, dimana pria secara rata-rata memiliki kemampuan visual dan spasial yang lebih baik daripada wanita, kemampuan yang lebih dituntut dalam *game* untuk bisa memainkannya secara lebih baik.

b. Kondisi Psikologis

Untuk sebagian besar orang, *game* adalah media pemenuhan hasrat dan fantasi yang tidak bisa didapatkan ditempat manapun. Pergerakan yang tak terhambat oleh hukum fisika, ras dan kemampuan mistis yang hanya ada di dongeng, dan ‘janji’ bahwa setiap pemain akan selalu diperlakukan spesial di dalam *game* menjadi daya tarik yang luar biasa untuk banyak orang. Terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan untuk memenuhi *needs* mereka di dunia nyata. Kesempatan mereka untuk mengkompensasikan segala kekurangan dan hasrat yang tak terpenuhi bisa menjadi perangkap berbahaya yang dengan mudah dapat menjerumuskan pemain untuk terus memenuhi *needs* mereka di dunia *game*, di tempat yang lebih mudah dan ‘aman’. Namun pelampiasan di dunia *game* tidak akan membuat masalah mereka serta merta hilang, sehingga *needs* itu justru akan terus bertambah, membuat mereka harus menghabiskan waktu lebih lama secara terus menerus.

c. Kepribadian

Meskipun bisa dibilang tak ada yang namanya ‘kepribadian adiktif’, namun beberapa karakteristik kepribadian terlihat lebih rawan untuk terkena masalah dalam *gaming*. Contohnya, ada beberapa studi yang menelusuri hubungan antara *Big Five personality traits* dengan *problematic gaming* dan ditemukan bahwa *emotional stability* yang rendah (Charlton & Danforth, 2010; Mehroof & Griffiths, 2010) *agreeableness* rendah (Charlton & Danforth, 2010), dan *extraversion* yang rendah diasosiasikan dengan fenomena tersebut. Selain itu, *self-regulation* yang tak cukup, (Seay & Kraut, 2007), *self-esteem* rendah (Ko, Yen, Chen, Chen, & Yen, 2005), *emotional intelligence* rendah (Herodotou, Kambouri, & Winters, 2011), *state and trait anxiety* di atas rata-rata (Mehroof & Griffiths, 2010), perasaan *loneliness* yang meningkat (Seay & Kraut, 2007), kepribadian *narcissistic* (Kim dkk. 2008), dan *aggression* (Kim dkk., 2008; Mehroof & Griffiths, 2010) juga ditemukan bahwa mereka berkorelasi dengan *problematic online gaming*. Namun karena semua temuan ini berkorelasi secara natural, relasi kausalnya masih tidak diketahui. Lemmens dkk (2011) pun menelusurinya dengan riset longitudinal dan mendapati bahwa *social competence* yang berkurang, *self-esteem* yang rendah, dan *loneliness* yang meningkat diprediksi sebagai faktor meningkatnya *problematic gaming* 6 bulan ke depan. Sehingga, *psychosocial well-being* yang rendah bisa diprediksi sebagai faktor yang menentukan.

d. Jenis Game

Sebagian besar penelitian yang ada mengenai *excessive gaming* berfokus pada genre MMO atau MOG secara khusus, dengan niat untuk membedakannya dengan *Internet Addiction* atau dengan genre *game* yang lain. Hal ini dirasa wajar, melihat bahwa pemain MMO adalah yang paling banyak memiliki *excessive gamer* (Smahel dkk., 2008). Mirip dengan yang terjadi pada permainan *slot-machine* yang berlebihan, pemain *online game* MMO atau MOG terpapar *partial reinforcement effect* (PRE) (Wanner, 1982), dimana para pemain selalu mengantisipasi kemungkinan adanya reinforcement tak jauh di masa depan. Pemain tetap merespon meskipun tak adanya ‘reward’, dan berharap akan mendapatkannya dengan hanya menunggu sesaat saja. Semakin besar hadiah yang mereka dapatkan setelah sabar menunggu, akan semakin besar pula *addiction*

pada permainan tersebut (Griffiths, 2008). *Online game* pada umumnya juga mengembangkan *game* nya dengan pendekatan *kitchen sink*, dimana fitur yang berbeda bisa jadi memiliki efek ‘*rewarding*’ yang berbeda pada setiap individu, sehingga penerapan sebanyak mungkin fitur yang mungkin menarik untuk banyak kalangan selalu dilalui. Dalam perspektif demikian, *online game*, bila dibandingkan dengan *offline game*, memiliki jauh lebih banyak fitur yang bisa di eksplorasi oleh pemain, dan tentunya dengan tanpa titik akhir, sehingga pemain bisa terus menikmati fitur-fitur tersebut tanpa henti. Daya tarik ini akan lebih mudah menjerumuskan seseorang kepada jurang *excessive gaming* yang berdampak buruk pada hidup mereka, dibandingkan *offline game* yang memiliki batas penyelesaian.

2.2.4 Pengaruh *Excessive Gaming*

Untuk beberapa pemain, sesi *gaming* yang panjang dan berlanjutan bisa dapat merusak hubungan di dunia nyata, performa kerja dan sekolah, kesehatan mental, kesehatan psikologis, dan keberfungsian sehari-hari (Li, Jackson, & Trees, 2008). Dengan mempertimbangkan hasil tersebut, menurunnya kualitas hubungan di dunia nyata biasanya menjadi indikator kebiasaan *gaming* yang merusak (Chappel dkk., 2006). Beberapa fenomena muncul sebagai hasil dari popularitas MMORPG yang meningkat tajam, salah satunya adalah “*Everquest (EQ) Widow*” (Chappel dkk., 2006) dimana sejumlah *gamer* yang sudah menikah (biasanya istri) yang bermain terlalu berlebihan hingga pasangan mereka merasa kalau mereka sudah meninggal secara fisik. Bahkan ada beberapa kasus di berbagai penjuru dunia yang melaporkan *excessive gamer* yang akhirnya meregang nyawanya setelah bermain tanpa henti untuk jangka waktu yang lama, antara lain di tahun 2012 remaja umur 18 tahun di Taiwan setelah bermain Diablo III 40 jam tanpa henti, di tahun 2015 2 orang di Taiwan yang meninggal dalam waktu yang sangat berdekatan, tahun 2011 seorang *gamer* muda asal Inggris meninggal setelah mengalami pembekuan darah, dan berbagai kasus lainnya (Hipwee, 2018). Di Indonesia pun tak luput dari kasus seperti ini, contohnya adalah kematian seorang pria berumur 18 tahun di Mojokerto yang mendadak tewas saat bermain *online*

game di sebuah warung internet (warnet) di Kecamatan Sooko, diduga ia tewas karena kelelahan bermain *game*.

Efek negatif *gaming* yang berlebihan ini pun sudah disadari oleh beberapa negara karena pengaruhnya terhadap penurunan produktifitas akibat bolos kerja. Salah satunya adalah pemerintah Korea Selatan yang melarang anak-anak dibawah 18 tahun untuk bermain *online video games* dari tengah malam sampai jam 8 pagi (Wong-ki, 2010). Tiongkok pun telah menegakkan peraturan yang serupa pada jam-jam tertentu untuk *internet café* yang membatasi berapa lama anak-anak bisa bermain *online video games* (Young, 2009).

Excessive gamer pun bisa mengalami psikopatologi yang bervariasi. Seperti stimulasi diri narisistik dari seorang gadis yang mencium dirinya sendiri di hadapan kaca selama satu jam mirip dengan seorang dewasa yang menghabiskan waktu berjam-jam di *online game* untuk mendapatkan pujian dan sanjungan dari orang lain (Staehlin, 2003). Perihal hubungan *excessive gaming* dengan gangguan mental lain sampai saat ini masih banyak diperdebatkan. Kemungkinan bahwa *excessive gaming* dapat menimbulkan gangguan lain, atau bahkan gangguan lainlah yang sebenarnya memicu *excessive gaming* sampai saat ini masih perlu diteliti lebih dalam. Hal ini mungkin akan lebih mudah dicapai setelah definisi dan subtype dari *excessive gaming* atau *Internet Gaming Disorder* atau *Problematic Gaming* telah disepakati.

2.3 Definisi Smartphone

Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas (Elcom, 2011). Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book). Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang

mempunyai kemampuan sebuah telepon (Diurna, 2013).

2.4 Kerangka Konseptual/Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1: Kerangka Konseptual/Kerangka Pemikiran

Dengan meningkat pesatnya popularitas *game online* di kalangan umum dewasa ini, terlihat pula peningkatan pesat populasi pemain *game* yang ada, lengkap dengan manfaat dan permasalahan yang muncul bersamanya. Memasuki akhir 2010-an, muncul berbagai laporan permasalahan yang muncul perihal efek negatif yang muncul dari perilaku *gaming* yang tidak sehat di kalangan para pemain, terutama pada pemain MMORPG. Dengan munculnya inovasi berbagai moda permainan yang terus berdatangan dalam waktu singkat, nuansa dan problem dalam dunia *gaming* pun terus berubah. Terutama dengan hadirnya *smartphone* dan *mobile gaming* yang memasuki puncak popularitasnya beberapa tahun belakangan.

Granblue Fantasy adalah salah satu pionir *online mobile game* dari Jepang yang sudah lebih dari 5 tahun hadir di dunia *online game* dengan total pemain terdaftar lebih dari 24 juta pemain di seluruh dunia. Berdasarkan survey yang dilakukan di grup *facebook 'Granblue Fantasy International'*, grup tempat para pemain di luar Jepang berkumpul, didapati bahwa kurang lebih 50% anggota aktifnya adalah orang Indonesia. Dengan demikian, orang Indonesia adalah salah satu kelompok *gamer* yang paling banyak terpapar oleh fenomena *online mobile game* ini.

Menurut riset yang dilakukan peneliti dari sejumlah jurnal dan buku teori yang ada sampai saat ini, didapati bahwa terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk mendefinisikan perilaku *gaming* yang berdampak negatif ini, antara lain '*Excessive Gaming*', '*Problematic Gaming*', dan '*Internet Gaming Disorder*'. Setelah mengkaji riset-riset yang ada, peneliti menyimpulkan bahwa istilah-istilah

tersebut tetap mengacu kepada suatu fenomena yang serupa, dengan sedikit perbedaan tergantung fokus dimensi yang dituju. Dari sekian istilah tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa istilah '*Excessive Gaming*' adalah yang paling tepat untuk digunakan saat ini, karena posisinya yang masih belum dapat dikatakan sebagai gangguan *addiction* dan lebih netral dibandingkan yang lain. Sebagian besar riset dan jurnal yang ada mengacu kepada teori dari Griffiths (2009) yang membahas tentang masalah *excessive gaming* dan kaitannya dengan *pathological gambling*, dengan berbagai dimensi yang juga berkaitan. Dimensi-dimensi tersebut antara lain *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse*.

Secara lebih lanjut, setelah penelitian dan *review* yang ekstensif oleh peneliti-peneliti lain, teori tersebut diadaptasi dan disesuaikan hingga didapatkan dimensi yang dinilai lebih tepat untuk mengukur *excessive gaming*, dimensi-dimensi tersebut antara lain, *loss of control*, *preoccupation*, *withdrawal symptoms*, *coping or mood modification*, dan *conflict*. Dimensi-dimensi inilah yang akan digunakan peneliti untuk menganalisa dan mendeskripsikan perilaku *excessive gaming* pada pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

BAB III

METODOLOGI PENDIDIKAN

3.1. Tipe Penelitian

Secara umum, metode penelitian dapat didefinisikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Babbie, 2004, dalam Sangadji & Soppiah, 2010). Berdasarkan tujuan, metode penelitian dapat diklasifikasikan menjadi penelitian dasar (basic research), penelitian terapan (applied research), dan penelitian pengembangan (research and development) (Sugiyono, 2014). Berdasarkan klasifikasi tersebut, penelitian ini merupakan penelitian terapan (applied research) yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah praktis. Penelitian ini menggunakan metode survey dalam pengambilan data.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek apa adanya (J.W. Creswell, 2004). Penelitian ini sering disebut penelitian non-eksperimen karena peneliti tidak melakukan control dan tidak memanipulasi variable; penelitian.

Berdasarkan cara penelitian, penelitian ini merupakan penelitian survey, yaitu mengumpulkan data pada saat tertentu (Sangadji & Soppiah 2010). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu salah satu upaya pencarian ilmiah yang didasari oleh filsafat positivisme logikal yang menggunakan populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada yang pada umumnya dilakukan adalah secara acak, data penelitian akan diambil menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014).

3.2. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian

3.2.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel pada dasarnya adalah konstruk yang diukur berbagai macam nilai untuk memberikan gambaran lebih nyata mengenai fenomena-fenomena (Sangadji & Sopiah, 2010). Sedangkan ‘variabel penelitian’ adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini terdapat satu macam variable yaitu *excessive gaming* yang ditandai oleh 9 jenis indikator dari DSM-V.

3.2.2. Definisi Konseptual *Excessive Gaming*

Excessive gaming merupakan penggunaan internet untuk bermain *game* secara berkelanjutan dan intensif, biasanya dengan pemain lain, yang menyebabkan *distress* atau *impairment* klinis yang signifikan.

3.2.3. Definisi Operasional *Excessive Gaming*

Excessive gaming merupakan penggunaan internet untuk bermain game secara berkelanjutan dan intensif, biasanya dengan pemain lain, yang menyebabkan distress atau impairment klinis yang signifikan. Instrumen survey disusun berdasarkan hasil penelitian Meerkerk dkk. (2009) dalam menyusun instrument ukur CIUS (Compulsive Internet Use Scale), yang mempertimbangkan gejala *pathological gambling* di DSM-IV, dan enam kriteria *behavioral addiction* dari Griffiths (2008). Dari hasil penelitian tersebut, didapatkan bahwa ada 5 (lima) dimensi penting yang bisa mengukur *excessive gaming*. Dimensi tersebut antara lain *loss of control* (kehilangan control), *preoccupation* (ketergantungan), *conflict* (konflik), *coping* (coping, modifikasi mood), dan *withdrawal symptoms* (gejala *withdrawal* selayaknya kecanduan zat).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian (Rangkuti, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah anggota group Facebook '*Granblue Fantasy International*' berdomisili Indonesia .

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari pada populasi yang representatif dalam penelitian (Rangkuti, 2013). Sampel yang diharapkan adalah sampel yang representatif dan mencerminkan ciri-ciri dari populasi. Besarnya populasi yang akan diteliti membuat penggunaan sampel dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan seperti waktu, dana, tenaga. Dalam penelitian teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling non probability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2014). Jenis teknik yang digunakan adalah teknik sampling aksidental yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapapun yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel (Saangadji & Sopiah, 2010). Teknik sampel Aksidental dipilih karena terbatasnya kesempatan untuk mengumpulkan dan bertemu dengan anggota grup tersebut/pemain *Granblue Fantasy* secara umum.

Berdasarkan tujuan penelitian maka sampel yang diambil adalah merupakan pemain *Granblue Fantasy* di grup '*Granblue Fantasy International*' yang berdomisili di Indonesia.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner. Menurut sangadji dan Sopiah (2010) Metode angket merupakan metode pengumpulan data dengan cara membagi daftar pertanyaan kepada responden agar ia memberikan jawabannya. Penyebaran kuesioner pada penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu diberikan secara langsung dan melalui *googledocs*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan responden yang tepat dan mendapatkan hasil yang cepat.

Kuesioner yang diberikan kepada responden berupa skala *Likert* untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa mengenai karakteristik kepribadian dan nilai yang disukai. Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini hanya terdapat satu buah alat ukur yang dibuat oleh peneliti. Instrumen yang digunakan adalah hasil adaptasi dan translasi '*Compulsive Internet Use Scale*' oleh Meerkerk dkk. (2009). CIUS dipilih karena relatif singkat (mempermudah pengisian untuk partisipan), memiliki *psychometric properties* yang baik, konsistensi internal yang tinggi (Cronbach's $\alpha = .89$), dan skor total berkorelasi dengan waktu yang dihabiskan di internet dari $r = .33$ sampai $r = .42$. Penulis menerjemahkan skala tersebut ke bahasa Indonesia, mengadaptasikannya ke *Granblue Fantasy* dan memvalidasikannya dengan sampel online pemain *Granblue Fantasy*.

CIUS dipilih dibandingkan dengan IAT (Internet Addiction Test) karena CIUS lebih tervalidasi secara ekstensif (Widyanto & McMurrin, 2004; Widyanto dkk., 2011; Chang & Man Law, 2008; Khazaal dkk., 2008; Barke, 2012). CIUS di terjemahkan dari Inggris ke Indonesia oleh penulis, seorang bilingual Inggris dan Indonesia, kemudian diterjemahkan kembali ke Inggris oleh seorang bilingual bersertifikat TOEFL 630. Versi translasi kemudian di adaptasi untuk menangkap pola permainan *Granblue Fantasy*. Untuk tujuan ini, istilah *Internet* digantikan dengan *Granblue Fantasy* dan kata *menggunakan* diganti menjadi *bermain* di seluruh aitem yang ada di kuesioner. Kuesioner yang bersifat pertanyaan pun diadaptasi menjadi pernyataan untuk mempermudah komprehensi partisipan untuk memahami aitem yang tersaji. Tak ada perubahan signifikan yang dilakukan setelah langkah tersebut.

Dalam instrument ini tidak memperhitungkan dimensi '*tolerance*' dan '*lying about involvement*' karena menurut penelitian yang dilakukan dalam memvalidasi properti psikometri dari CIUS (Barke' dkk., 2013) menemukan bahwa kedua dimensi tersebut dinilai tidak memiliki peran penting dalam mengukur variabel ini. Sedangkan dimensi '*loss of control*' dan '*preoccupation*' adalah komponen utama yang memprediksi munculnya *excessive gaming*.

Instrumen ini memiliki 14 butir soal dan telah dilakukan expert judgement dari ahli bidang psikologi. Berikut penjelasan kisi kisi instrumen table 3.1:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrument *Excessive Gaming*

<i>Dimensi</i>	<i>Indikator</i>	<i>Butir soal</i>	<i>Total butir soal</i>
<i>Loss of Control</i>	a. Kesulitan untuk berhenti bermain	1,2,5	3
	b. Kesulitan untuk mengurangi waktu bermain	9	1
<i>Preoccupation</i>	c. <i>Online Gaming</i> menjadi bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari	4	1
	d. Terus memikirkan aktifitas bermain sebelumnya dan/atau menantikan sesi berikutnya	6,7	2
<i>Withdrawal Symptoms</i>	e. Gejala kecanduan seperti kekesalan, keresahan, kesedihan, tanpa harus ada tanda-tanda <i>withdrawal farmalogis</i> fisik	14	1

<i>Coping or Mood Modification</i>	f. Menggunakan <i>online game</i> untuk menghindari atau menghilangkan <i>mood</i> negatif	12, 13	2
<i>Conflict</i>	g. Terjadi konflik hubungan dengan orang lain (interpersonal)	3	1
	h. Terjadi konflik dengan diri sendiri (intrapersonal)	8	1
	i. Membahayakan kewajiban sehari- sehari dan/atau pekerjaan, kegiatan akademis	10,11	2
Total		14	14

Skala yang digunakan pada kuisioner tertutup ini menggunakan metode *forced choice rating* dengan dengan lima pilihan pernyataan. Lima pernyataan terdiri dari satu pernyataan tidak pernah (*low rate*), jarang, kadang, sering, selalu (*high rate*). Responden diharuskan memilih salah satu pernyataan yang “tidak pernah” atau “selalu” untuk menggambarkan perilaku mereka. Urutan pernyataan tersebut dilakukan secara acak pada setiap butir soal. Total skor yang di dapat dari tiap responden diperoleh dengan menjumlahkan semua skor jawaban pada masing-masing skala psikologi sesuai dengan tabel 3.2 di bawah ini :

Tabel 3.2 Skoring Butir Skala *Excessive Gaming*

Kategorisasi Jawaban	Skor
Tidak Pernah	1
Jarang	2
Kadang	3
Sering	4
Selalu	5

3.5. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen ini dilakukan untuk menentukan validitas dan reliabilitas pada instrumen yang digunakan. Uji reliabilitas digunakan untuk melihat seberapa jauh pengukuran yang dilakukan berkali-kali dan akan menghasilkan informasi yang sama dan uji validitas digunakan untuk melihat seberapa jauh pengukuran oleh instrumen dapat mengukur atribut apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dan reliabilitas ini menggunakan Model Rasch.

Model Rasch dipilih karena skor yang dihasilkan bukan lagi skor mentah (*raw score*) melainkan skor murni (*true score*) yang bebas dari error, dan pemodelan Rasch telah memenuhi pengukuran yang obyektif dan menghasilkan data yang terbebas dari pengaruh jenis subyek, karakteristik penilai (*rater*) dan karakteristik alat ukur (Sumintono & Wahyu, 2014). Uji reliabilitas ini menggunakan beberapa kriteria yang berlaku pada Model Rasch, dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.3 Kaidah Reliabilitas Model Rasch

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
>0,94	Istimewa
0,91-0,94	Bagus Sekali
0,81-0,90	Bagus
0,67-0,80	Jelek
<0,67	Lemah

Uji validitas menggunakan beberapa kriteria Model *Rasch* yang berlaku menurut (Sumintono & Wahyu, 2014) antara lain:

- a. Menggunakan nilai INFIT MNSQ dari setiap aitem dan dibandingkan dengan jumlah S.D. dan MEAN. Jika nilai INFIT MNSQ lebih besar dari jumlah MEAN dan S.D. maka aitem tersebut tidak dapat digunakan.
- b. Nilai *Outfit Mean Square* (MNSQ) yang diterima: $0.5 < \text{MNSQ} < 1.5$
- c. Nilai *Outfit Z-Standar* (ZSTD) yang diterima: $-2.0 < \text{ZSTD} < +2.0$
- d. Nilai *Point Measure Correlation* (Pt Mean Corr): $0.4 < \text{Pt Mean Corr} < 0.85$

Pada penelitian ini, uji validitas menggunakan kriteria b, c, dan d. Item dapat digunakan apabila memenuhi minimal dua kriteria dari tiga kriteria di atas. Sehingga apabila terdapat item yang tidak memenuhi ketentuan tersebut maka dinyatakan gugur. Uji coba instrument dilakukan pada 130 responden yang sesuai dengan karakteristik sampel penelitian.

Berdasarkan hasil uji coba instrument perilaku seksual pranikah yang di konstruk sendiri oleh peneliti memiliki skor reliabilitas sebesar 0,96 yang termasuk dalam kriteria Istimewa. Kemudian peneliti melakukan validitas pada instrumen dan terdapat 1 butir soal yang gugur, yaitu butir nomor 3 dimensi *conflict*, sehingga total butir soal akhir yang digunakan adalah 13 aitem soal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Responden

Jumlah responden yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 262 responden yang berasal dari *googleforms* sebanyak 373 orang. Responden dipilih berdasarkan karakteristik penelitian yaitu pemain *Granblue Fantasy* dari Indonesia di grup *facebook 'Granblue Fantasy International'*.

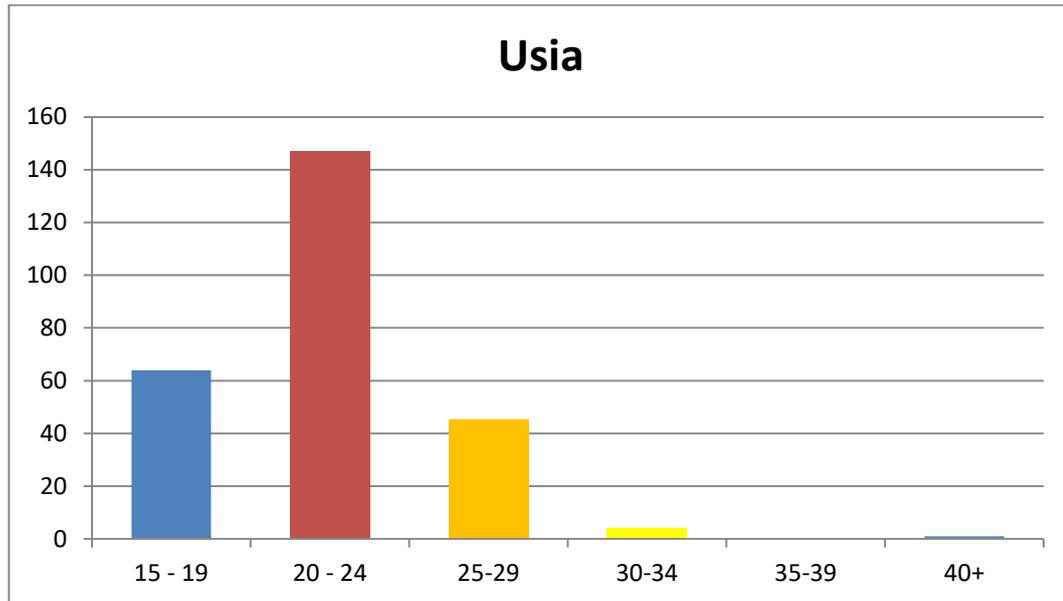
4.1.1. Gambaran Responden Berdasarkan Usia

Berikut gambaran responden terbagi berdasarkan usia. Dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Data Distribusi Usia Responden

Usia	Jumlah	Presentase
15 - 19	64	24,43%
20 - 24	147	56,11%
25-29	45	17,18%
30-34	4	1,53%
35-39	0	0,00%
40+	1	0,38%
Jumlah	261	100%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa total responden berjumlah 262 paling sedikit berasal dari responden berusia di atas 40 tahun yang terdiri atas 1 orang (0.38%) dan yang paling terbanyak berasal dari responden berusia 20-24 tahun dengan total 147 orang (56.11%). Jika digambarkan melalui grafik dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Distribusi Usia Responden

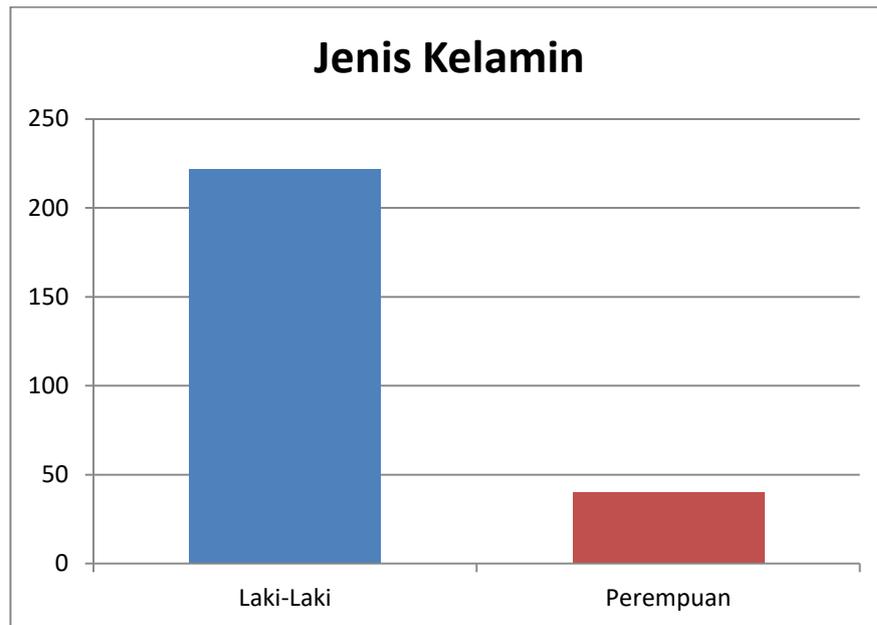
4.1.2. Gambaran Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut gambaran subyek berdasarkan jenis kelamin. Dapat dilihat dari tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Data Distribusi Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-Laki	222	84,73%
Perempuan	40	15,27%
Total	262	100,00%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah subyek yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 40 (15.27%) orang dan laki-laki berjumlah 222 (84.73%) orang. Jika digambarkan dapat dilihat gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Data Distribusi Jenis Kelamin Responden

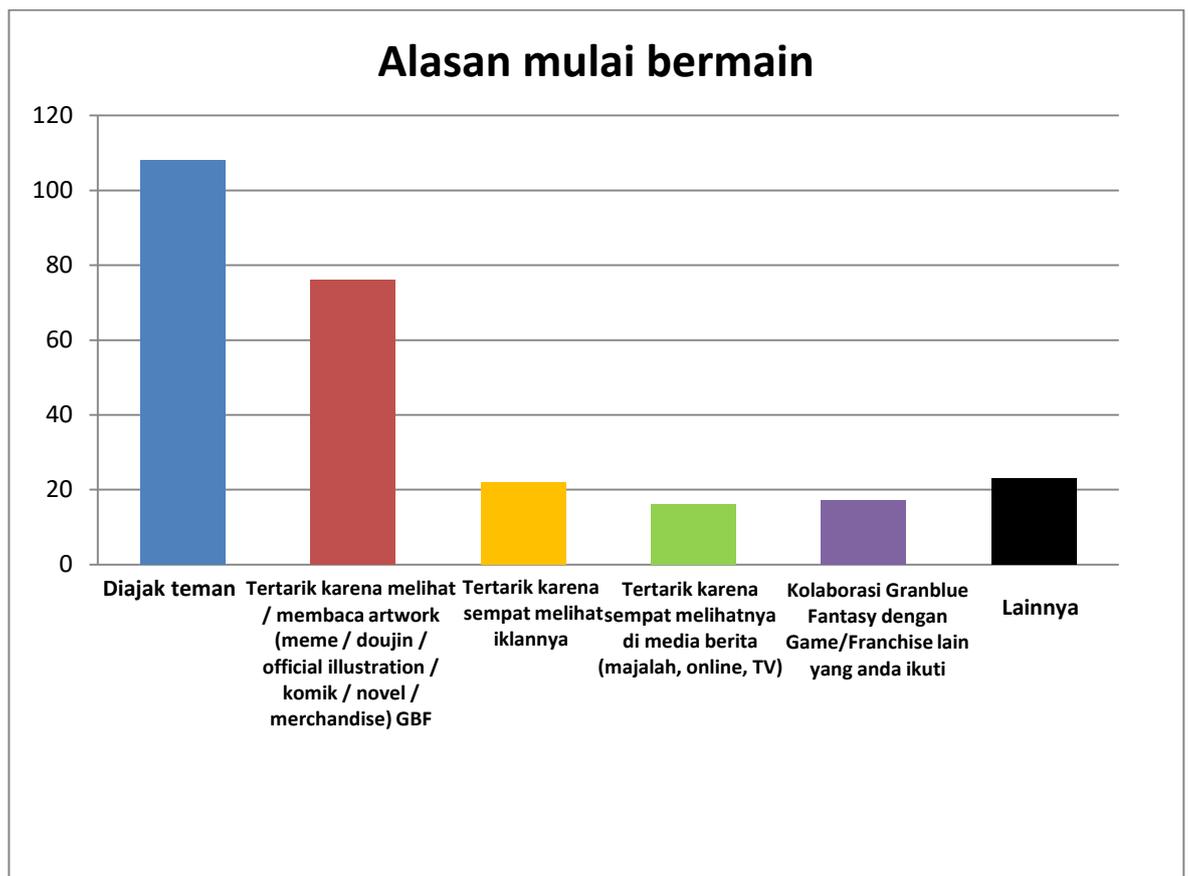
4.1.3 Gambaran berdasarkan alasan mulai bermain GBF

Berikut gambaran distribusi responden berdasarkan alasan mulai bermain GBF. Dapat dilihat dari tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Data alasan mulai bermain

Alasan mulai bermain	Jumlah	Presentase
Diajak teman	108	41,22%
Tertarik karena melihat/membaca artwork (meme/doujin/official illustration/komik/novel/merchandise) GBF	76	29,01%
Tertarik karena sempat melihat iklannya	22	8,40%
Tertarik karena sempat melihatnya di media berita (majalah, online, TV)	16	6,11%
Kolaborasi Granblue Fantasy dengan Game/Franchise lain yang anda ikuti	17	6,49%
Lainnya	23	8,78%
Total	262	100,00%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa alasan responden untuk mulai bermain GBF yang paling sedikit adalah karena ‘sempat melihat GBF di media berita (majalah, online, TV)’ yaitu 16 orang dan alasan mulai bermain GBF yang paling banyak adalah karena ‘diajak teman’ yaitu sebanyak 108 responden. Distribusi berdasarkan jenjang pendidikan terbagi menjadi ‘Diajak teman’ sebanyak 108 responden, ‘Tertarik karena melihat/membaca artwork (meme/doujin/official illustration/komik/novel/merchandise) GBF’ sebanyak 76 responden, ‘Tertarik karena sempat melihat iklannya’ sebanyak 22 responden, ‘Tertarik karena sempat melihatnya di media berita (majalah, online, TV)’ sebanyak 16 responden, ‘Kolaborasi Granblue Fantasy dengan Game/Franchise lain yang anda ikuti’ sebanyak 17 responden, dan ‘Lainnya’ sebanyak 23 responden. Jika digambarkan melalui grafik dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut:



Gambar 4.3 Data Distribusi Jenis Alasan Bermain Responden

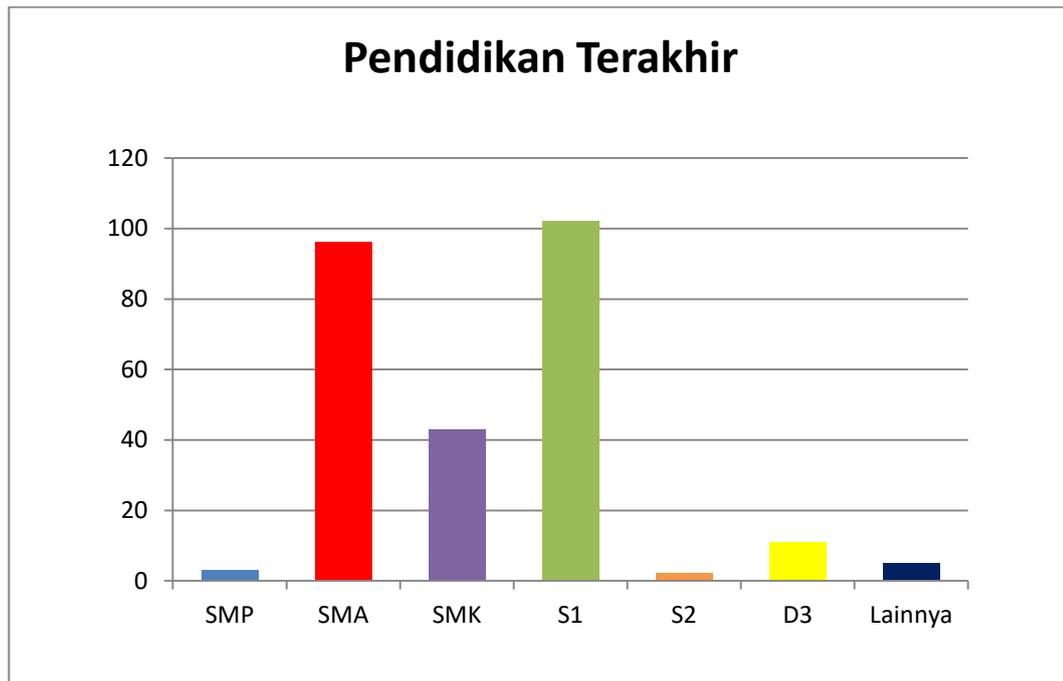
4.1.4 Gambaran berdasarkan pendidikan terakhir

Berikut gambaran distribusi responden berdasarkan alasan mulai bermain GBF. Dapat dilihat dari tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Data Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir	Jumlah	Presentase
SMP	3	1,15%
SMA	96	36,64%
SMK	43	16,41%
S1	102	38,93%
S2	2	0,76%
D3	11	4,20%
Lainnya	5	1,91%
Total	262	100,00%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa jumlah subyek yang paling sedikit adalah yang berpendidikan terakhir SMP berjumlah 3 (1.15%) orang, SMA berjumlah 96 (36.64%) orang, SMK berjumlah 43 (16,41%) orang, S1 berjumlah 102 (38,93%) orang, S2 berjumlah 2 (0,76%) orang, D3 berjumlah 11 (4,20%) orang, dan lainnya berjumlah 5 (1,91%) orang. Jika digambarkan dapat dilihat gambar 4.4 berikut:



Gambar 4.4 Data Distribusi Pendidikan Terakhir Responden

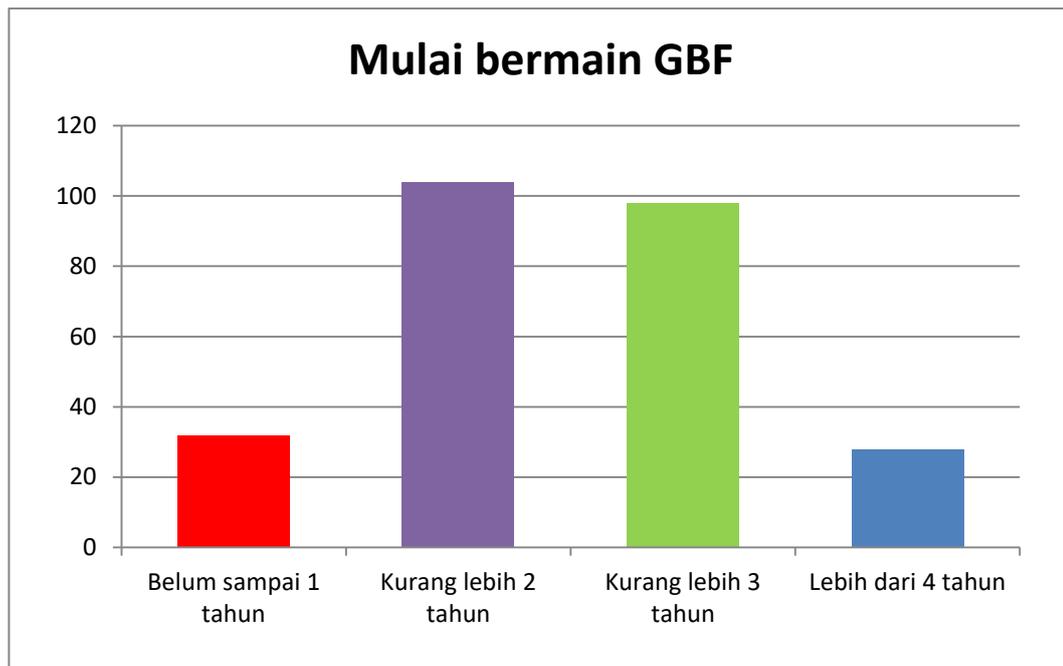
4.1.5 Gambaran berdasarkan waktu mulai bermain GBF

Berikut gambaran distribusi responden berdasarkan alasan mulai bermain GBF. Dapat dilihat dari tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Data waktu mulai bermain GBF

Waktu mulai bermain GBF	Jumlah	Presentase
Belum sampai 1 tahun	32	12,21%
Kurang lebih 2 tahun	104	39,69%
Kurang lebih 3 tahun	98	37,40%
Lebih dari 4 tahun	28	10,69%
Total	262	100,00%

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah subyek yang paling belum sampai 1 tahun bermain adalah berjumlah 32 (12.21%) orang, kurang lebih 2 tahun bermain berjumlah 104 (39.69%) orang, kurang lebih 3 tahun bermain berjumlah 98 (37,40%) orang, dan lebih dari 4 tahun berjumlah 28 (10,69%) orang. Jika digambarkan dapat dilihat gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.5 Data Distribusi Waktu Mulai Bermain Responden

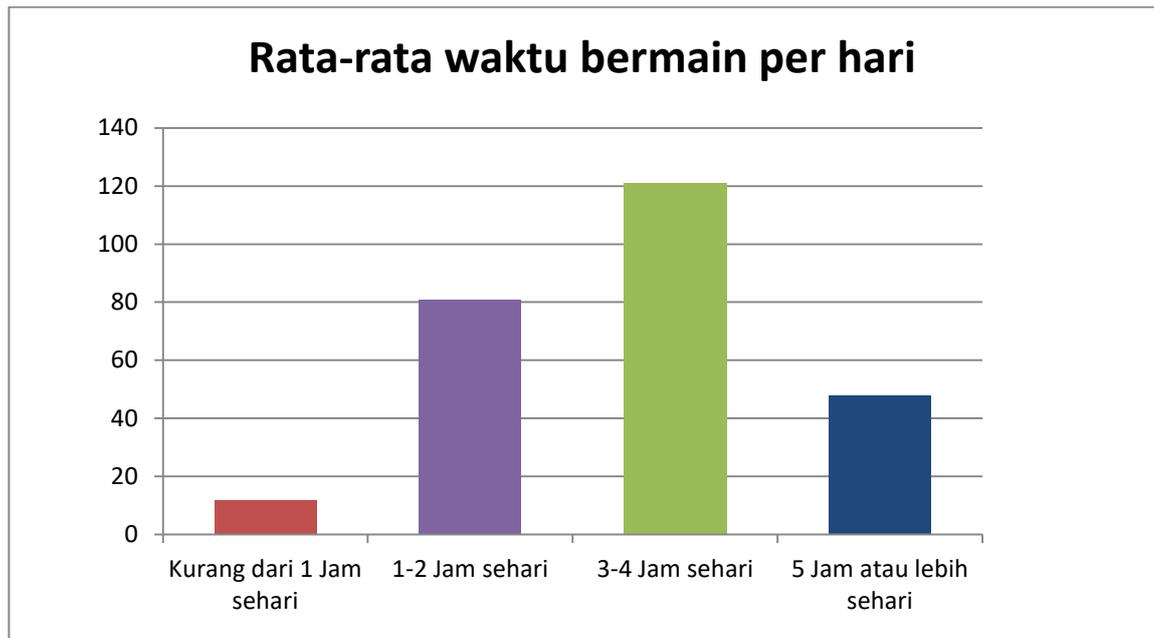
4.1.6 Gambaran berdasarkan rata-rata waktu bermain per hari

Berikut gambaran distribusi responden berdasarkan alasan mulai bermain GBF. Dapat dilihat dari tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Data waktu bermain per hari

Rata-rata waktu bermain per hari	Jumlah	Presentase
Kurang dari 1 Jam sehari	12	4,58%
1-2 Jam sehari	81	30,92%
3-4 Jam sehari	121	46,18%
5 Jam atau lebih sehari	48	18,32%
Total	262	100,00%

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa jumlah subyek yang bermain kurang dari 1 jam sehari adalah berjumlah 12 (4.58%) orang, bermain 1-2 jam sehari adalah berjumlah 81 (30.92%) orang, bermain 3-4 jam sehari adalah berjumlah 121 (46,18%) orang, dan bermain 5 jam atau lebih sehari adalah berjumlah 48 (18,32%) orang. Jika digambarkan dapat dilihat gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Data Distribusi Waktu Bermain per Hari Responden

4.2. Prosedur Penelitian

4.2.1. Persiapan Penelitian

Senada dengan awal mula pelaksanaan penelitian, peneliti mencari alat ukur yang paling dapat mewakili fenomena terkait dengan perilaku *gaming* yang berlebihan. Secara kebetulan, peneliti juga menjadi salah satu anggota grup *facebook* ‘*Granblue Fantasy International*’ aktif, memiliki *fanpage facebook* bertema *Granblue Fantasy* dengan follower 3,773 orang, dan sudah menjadi pemain *online mobile game* termasuk *Granblue Fantasy* selama lebih dari 6 tahun. Berdasarkan asumsi dan data yang telah peneliti temukan di lapangan ketika menjadi anggota grup dan pemain *Granblue Fantasy* menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Penambahan fenomena yang berkaitan dengan perilaku *gaming* juga ditemui oleh peneliti selama proses penyusunan penelitian, contohnya adalah kasus pemain *Granblue Fantasy* yang menghabiskan \$60,000 untuk mendapatkan karakter yang ia inginkan. Peneliti mencari berbagai macam sumber terkait dengan fenomena yang melibatkan berbagai macam perilaku *gaming*, baik memberikan dampak positif maupun yang negatif. Selanjutnya peneliti menentukan variabel penelitian dari fenomena yang telah didapatkan. Awalnya

peneliti menentukan bahwa variabel yang akan diteliti adalah *spending* dalam *mobile gaming*, namun karena keterbatasan penelitian dan dasar teori yang ada, juga atas saran dosen pembimbing yang menjelaskan kalau hasil dari penelitian sudah dapat terlihat jelas, maka variabel dan judul penelitian tersebut tidak digunakan.

Kemudian, peneliti menemukan bahwa diantara alat ukur dan variabel perilaku *gaming* negatif yang ada, CIUS adalah alat ukur teranyar yang paling banyak digunakan untuk mengukur *gaming* patologis. Selama proses pencari variabel, peneliti mendapatkan tiga istilah yang berbeda untuk mendefinisikan perilaku *gaming* bermasalah, yaitu ‘Internet Gaming Disorder’, ‘Excessive Gaming’, dan ‘Problematic Gaming’. Peneliti memutuskan untuk menggunakan istilah ‘*Excessive Gaming*’ karena esensi dari fenomena ini masih belum mencapai konsensus di kalangan peneliti *addiction*, termasuk apakah perilaku bermasalah ini adalah *addiction* itu sendiri. Sedangkan istilah perilaku ‘berlebihan’ lebih diterima oleh berbagai kalangan, termasuk kalangan umum, dan lebih netral ketimbang ‘*addiction* (kecanduan)’.

Langkah selanjutnya adalah alat ukur untuk *excessive gaming*. Peneliti menterjemahkan dan mengadaptasi alat ukur CIUS (Meerkerk, 2009) untuk digunakan pada konteks *game Granblue Fantasy*. Konteks game sangat penting karena *game* dengan genre atau konten yang berbeda disinyalir dapat memberikan dampak (terutama *excessive gaming*) yang berbeda pula (Király, 2014). Alat ukur ini memiliki 5 dimensi, yaitu *loss of control*, *preoccupation*, *withdrawal symptoms*, *coping or mood modification*, dan *conflict*. Proses penterjemahan dilakukan dengan menterjemahkan alat ukur dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia oleh peneliti, kemudian diterjemahkan kembali ke bahasa Inggris oleh seorang bilingual dengan TOEFL score 630. Terdapat perbedaan *phrasing* setelah diterjemahkan kembali ke bahasa Inggris, namun setelah didiskusikan, peneliti dan penerjemah sepakat untuk menyesuaikan sedikit sebelum digunakan, karena konteksnya yang masih sama dan bisa digunakan oleh responden nantinya.

Setelah penentuan instrument, peneliti melakukan uji keterbacaan kepada 4 orang dewasa muda berusia 19-24 tahun pada alat ukur tersebut. Uji keterbacaan dilakukan untuk menguji kemudahan calon responden tentang penggunaan bahasa

yang sesuai dengan umur mereka. Setelah melakukan uji keterbacaan peneliti melakukan expert judgement ke ahli, pertama kepada seseorang yang pernah bekerja di *Cabal Online Indonesia* sebagai *Game Manager* dan juga dalam bidang psikologi. Setelah kedua variabel mendapatkan pengesahan dari ahli peneliti melakukan uji coba kedua alat ukur dengan menggunakan formulir daring (*google form*). Jumlah responden pada uji coba sebanyak 130 orang dengan total aitem sebanyak 14 butir soal *excessive gaming*. Setelah itu dilakukan analisa daya diskriminasi dari butir soal dan memiliki hasil sampai terbentuknya instrument final sebanyak 13 butir.

4.2.2. Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data penelitian menggunakan metode formulir daring (*google form*). Metode survey dilakukan di *fanpage facebook* yang dimiliki peneliti dengan membuat sebuah *post* yang menjelaskan esensi dan petunjuk penelitian serta pengumuman 'giveaway' untuk 1 orang responden yang beruntung akan mendapatkan 3,000 *Granblue Coins* (setara \$25) untuk meningkatkan minat partisipan. *Post* ini kemudian dibagikan ke grup '*Granblue Fantasy International*' dan dibagikan ulang oleh para member dan follower *fanpage*. Setelah melakukan pengambilan data didapatkan responden sebanyak 262 orang dari formulir daring.

4.3. Hasil Analisis Data Penelitian

4.3.1. Kategorisasi Skor *Excessive Gaming*

Variabel *Excessive Gaming* menggunakan alat ukur CIUS yang diterjemahkan dan diadaptasi untuk *Granblue Fantasy*. Keseluruhan butir setelah dilakukannya uji keterbacaan dan *expert judgement* berjumlah 13 butir dan diberikan kepada 262 responden. Sebelum data diuji secara statistik deskriptif, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui distribusi data bersifat normal atau tidak (Santoso, 2010). Uji normalitas penelitian ini menggunakan *One Sample Kolgorov-Smirnov test* karena memiliki populasi lebih dari 50. Distribusi data dikatakan normal apabila $p > 0,05$ (Santoso, 2010).

Tabel 4.7 : Uji Normalitas

Total EG	
Statistic	.063
df	262
Sig.	.014

Berdasarkan tabel 4.7 diatas taraf signifikansi variable *excessive gaming* sebesar 0,014 ($p > 0,05$) didapati bahwa distribusi data tidak normal. Sehingga untuk untuk menentukan kategorisasi teoritis skor ‘tinggi’, ‘sedang’, dan ‘rendah’ menggunakan rumus kategorisasi ordinal dengan asumsi data tidak terdistribusi normal, yaitu $\mu - t_{(\alpha/2;n-1)}(s/\sqrt{n}) \leq X \leq \mu + t_{(\alpha/2;n-1)}(s/\sqrt{n})$ (Rangkuti, Wahyuni, 2017). Penelusuran perhitungan matematis didapatkan nilai sebagai berikut:

Nilai minimum = 13

Nilai maksimum = 65

Range = 65-13 = 52

Satuan Deviasi Standar = 52 : 6 = 8,67

Mean teoritik = 13 x 3 = 39

Bila dimasukkan ke dalam rumus kategorisasi ordinal dengan asumsi data tidak terdistribusi normal didapatkan hasil:

$$37.94 \leq X \leq 40,05$$

Sehingga kategori skor ‘rendah’ adalah $X \leq 37.94$, ‘sedang’ adalah $37.94 \leq X \leq 40,05$, dan ‘tinggi’ adalah $X \geq 40,05$.

4.3.2. Deskriptif Data Penelitian

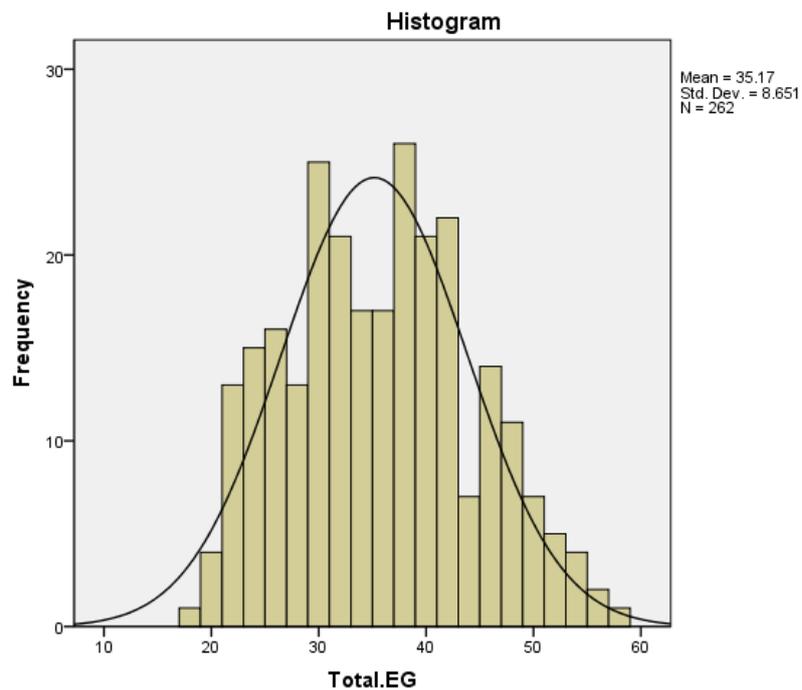
Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif berdasarkan perhitungan komputerisasi menggunakan SPSS versi 19 sehingga perlu menyajikan data yang didapatkan melalui table, perhitungan nilai maksimum dan minimum, dan standar deviasi.

Berikut hasil analisis deskriptif *Excessive Gaming*:

Tabel 4.8
Statistik Deskriptif

Pengukuran	Nilai
Mean	35.17
Median	35.00
Standar Deviasi	8.651
Varians	74.840
Nilai Minimum	18
Nilai Maksimum	57

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa variabel *excessive gaming* memiliki mean 35.17, median 35.00, standar deviasi 8,651, varians 74,840, nilai minimum 18 dan nilai maksimum 57. Berikut grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut:



Gambar 4.7 Data Deskriptif *Excessive Gaming*

Adapun total skor dan rata-rata dari masing-masing dimensi yang diukur adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Skor Masing-Masing Dimensi

Dimensi	Total Skor	Rata-rata
	798	
Loss of Control	763	749,5
	803	
	634	
	649	
Preoccupation	895	770
	766	
Withdrawal Symptoms	527	527
Coping or Mood	743	
Modification	759	751
	766	
Conflict	634	635,6666667
	507	

Berdasarkan *mean* hasil analisis deskriptif, diperoleh data *mean* teoritik dan *mean* empiric. *Mean* teoritik adalah rata-rata skor alat penelitian. *Mean* empiric adalah rata-rata skor data penelitian. Penjabarannya dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.10
Mean Empiris dan Mean Teoritis

Statistik		Xmax	Xmin	Mean
<i>Excessive</i>	Empiris	57	18	35,17
<i>Gaming</i>	Teoritis	70	14	39

Excessive gaming memiliki *mean* empiris sebesar 35,17 dan *mean* teoritis sebesar 39, yang artinya *mean* empiris pada *excessive gaming* lebih kecil dari *mean* teoritis. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *excessive gaming* dalam penelitian cenderung rendah.

Dengan menggunakan kategori skor ordinal yang didapatkan sebelumnya, data penelitian dapat dikategorikan menjadi skor *excessive gaming* yang ‘rendah’, ‘sedang’, dan ‘tinggi’. Hasil analisis menggunakan SPSS ver. 19 ditunjukkan oleh tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4.11

Kategori skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	153	58.4
Sedang	36	13.7
Tinggi	73	27.9
Total	262	100.0

Data pada tabel menunjukkan bahwa partisipan dengan skor *excessive gaming* yang ‘rendah’ adalah sebanyak 153 (58.4%) orang, ‘sedang’ adalah sebanyak 36 (13.7%) orang, dan ‘tinggi’ adalah sebanyak 73 (27.9%) orang.

4.3.2 Deskriptif Data Penelitian *Excessive Gaming* berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.12

Jenis Kelamin	Responden	Mean
Laki-Laki	222	35.19
Perempuan	40	35.08

Data pada tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa *mean* empiris *excessive gaming* pada laki-laki sebesar 35,19; dan perempuan sebesar 35,08; masing-masing lebih kecil dari *mean* teoritis *excessive gaming* 39. Hal ini menunjukkan

bahwa tingkat *excessive gaming* pada kedua jenis kelamin cenderung rendah. Untuk penyebaran skor *excessive gaming* pada kedua jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 4.12 dan 4.13 di bawah ini:

Tabel 4.13

Kategori Skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	128	57.7
Sedang	30	13.5
Tinggi	64	28.8
Total	222	100.0

Tabel 4.14

Kategori Skor	Jumlah Responden	Percent
Rendah	25	62.5
Sedang	6	15.0
Tinggi	9	22.5
Total	40	100.0

Data pada kedua tabel di atas menunjukkan bahwa partisipan laki-laki dengan skor *excessive gaming* yang ‘rendah’ adalah sebanyak 128 (57.7%) orang, ‘sedang’ adalah sebanyak 30 (13.5%) orang, dan ‘tinggi’ adalah sebanyak 64 (28.8%) orang. Sedangkan partisipan perempuan dengan skor *excessive gaming* yang ‘rendah’ adalah sebanyak 25 (62.5%) orang, ‘sedang’ adalah sebanyak 6 (15.0%) orang, dan ‘tinggi’ adalah sebanyak 9 (22.5%) orang. Berdasarkan sebaran data yang digambarkan pada tabel di atas, terlihat bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara penyebaran skor ‘rendah’, ‘sedang’ dan ‘tinggi’ pada skor kedua jenis kelamin. Dimana skor ‘rendah’ adalah yang paling banyak, dan ‘sedang’ adalah yang paling sedikit, meskipun ada perbedaan skor ‘tinggi’

pada laki-laki lebih banyak daripada perempuan (6.3%), dan skor ‘rendah’ pada perempuan lebih banyak daripada laki-laki (4.8%).

4.3.3 Deskriptif Data Penelitian *Excessive Gaming* berdasarkan Pendidikan Terakhir

Tabel 4.15

Pendidikan Terakhir	Jumlah Responden	Mean
Excessive Gaming SMP	3	37.33
Excessive Gaming SMA	96	36.09
Excessive Gaming S1	102	33.77
Excessive Gaming S2	2	38.00
Excessive Gaming SMK	43	36.65
Excessive Gaming D3	11	33.55
Excessive Gaming Lainnya	5	34.40

Data pada tabel 4.15 di atas menunjukkan bahwa *mean* empiris *excessive gaming* pada partisipan berpendidikan terakhir SMP, SMA, S1, S2, SMK, D3, dan lainnya adalah masing-masing sebesar sebesar 37,77; 36,09; 33,77; 38,00; 36,65; 33,55; dan 34,40; masing-masing lebih kecil dari *mean* teoritis sebesar 39 . Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *excessive gaming* pada semua partisipan cenderung rendah. Untuk penyebaran skor *excessive gaming* pada partisipan berpendidikan terakhir SMA, S1, dan SMK dapat dilihat pada tabel 4.15 sampai dengan 4.17 di bawah ini. SMP, S2, D3, dan lainnya tidak dijabarkan karena jumlah partisipan kurang representatif untuk menggambarkan keadaan populasi.

Tabel 4.16 Excessive Gaming SMA

Kategori Skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	50	52.1
Sedang	18	18.8
Tinggi	28	29.2
Total	96	100.0

Table 4.17 Excessive Gaming SMK

Kategori Skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	22	51.2
Sedang	4	9.3
Tinggi	17	39.5
Total	43	100.0

Table 4.18 Excessive Gaming S1

Kategori Skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	68	66.7
Sedang	12	11.8
Tinggi	22	21.6
Total	102	100.0

Berdasarkan data dari ketiga tabel di atas, terlihat bahwa penyebaran skor tetap menunjukkan skor 'rendah' sebagai sebagai skor terbanyak, dan 'sedang' sebagai skor terendah. Namun terdapat perbedaan besar presentase antar skor di pendidikan yang berbeda. Pada kelompok 'SMK', misalnya, skor 'tinggi' (39,5%) cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan SMA (29,2%) atau S1 (21,6%). Kelompok pendidikan 'S1' memiliki penyebaran skor 'rendah' yang paling banyak (66,7%) dibandingkan dengan kelompok SMA (52,1%) dan SMK (51,2%).

4.3.4 Deskriptif Data Penelitian *Excessive Gaming* waktu bermain per hari

Tabel 4.18

Jam Bermain per Hari	Jumlah Responden	Mean
Excessive Gaming <1 Jam Sehari	12	29.33
Excessive Gaming 1-2 Jam sehari	81	32.58
Excessive Gaming 3-4 Jam sehari	121	35.27
Excessive Gaming 4 Jam+ Sehari	48	40.75

Data pada tabel 4.18 di atas menunjukkan bahwa *mean* empiris *excessive gaming* pada kelompok partisipan yang bermain selama kurang dari 1 jam, 1-2 jam sehari, 3-4 jam sehari, dan lebih dari 4 jam sehari masing-masing adalah sebesar 29.33; 32,58; 35,27; dan 40,75; semua kelompok partisipan kecuali yang bermain lebih dari 4 jam sehari memiliki *mean* empiris yang lebih kecil dari *mean* teoritis. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *excessive gaming* pada semua kelompok partisipan kecuali yang bermain lebih dari 4 jam sehari cenderung kecil, namun untuk yang bermain lebih dari 4 jam sehari masuk dalam kategori skor ‘tinggi’. Terlihat juga ada kenaikan skor *mean excessive gaming* semakin banyak para partisipan ini bermain setiap hari. Untuk penyebaran skor *excessive gaming* pada semua kelompok partisipan dapat dilihat pada tabel 4.19 sampai 4.22 di bawah ini:

Table 4.19 Excessive Gaming <1 Jam Sehari

Kategori Skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	9	75.0
Sedang	1	8.3
Tinggi	2	16.7
Total	12	100.0

Table 4.20 Excessive Gaming 1-2 Jam Sehari

Kategori Skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	62	76.5
Sedang	8	9.9
Tinggi	11	13.6
Total	81	100.0

Table 4.21 Excessive Gaming 2-3 Jam Sehari

Kategori Skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	68	56.2
Sedang	17	14.0
Tinggi	36	29.8
Total	121	100.0

Table 4.22 Excessive Gaming 4+ Jam Sehari

Kategori Skor	Jumlah Responden	Presentase
Rendah	14	29.2
Sedang	10	20.8
Tinggi	24	50.0
Total	48	100.0

Berdasarkan data dari ketiga tabel di atas, terlihat bahwa penyebaran skor 'rendah' tetap menjadi skor terbanyak untuk kelompok partisipan yang bermain kurang dari 1 jam sehari, 1-2 jam sehari, dan 2-3 jam sehari. Dari gambar 4.6

yang disampaikan pada bagian sebelumnya diketahui bahwa mayoritas (46%) dari seluruh sampel yang ada masuk ke dalam kelompok partisipan yang bermain 2-3 jam sehari. Mulai dari kelompok partisipan yang bermain 2-3 jam sehari terlihat adanya peningkatan presentase skor “tinggi” (29.8%) dan pada kelompok partisipan yang bermain lebih dari 4 jam sehari menjadi kelompok skor yang terbanyak (50%).

4.4. Pembahasan

Dalam studi penelitian ini didapatkan bahwa sekitar 29,2% dari jumlah pemain yang diteliti termasuk dalam kategori skor *excessive gaming* ‘tinggi’. Studi ini juga mengambil sampel sebanyak 262 orang untuk memaksimalkan representasi dari pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia, dengan 130 sampel tambahan pada tahap uji coba. Terdapat kekhawatiran akan terjadinya *social desirability* dan bias di kalangan responden, terutama karena perilaku *gaming* yang ‘berlebihan’ sangat sering dipandang negatif di masyarakat secara umum. Untuk mengurangi kelemahan itu adalah dengan meyakinkan peserta bahwa survey ini dilakukan atas dasar tujuan ilmiah dan kerahasiaannya akan dijaga sebaik mungkin, dengan statement mengandung pesan tersebut yang dituliskan pada *post facebook* yang digunakan untuk mengumumkan *link* pada *google forms* untuk mengambil data, maupun dalam *disclaimer* di bagian awal *google forms* yang harus dibaca oleh semua responden sebelum mengisi kuesioner. Jumlah aitem yang ada juga dibuat ringkas mungkin agar responden tidak menghabiskan waktu terlalu banyak, dengan harapan responden tidak terlalu berpikir banyak dan menjawab dengan jawaban yang pertama terlintas di pikiran mereka. *Google Forms* yang digunakan juga disebar dengan opsi *e-mail binding*, sehingga masing-masing responden hanya dapat mengisi satu kali aja per akun *google* mereka dan tidak bisa merubah jawaban mereka, untuk meminimalisir bias dan *social desirability*.

Hasil pengukuran *excessive gaming* pada pemain *Granblue Fantasy* di grup facebook ‘*Granblue Fantasy International*’ menunjukkan bahwa para pemain relatif memiliki skor *excessive gaming* yang rendah, hal ini didukung dengan hasil skor mean empiris yang lebih kecil dari skor *mean* teoritis, namun setidaknya

terdapat 27,9% dari total responden masuk dalam kategori ‘tinggi’ dalam skor *excessive gaming*.

Griffiths (2008) beranggapan bahwa esensi dari permasalahan yang timbul dari *online game*, yang biasanya berupa kecanduan, mirip dengan kecanduan behavioral yang tampak pada *gambling addiction*. Terbentuknya candu biasanya dimulai dari perilaku yang berlebihan terhadap suatu aktivitas, dalam hal ini adalah perilaku bermain game (*excessive gaming*). Dalam banyak studi (Kaplan, 1983; Griffiths, 1991, 1993, 1997a), termasuk dalam penelitian yang dilakukan kali ini, didapati bahwa mayoritas dari pemain *online game*, dan selanjutnya para pemain yang bermasalah dalam perilaku *gaming* mereka, mayoritas adalah laki-laki. Hal ini dapat dilihat dari total responden yang ada, 85% (222 orang) diantaranya adalah laki-laki. Meskipun alasan mengapa hal ini bisa terjadi, Griffiths (2008) menjabarkan penjelasan mengapa jauh lebih banyak pria tertarik untuk memainkan game, antara lain adalah karena konten dari game yang ada secara tradisional mengandung *image* yang berkaitan dengan maskulinitas, atmosfir sosialisasi yang mendorong pria untuk berkumpul dan mengekspresikan dirinya dalam komunitas *gaming*, dan perbedaan gender yang berhubung pada kemampuan rata-rata pria yang memiliki *visual and spatial skills* yang secara umum lebih tinggi daripada wanita, sehingga membuat pemain pria secara rata-rata bisa bermain dengan lebih baik daripada wanita.

Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa skor *excessive gaming* pada kedua jenis kelamin sama-sama cenderung ‘rendah’, dengan masing-masing *mean* empiris ada dibawah *mean* teoritis. Penyebaran skor pada kedua jenis kelamin pun hampir serupa, dengan penyebaran skor ‘rendah’ serupa, dengan penyebaran skor ‘rendah’ yang paling banyak, disusul oleh skor ‘tinggi’, lalu skor ‘sedang’ yang paling sedikit. Meskipun pada penyebaran skor ‘tinggi’ pada kelompok laki-laki tetap lebih tinggi (28,8%) dibandingkan dengan perempuan (22,5%), yang relevansinya dapat merujuk kepada pembahasan ketertarikan pria kepada game di paragraph sebelumnya. Walaupun secara umum, dapat dikatakan bahwa pria dan wanita memiliki kemungkinan tidak jauh berbeda untuk terpapar oleh *excessive gaming*.

Menurut data yang didapatkan mengenai pendidikan terakhir para responden, pendidikan terakhir S1 adalah kelompok yang paling banyak, disusul oleh SMA, lalu kemudian SMK. Penyebaran ini kemungkinan besar dikarenakan *game Granblue Fantasy* yang memang berbasis bahasa Inggris dan tidak tersedia di *google play* Indonesia secara normal. Butuh kemampuan berbahasa Inggris yang mumpuni untuk bisa menikmati *game* tersebut secara utuh, dan setidaknya perlu pemahaman mendasar tentang cara kerja APK (*Android Package*) untuk bisa memasang *game* tersebut tanpa melalui *google play* secara langsung. Mereka yang berpendidikan S1 lebih banyak yang memiliki keahlian ini, sehingga tidak mengherankan apabila populasi kelompok ini lebih banyak daripada kelompok pendidikan yang lain.

Meskipun pendidikan S1 adalah kelompok responden terbanyak, ternyata menurut data demografi yang didapatkan, kelompok 'S1' bukanlah kelompok yang memiliki presentase responden dengan skor 'tinggi' yang paling banyak dibandingkan kelompok lain (21,6%), kelompok pendidikan 'SMK' (39,5%) lah yang paling banyak. Penelitian ini tidak menelusuri hubungan atau pengaruh antara *excessive gaming* dan pendidikan responden untuk bisa mengetahui lebih jauh tentang interaksi kedua hal ini, dan butuh penelitian lanjutan untuk bisa menjelaskannya. Namun berdasarkan data *mean* yang ada, terlihat bahwa skor *mean excessive gaming* cenderung lebih besar untuk kelompok pendidikan di bawah 'S1', dan paling tinggi pada kelompok 'SMP' (meskipun jumlah respondennya sendiri sangat tidak representative, sehingga tidak bisa menjadi acuan yang kuat untuk analisis ini).

Berdasarkan hasil penelitian ini kelompok responden yang memiliki penyebaran skor 'tinggi' paling banyak dibandingkan kelompok lain adalah mereka yang bermain *Granblue Fantasy* lebih dari 4 jam sehari (50% pada kelompoknya sendiri). Terlihat terdapat korelasi antara waktu bermain per hari dengan meningkatnya sebaran skor *excessive gaming* yang 'tinggi', dimana kelompok responden yang bermain kurang dari 1 jam per hari (16,7%) dan 1-2 jam per hari (13,6%), memiliki jumlah yang lebih rendah dibandingkan yang bermain 2-3 jam per hari (29,8%), dan lebih dari 4 jam per hari (50%). Meskipun menghabiskan waktu yang cukup banyak dalam bermain sebuah *game* belum

tentu akan menimbulkan *excessive gaming* (Orsolya Király dkk., 2014), paparan yang lebih panjang terhadap *game* yang cenderung imersif dan dapat menggantikan sebagian besar kegiatan kehidupan nyata terlihat memiliki resiko yang lebih besar untuk bisa mempengaruhi seseorang untuk terjebak dalam *excessive gaming*. Hasil penelitian ini sesuai dengan berbagai penelitian lain (Király dkk., 2014, Barke dkk., 2013) yang juga menelusuri *excessive gaming* dengan mempertimbangkan waktu bermain per hari responden.

4.5. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang dapat diatasi oleh penelitian di masa depan. Pertama, model penelitian yang tidak memungkinkan untuk mengetahui arah hubungan atau pengaruh skor *excessive gaming* dengan variabel lain yang dapat mempengaruhi, terutama pada ranah yang tidak diduga sebelumnya. Seperti penyebaran skor yang lebih tinggi pada kelompok responden berpendidikan terakhir SMP, SMA, dan SMK.

Kedua, sempitnya waktu pengambilan data dan responden karena *deadline* yang sudah sangat sempit. Dengan terbatasnya waktu yang ada, peneliti hanya berhasil mendapatkan 130 responden untuk uji coba, dan 262 responden utama. Dengan waktu lebih, kemungkinan dapat mendapatkan sampel lebih banyak sehingga data yang didapatkan lebih representative.

Ketiga, masih belum adanya consensus tentang *excessive gaming* (atau IGD, atau *problematic gaming*) di kalangan peneliti dan dunia *behaviorial addiction*, hal ini membuat sulit untuk mendapatkan hasil yang lebih terstandar. Peneliti berharap dalam beberapa tahun ke depan, dampak negative dari *gaming* yang berlebih dapat lebih diteliti lebih dalam sehingga para peneliti dapat mencapai consensus dalam definisi dan subtype *excessive gaming* untuk menghindari kerancuan dan mempermudah peneliti untuk memfokuskan hasil yang lebih baik di masa depan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat *excessive gaming* pemain *Granblue Fantasy* dari Indonesia di grup facebook '*Granblue Fantasy International*' cenderung rendah, namun setidaknya sebanyak 27,9% dari total responden memiliki skor yang tergolong 'tinggi'.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa setidaknya 27,9% dari pemain *Granblue Fantasy* beresiko untuk terkena dampak negatif dari *excessive gaming*. Yang paling terlihat adalah bahwa semakin lama para pemain ini bermain per hari, maka akan semakin tinggi pula skor *excessive gaming* nya.

Excessive Gaming menjadi salah satu yang harus diperhatikan bagi para pengguna *smartphone*. Terutama karena berbagai resiko yang bisa berdampak negative bagi kelangsungan hidup remaja itu sendiri, diantaranya ketergantungan pada *game* sebagai media untuk *coping* yang lebih lanjut dapat membuat seseorang tak mampu meregulasi dirinya sendiri tanpa bantuan *game*. Ketergantungan ini akan berdampak lebih parah apabila pemain menggantungkan semua *attachment* emosional kepada *game* tersebut. Ia bisa jadi tak akan merasakan kesenangan dari kegiatan lain karena rangsangannya tak sekuat yang diberikan oleh *game*, terkikisnya hubungan dengan orang lain karena pre-okupasi pada *game* yang menyita begitu banyak waktu dan perhatian pemain, juga resiko terpapar oleh berbagai patologi lain yang berhubungan dengan kecanduan.

Perilaku *excessive gaming* memang memiliki faktor yang cukup banyak dalam mempengaruhinya, terutama hubungannya dengan *self control* dan harmonisasinya pada kehidupan diri. Perilaku *gaming* akan menjadi berbahaya ketika diri tak lagi mampu mengontrol perilaku *gaming*, atau tak mampu mengintegrasikannya pada identitas diri, yang menyebabkan *craving* akan *gaming*

menggeregoti batin pemain dan membuatnya terus terpaku untuk bermain game demi memuaskan *needs* yang tak tercapai di kehidupan nyata.

Bermain *game* secara intensif untuk mendapatkan *achievement* dalam rangka mengkompensasi *needs* yang tak tercapai hidup bukanlah jawaban. Semakin kita lari dari masalah dan menggantungkan kesadaran kita pada *game*, semakin tak mampu pula kita untuk bisa meregulasi diri secara mandiri untuk menghadapi masalah yang terus menerjang di kehidupan ini. Pada akhirnya, *game* adalah sebuah media hiburan. Tugasnya adalah untuk membuat kita bahagia dan bergairah dengan berbagai permainan yang memungkinkan kita untuk masuk ke dalam dunia dan pengalaman yang tak akan mungkin kita alami di dunia nyata. Namun ia hanyalah sebatas itu. *Game* tidak akan pernah bisa menjadi pengganti kehidupan kita di dunia nyata. Segala *achievement* yang kita dapatkan di sana bukan menjadi penentu *value* hidup seseorang. Siapapun memiliki nilai di hidup ini, dan nilai itu berasal dari hubungan kita dengan orang lain, bukan seberapa banyak skor yang kita dapatkan di permainan fana yang bisa jadi hanya berumur beberapa tahun sebelum hilang ditelan zaman.

5.3 Saran

5.3.1 Pemerintah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan pemerintah dapat mengontrol dan mengelola perilaku *gaming* yang sehat bagi masyarakat dengan cara memberikan penyuluhan *door to door* maupun kewajiban pemerintah untuk secara rutin membuat seminar *parenting* secara rutin dan berkala. Pemerintah juga sangat disarankan untuk menjalin komunikasi yang lebih erat dengan *publisher* dan *developer game* agar bisa tercapai lingkungan *gaming* yang lebih sehat dan harmonis.

5.3.2 Masyarakat

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi baru bagi masyarakat untuk menjadi pemain *game* yang lebih sehat. Sebagai bentuk dari keluarga, teman, dan komunitas yang sehat dan terus mensupervisi sesama terkait dengan perilaku *gaming* yang dilakukan.

5.3.3 Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama, diharapkan untuk mencari referensi teori dan jurnal lebih banyak lagi atau temuan-temuan baru yang berkaitan dengan tema dalam penelitian ini dan dapat memperluas ruang lingkup seperti populasi dan faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku *excessive gaming*, diharapkan pula untuk mencari keterkaitan dengan factor-faktor lain yang belum terdeteksi sebelumnya agar dapat memprediksi perilaku berbahaya dan mencegahnya sebelum terjadi fenomena baru yang tak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agmon, M., Perry, C. K., Phelan, E., Demiris, G., & Nguyen, H. Q. (2011). A pilot study of Wii Fit exergames to improve balance in older adults. *Journal of Geriatric Physical Therapy*, 34 (4), 161-167.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Arlington: American Psychiatric Publishin.
- Android Authority. (2017, Januari 17). *Recap: 90% Google Play's revenue came from games (and more fun stats!)*. Dipetik Agustus 1, 2019, dari Android Authority: <https://www.androidauthority.com/2016-recap-90-percent-google-play-revenue-gaming-fun-stats-743626/>
- Barke, A., Nyenhuis, N., Voigts, T., Gehrke, H., & Kroner-Herwig, B. (2013). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS) Adapted to Assess Excessive Multiplayer Gaming in Journal of Addiction Research & Therapy. *J Addict Res Ther* 4: 164.
- Chappel, D., Eatough, V., Davies, M. N., & Griffiths, M. (2006). Ever Quest -- it's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 205-216.
- Charlton, J., & Danforth, I. D. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: Online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 601-613.
- Colzato, L. S., Van Leeuwen, P. J., Van Den Wildenberg, W., & Hommel, B. (2010). HommelDOOM'd to switch: Superior cognitive flexibility in players of first person shooter games. *Frontiers in Psychology*, 1, 8.
- Famitsu. (2017, Desember 08). 課金売上トップは『モンスター』、勢いを増す『FGO』——『ファミ通モバイルゲーム白書2018』12月12日発売. Dipetik Agustus 2, 2019, dari Famitsu: <https://www.famitsu.com/news/201712/08147606.html>
- Game-i. (2019, Januari 2). 2018年アプリ収益予測. Dipetik Agustus 2, 2019, dari Game-i: <http://game-i.daa.jp/?2018%E5%B9%B4%E3%82%A2%E3%83%97%E3%83%AA%E5%8F%8E%E7%9B%8A%E4%BA%88%E6%B8%AC>

- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., & Huesmann, L. R. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin, 35* (6), 752-763.
- Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video-games and fruit machines. *Journal of Adolescence, 14*, 53-73.
- Griffiths, M. D. (1993). Are computer games bad for children? *The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society, 6*, 401-407.
- Griffiths, M. D. (1997). Video-games and children's behavior. In: T. Charlton and K. David (eds), *Elusive Links: Television, Video-games, Cinema and Children's Behavior*. Gloucester, Gloucestershire: GCED/Park Publisher.
- Griffiths, M. D. (2005). "Components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use, 10* (4), 191-197.
- Griffiths, M. D. (2008). Internet and Video Game Addiction. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*.
- Herodotou, C., Kambouri, M., & Winters, N. (2011). The role of trait emotional intelligence in gamers' preferences for play and frequency of gaming. *Computers in Human Behavior 27*(5), 1815-1819.
- Hipwee. (2018). *7 Kematian tragis gara-gara kecanduan game, mirisnya kejadian seperti ini semakin sering terjadi*. Dipetik Agustus 1, 2019, dari Hipwee: <https://www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-game-mirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi/>
- Hu, E., Stravropoulos, V., Anderson, A., Scerri, M., & Collard, J. (2019). Internet gaming disorder: Feeling the flow of social games. *Addictive Behaviors Reports, Volume 9* une 2019.
- Kaplan, S. J. (1983). The image of amusement arcades and differences in male and female video-game playing. *Journal of Popular Culture, 16*, 93-98.
- Kim, E. J., Namkoong, K. K., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry, 23*(3), 212-218.
- Kuss, D. J., Dunn, T., Wölfling, K., Müller, K. W., Hedzelek, M., & Marcinkowski, J. (2012). Excessive internet use and psychopathology:

- The role of coping. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10, 278-296.
- Lafreniere, M., Vallerand, R., Donahue, E., & Lavigne, G. (2009). On the costs and benefits of gaming: The role of passion. *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 285-290.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.
- Li, N., Jackson, M. H., & Trees, A. R. (2008). Relating online: Managing dialectical contradictions in massively multiplayer online role-playing game relationships. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 3, 76-97.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). PengCognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Petry, N. M. (2016). *Behavioral addictions: DSM-5® and beyond*. Oxford: Oxford University Press.
- Rangkuti, A. A. (2012). *Buku ajar: Statistika inferensial untuk penelitian psikologi dan pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Rangkuti, A. A. (2012). *Konsep dan teknik analisis data penelitian kuantitatif bidang psikologi dan pendidikan*. Jakarta: FIP PRESS.
- Russoniello, V. C., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, 53-66.
- SantosoA. (2010). *Statistik untuk Psikologi dari Blog menjadi Buku*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project massive: Self-regulation and problematic use of online gaming. In Paper presented at the CHI 2007: Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. CA, USA: San Jose.
- Shamel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character. *Cyberpsychology & Behavior*, 71, 715-718.

- Sharma, S., Singgih, P., Sharma, R., & Mahajan, A. (2012). Age Base User Interface in Mobile Operating System. *Behavior & Information Technology*, 367-377.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Wang, C., & Chu, Y. (2007). Harmonious passion and obsessive passion in playing online games. *Social Behavior and Personality*, 35, 997-1006.
- Widyanto, L., Griffiths, M. D., & Brunsten, V. (2011). The psychometric properties of the internet addiction test. *Cyberpsychological Behavior & Social Networking*, 14, 141-149.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.

LAMPIRAN

Lampiran I. Kuesioner Uji Coba

Kata Pengantar

Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam,

Saya Tubagus Raka Bachtiar mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Negeri Jakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk menyusun tugas akhir (skripsi) dalam bidang Psikologi Klinis dan Kehadiran Game Online di Masyarakat Indonesia.

Kuesioner ini terdiri dari 1 bagian yang berhubungan dengan perilaku dan perasaan anda dalam bermain Granblue Fantasy di kehidupan sehari-hari. Sebelum mengisi kuesioner yang telah diberikan, Anda diminta untuk membaca petunjuk dalam pengisian. Pilihlah jawaban yang melambungkan atau menggambarkan diri Anda, jawaban yang Anda telah berikan tidak akan dinilai salah atau benar. Oleh karena itu, saya mengharapkan kesediaan anda dalam mengisi kuesioner ini dengan jujur dan yang sesuai dengan diri Anda. Asas kerahasiaan akan saya jaga setinggi mungkin, jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian.

Atas kesediaan waktu yang Anda berikan, saya mengucapkan terima kasih

Hormat saya,

Tubagus Raka

Data Pribadi

Untuk meyakinkan kerahasiaan data, kami tidak menuntut Anda untuk memberikan nama, alamat, atau nomor telepon.

Instruksi :

Isilah pernyataan di bawah ini dan klik pada pilihan jawaban yang anda pilih.

Nama :

Usia :

Domisili (Kota tempat tinggal) :

Pendidikan Terakhir :

Jenis Kelamin :

Berama lama anda biasanya bermain Granblue Fantasy?

- a) Kurang dari 1 Jam sehari
- b) 1-2 Jam sehari
- c) 3-4 Jam sehari
- d) 5 Jam atau lebih sehari

Kuesioner Penelitian

Kuesioner ini adalah mengenai perilaku dan perasaan anda dalam bermain Granblue Fantasy di kehidupan sehari-hari anda. Bacalah setiap pernyataan dengan hati-hati, dan pilihlah salah satu jawaban yang paling menggambarkan diri anda. Anda harus menjawab sesuai dengan perilaku anda sesungguhnya di kehidupan sehari-hari.

Dari setiap pernyataan terdapat lima (5) pilihan jawaban:

S = Selalu

Sr = Sering

K = Kadang

J = Jarang

TP = Tidak pernah

Usahakan untuk tidak memikirkan terlalu lama untuk setiap pernyataan, tetapi jawablah dengan cepat dan jujur sebisa Anda. Bila Anda memiliki kesulitan dalam menjawab, jawablah dengan apa yang pertama ada di pikiran Anda. Yakinkan bahwa Anda menjawab setiap pernyataan dan Isilah pernyataan dengan pilihan jawaban yang anda pilih di pilihan yang telah disediakan di bagian bawah setiap pernyataan.

Pernyataan	S	Sr	K	J	TP
1. Saya sulit berhenti ketika sedang bermain Granblue Fantasy					
2. Saya terus bermain Granblue Fantasy meskipun saya sudah berniat untuk berhenti					
3. Saya seharusnya mengurangi waktu bermain Granblue Fantasy menurut orang-orang di sekitar saya (contohnya, pasangan, anak, orang tua).					
4. Saya lebih suka untuk bermain Granblue Fantasy daripada menghabiskan waktu dengan orang lain (contohnya, pasangan, anak, orang tua)					
5. Saya kekurangan tidur karena Granblue Fantasy					
6. Saya memikirkan tentang Granblue Fantasy meskipun saya sedang tidak bermain					
7. Saya menantikan sesi bermain Granblue Fantasy berikutnya					
8. Saya merasa saya harus mengurangi waktu bermain Granblue Fantasy saya					
9. Saya gagal dalam usaha saya untuk mengurangi waktu bermain Granblue Fantasy					

10. Saya terburu-buru menyelesaikan tugas (pekerjaan, sekolah, atau rumah) saya untuk bermain Granblue Fantasy					
11. Saya melalaikan kewajiban sehari-hari saya (pekerjaan, sekolah, atau kehidupan berkeluarga) karena saya lebih suka bermain Granblue Fantasy					
12. Saya bermain Granblue Fantasy ketika saya sedang merasa sedih					
13. Saya bermain Granblue Fantasy untuk melarikan diri dari kesedihan atau untuk melepaskan perasaan negatif					
14. Saya merasa resah, frustrasi, atau kesal ketika tidak bisa bermain Granblue Fantasy					

Mohon periksa kembali jawaban Anda, jangan sampai ada yang terlewatkan. Bila ada pertanyaan lebih lanjut Anda dapat menghubungi 085719947101 atau rakabachtiar94@gmail.com

Atas partisipasi teman-teman, saya ucapkan terima kasih.

Tubagus Raka Bachtiar,

Universitas Negeri Jakarta.

Lampiran 2. Data Kasar (Excel)

0	1	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3
0	2	4	5	5	3	2	4	5	4	5	2	3	4	4	3
0	3	3	3	1	4	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1
0	4	4	3	1	3	2	4	4	2	4	4	3	5	4	1
0	5	2	2	4	3	3	4	4	1	2	2	2	2	2	2
0	6	4	1	3	2	4	4	4	1	1	3	1	2	2	1
0	7	2	2	1	1	3	1	3	1	1	1	2	3	2	1
0	8	4	5	3	3	4	3	3	3	3	1	1	3	2	1
0	9	4	3	2	3	4	4	3	2	3	4	2	4	4	2
1	0	3	4	1	4	3	2	3	4	4	1	1	2	2	1
1	1	4	2	3	3	3	4	4	2	2	3	2	2	1	2
1	2	4	4	3	2	1	3	3	3	4	2	4	5	4	4
1	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	1	4	3	1
1	4	2	2	4	2	1	3	4	5	1	1	1	4	4	2
1	5	3	1	3	3	4	4	4	3	2	1	4	1	1	3
1	6	4	5	3	3	4	4	5	3	5	3	3	4	1	3
1	7	3	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	1	3	1
1	8	3	5	1	3	1	5	5	2	1	1	2	4	5	5
1	9	5	3	1	2	3	3	5	3	3	3	1	5	5	2
2	0	4	4	1	2	3	3	3	1	2	1	2	3	3	1
2	1	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	1
2	2	3	3	4	2	1	3	3	2	1	2	1	1	1	1
2	3	3	1	2	3	4	4	4	1	1	3	1	2	3	1
2	4	2	5	4	1	4	2	2	3	1	1	1	2	1	1
2	5	3	4	4	5	4	3	4	5	5	2	3	2	3	1
2	6	4	1	3	2	4	3	5	3	5	5	3	4	5	3
2	7	3	4	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1
2	8	2	2	1	2	3	3	3	1	1	1	2	3	3	2
2	9	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3
3	0	2	2	1	3	2	3	3	2	1	1	1	3	3	1
3	1	3	3	4	2	3	4	4	4	3	1	1	2	2	2
3	2	4	5	4	3	2	5	5	3	4	4	4	5	5	4
3	3	3	4	2	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	2
3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	1	2	1	4	4	4
3	5	2	2	1	2	2	3	3	1	2	3	1	3	3	2
3	6	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	4	3
3	7	3	1	3	1	5	4	3	1	1	1	1	2	1	1
3	8	2	5	4	4	3	4	5	5	2	1	1	3	4	3
3	9	3	4	1	3	2	3	3	3	2	2	3	5	3	3

4	0	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	1	4	1	2
4	1	2	5	5	1	1	2	2	2	2	1	1	3	3	2
4	2	3	3	3	4	2	5	5	3	3	3	3	4	4	3
4	3	4	4	3	2	5	4	3	4	4	3	4	2	2	3
4	4	5	4	2	4	5	4	5	2	5	3	2	5	4	1
4	5	4	3	1	4	1	4	5	1	4	1	2	3	3	2
4	6	2	3	1	4	2	4	3	1	2	2	1	4	4	3
4	7	3	4	4	3	4	5	3	4	4	5	3	2	4	1
4	8	4	1	1	1	1	5	5	1	4	5	1	1	1	2
4	9	3	4	5	3	5	4	4	5	3	4	1	5	2	2
5	0	2	4	4	4	4	2	5	4	3	4	1	2	3	4
5	1	3	3	5	2	4	5	5	5	4	3	2	1	5	1
5	2	3	5	1	2	4	5	4	2	4	4	1	3	4	2
5	3	4	4	1	3	3	4	4	3	4	4	1	5	5	3
5	4	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	4	4	2
5	5	2	1	1	1	1	3	4	2	1	1	1	2	3	1
5	6	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
5	7	3	3	1	3	3	2	2	4	4	2	4	4	5	3
5	8	2	1	1	3	1	2	5	1	1	1	1	1	3	1
5	9	3	4	2	1	1	3	4	3	2	4	1	4	3	2
6	0	3	1	3	4	2	3	5	3	2	4	3	5	5	3
		4	4	4	4	5	4	4	2	5	4	3	4	4	4
		4	4	3	3	2	3	4	5	4	2	4	2	3	1
		5	4	3	3	3	5	5	4	4	3	2	4	3	1
		3	4	1	2	3	4	3	2	4	4	2	3	3	3
		2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
		4	5	3	2	5	4	5	5	4	1	1	1	1	1
		3	1	2	3	4	4	4	2	2	1	1	3	3	3
		5	4	5	4	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4
		3	3	1	1	3	2	4	4	5	2	1	1	2	2
		4	4	4	4	3	5	4	2	5	3	2	5	5	2
		2	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	1	1	3
		3	4	1	3	4	4	3	3	3	4	1	3	3	3
		3	4	1	2	5	3	3	3	5	2	2	5	5	2
		3	3	5	2	4	2	3	4	2	2	2	3	2	1
		3	1	1	4	5	5	3	4	4	3	2	1	3	1
		4	5	3	4	1	4	5	3	4	1	3	3	2	2
		3	2	2	1	4	3	3	2	2	2	3	2	3	1
		3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	2	4	4	3
		4	5	2	1	3	4	4	5	4	5	3	3	1	3
		3	3	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1
		4	3	3	2	4	2	4	5	5	4	5	4	4	4
		3	5	1	3	3	4	4	1	1	3	3	3	3	2

		4	3	4	3	5	4	4	4	3	3	2	4	4	4
		3	3	3	4	3	4	5	3	2	3	2	5	5	5
		4	4	5	3	2	4	5	5	2	3	2	5	3	4
		4	2	2	4	2	4	4	3	3	3	2	2	2	3
		3	4	2	1	2	4	4	4	4	1	2	4	3	3
		3	1	3	4	2	2	4	2	1	2	1	3	2	1
		2	5	1	2	2	4	4	2	2	2	2	3	3	1
		3	2	4	3	3	4	4	3	2	2	2	1	1	1
		5	5	1	5	5	4	5	1	3	3	4	5	5	5
		5	1	3	4	5	4	3	2	4	2	2	4	4	3
		4	4	2	4	2	4	4	3	3	5	1	5	4	1
		2	4	1	2	3	4	4	2	3	2	2	4	4	2
		3	3	1	3	3	2	2	1	3	5	4	2	2	2
		3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	1	2	3
		3	5	1	1	5	5	5	1	1	5	3	5	5	5
		4	4	1	1	2	3	3	4	3	1	1	1	1	1
		2	3	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1
		2	5	1	3	5	5	5	5	1	2	1	1	5	1
		3	3	4	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4	2
		2	5	3	2	2	5	5	4	3	2	2	2	3	2
		3	5	2	3	2	4	4	2	4	5	1	3	2	2
		3	3	4	3	4	4	3	2	2	3	2	3	3	2
		3	5	3	4	1	4	4	1	1	3	3	1	1	3
		4	3	2	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2
		4	3	1	1	1	2	4	1	1	1	1	2	2	2
		3	2	1	2	3	3	4	3	2	4	2	4	4	3
		3	2	4	3	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1
		3	2	3	3	2	5	5	2	2	3	2	3	5	2
		4	5	3	3	5	5	5	3	5	1	3	3	4	3
		3	2	1	1	3	3	2	2	2	4	2	4	4	5
		1	1	2	2	2	4	3	1	1	1	1	1	1	1
		2	1	3	3	2	4	4	2	2	2	2	4	2	4
		4	5	4	4	4	5	4	4	3	3	1	5	5	1
		3	4	1	4	3	3	5	3	4	5	1	4	5	5
		2	4	1	4	2	3	2	4	2	2	3	5	4	2
		3	4	2	4	2	2	5	2	2	4	2	1	3	2
		3	1	4	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	1
		2	4	2	1	4	2	2	4	4	2	2	5	5	1
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		3	4	2	3	4	5	4	2	3	4	2	1	4	3
		3	3	2	2	3	5	5	3	3	1	1	1	1	1
		4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3
		3	5	4	3	2	3	4	4	5	2	2	4	5	2

		3	2	2	2	1	3	4	3	2	1	3	4	4	2
		3	3	5	3	2	2	2	2	2	1	1	2	4	2
		4	4	3	2	5	2	4	4	3	2	3	1	1	3
		3	3	5	2	2	2	5	4	2	2	2	3	1	1
		4	2	2	1	1	2	3	3	2	1	1	2	1	1

Lampiran 3. Analisis Butir Soal Rasch Model

TABLE 10.1 C:\Users\Devie Yudianto\Downloads\Ra ZOU451WS.TXTp Aug 3 21:48 2019

INPUT: 130 Person 14 Item REPORTED: 130 Person 14 Item 5 CATS WINSTEPS 3.73

 Person: REAL SEP.: 1.99 REL.: .80 ... Item: REAL SEP.: 4.69 REL.: .96

Item STATISTICS: MISFIT ORDER

ENTRY	TOTAL	TOTAL	MODEL	INFIT	OUTFIT	PT-MEASURE	EXACT MATCH							
NUMBER	SCORE	COUNT	MEASURE	S.E.	MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%			
EXP%	Item													
3	322	130	.36	.09	1.49	3.9	1.54	4.0	A	.40	.50	28.7	35.3	3
2	416	130	-.36	.09	1.24	2.0	1.23	1.9	B	.49	.54	34.1	36.2	2
5	376	130	-.05	.09	1.17	1.5	1.18	1.6	C	.46	.52	32.6	34.6	5
12	386	130	-.13	.09	1.14	1.2	1.10	.9	D	.58	.53	31.0	34.9	12
8	362	130	.06	.09	1.07	.7	1.08	.8	E	.50	.52	29.5	34.9	8
13	393	130	-.18	.09	1.08	.8	1.07	.7	F	.56	.53	32.6	35.3	13
10	329	130	.31	.09	1.06	.6	1.03	.3	G	.54	.50	38.0	35.3	10
14	285	130	.66	.09	1.02	.2	1.00	.1	g	.49	.47	45.7	38.2	14
7	478	130	-.87	.09	.89	-.9	.91	-.7	f	.51	.54	39.5	38.9	7
9	361	130	.06	.09	.88	-1.1	.87	-1.2	e	.65	.52	30.2	34.9	9
6	445	130	-.59	.09	.84	-1.4	.88	-1.0	d	.52	.54	38.8	37.1	6
4	346	130	.18	.09	.81	-1.8	.85	-1.4	c	.49	.51	36.4	34.7	4
11	265	130	.84	.10	.82	-1.5	.83	-1.3	b	.47	.45	43.4	39.4	11
1	410	130	-.31	.09	.53	-5.1	.54	-4.9	a	.57	.53	52.7	35.6	1
MEAN	369.6	130.0	.00	.09	1.00	-.1	1.01	.0				36.7	36.1	
S.D.	56.6	.0	.45	.00	.22	2.1	.22	2.0				6.7	1.6	

TABLE 10.3 C:\Users\Devie Yundianto\Downloads\Ra ZOU451WS.TXTp Aug 3 21:48 2019

INPUT: 130 Person 14 Item REPORTED: 130 Person 14 Item 5 CATS WINSTEPS 3.73

```

-----
Item CATEGORY/OPTION/DISTRACTOR FREQUENCIES: MISFIT ORDER
-----
[ENTRY DATA SCORE | DATA | AVERAGE S.E. OUTF PTMEA] |
[NUMBER CODE VALUE | COUNT % | ABILITY MEAN MNSQ CORR.] |Item |
|-----+-----+-----+-----+-----|
| 3 A 1 1 | 45 35 | -.61 .14 1.2 -.37 |3 | |
| 2 2 | 22 17 | -.26 .11 .9 -.02 | |
| 3 3 | 29 22 | -.01 .08 .7 .16 | |
| 4 4 | 24 18 | .05 .13 1.6 .18 | |
| 5 5 | 10 8 | .26 .23 1.4 .19 | |
| | | | | |
| 2 B 1 1 | 18 14 | -.89 .28 1.4 -.35 |2 |
| 2 2 | 21 16 | -.62 .10 .7 -.23 | |
| 3 3 | 31 24 | -.27 .10 1.0 -.03 | |
| 4 4 | 37 28 | .12 .09 1.0 .30 | |
| 5 5 | 23 18 | .13 .11 1.2 .22 | |
| | | | | |
| 5 C 1 1 | 18 14 | -.95 .26 1.0 -.38 |5 |
| 2 2 | 37 28 | -.35 .11 1.4 -.10 | |
| 3 3 | 33 25 | -.17 .09 1.0 .04 | |
| 4 4 | 25 19 | .00 .10 1.2 .15 | |
| 5 5 | 17 13 | .35 .14 1.1 .30 | |
| | | | | |
| 12 D 1 1 | 26 20 | -.88 .20 1.1 -.43 |12 |
| 2 2 | 24 18 | -.50 .11 .9 -.17 | |
| 3 3 | 27 21 | -.27 .09 .8 -.03 | |

```

	4	4	34 26	.16	.08	.8	.31		
	5	5	19 15	.36	.08	.9	.33		
8 E 1	1	1	25 19	-.97	.21	1.1	-.49	8	
	2	2	30 23	-.30	.10	1.2	-.05		
	3	3	34 26	-.08	.09	1.0	.12		
	4	4	30 23	.12	.09	1.0	.26		
	5	5	11 8	.23	.10	1.1	.19		
13 F 1	1	1	23 18	-.88	.22	1.2	-.41	13	
	2	2	21 16	-.48	.11	.9	-.15		
	3	3	35 27	-.35	.09	1.1	-.10		
	4	4	32 25	.20	.08	.7	.33		
	5	5	19 15	.35	.08	.9	.32		
10 G 1	1	1	35 27	-.86	.15	.9	-.51	10	
	2	2	32 25	-.32	.08	.8	-.07		
	3	3	32 25	.12	.09	.7	.27		
	4	4	21 16	.21	.09	.9	.26		
	5	5	10 8	.23	.16	1.3	.18		
14 g 1	1	1	45 35	-.67	.13	1.0	-.43	14	
	2	2	37 28	-.23	.07	.6	.00		
	3	3	32 25	.06	.09	1.0	.22		
	4	4	10 8	.46	.16	.8	.27		
	5	5	6 5	.37*	.19	1.1	.18		
7 f 1	1	1	3 2	-2.46	1.20	.6	-.46	7	
	2	2	14 11	-.64	.14	1.0	-.19		
	3	3	35 27	-.43	.11	1.1	-.16		
	4	4	48 37	-.08	.08	1.0	.16		

	5	5	30 23	.17	.10	1.0	.30		
9 e 1	1	1	26 20	-1.05	.19	.8	-.55	9	
	2	2	35 27	-.41	.07	.7	-.15		
	3	3	24 18	.00	.09	.6	.14		
	4	4	32 25	.16	.06	.8	.29		
	5	5	13 10	.54	.13	.8	.34		
6 d 1	1	1	5 4	-2.13	.69	.4	-.51	6	
	2	2	22 17	-.49	.12	1.2	-.16		
	3	3	35 27	-.34	.11	1.1	-.09		
	4	4	49 38	-.03	.07	1.0	.21		
	5	5	19 15	.27	.12	1.0	.28		
4 c 1	1	1	21 16	-.97	.23	.9	-.43	4	
	2	2	34 26	-.33	.10	1.0	-.08		
	3	3	46 35	-.07	.08	1.0	.16		
	4	4	26 20	.08	.10	1.3	.21		
	5	5	3 2	.93	.31	.6	.24		
11 b 1	1	1	47 36	-.63	.13	1.0	-.41	11	
	2	2	42 32	-.22	.09	1.0	.01		
	3	3	31 24	.17	.08	.7	.29		
	4	4	9 7	.36	.22	1.1	.22		
	5	5	1 1	.74	.7	.11			
1 a 1	1	1	2 2	-3.25	1.61	.3	-.51	1	
	2	2	24 18	-.66	.11	.7	-.28		
	3	3	63 48	-.24	.06	.8	-.02		
	4	4	34 26	.09	.10	1.1	.26		
	5	5	7 5	.67	.18	.7	.29		

 * Average ability does not ascend with category score

TABLE 10.4 C:\Users\Devie Yundianto\Downloads\Ra ZOU451WS.TXTp Aug 3 21:48 2019

INPUT: 130 Person 14 Item REPORTED: 130 Person 14 Item 5 CATS WINSTEPS 3.73

 MOST MISFITTING RESPONSE STRINGS

Item OUTMNSQ |Person

		11	1	1	11	1	11	1	1	1	1
		39668 119215709651275100671732119126414892320 5172									
		21811216766191200226783065244945547989188472938317									
		high-----									
3 3		1.54	A	1	1	1	1	1	1	1	1
	5.5.....5.45..4.44.....									
2 2		1.23	B	1	1	1	1	1	1	1	1
	5.5.....4									
5 5		1.18	C	2	2	2	2	2	2	2	2
	5.....									
12 12		1.10	D	1	1	1	1	1	1	1	1
										
8 8		1.08	E	1	2	1	1	1	1	1	1
	5.....4.....									
13 13		1.07	F	1	1	1	1	1	1	1	1
										
10 10		1.03	G	1	1	1	1	1	1	1	1
	5.....5..5.....									
14 14		1.00	g	1	1	1	1	1	1	1	1
	5...5.4.4.....3.									
7 7		.91	f	3	3	3	3	3	3	3	3
	2.....2.....5...									
9 9		.87	e	1	1	1	1	1	1	1	1
	5.....									
6 6		.88	d	2	2	2	2	2	2	2	2
	4..									
4 4		.85	c	1	1	1	1	1	1	1	1
	4...4...									
11 11		.83	b	1	1	1	1	1	1	1	1
	44.....									
		-----low									
		39668211921571965117511167173111911641489232135172									
		21811 117661902002267800651442155429811884720 8117									
		16	1	2	30	2	94	7	9	9	3

TABLE 10.5 C:\Users\Devie Yundianto\Downloads\Ra ZOU451WS.TXTp Aug 3 21:48 2019

INPUT: 130 Person 14 Item REPORTED: 130 Person 14 Item 5 CATS WINSTEPS 3.73

MOST UNEXPECTED RESPONSES

Item MEASURE |Person

| 11 1 1 11 1 11 1 1 1 1

|39668 119215709651275100671732119126414892320 5172

|21811216766191200226783065244945547989188472938317

high-----

7 7 -.87 f|.3.....2.....2.....5...

6 6 -.59 d|...2.....2.2.....4..

2 2 -.36 B|.....1...11.....1.....5.5.....4

13 13 -.18 F|.....1.1.....1.....

12 12 -.13 D|.....1.....1...11.....

5 5 -.05 C|2...2.....1.1.1.....5.....

8 8 .06 E|.1.2...1.....5.....4.....

9 9 .06 e|.....1.....5.....

4 4 .18 c|.....1...1.....4...4...

10 10 .31 G|.....1.....5.....5..5.....

3 3 .36 A|.1...11.....5.5...5..4.44....

14 14 .66 g|.....5...5.4.4.....3.

11 11 .84 b|.....44.....

|-----low

|39668211921571965117511167173111911641489232135172

|21811 117661902002267800651442155429811884720 8117

| 16 1 2 30 2 94 7 9 9 3

TABLE 10.6 C:\Users\Devie Yundianto\Downloads\Ra ZOU451WS.TXTp Aug 3 21:48 2019

INPUT: 130 Person 14 Item REPORTED: 130 Person 14 Item 5 CATS WINSTEPS 3.73

MOST UNEXPECTED RESPONSES

DATA	OBSERVED	EXPECTED	RESIDUAL	ST. RES.	MEASDIFF	Item	Person	Item	Person
1	1	4.00	-3.00	-3.39	.94	8	91	8	00
5	5	1.90	3.10	3.37	-1.09	3	41	3	41
3	3	1.26	1.74	3.33	-2.31	14	71	14	00
4	4	1.56	2.44	3.24	-1.58	3	109	3	00
1	1	3.93	-2.93	-3.23	.86	2	26	2	26
5	5	1.99	3.01	3.16	-.99	5	37	5	37
5	5	2.00	3.00	3.15	-.98	14	112	14	00
5	5	2.01	2.99	3.12	-.96	10	48	10	48
5	5	2.03	2.97	3.09	-.95	3	127	3	00
4	4	1.61	2.39	3.04	-1.49	4	3	4	03
1	1	3.78	-2.78	-2.92	.68	13	16	13	16
2	2	4.27	-2.27	-2.89	1.32	6	81	6	00
4	4	1.67	2.33	2.86	-1.40	3	22	3	22
1	1	3.74	-2.74	-2.84	.64	3	91	3	00
5	5	2.21	2.79	2.75	-.76	10	95	10	00
1	1	3.68	-2.68	-2.74	.57	2	92	2	00
1	1	3.68	-2.68	-2.74	.57	2	60	2	60
5	5	2.23	2.77	2.73	-.74	3	129	3	00
4	4	1.74	2.26	2.65	-1.29	11	95	11	00
4	4	1.74	2.26	2.64	-1.29	2	27	2	27
5	5	2.30	2.70	2.62	-.68	3	74	3	00
1	1	3.59	-2.59	-2.60	.48	12	51	12	51

2	2	4.15	-2.15	-2.59	1.14	5	32	5	32
5	5	2.33	2.67	2.58	-.65	14	18	14	18
5	5	2.33	2.67	2.58	-.65	9	69	9	00
1	1	3.57	-2.57	-2.57	.46	13	79	13	00
4	4	1.78	2.22	2.55	-1.24	3	24	3	24
1	1	3.56	-2.56	-2.54	.45	8	97	8	00
1	1	3.55	-2.55	-2.53	.44	9	97	9	00
4	4	1.79	2.21	2.52	-1.22	11	15	11	15
2	2	4.11	-2.11	-2.49	1.08	7	101	7	00
5	5	2.44	2.56	2.43	-.54	7	58	7	58
3	3	4.54	-1.54	-2.42	1.87	7	68	7	00
5	5	2.47	2.53	2.40	-.52	2	24	2	24
1	1	3.45	-2.45	-2.39	.35	10	111	10	00
5	5	2.49	2.51	2.37	-.50	8	14	8	14
1	1	3.43	-2.43	-2.36	.32	4	97	4	00
4	4	1.90	2.10	2.28	-1.09	3	119	3	00
1	1	3.37	-2.37	-2.28	.27	5	12	5	12
4	4	1.93	2.07	2.23	-1.06	6	113	6	00
4	4	1.94	2.06	2.21	-1.05	14	114	14	00
5	5	2.64	2.36	2.20	-.37	2	41	2	41
1	1	3.30	-2.30	-2.19	.21	12	122	12	00
5	5	2.65	2.35	2.19	-.36	10	103	10	00
2	2	3.96	-1.96	-2.17	.88	7	57	7	57
1	1	3.26	-2.26	-2.15	.17	2	75	2	00
2	2	3.93	-1.93	-2.12	.85	8	61	8	00
1	1	3.23	-2.23	-2.10	.14	3	116	3	00
1	1	3.23	-2.23	-2.10	.14	3	97	3	00
4	4	2.00	2.00	2.10	-.98	14	34	14	34

Lampiran 4. Kuesioner Penelitian

Kata Pengantar

Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam,

Saya Tubagus Raka Bachtiar mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Negeri Jakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk menyusun tugas akhir (skripsi) dalam bidang Psikologi Klinis dan Kehadiran Game Online di Masyarakat Indonesia.

Kuesioner ini terdiri dari 1 bagian yang berhubungan dengan perilaku dan perasaan anda dalam bermain Granblue Fantasy di kehidupan sehari-hari. Sebelum mengisi kuesioner yang telah diberikan, Anda diminta untuk membaca petunjuk dalam pengisian. Pilihlah jawaban yang melambungkan atau menggambarkan diri Anda, jawaban yang Anda telah berikan tidak akan dinilai salah atau benar. Oleh karena itu, saya mengharapkan kesediaan anda dalam mengisi kuesioner ini dengan jujur dan yang sesuai dengan diri Anda. Asas kerahasiaan akan saya jaga setinggi mungkin, jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian.

Atas kesediaan waktu yang Anda berikan, saya mengucapkan terima kasih

Hormat saya,

Tubagus Raka

Data Pribadi

Untuk meyakinkan kerahasiaan data, kami tidak menuntut Anda untuk memberikan nama, alamat, atau nomor telepon.

Instruksi :

Isilah pernyataan di bawah ini dan klik pada pilihan jawaban yang anda pilih.

Nama :

Usia :

Domisili (Kota tempat tinggal) :

Pendidikan Terakhir :

Jenis Kelamin :

Sudah berapa lama anda bermain granblue fantasy?

- a) Belum sampai 1 tahun
- b) Kurang lebih 2 tahun
- c) Kurang lebih 3 tahun
- d) Lebih dari 4 tahun

Apa yang membuat anda pertama memutuskan untuk bermain Granblue Fantasy?

- a) Diajak teman
- b) Tertarik karena sempat melihat iklannya
- c) Tertarik karena melihat/membaca artwork (meme/doujin/official illustration/komik/novel/merchandise) GBF
- d) Tertarik karena sempat melihatnya di media berita (majalah, online, TV)
- e) Kolaborasi Granblue Fantasy dengan Game/Franchise lain yang anda ikuti
- f) Rekomendasi dari Play Store

Apakah anda masih bermain sampai sekarang?

- A) Masih
- B) Sudah berhenti
- C) Lainnya...

Bila anda masih bermain sampai sekarang, apa yang membuat anda terus tertarik untuk memainkan Granblue Fantasy?

- a) Ceritanya menarik
- b) Gameplaynya menarik
- c) Jatuh cinta dengan karakter-karakternya
- d) Masih punya target untuk dicapai di dalam game
- e) Teman/komunitas yang supportif dan membuat nyaman
- f) Interaksi antara developer (Cygames) dengan pemain yang memuaskan
- g) Lainnya...

Berapa lama anda biasanya bermain Granblue Fantasy?

- e) Kurang dari 1 Jam sehari
- f) 1-2 Jam sehari
- g) 3-4 Jam sehari
- h) 5 Jam atau lebih sehari

Kuesioner Penelitian

Kuesioner ini adalah mengenai perilaku dan perasaan anda dalam bermain Granblue Fantasy di kehidupan sehari-hari anda. Bacalah setiap pernyataan dengan hati-hati, dan pilihlah salah satu jawaban yang paling menggambarkan diri anda. Anda harus menjawab sesuai dengan perilaku anda sesungguhnya di kehidupan sehari-hari.

Dari setiap pernyataan terdapat lima (5) pilihan jawaban:

S = Selalu

Sr = Sering

K = Kadang

J = Jarang

TP = Tidak pernah

Usahakan untuk tidak memikirkan terlalu lama untuk setiap pernyataan, tetapi jawablah dengan cepat dan jujur sebisa Anda. Bila Anda memiliki kesulitan dalam menjawab, jawablah dengan apa yang pertama ada di pikiran Anda. Yakinkan bahwa Anda menjawab setiap pernyataan dan Isilah pernyataan dengan pilihan jawaban yang anda pilih di pilihan yang telah disediakan di bagian bawah setiap pernyataan.

Pernyataan	S	Sr	K	J	TP
1. Saya sulit berhenti ketika sedang bermain Granblue Fantasy					
2. Saya terus bermain Granblue Fantasy meskipun saya sudah berniat untuk berhenti					
3. Saya lebih suka untuk bermain Granblue Fantasy daripada menghabiskan waktu dengan orang lain (contohnya, pasangan, anak, orang tua)					
4. Saya kekurangan tidur karena Granblue Fantasy					
5. Saya memikirkan tentang Granblue Fantasy meskipun saya sedang tidak bermain					
6. Saya menantikan sesi bermain Granblue Fantasy berikutnya					
7. Saya merasa saya harus mengurangi waktu bermain Granblue Fantasy saya					
8. Saya gagal dalam usaha saya untuk mengurangi waktu bermain Granblue Fantasy					
9. Saya terburu-buru menyelesaikan tugas (pekerjaan, sekolah, atau rumah) saya untuk bermain Granblue Fantasy					
10. Saya melalaikan kewajiban sehari-hari saya (pekerjaan, sekolah, atau kehidupan berkeluarga) karena saya lebih suka bermain Granblue Fantasy					
11. Saya bermain Granblue Fantasy ketika saya sedang merasa sedih					
12. Saya bermain Granblue Fantasy untuk melarikan diri dari kesedihan atau untuk melepaskan perasaan negatif					
13. Saya merasa resah, frustrasi, atau kesal ketika tidak bisa bermain Granblue Fantasy					

Mohon periksa kembali jawaban Anda, jangan sampai ada yang terlewatkan. Bila ada pertanyaan lebih lanjut Anda dapat menghubungi 085719947101 atau rakabachtiar94@gmail.com

Atas partisipasi teman-teman, saya ucapkan terima kasih.

Tubagus Raka Bachtiar,

Universitas Negeri Jakarta.

Lampiran 5. Data Kasar

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Total Skor
1	3	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	45
2	3	3	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	22
3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	43
4	2	3	3	3	2	4	4	3	3	2	4	4	3	40
5	2	2	1	2	1	5	3	1	1	1	1	1	1	22
6	2	1	1	2	3	4	3	5	5	1	1	3	3	34
7	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	3	23
8	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	3	4	1	26
9	1	3	1	2	2	1	4	1	4	1	3	1	1	25
10	3	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	3	3	23
11	2	2	2	1	2	3	3	4	1	2	1	2	1	26
12	1	5	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	1	23
13	3	3	1	2	1	3	3	2	1	1	1	1	1	23
14	1	2	1	1	3	3	4	4	4	3	2	2	2	32
15	3	3	2	2	1	3	4	3	3	3	5	5	2	39
16	3	2	2	2	3	4	2	4	3	2	3	4	2	36
17	5	5	4	4	4	3	5	5	2	1	4	3	2	47
18	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	30
19	3	1	3	2	4	4	2	1	2	2	2	3	2	31
20	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	1	18
21	3	1	3	1	1	3	3	1	1	1	3	3	1	25
22	2	1	5	2	2	2	5	5	1	3	2	3	1	34
23	3	2	5	1	2	3	2	2	1	1	3	4	1	30
24	3	2	3	2	2	4	3	4	2	2	1	4	1	33
25	2	4	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	33
26	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	2	38
27	2	3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	19
28	3	2	2	2	3	5	3	2	1	1	5	5	1	35
29	2	1	3	2	3	4	2	3	1	2	4	4	2	33
30	3	3	3	1	1	4	1	1	2	3	2	4	2	30

31	4	3	5	5	5	3	4	4	3	1	2	1	1	41
32	3	2	2	2	3	4	3	4	2	2	3	2	2	34
33	4	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	2	55
34	2	1	2	1	3	3	2	1	2	2	1	1	2	23
35	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	4	4	1	30
36	3	1	1	1	3	4	1	1	1	3	1	1	2	23
37	3	3	2	3	3	5	4	2	2	3	2	1	1	34
38	2	3	2	1	3	3	1	1	3	1	3	2	2	27
39	3	4	1	1	1	3	5	1	1	1	1	5	1	28
40	2	3	2	1	3	4	2	1	1	1	4	4	2	30
41	2	2	1	2	2	3	3	1	1	1	3	3	1	25
42	2	3	1	1	4	4	3	3	3	1	3	3	2	33
43	2	3	1	1	2	2	3	3	3	1	3	4	2	30
44	3	3	2	2	3	3	1	1	2	1	3	4	1	29
45	3	4	4	4	3	3	5	5	3	3	4	5	3	49
46	3	3	4	4	4	4	5	4	2	4	2	2	2	43
47	3	5	3	2	3	4	4	3	1	1	4	1	3	37
48	3	4	5	3	3	4	5	5	4	3	4	4	2	49
49	3	3	3	4	2	4	3	2	4	2	1	3	1	35
50	4	3	3	3	3	2	4	4	2	2	3	4	2	39
51	2	1	2	2	2	3	2	1	1	1	2	3	2	24
52	3	5	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	2	43
53	4	4	3	2	4	4	5	3	3	2	3	3	3	43
54	4	5	3	2	1	3	2	2	4	1	2	1	1	31
55	4	1	3	2	4	5	1	1	3	1	3	3	2	33
56	3	1	3	3	4	3	1	1	1	1	3	4	3	31
57	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	41
58	4	4	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	30
59	3	4	2	2	4	4	3	4	4	2	2	3	1	38
60	3	2	1	1	3	4	1	2	2	1	3	3	1	27
61	3	2	3	1	4	3	3	2	3	2	4	2	3	35
62	3	5	1	2	4	4	3	2	2	1	4	4	3	38
63	3	2	2	1	4	3	2	2	1	1	3	3	2	29

64	4	4	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	3	39
65	3	1	2	3	2	1	1	1	3	2	1	1	1	22
66	3	2	2	1	2	4	3	2	2	1	3	4	1	30
67	4	1	2	3	4	4	2	2	3	1	3	3	3	35
68	4	5	4	1	3	4	1	1	1	1	2	2	1	30
69	2	3	3	2	4	2	3	1	2	1	2	2	2	29
70	4	5	2	3	2	2	4	3	1	1	3	3	1	34
71	3	1	3	2	2	3	3	2	1	1	2	2	1	26
72	4	2	2	4	4	3	3	2	1	2	2	2	1	32
73	3	4	3	1	2	4	4	1	1	3	2	2	2	32
74	3	2	3	1	2	3	2	3	3	2	4	4	3	35
75	3	2	3	2	3	4	1	1	1	2	1	1	1	25
76	2	3	4	2	3	3	4	3	4	3	5	5	1	42
77	3	1	4	3	4	5	2	2	2	2	3	3	4	38
78	3	3	1	3	3	3	2	4	4	1	4	5	2	38
79	3	2	1	4	2	4	2	1	3	4	3	4	3	36
80	3	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	31
81	2	3	1	1	2	3	5	1	1	1	1	1	5	27
82	4	5	3	5	3	4	4	4	3	2	2	2	2	43
83	2	1	3	2	2	1	3	1	2	1	2	1	1	22
84	3	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1	1	1	21
85	4	3	2	2	3	2	1	2	3	4	4	4	3	37
86	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	3	2	1	23
87	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	35
88	2	3	4	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	22
89	2	2	2	1	3	4	1	1	3	1	3	4	2	29
90	3	3	2	3	4	3	4	2	3	1	3	3	3	37
91	2	3	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	22
92	2	1	2	1	1	4	3	2	1	1	4	4	1	27
93	3	4	2	1	4	3	3	3	4	1	3	4	2	37
94	3	5	3	4	5	3	4	4	3	2	4	3	3	46
95	3	3	2	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	43
96	2	2	3	3	4	4	1	1	1	3	3	3	1	31

97	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2	29
98	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	3	5	3	53
99	2	5	3	2	4	3	4	4	2	2	4	4	2	41
100	3	1	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	23
101	3	3	2	3	1	3	2	1	1	1	2	2	1	25
102	3	5	2	3	4	4	3	2	3	2	4	1	3	39
103	5	5	2	1	5	3	2	4	1	5	4	4	4	45
104	3	5	3	4	4	4	5	5	4	4	2	3	3	49
105	1	3	2	2	4	3	4	2	1	1	1	1	1	26
106	3	4	3	5	2	3	5	4	2	1	2	4	2	40
107	3	4	4	4	4	3	5	3	2	4	4	4	4	48
108	4	4	3	3	4	5	5	3	5	2	5	5	2	50
109	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	2	2	2	39
110	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	3	3	1	27
111	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	21
112	3	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	2	3	34
113	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	2	42
114	3	1	1	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	26
115	3	4	5	2	3	4	3	2	2	3	5	5	1	42
116	4	3	2	1	2	3	3	2	2	3	4	4	4	37
117	4	4	3	4	3	3	4	4	1	1	3	2	2	38
118	3	4	3	2	2	4	2	2	2	2	1	1	1	29
119	3	3	2	1	2	3	4	4	4	2	4	4	2	38
120	3	2	1	3	2	2	3	3	1	1	1	1	1	24
121	2	3	4	3	3	4	1	1	1	1	3	1	1	28
122	3	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	22
123	2	1	3	1	3	3	3	1	1	1	3	1	1	24
124	4	5	2	3	3	2	1	1	2	2	1	2	2	30
125	3	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	21
126	4	4	3	3	5	4	4	5	5	1	5	5	4	52
127	3	2	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	47
128	3	1	3	2	2	3	1	1	3	1	3	4	1	28
129	3	4	4	5	3	1	5	4	1	3	5	4	3	45

130	4	4	2	2	3	3	1	3	1	2	2	1	1	29
131	3	1	1	4	5	4	2	3	5	1	5	5	3	42
132	3	5	3	3	4	4	4	2	4	1	3	2	2	40
133	4	2	3	3	2	5	4	4	4	3	1	1	1	37
134	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	32
135	2	1	3	2	3	4	1	1	1	1	4	4	1	28
136	3	1	2	3	2	1	3	3	1	1	4	4	2	30
137	3	1	1	2	4	4	2	1	2	1	3	3	2	29
138	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	45
139	3	3	2	2	3	3	2	4	4	1	2	4	2	35
140	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	3	1	28
141	4	4	2	1	2	1	4	3	3	5	3	4	1	37
142	4	2	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	3	55
143	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	41
144	4	3	3	3	3	4	5	4	4	5	3	3	3	47
145	2	5	2	2	3	4	4	3	5	1	4	4	2	41
146	3	3	2	2	4	4	4	4	2	2	2	1	1	34
147	3	3	4	4	3	5	3	1	1	3	5	4	3	42
148	3	3	3	2	3	4	3	2	4	1	3	3	2	36
149	3	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	1	37
150	4	4	2	1	3	5	4	3	2	1	5	4	3	41
151	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	1	43
152	4	5	4	3	3	4	3	3	3	1	3	1	2	39
153	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	4	3	1	35
154	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	20
155	4	3	2	3	4	4	3	3	4	2	2	2	3	39
156	4	4	2	2	3	2	5	4	2	2	3	4	4	41
157	3	1	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	42
158	3	2	2	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	40
159	3	1	2	1	1	3	3	3	1	1	3	1	1	24
160	4	2	4	2	3	5	3	3	2	1	2	4	4	39
161	4	4	2	2	3	4	1	5	2	1	2	2	3	35
162	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	47

163	3	4	4	2	5	4	1	1	2	2	5	5	3	41
164	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	3	1	3	20
165	3	2	4	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	35
166	1	3	1	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	21
167	3	1	4	5	4	3	3	2	1	1	1	2	3	33
168	4	3	1	4	4	4	2	1	3	1	4	4	2	37
169	2	1	2	3	3	3	4	1	1	2	1	2	1	26
170	2	1	2	1	3	2	1	1	1	1	3	2	1	21
171	2	4	1	2	3	5	2	2	2	1	2	2	1	29
172	3	4	2	2	3	3	4	3	5	1	2	2	2	36
173	3	4	3	1	4	4	1	1	3	1	5	5	2	37
174	4	4	2	1	2	1	1	4	1	3	1	1	1	26
175	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	41
176	3	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	5	4	57
177	3	5	4	5	5	4	4	5	3	3	1	2	2	46
178	3	3	2	2	4	2	3	1	1	1	3	4	1	30
179	3	4	1	3	2	2	4	2	1	2	5	3	2	34
180	3	5	2	2	5	5	2	2	1	1	5	4	1	38
181	3	1	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	3	30
182	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	2	38
183	3	1	3	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	27
184	2	2	3	2	3	4	5	2	3	1	2	2	1	32
185	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	29
186	2	3	4	4	4	4	2	1	4	2	4	4	3	41
187	3	4	2	3	3	4	2	1	2	1	4	4	2	35
188	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	3	4	1	23
189	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	2	39
190	1	1	1	3	2	5	2	1	1	1	1	1	1	21
191	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	1	45
192	4	4	3	2	2	4	3	3	4	1	3	3	2	38
193	5	2	3	1	4	4	2	2	2	3	1	1	1	31
194	3	4	5	2	4	5	5	5	3	4	5	5	3	53
195	3	3	1	3	2	4	3	2	3	2	4	5	2	37

196	2	2	2	2	2	3	3	1	1	1	2	1	1	23
197	3	3	1	2	5	4	4	3	1	1	2	1	1	31
198	4	3	3	4	3	4	2	4	2	2	3	2	2	38
199	2	1	2	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	20
200	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	47
201	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	1	1	1	30
202	3	2	4	3	1	2	2	5	2	2	1	3	1	31
203	3	2	4	3	3	5	1	1	2	3	3	2	1	33
204	3	1	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	41
205	4	4	4	2	3	4	5	4	5	1	5	3	2	46
206	3	3	2	1	4	4	1	1	2	1	1	1	1	25
207	3	5	4	2	3	4	3	2	4	2	3	4	3	42
208	3	3	2	3	1	3	4	1	3	1	3	3	1	31
209	2	2	1	1	3	4	3	1	1	1	3	3	3	28
210	3	2	1	1	3	4	2	3	1	2	2	2	1	27
211	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	1	1	1	25
212	3	4	2	3	2	3	4	3	3	1	1	1	1	31
213	3	2	4	3	4	2	3	3	4	2	4	4	2	40
214	4	4	3	2	2	2	3	5	3	4	3	3	2	40
215	4	5	5	2	3	4	5	4	4	4	4	4	2	50
216	4	4	3	4	3	5	4	4	3	3	4	4	3	48
217	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	31
218	4	4	3	3	3	4	4	3	1	1	5	5	2	42
219	3	2	3	1	3	3	3	2	1	1	1	1	1	25
220	3	1	3	2	4	4	1	4	4	1	2	5	1	35
221	3	5	2	3	3	5	4	3	3	2	3	4	1	41
222	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	2	38
223	4	4	3	3	2	2	4	4	3	3	1	1	1	35
224	4	4	2	4	5	4	2	4	2	1	4	2	3	41
225	2	3	4	5	5	4	5	5	3	5	2	1	3	47
226	5	5	1	4	4	2	5	5	5	3	2	2	2	45
227	5	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	52
228	1	1	1	3	4	1	1	1	3	1	2	5	1	25

229	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	1	1	2	39
230	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	46
231	4	4	5	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	45
232	3	4	5	2	4	4	4	5	3	3	2	5	3	47
233	2	1	2	2	3	5	1	1	2	1	1	1	1	23
234	3	1	2	1	3	4	2	1	3	1	5	5	1	32
235	4	4	4	4	4	5	5	4	3	3	3	5	4	52
236	3	4	3	4	3	4	5	4	2	4	2	5	3	46
237	3	4	4	4	4	5	3	4	4	2	5	4	3	49
238	3	5	4	5	5	5	3	4	2	2	3	2	3	46
239	4	5	3	1	3	5	2	5	1	1	5	5	2	42
240	3	3	2	3	4	4	4	2	3	2	3	2	3	38
241	3	1	4	3	4	4	2	4	3	2	3	3	2	38
242	4	3	3	4	3	2	4	3	5	2	1	3	2	39
243	4	5	3	4	5	4	3	4	2	2	5	4	2	47
244	1	2	3	3	4	4	1	2	3	1	4	3	1	32
245	3	1	2	1	4	2	2	2	1	1	5	5	3	32
246	3	3	2	1	4	4	4	5	5	5	1	1	1	39
247	4	4	3	3	4	3	5	5	3	3	4	4	3	48
248	5	4	2	2	4	5	3	4	3	2	4	4	4	46
249	3	3	2	3	4	4	2	1	1	1	3	2	3	32
250	4	4	5	3	5	5	3	4	3	2	4	3	4	49
251	4	5	2	1	2	4	3	3	1	1	3	2	2	33
252	5	1	1	3	4	5	2	1	1	3	1	1	1	29
253	4	1	4	4	5	5	3	4	5	4	5	5	4	53
254	5	4	3	4	4	5	2	5	4	3	4	4	4	51
255	3	4	3	3	5	5	4	5	4	4	5	5	2	52
256	5	4	3	2	3	4	5	2	3	4	1	1	1	38
257	2	2	1	2	3	3	3	2	3	1	4	3	2	31
258	3	5	3	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	54
259	4	1	3	3	4	3	4	3	3	1	1	1	2	33
260	4	3	2	3	4	3	5	4	5	2	1	1	3	40
261	5	5	1	4	4	5	3	5	1	1	2	1	3	40

262	3	4	4	2	3	4	5	5	4	2	1	1	2	40
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Lampiran 6. Data Deskriptif

Statistics

Total.EG

N	Valid	262
	Missing	0
Mean		35.17
Median		35.00
Mode		38
Std. Deviation		8.651
Variance		74.840
Minimum		18
Maximum		57
Sum		9215

Descriptive Statistics Skor EG Berdasarkan Jenis Kelamin

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Laki-Laki	222	37	18	55	7812	35.19	8.595	73.874
Perempuan	40	37	20	57	1403	35.08	9.068	82.225

Excessive Gaming Laki-Laki

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	128	57.7	57.7	57.7
Sedang	30	13.5	13.5	71.2
Tinggi	64	28.8	28.8	100.0
Total	222	100.0	100.0	

Excessive Gaming Perempuan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	25	62.5	62.5	62.5
Sedang	6	15.0	15.0	77.5
Tinggi	9	22.5	22.5	100.0
Total	40	100.0	100.0	

Descriptive Statistics Skor EG Berdasarkan Pendidikan Terakhir

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Excessive Gaming SMP	3	34	41	112	37.33	3.512
Excessive Gaming SMA	96	18	54	3465	36.09	9.139
Excessive Gaming S1	102	20	55	3445	33.77	8.264
Excessive Gaming S2	2	29	47	76	38.00	12.728
Excessive Gaming SMK	43	20	57	1576	36.65	8.761
Excessive Gaming D3	11	23	45	369	33.55	8.067
Excessive Gaming Lainnya	5	25	42	172	34.40	7.127

Excessive Gaming SMA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	50	52.1	52.1	52.1
	Sedang	18	18.8	18.8	70.8
	Tinggi	28	29.2	29.2	100.0
	Total	96	100.0	100.0	

Excessive Gaming SMK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	22	51.2	51.2	51.2
	Sedang	4	9.3	9.3	60.5
	Tinggi	17	39.5	39.5	100.0
	Total	43	100.0	100.0	

Excessive Gaming S1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	68	66.7	66.7	66.7
	Sedang	12	11.8	11.8	78.4
	Tinggi	22	21.6	21.6	100.0
	Total	102	100.0	100.0	

Descriptive Statistics Skor EG Berdasarkan Waktu Bermain Per Hari

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Excessive Gaming <1 Jam Sehari	12	22	45	352	29.33	8.721
Excessive Gaming 1-2 Jam sehari	81	18	55	2639	32.58	7.275
Excessive Gaming 3-4 Jam sehari	121	20	57	4268	35.27	8.630
Excessive Gaming 4 Jam+ Sehari	48	23	54	1956	40.75	8.091

Excessive Gaming <1 jam sehari

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	9	75.0	75.0	75.0
Sedang	1	8.3	8.3	83.3
Tinggi	2	16.7	16.7	100.0
Total	12	100.0	100.0	

Excessive Gaming 1-2 jam sehari

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	62	76.5	76.5	76.5
Sedang	8	9.9	9.9	86.4
Tinggi	11	13.6	13.6	100.0
Total	81	100.0	100.0	

Excessive Gaming 2-3 Jam sehari

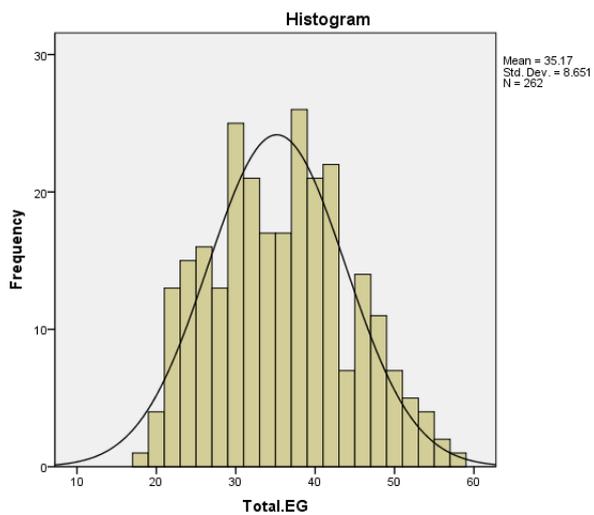
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	68	56.2	56.2	56.2
Sedang	17	14.0	14.0	70.2
Tinggi	36	29.8	29.8	100.0
Total	121	100.0	100.0	

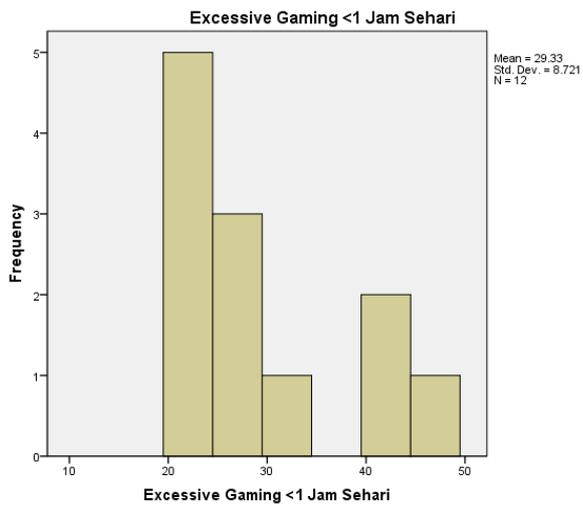
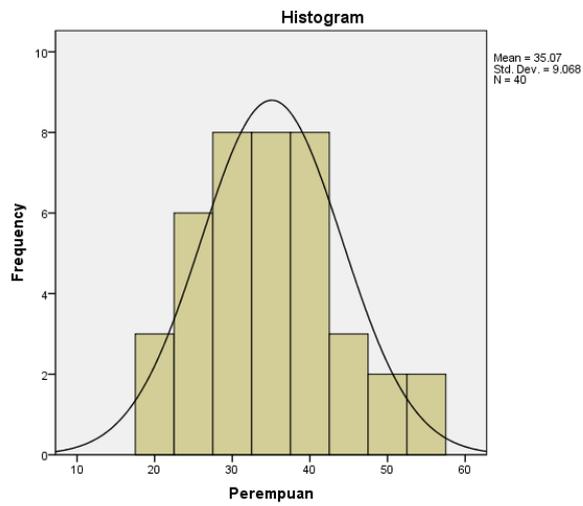
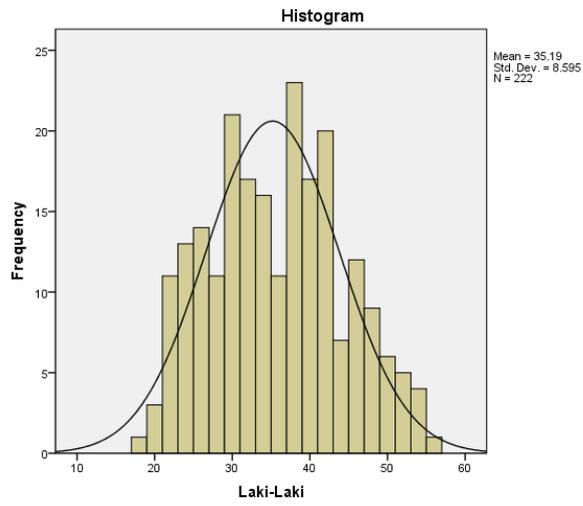
Excessive Gaming 4+ Jam sehari

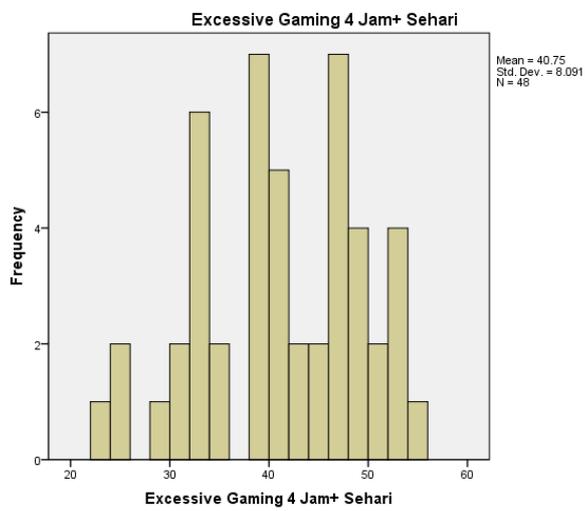
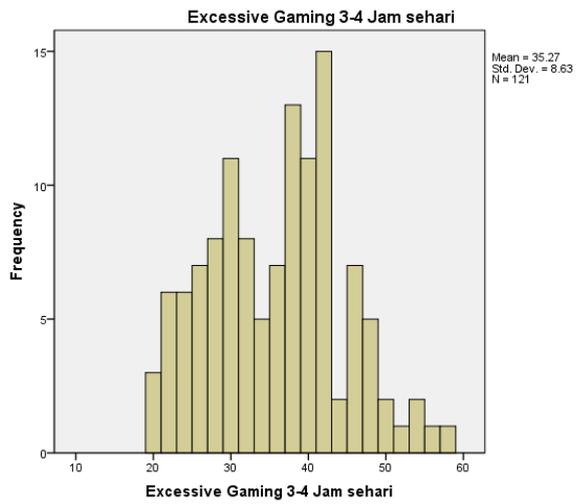
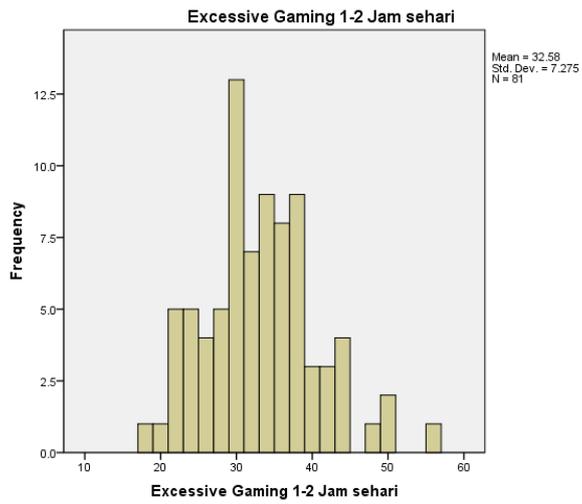
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	14	29.2	29.2	29.2
	Sedang	10	20.8	20.8	50.0
	Tinggi	24	50.0	50.0	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

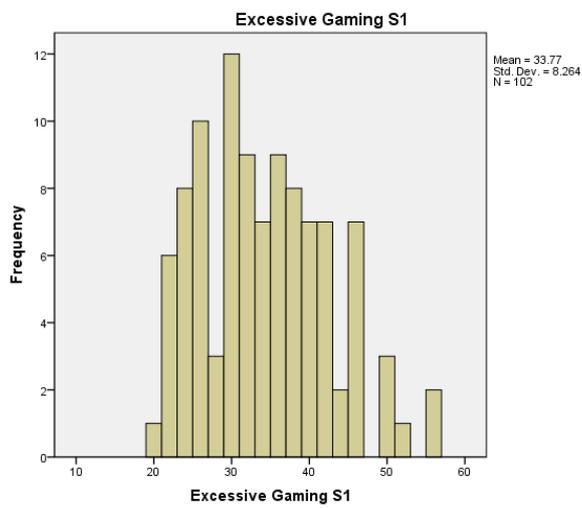
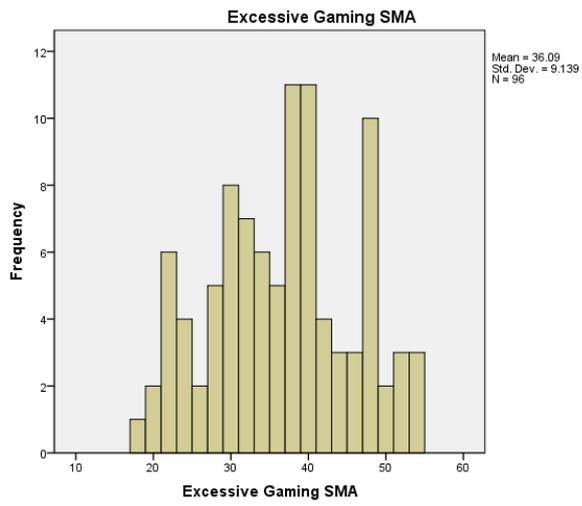
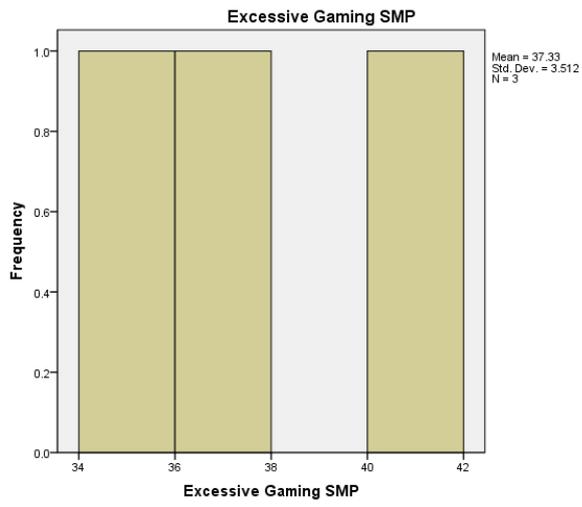
Histogram

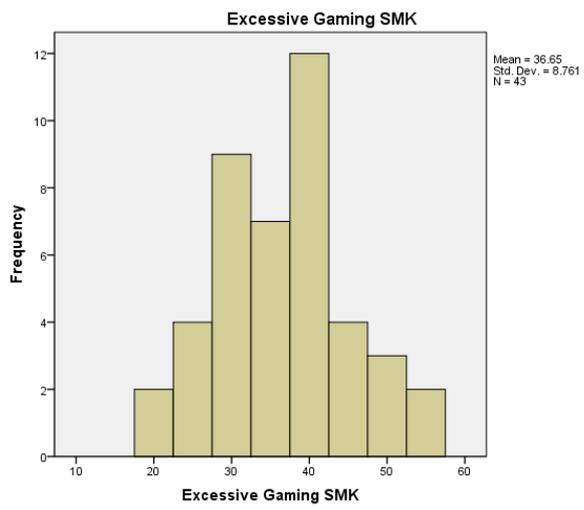
Histogram Data Total Excessive Gaming

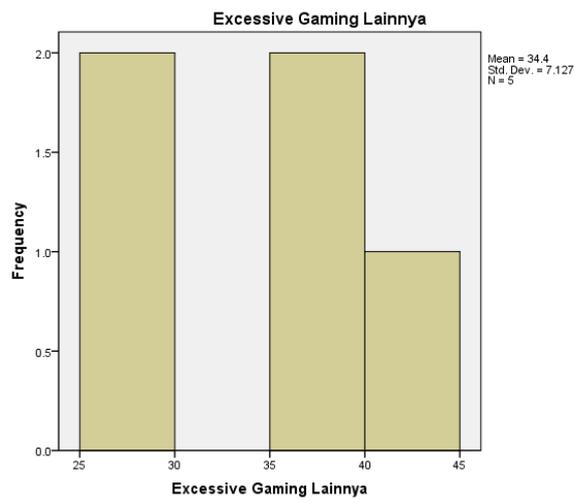
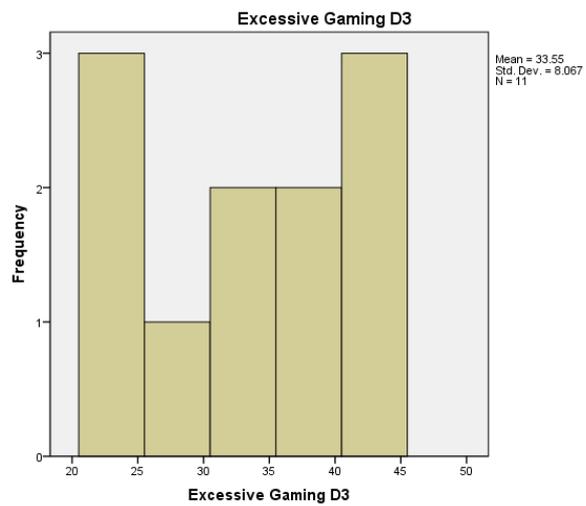












Lampiran 7. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Total.EG	.063	262	.014	.982	262	.002

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Total.EG	.063	262	.014	.982	262	.002

a. Lilliefors Significance Correction

RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama	: Tubagus Raka Bachtiar
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Tempat/Tanggal Lahir	: Jakarta / 18 Januari 1994
Kebangsaan	: Indonesia
Status	: Belum Menikah
Tinggi/Berat Badan	: 174 cm / 68 kg
Agama	: Islam
Alamat	: Jl. Pariaman no.11 - Jakarta
No. Telepon	: 0857 1994 7101
E-mail	: rakabachtiar94@gmail.com

Pendidikan

1999 – 2005	: SD Muhammadiyah 55 Jakarta
2005 – 2008	: SMPN 73 Jakarta
2008 – 2012	: SMAN 3 Jakarta
2012 – 2019	: Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

Courses & Training

2011 – 2013	: English (Wallstreet Institute)
2008 – 2013	: Sanggar Anak Teater Teladan (ATELA)

Qualifikasi

Human Resources Admin
 Computer & IT
 English Proficiency (TOEP 580 & TOEFL 600)
 Public Performance
 SLR & Handheld Photography
 Acting
 Directing
 Video Editing

Pengalaman Kerja

21 Januari 2017 – 22 Juli 2017 : Shangri-La Hotel Jakarta as Human Resources Trainee

Pencapaian

- 2002 : Dimuat dalam Computer Magazine, sebagai salah satu anak termuda yang bisa menggambar di computer pada umur 5 tahun in a Computer Magazine, as one of the youngest kid who can draw with a computer at the age of 5
- 2007 : Juara 1 dalam lomba English News Reading Competition Tingkat SMP se-Jakarta Selatan
- 2008 : Juara 1 dalam lomba English Speech Competition Tingkat SMA se-Jakarta
- 2009 : Juara 2 dalam lomba English Speech Competition Tingkat SMA se-Jakarta
- 2010 : Finalis “Erlangga Speech Contest” JABODETABEK tingkat SMA
- 2010 : Best Male Supporting Actor, Festival Teater SLTA Jabodetabek ke-XX
- 2012 : Best Male Lead Actor, Festival Teater SLTA Jabodetabek ke-XXII
- 2017 : Team leader dan mempublikasikan Fanfiction Novel “Prayer of Survival”, “Depraved Haven”, dan :Engraved Memories”. Termasuk diantaranya “Depraved Haven” Original Soundtrack Music Video.

Pengalaman Kerja

- Cosplayer Coordinator, Nvidia – Gigabyte Ultrabook product Launching Event di Planet Hollywood, Jakarta, 9 Agustus 2012
- Cosplayer Talent-seeker, Event Gathering Nvidia di Surabaya
- Performer di “Katarsis Minor” (Theatrical and musical poetry show)” oleh Writing Club Psikologi UNJ
- MC in “Satu Hari Berbagi Cinta” event oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Psikologi UNJ

- MC in “Psycoexpo” oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Psikologi UNJ 22 dan 23 February 2013
- MC di acara inagurasi HMJ jurusan Psikologi UNJ 2013
- MC di Intel Experience Zone, Pains Square Lebak Bulus 25 Maret – 24 April 2013 setiap Jumat dan Sabtu
- Freelancer, IT Product Reviewer di www.jagatreview.com
- Bagian dari Telkom Multimedia presentation team untuk OCBC NISP
- Theater coach di SMP Pangudiluhur Jakarta Selatan 2014- 2017

Pengalaman Panggung

- Supporting actor di “Ada Gelang Tiada Tangan” Teater ATELA, Festival Teater SMA JABODETABEK KE-XIX
- Supporting actor di “Titik-Titik Tanda Seru” Teater ATELA, Festival Teater SMA JABODETABEK ke-XX
- Lead Actor di “Polusi Jiwa” Teater ATELA, Festival Teater SMA JABODETABEK ke-XXI
- Lead Actor di “Panti Salah Asuhan” Teater Teladan, 37 Tahun Teater Teladan Berkarya
- Assistant Director di “Cupak Gerantang” Opera Jelajah Anak Indonesia, 2012
- Lead Actor di “Elegi Antagonia” Teater ATELA, Festival Teater SMA JABODETABEK ke-XXII
- Lead actor di Glakso Smith Kline “Superpass forum – Gara-Gara Goyang” main event, 2011, in Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya & Medan
- Supporting actor di Glakso Smith Kline “Mitra GSK – Jurus Rahasia Sahabat”, 2012, in Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya & Medan
- Assistant Director untuk Senior Manager HSBC group performance in HSBC Staff Party, 2015
- Director dan Lead Actor di Poetry Concert, “Katarsis: Mencari Indonesia” in Galeri Indonesia Kaya, April 2015
- Director dari “Persembahan 50 Tahun SMP Pangudiluhur”, August 2015
- Director dari “Selamat Pagi, Malam”, Festival Teater Anak 2016, tingkat DKI Jakarta
- Director dan Pemeran Pembantu dari pementasan teater “Serpihan Kenangan di Bangku Panjang”, Dies Natalis UNJ 2018