

Kecanduan Game Online Di Kalangan Mahasiswa

Ditinjau dari Perilaku *Sensation Seeking*



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu

Psikologi

Disusun Oleh:

Mohammad Nur Fazri

NIM 17107010104

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing:

Sabiqotul Husna, S.Psi., M.Sc.

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Mohammad Nur Fazri

NIM : 17107010104

Jenjang : S1

Prodi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi tugas akhir saya yang berjudul "Kecanduan Game Online Di kalangan Mahasiswa Ditinjau dari Perilaku *Sensation Seeking*" tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1) di suatu perguruan tinggi. Skripsi ini merupakan asli hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi dari hasil karya penelitian orang lain yang sudah pernah ditulis ataupun diterbitkan sebelumnya. Apabila di kemudian hari terdapat tuntutan dari pihak lain atas karya yang telah saya buat dan terdapat bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima apapun bentuk resiko sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yogyakarta, 27 Maret 2023


METERAI
TEMPEL
A55BAKX331579426

(Mohammad Nur Fazri)

NIM. 17107010104

NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI

NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : -
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Mohammad Nur Fazri
NIM : 17107010104
Prodi : Psikologi
Judul Skripsi : Kecanduan Game Online Di Kalangan Mahasiswa
Ditinjau dari Perilaku *Sensation Seeking*

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Program Studi Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam program studi Psikologi.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 27 Maret 2023
Pembimbing,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Sabiqotul Husna, S.Psi., M.Sc.
NIP. 19880214 201903 2 014

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-619/Un.02/DSH/PP.00.9/06/2023

Tugas Akhir dengan judul : Kecanduan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Di Tinjau dari Perilaku Sensation seeking

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MOHAMMAD NUR FAZRI
Nomor Induk Mahasiswa : 17107010104
Telah diujikan pada : Rabu, 24 Mei 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Sabiqotul Husna, S.Psi., M.Sc.
SIGNED

Valid ID: 64932287c7de



Penguji I
Zidni Immawan Muslimin, S.Psi, M.Si
SIGNED

Valid ID: 64926939d6144



Penguji II
Rita Setyani Hadi Sukirno, M.Psi.
SIGNED

Valid ID: 6492d8ae9e040



Yogyakarta, 24 Mei 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6495da07e0527

Halaman Motto

“Untuk Mencapai Tujuan Akhirmu, Kamu Harus Tetap Bersabar”

Tobirama Senju(Naruto Shippuden)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini penulis persembahkan kepada:

Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

Almamater tercinta:

Program Studi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Kedua orang tua saya:

Bapak Tarun S.Ag dan Ibu Yuyun Kusumawati

Serta untuk diri saya sendiri:

Terimakasih sudah bertahan sejauh ini

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Kecanduan Game Online Di Kalangan Mahasiswa Ditinjau dari Perilaku *Sensation Seeking*” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana (S1) Program Studi Psikologi. Shalawat serta salam tidak lupa peneliti haturkan kepada junjungan kita, nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju ke jaman ismaliyah ini. karena beliau lah satu-satunya Nabi pembawa sekaligus pemberi syafaat kepada seluruh umatnya kelak di yaumul qiyamah. Aamiin

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan rasa syukur serta terimakasih sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, kepada:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Moch. Sodik, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi., selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Ismatul Izzah, S.Th.I., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan nasehat pada saat perkuliahan.
5. Ibu Sabiqotul Husna, S.Psi, M.si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, menasehati, dan memberikan arahan kepada peneliti selama penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Zidni Imawan Muslimin, S.Psi, M.Si., sebagai Penguji I yang sudah memberi saran dan nasihat kepada peneliti dalam perbaikan tugas akhir.
7. Ibu Rita Setyani Hadi Sukirno, M. Psi. sebagai penguji II yang sudah memberi saran dan nasihat kepada peneliti dalam perbaikan tugas akhir.
8. Kedua Orang Tua tercinta Bapak Tarun S.Ag dan Ibu Yuyun Kusumawati yang tak henti-hentinya mendo’akan dan memberikan dukungan moral dan materiil.
9. Teman-teman Program Studi Psikologi angkatan 2017, khususnya Psikologi C yang sudah saling menyemangati dan berjuang bersama dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1).

10. Grup BTD Rizki dan Ibnu yang selalu menemani dan selalu memberikan dukungan secara mental untuk peneliti selama penyusunan skripsi.
11. Farha Fitria yang selalu meluangkan waktunya untuk menemani dan mensupport peneliti selama penyusunan skripsi.
12. Sahabat-sahabat tercinta Umar, Galih, Apip yang sudah bersedia selalu menyemangati dan mendengarkan keluh kesah peneliti di setiap harinya.
13. Sahabat-sahabat rantau tersayang Renna, Gibran, Miswag, Yusron, Ochi, dan Fajar yang selalu memberikan *support* kepada peneliti selama penyusunan tugas akhir.
14. Teman-teman KPC UIN (Keluarga Pelajar Cirebon Universitas Islam Negeri) yang sudah membantu dalam penelitian.
15. Responden penelitian yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu peneliti mengisi kuesioner penelitian ini.
16. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga segala do'a, bantuan serta dukungan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan pahala dari Allah SWT. Peneliti menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 27 Maret 2023

Penulis,



Mohammad Nur Fazri

NIM.17107010104

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN | ii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI | iii |
| PENGESAHAN TUGAS AKHIR | iv |
| Halaman Motto..... | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| Daftar Bagan | xiii |
| Daftar Lampiran | xiv |
| Abstract | xvi |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Tujuan Penelitian | 5 |
| C. Manfaat Penelitian | 5 |
| D. Keaslian Penelitian | 7 |
| BAB II..... | 16 |
| DASAR TEORI | 16 |
| A. Kecanduan Game Online | 16 |
| 1. Pengertian Kecanduan Game Online..... | 16 |
| 2. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online..... | 16 |
| B. Perilaku <i>Sensation Seeking</i> | 22 |
| C. Dinamika Psikologis Hubungan Perilaku <i>Sensation Seeking</i> dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Laki-laki | 24 |
| D. Hipotesis | 27 |
| BAB III..... | 28 |
| METODE PENELITIAN..... | 28 |
| A. Desain Penelitian | 28 |

| | |
|---|-----------|
| B. Identifikasi Variabel Penelitian | 28 |
| C. Devinisi Operasional | 29 |
| D. Populasi dan Sampel Penelitian | 30 |
| E. Metode Pengumpulan Data | 31 |
| F. Validitas, Seleksi Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur | 34 |
| 1. Uji validitas | 34 |
| 2. Seleksi aitem | 35 |
| 3. Uji reliabilitas | 35 |
| G. Metode Analisis Data | 35 |
| 1. Uji asumsi | 36 |
| 1) Uji Normalitas | 36 |
| b. Uji Linearitas | 36 |
| 2. Uji Hipotesis | 36 |
| BAB IV | 37 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 37 |
| A. Orientasi Kancah dan Persiapan | 37 |
| 1. Orientasi Kancah | 37 |
| 2. Persiapan | 38 |
| a. Persiapan Alat Ukur | 38 |
| b. Pelaksanaan Try Out | 39 |
| c. Hasil Analisis | 42 |
| B. Pelaksanaan Penelitian | 45 |
| C. Hasil Penelitian | 46 |
| 1. Analisis Deskripsi | 46 |
| 2. Kategorisasi Subjek | 48 |
| 3. Uji Asumsi | 50 |
| 4. Uji Hipotesis | 54 |
| D. Pembahasan | 56 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 61 |
| A. Kesimpulan | 61 |

| | |
|-----------------------|----|
| B. Saran | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA | 63 |
| Lampiran | 67 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Table 1. Blueprint Skala Kecanduan Game Online | 32 |
| Table 2. Blueprint Skala Sensation Seeking | 34 |
| Table 3. Daftar Mahasiswa Perfakultas | 37 |
| Table 4. Sebaran Aitem Try Out Kecanduan Game Online | 40 |
| Table 5. Sebaran Aitem Try Out Perilaku Sensation Seeking | 41 |
| Table 6. Tabel Aitem Skala Kecanduan Game Online sebelum dan setelah diuji | 43 |
| Table 7. Sebaran Aitem Skala Perilaku Sensation Seeking setelah Uji Coba | 44 |
| Table 8. Hasil Uji Reliabilitas | 44 |
| Table 9. Hasil Deskripsi Data Penelitian | 47 |
| Table 10. Demografi Subjek | 47 |
| Table 11. Rumus Kategorisasi | 48 |
| Table 12. Kategori Skala Kecanduan Game Online | 48 |
| Table 13. Kategorisasi Skala Perilaku Sensation Seeking | 49 |
| Table 14. Uji Normalitas | 50 |
| Table 15. Uji Linearitas | 51 |
| Table 16. Uji Regresi Non Linear | 53 |
| Table 17. Hasil Uji Hipotesis | 55 |
| Table 18. sumbangan Efektif Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sensation seeking | 56 |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Daftar Bagan

| | |
|--|-----------|
| Bagan 1. Dinamika Hubungan Perilaku Sensation Seeking dan Kecanduan Game Online | 26 |
| Bagan 2. Scatter Plot..... | 52 |
| Bagan 3. Scatter Plot Uji Regresi Non Linear | 54 |



Daftar Lampiran

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Tabulasi data try out kecanduan game online | 68 |
| Lampiran 2. Tabulasi data tryout perilaku sensation seeking | 70 |
| Lampiran 3. Validasi skala kecanduan game online expsert judgment | 72 |
| Lampiran 4. Uji Validitas kecanduan game online..... | 75 |
| Lampiran 5. Uji seleksi aitem kecanduan game online | 77 |
| Lampiran 6. Uji Reabilitas | 77 |
| Lampiran 7. Validasi skala perilaku sensation seeking expsert judgment | 78 |
| Lampiran 8. Uji Validasi perilaku sensation seeking | 81 |
| Lampiran 9. Uji seleksi aitem perilaku sensation seeking | 83 |
| Lampiran 10. Uji Reabilitas | 83 |
| Lampiran 11. Tabulasi data penelitian kecanduan game online | 84 |
| Lampiran 12. Tabulasi data penelitian perilaku sensation seeking | 94 |
| Lampiran 13. Output Uji Normalitas..... | 99 |
| Lampiran 14. Output Uji Linearity..... | 99 |
| Lampiran 15. Outpur Uji Regresi Non Linear..... | 100 |
| Lampiran 16. Output Uji Hipotesis | 100 |
| Lampiran 17. Skala Penelitian Kecanduan Game Online | 100 |
| Lampiran 18. Skala Penelitian Perilaku Sensation Seeking | 101 |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

INTISARI

Kecanduan game online menjadi salah satu permasalahan yang masih terus terjadi terutama di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara perilaku *sensation seeking* dengan kecanduan *game online*. Subjek dalam penelitian ini adalah 123 mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, berjenis kelamin laki-laki, dan bermain *game online* minimal lebih dari 8 jam sehari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dan penentuan ukuran minimal sampel menggunakan software G-Power. Alat pengumpulan data menggunakan modifikasi Skala Perilaku *Sensation Seeking* dan Skala Kecanduan Game Online. Adapun analisis data dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *Pearson product Moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara perilaku *sensation seeking* dengan kecanduan game online. Hal tersebut ditunjukkan dengan signifikansi koefisien korelasi *Pearson Product Moment* sebesar 0,00 ($p < 0.05$) dengan nilai korelasi sebesar 0.700. Adapun sumbangan efektif perilaku *sensation seeking* terhadap kecanduan *game online* adalah sebesar 49% sedangkan 51% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil ini berimplikasi praktis terhadap kebutuhan perancangan intervensi bagi mahasiswa yang kecanduan game online dan perhatian orangtua terkait hal tersebut.

Kata kunci: perilaku *sensation seeking*, kecanduan game online, mahasiswa laki-laki



Abstract

Online game addiction remains one of the ongoing problems, especially among college students. This research aims to investigate the relationship between sensation seeking behavior and online game addiction. The subjects of this study are 123 male students in UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta who play online games a minimum of 8 hours a day. This research uses a quantitative method with purposive sampling technique and minimal sample size determination using G-Power software. Data were collected using a modified Sensation Seeking Behavior Scale and Online Game Addiction Scale. Data analysis was conducted using the Pearson product-moment correlation test. The results show a positive correlation between sensation seeking behavior and online game addiction. This is indicated by the significance of the Pearson Product Moment correlation coefficient of 0.00 ($p < 0.05$) with a correlation value of 0.700. The effective contribution of sensation seeking behavior towards online game addiction is 49% while the other 51% is influenced by other factors. This result implies the practical need for intervention design for college students who are addicted to online games and parental attention to this matter.

Keywords: *sensation seeking behavior, online game addiction, male college students*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dinamika kehidupan zaman serba digital ini, dibarengi oleh berkembangnya jaringan tanpa batas, membuat hampir semua individu menikmati kecanggihannya. Salah satu produk teknologi modern yang mendapat tempat tersendiri di tengah tengah masyarakat adalah video game online. Perubahan dan perkembangan teknologi pada video game dapat dideskripsikan sebagai perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari sisi grafis video game yang telah menggunakan teknologi 4D sehingga video yang terlihat nampak lebih nyata (Hu, dkk, 2017). Chen (2014) menjelaskan bahwa game berbasis komputer telah menjadi fenomena sosial penting masyarakat modern. Semakin tahun, video game online semakin diminati banyak individu. Dilansir dari CNN (2020) beberapa perusahaan game dan distributor game (Verizon dan Tech Crunch) mencatat kenaikan pengguna video game hingga 75% dan lebih dari 20 juta pengguna selama masa pandemi COVID-19.

Bayu (2021) menjelaskan bahwa Indonesia menjadi pasar online video game yang sangat menjanjikan. Secara kuantitatif, dilansir dari Statistica (2021) diketahui bahwa pemain game online di Indonesia berjumlah sekitar 54,7 juta pada tahun 2020. Hal ini selaras dengan data dari We Are Social dan Hotsuite (2021) yang mendeskripsikan bahwa bermain game online adalah salah satu aktivitas paling diminati dalam konteks penggunaan internet. Sekitar 60% dari total populasi yang menggunakan akses internet tidak lain menggunakannya untuk bermain game online. Data lain dari AppAnnie (2021), Indonesia menduduki peringkat pertama sebagai negara di Asia Tenggara dalam konteks pengunduhan terbanyak mobile game sebanyak 30%. Angka ini tertinggi dibandingkan negara-negara Asia Tenggara lainnya.

Dari beberapa data di atas, dapat dikatakan bahwa game online merupakan game modern yang sedang menjadi trend saat ini. Peminat game online bervariasi dari

anak-anak hingga orang dewasa. Game online pada dasarnya dapat menjadi media rekreasi dalam melepas penat dan mendapatkan hiburan. Efek hiburan dari bermain game online dapat membuat pemainnya merasakan pengurangan tingkat stress dan penat (Adams, 2013; Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Namun realita yang terjadi saat ini, banyak individu yang berlebihan memainkan game online. Penelitian terdahulu oleh Hussain & Griffiths (2009) menjelaskan bahwa banyak individu yang bermain game online hingga kecanduan karena menjadikan game online sebagai pelarian diri dari realitas kehidupannya. Lebih lanjut juga ditemukan bahwa umur 12-34 tahun adalah kelompok usia yang paling banyak mengalami kecanduan game online.

Selain itu rentang usia 12-25 tahun menjadi usia terbesar para pemain game online. Mahasiswa merupakan kelompok yang rentan terhadap game online. Mahasiswa yang sering bermain game online akan terpengaruh secara psikologis jika melakukannya terus-menerus. Dampak psikologis yang disebut juga dengan kecanduan game online akan mempengaruhi pencapaian akademik si mahasiswa tersebut (Padli 2017).

Menurut Young (2009), kecanduan game online adalah ketertarikan yang sangat besar pada bermain game. Seorang gamer akan seringkali merasa tergoda untuk bermain game bahkan ketika mereka sedang harus fokus pada tugas lain. Sementara itu, seseorang yang kecanduan game online akan sangat tertarik dalam bermain game dan itu menjadi prioritas utama di antara segala hal lain, bahkan mereka dapat melewatkan tugas sekolah. Definisi dari Weinstein (2010) mendeskripsikan bahwa kecanduan game online adalah penggunaan kompulsif dan berlebihan dari game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat ketika seseorang yang kecanduan game online ingin bermain terus-menerus, mengisolasi diri dari hubungan sosial dan hanya fokus pada pencapaian dalam game online saja.

Dilansir dari BBC (Sumaryanti, 2019) diketahui bahwa fenomena kecanduan game online di Indonesia termasuk dicirikan dengan para pemain game online memainkan game dengan durasi mencapai 8 jam lebih dalam setiap harinya, tidak mau

kuliah dan terancam *drop out* dari universitasnya. Selain itu para pecandu game online juga tidak melakukan rutinitas mandi, dan bahkan nekad melakukan tindakan kekerasan ketika keinginan bermain gamenya tidak bisa terpenuhi. Menurut Kandell (1998), mahasiswa memiliki risiko lebih besar untuk mengalami kecanduan internet karena jadwal mereka yang fleksibel dan tinggal jauh dari rumah untuk pertama kalinya. Beberapa penelitian terdahulu juga telah mengeksplorasi terkait kecanduan game online (Novrialdy, 2019; Lebho dkk,2020; Darwis, Amri & reymond, 2020; Pande & Marheni, 2015). Lebih lanjut melalui penelitiannya Pande & Marheni (2015) mendeskripsikan bahwa ketika individu bermain game online secara terus-menerus, maka ia akan cenderung memperlama waktunya di depan gadget dan melupakan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-harinya termasuk makan, tidur, belajar serta berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya.

Telah ada beberapa penelitian yang dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang berperan dalam memicu orang kecanduan game online, baik faktor psikologis maupun kepribadian. Di antaranya, ada salah satu faktor psikologis yang dikenal dengan nama perilaku *sensation seeking*. Zuckerman (1979) menjelaskan bahwa perilaku *sensation seeking* menggambarkan kebutuhan seseorang akan variasi, pengalaman baru, kemewahan, sensasi, dan pengalaman yang kompleks, serta keberanian untuk mengambil risiko fisik dan sosial demi mencapai hal tersebut. Pendapat lain menurut Zuckerman (1979) bahwa individu dengan keinginan akan sensasi yang tinggi memiliki sifat bersemangat, penuh keceriaan, kreatif, berani, nakal, independen, penuh semangat, mudah berubah, enggan untuk mengikuti aturan, serta cenderung tidak bertanggung jawab, terbatas kontrol diri, dan berkecenderungan anti-sosial. Di sisi lain, orang yang memiliki keinginan akan sensasi yang rendah cenderung takut, mudah panik, merasa sedih, kehilangan harapan, khawatir, konservatif, otoriter, mempercayai mitos, memiliki kontrol diri yang tinggi, menyukai rutinitas yang monoton, memiliki orientasi pada pencapaian tujuan, suka berinteraksi sosial, serta peduli dan bersedia membantu orang lain.

Menurut Zuckerman (2007) perilaku *sensation seeking* merupakan suatu sifat dasar kepribadian manusia yang ditandai dengan pencarian sensasi dan pengalaman beragam, baru, rumit, dan intens, serta kesediaan untuk mengambil suatu resiko baik fisik, sosial, hukum, dan finansial demi pengalaman tersebut.

Roberti (2014) menjelaskan bahwa kebosanan dan kegiatan yang monoton yang dimiliki individu dalam kesehariannya menyebabkan individu menginginkan sesuatu yang baru dan tantangan. Seseorang yang cenderung terangsang oleh sensasi akan selalu mencari pengalaman yang menyenangkan dan menegangkan serta terus mencari stimulus baru. Penelitian lain menemukan pula bahwa *sensation seeking* menjadi sebuah *coping mechanism* untuk individu selama merasakan kebosanan dalam hidupnya sehingga pada akhirnya menstimulus perilaku bermain game secara terus-menerus hingga ke level kecanduan (Mehroof & Griffiths 2010).

Ramdhani & Rinaldi (2020) juga menjelaskan bahwa ada hubungan positif antara *sensation seeking* dengan kecanduan game online pada mahasiswa khususnya pemain game PUBG. Penelitian lain oleh Hidayat & Sumaryanti (2020) menemukan pula bahwa perilaku *sensation seeking* berkorelasi positif dengan adiksi game online pada 111 sampel pemain game. Kemudian, lebih lanjut dalam konteks studi komparasi antara remaja dengan orang tua bercerai dan non bercerai, yang dilakukan oleh Farhadi dkk (2021) diteliti pula bagaimana *sensation seeking* dan kecanduan game berkorelasi positif serta tingkatannya lebih tinggi pada sampel remaja dengan orang tua bercerai dibanding dengan mereka yang orangtuanya tidak bercerai. Penelitian oleh Hejazifar dan Livarjani (2021) memberikan hasil senada bahwa *sensation seeking* pada sampel dewasa muda di Iran berusia 18-30 tahun berkorelasi dengan *online gaming addiction disorder*.

Hasil penelitian Griffiths (2004) menunjukkan bahwa mayoritas pemain game online adalah remaja laki-laki. Persentase pemain game online remaja laki-laki mencapai 93,2% dan dewasa laki-laki mencapai 79,6%, sementara remaja perempuan hanya 6,8% dan dewasa perempuan 20,4%. Dalam hal ini, remaja laki-laki lebih

banyak bermain game online dibandingkan remaja perempuan. Selain itu, orang dewasa juga berisiko mengalami kecanduan dalam bermain game online.

Dari penjelasan di atas peneliti bertujuan untuk meneliti dan mengetahui bagaimana peran perilaku *sensation seeking* terhadap kecanduan game online di kalangan mahasiswa laki-laki.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku *sensation seeking* dengan kecanduan game online di kalangan mahasiswa laki-laki.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis dalam kajian rumpun psikologi klinis dan *cyber psychology* khususnya dalam tema kecanduan game online dan perilaku *sensation seeking*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Jika hasil hipotesis penelitian ini terbukti, maka hasil tersebut diharapkan dapat membantu mahasiswa lebih memahami gambaran hubungan antara perilaku *sensation seeking* dan kecanduan game online sehingga dapat mengatur waktunya secara lebih baik lagi agar tidak terjebak dalam perilaku kecanduan game online

b. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu sumber rujukan bagi peneliti lain yang memiliki keinginan untuk melakukan penelitian di bidang psikologi yang berkaitan dengan kecanduan game online dan perilaku *sensation seeking*.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para orang tua terkait kecanduan game online dan perilaku *sensation seeking* mahasiswa sehingga jika hasilnya terbukti ada korelasi, maka orangtua dapat melakukan langkah preventif dalam membimbing buah hatinya yang beranjak dewasa menjadi mahasiswa agar tidak terperangkap dalam kecanduan game online.



D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki tema yang relatif sama, meskipun kriteria subjek, lokasi, dan waktu penelitian berbeda. Penelitian ini akan membahas tentang dampak perilaku *sensation seeking* terhadap kecanduan game online dengan keaslian yang terjamin. Keaslian penelitian ini juga sangat diperlukan sebagai bukti agar tidak adanya plagiarisme antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

| NO | NAMA PENELITI | JUDUL | TAHUN | GRAND THEORY | METODE PENELITIAN | ALAT UKUR | SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN | HASIL PENELITIAN |
|----|----------------|---|-------|---|-------------------|--|---|--|
| 1 | Indriyani, dkk | Pengaruh harga diri dan pencarian sensasi terhadap kecanduan game online pada remaja awal | 2021 | Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) untuk kecanduan game online dan perilaku <i>sensation seeking</i> berdasarkan teori Zuckerman dan Eysenck (1978) | Kuantitatif | <i>Games Addiction Adolescence Scale</i> (GASA) untuk mengukur kecanduan game online, dan <i>Sensation Seeking Scale</i> (SSS) untuk | remaja awal, usia 12-17 tahun dan setiap hari mengakses game online lebih dari 8 jam per hari di Jabodetabek. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara harga diri dan pencarian sensasi terhadap kecanduan game online. |

| NO | NAMA PENELITI | JUDUL | TAHUN | GRAND THEORY | METODE PENELITIAN | ALAT UKUR | SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN | HASIL PENELITIAN |
|----|----------------|---|-------|--|-------------------|--|---|--|
| | | | | | | mengukur pencarian sensasi | | |
| 2 | Hu, dkk | Pencarian sensasi dan kecanduan game online pada remaja: model mediasi yang dimoderasi dari asosiasi afektif positif dan impulsif | 2017 | Teori Chen et al (2003) untuk kecanduan game online dan perilaku <i>sensation seeking</i> yang dibuat berdasarkan teori Steinberg et al (2008) & Li et al (2010) | kuantitatif | Skala kecanduan game online menggunakan Chen et al (2003) dan skala perilaku <i>sensation seeking</i> yang dibuat berdasarkan skala Steinberg et al (2008) & Li et al (2010) | remaja laki-laki dengan umur 15 hingga 17 tahun di Cina selatan | Hasil penelitian menemukan bahwa pencarian sensasi, asosiasi afektif positif dengan game online dan impulsif masing-masing secara signifikan dan positif terkait dengan kecanduan game online pada remaja. Asosiasi afektif positif memediasi hubungan antara pencarian sensasi dan kecanduan game online. |
| 3 | Griffiths, dkk | Kecanduan game online dan hubungann | 2010 | Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) dan | kuantitatif | Skala kecanduan game online menggunakan | di East Midlands universitas di Inggris | Hasil regresi linier berganda menunjukkan bahwa lima ciri kecanduan game online |

| NO | NAMA PENELITI | JUDUL | TAHUN | GRAND THEORY | METODE PENELITIAN | ALAT UKUR | SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN | HASIL PENELITIAN |
|----|--------------------|---|-------|---|-------------------|--|--|---|
| | | ya dengan mencari sensasi, pengendalian diri, neurotisme, agresi, dan kecemasan | | perilaku <i>sensation seeking</i> dikembangkan menggunakan teori Arnet (1994) | | n Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) dan skala perilaku <i>sensation seeking</i> dikembangkan menggunakan teori Arnet (1994) | dengan 123 peserta (72 peserta laki-laki usia 22 tahun, dan 51 peserta perempuan usia 21 tahun). | memiliki hubungan yang signifikan dengan pencarian sensasi, sifat, cemas, neuroticisme, dan agresif. |
| 4 | Sumaryanti & Galih | Hubungan antara <i>sensation seeking</i> dan kecanduan game online | 2020 | Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) dan perilaku <i>sensation seeking</i> menggunakan teori Arnet (1994) | Kuantitatif | Skala kecanduan game online berdasarkan skala Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) dan skala perilaku | penelitian adalah 111 gamer berusia muda di Indonesia | Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang cukup kuat dengan nilai korelasi 0,3 dan nilai signifikan antara <i>sensation seeking</i> dengan kecanduan game online di Indonesia. |

| NO | NAMA PENELITI | JUDUL | TAHUN | GRAND THEORY | METODE PENELITIAN | ALAT UKUR | SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN | HASIL PENELITIAN |
|----|------------------|---|-------|--|-------------------|--|---|---|
| | | | | | | <i>sensation seeking</i> menggunakan teori Arnet (1994) | | |
| 5 | Batmaz dan Celik | Tingkat kecanduan game online dalam hal pencarian sensasi dan kesepian pada mahasiswa | 2021 | Menggunakan teori Kaya (2013) untuk kecanduan game online dan perilaku <i>sensation seeking</i> menggunakan teori Hoyle, Stephenson, Palmgreen, Lorch, & Donohew (2002). | Kuantitatif | Kaya (2013) untuk skala kecanduan game online dan skala perilaku <i>sensation seeking</i> menggunakan Hoyle, Stephenson, Palmgreen, Lorch, & Donohew (2002). | 342 mahasiswa yang belajar di Universitas Sakarya dan Karabuk | Hasil penelitian mengungkapkan bahwa ada korelasi positif dan signifikan secara statistik antara kecanduan game online dan kesepian dan pencarian sensasi. Selain itu, sebagai hasil dari analisis regresi, ditentukan bahwa pencarian sensasi memprediksi kecanduan game online pada tingkat yang lebih tinggi daripada variabel kesepian, dan bahwa kedua variabel secara signifikan memprediksi kecanduan game online. |

| NO | NAMA PENELITI | JUDUL | TAHUN | GRAND THEORY | METODE PENELITIAN | ALAT UKUR | SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN | HASIL PENELITIAN |
|----|-----------------------|---|-------|--|-------------------|--|--|--|
| 6 | Setiawati & Setyowati | Kecanduan game online dengan stress akademik pada siswa SMP | 2021 | (Sari & Ifdil, 2017) untuk kecanduan game online dan menggunakan untuk prestasi belajar yaitu teori (Barseli, Ifdil, & Nikmarijal, 2017) | Kuantitatif | (Sari & Ifdil, 2017) untuk skala kecanduan game online dan menggunakan untuk skala prestasi belajar yaitu (Barseli, Ifdil, & Nikmarijal, 2017) | dari 500 siswa yang belajar di SMP se Bandar Lampung | Hasil penelitian ini membuktikan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game Online dengan stres akademik |
| 7 | Kurnada & Iskandar | Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar | 2021 | Yulinda (2017) untuk kecanduan game online | Kualitatif | Yulinda (2017) untuk skala kecanduan game online | Siswa kelas 4, guru ditempatkan penelitian dan orang tua siswa | Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna game online pada kalangan siswa sekolah dasar merupakan pecandu game online dan mempengaruhi hasil belajar siswa yang |

| NO | NAMA PENELITI | JUDUL | TAHUN | GRAND THEORY | METODE PENELITIAN | ALAT UKUR | SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN | HASIL PENELITIAN |
|----|-----------------|--|-------|--|-------------------|--|---|--|
| | | | | | | | | meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. |
| 8 | Rohman | Agresifitas Anak Kecanduan Game Online | 2018 | Menggunakan teori Chen & Chang (2008) untuk kecanduan game online dan agresivitas menggunakan teori (Berowitz, dalam Elida, 2006:19) | Kuantitatif | Chen & Chang (2008) untuk skala kecanduan game online dan agresivitas menggunakan skala (Berowitz, dalam Elida, 2006:19) | Kelas 5 dan 6 yang berjumlah 69 | Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresifitas anak. |
| 9 | Marheni & Pande | tentang Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP | 2015 | Fauzil (2012) untuk kecanduan game online serta untuk prestasi belajar yaitu Ip, Jacobs, | Kuantitatif | Untuk skala kecanduan game online yaitu Fauzil (2012) serta untuk skala prestasi belajar yaitu Ip, Jacobs, | Sampel penelitian terdiri dari 55 orang siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan kriteria | Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan game online dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi -0,472. |

| NO | NAMA PENELITI | JUDUL | TAHUN | GRAND THEORY | METODE PENELITIAN | ALAT UKUR | SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN | HASIL PENELITIAN |
|----|--------------------|---|-------|--|-------------------|---|---|---|
| | | Negeri 1 Kuta | | dan Watkins (2008) | | dan Watkins (2008) | berusia 13- 15 tahun | |
| 10 | Masfiah & Putri | Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. | 2019 | Motivasi belajar menggunakan teori Sardiman (2014) | Kualitatif | Skala motivasi belajar menggunakan Sardiman, 2014) | terdiri dari 3 siswa SMP Negeri 3 Padalarang | Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa ketiga siswa tersebut memiliki gambaran motivasi belajar yang rendah yang diakibatkan karena mereka bermain game online sehingga waktu belajar mereka berkurang, bahkan waktu makan, dan cara mereka berkomunikasi dengan keluarganya juga terganggu karena bermain game online |

Dari pemaparan penelitian-penelitian terdahulu di atas, maka penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian tersebut. Berikut akan dipaparkan persamaan dan perbedaan penelitian ini dari beberapa konteks meliputi topik, teori, alat ukur dan subjek:

1. Keaslian Topik

Topik penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah kecanduan game online di kalangan mahasiswa ditinjau dari perilaku *sensation seeking*. Sehingga dari segi topik maka dapat disimpulkan penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki kesamaan topik dengan beberapa penelitian terdahulu tersebut. Penelitian ini memiliki kesamaan variabel kecanduan game online dan *sensation seeking* dengan penelitian Idriyani, dkk (2021), Hu, dkk (2017), Griffiths, dkk (2010), Sumaryanti & Galih (2020), Batmaz dan Celik (2021). Kemudian, dalam konteks variabel kecanduan game online, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian milik Setiawati & Setyowati (2021) yang meneliti tentang kecanduan game online dengan stress akademik pada siswa SMP, penelitian Kurnada & Iskandar (2021) tentang tingkat kecanduan game online, penelitian Rohman (2018) yang meneliti tentang agresifitas anak yang kecanduan game online, dan penelitian Marheni & Pande (2015) yang meneliti tentang hubungan kecanduan game online dan prestasi belajar.

2. Keaslian Teori

Dalam penelitian ini, dari segi teori sama dengan beberapa penelitian sebelumnya, yaitu penelitian ini menggunakan teori kecanduan game online Chen & Chang (2008) dan teori perilaku *sensation seeking* menggunakan teori Zuckerman (2007). Penelitian terdahulu juga mengacu pada teori tersebut yaitu penelitian Indriyani, dkk (2021), Hu, dkk (2017), Rohman (2018).

3. Keaslian Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi skala kecanduan game online dari Anhar (2014) yang mengacu pada teori Chen & Chang (2008) dan modifikasi skala perilaku *sensation seeking* dari Pitaloka (2019)

berdasarkan teori Zuckerman (2007). Sehingga dapat disimpulkan dari segi alat ukur, penelitian ini tidak memiliki kesamaan alat ukur.

4. Keaslian Subjek Penelitian

Peneliti memilih mahasiswa laki-laki sebagai subjek penelitian. Riset sebelumnya yang dilakukan oleh Idriyani, dkk (2021) meneliti pada subjek remaja awal di Jabodetabek. Hu, dkk (2017) meneliti pada subjek remaja laki-laki dengan umur 15 hingga 17 tahun di Cina Selatan. Griffiths, dkk (2010) meneliti pada subjek mahasiswa di universitas East Midlands di Inggris. Sumaryanti & Galih (2020) meneliti pada subjek pemain game di Indonesia. Batmaz & Celik (2021) meneliti pada subjek mahasiswa di Universitas Sakarya dan Karabuk di turki. Setiawati & Setyowati (2021) meneliti pada subjek siswa SMP di Bandar lampung. Kurnada & Iskandar (2021) meneliti pada subjek siswa Sekola Dasar (SD). Rohman (2018) meneliti pada subjek siswa-siswi di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung. Pande & Marheni (2015) meneliti pada subjek siswa SMP Negeri 1 Kuta. Masfiah & Putri (2019) siswa SMP Negeri 3 Padalarang. Sehingga dari segi karakteristik subjek penelitian, penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat hubungan positif antara perilaku *sensation seeking* dengan kecanduan game online, maka dapat dikatakan semakin tinggi perilaku *sensation seeking* maka semakin tinggi pula kecanduan game online, begitupun sebaliknya.
2. Sumbangan efektif perilaku *sensation seeking* terhadap kecanduan game online sebesar 49%

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa

Bermain game online memang sangat mengasyikan dan bisa menghilangkan stres serta penat setelah perkuliahan hal tersebut merupakan salah satu kelebihan yang dapat dirasakan oleh mahasiswa hari ini. Oleh karena itu, untuk mahasiswa diharapkan lebih bijak dalam memanfaatkan game online sehingga dapat mengatur waktunya secara lebih baik lagi agar tidak terjebak dalam perilaku kecanduan game online. Saran lain untuk mahasiswa diharapkan dapat mencari kegiatan yang bermanfaat agar terhindar dari perilaku *sensation seeking*.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Subjek pada penelitian ini hanya terbatas pada mahasiswa laki-laki di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan penyebaran data per fakultas yang tidak merata. Peneliti berharap, pada penelitian selanjutnya dapat memperluas populasi penelitian dengan mengikutsertakan mahasiswa di universitas selain UIN Sunan Kalijaga. Peneliti selanjutnya juga disarankan menambah variabel penelitian seperti agresivitas, kesepian, tipe kepribadian untuk dikaitkan dengan kecanduan

game online. Penelitian selanjutnya juga dapat dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif yang tentunya diharapkan mampu memberikan gambaran kecanduan *game online* dan perilaku *sensation seeking* pada mahasiswa dengan lebih mendalam pada sebuah situasi atau urgensi lainnya.

3. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para orang tua terkait kecanduan game online dan perilaku *sensation seeking* pada mahasiswa sehingga orangtua dapat melakukan langkah preventif seperti tegas dalam membuat jadwal bermain game online agar mahasiswa tidak terpapar oleh kecanduan game online.



DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*. 20-41
- Aria W. Yudhistira, (2021). Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia - Analisis Data Katadata. Diakses dari <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia> diakses pada tanggal 2 september 2022
- Arikunto, (2006). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arnett, J.J. (1994). Sensation Seeking: A New Conceptualization and a New Scale. *Personality & Individual Differences*, Vol 16 (2), page 289-296
- Ayuningtyas, A. D, Amawidyati, S. A. G. (2021). *Sensation seeking dan problematic mobile phone use* pada mahasiswa. *Jurnal psikologi ilmiah*. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI>. p-ISSN 2086-0803. Terindeks DOAJ: 2541-2965
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Batmaz, S. & Celik, E. (2021). *Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students*. *The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126-130
- Blinka, L., Škařupová, K., & Mitterova, K. (2016). *Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement*. *Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(3). doi: 10.5817/CP2016-3-5
- Candra. D A, & Masya. H. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konsel>. Hal 243-450
- Chen, T.T. (2014). Online Games: Research Perspective & Framework. *ACM Comput. Entertain.* 11,4, Article 3 , DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2582193.2633445>
- Creswell, J. W. (2014). *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantative, and Mixed Methods Approaches (Fourth)*. SAGE Publications.
- Darwis,M., Amri, K., Reymond, H. (2020). Dampak dari Kecanduan Game Online di Kalangan remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik, Jurnal Bimbingan & Konseling*. Vol 5, No 2. DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ristekdik.2020.v5i2.228-233>
- Faul, Franz et al. (2009). *Statistical Power Analyses Using G*Power 3.1: Tests for Correlation and Regression Analyses*. *Behavior Research Method*, 41(4). doi: 10.3758/BRM.41.4.1149.

- Farhadi, H., Sadr, M., Maseli, N., Quratulain, A. (2021). *Game Addiction, Experiential Avoidance, Sensation Seeking, and Agression in the Teenagers of Divorced and Non-Divorced Family: A Comparative Study*. International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE), 13(2): 01-08. DOI: 10.9756/INT-JECSE/V13I2.211032
- Hejazifar, S. M., Livarjani, S. (2021). Relationship evaluation between sensation seeking and online gaming addiction disorder in Iranian youth adults (ages 18-30 years). J Adv Pharm Edu Res ;11(S1):71-77.
- Hidayat, G., Sumaryanti, I.U. (2020). Hubungan antara *Sensation seeking* dan Adiksi Game Online di Indonesia. Prosiding Psikologi Vol 6 No 2. DOI: <http://dx.doi.org/10.29313/v6i2.24447> 50-61
- HU, J. Zhen, S. Yu, C. Zhang, Q. & Zhang, W. (2017). *Sensation Seeking and Online Gaming Addiction in Adolescents: A Moderated Mediation Model of Positive Affective Associations and Impulsivity*. doi: 10.3389/fpsyg.2017.00699. Hal 180-189
- Hussain, Z., &Griffiths, M. D. (2009). *Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study*. International Journal of Mental Health and Addiction, 7(2), 563–571. Doi 10.1007/s11469-009-9202-8. Hal 60-65
- Indriyani, N. Mustaqimah, A, F. Mubarakah, S, M. (2021). *The Effect of Self Esteem and Sensation Seeking on Online Games Addiction in Early Adolescents*. The International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM 2021) Bengkulu, September 22-23, 2021. Hal 32-43
- Jeroen S. Lemmens , Patti M. Valkenburg & Jochen Peter (2009) *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*, Media Psychology, 12:1, 77-95, DOI: 10.1080/15213260802669458
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game online Pada Komunitas Players Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile. ISSN: 2477-2666/E-ISSN: 2477-2674
- Kurnada. N & Iskandar. R (2021) Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol 5 No 6 Tahun 2021. Hal 56-66
- Lebho, M.A., Lerik, M.D.C., Wijaya, R.P.C., Littik, S.K.A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2, No.2, September 2020, pp. 202~212
- Machali, I. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.)).
- Masfiah, S & Putri, R, V (2019) Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. Program Studi Bimbingan dan Konseling Vol. 2, No. 1, Januari 2019

- Mehroof, M. & Griffiths, M.D. (2010). *Online Game Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self Control, Neuroticism, Agression, State Anxiety, and Trait Anxiety. Cyber Psychology, Behavior and Social Networking*, Volume 13, No 3.
- Meidy D.Ar Noya S.Th.,M.Si & Jenny M.Salamor S.Psi.,M.Si. (2021) Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Universitas Hein Namotemo. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. Hal 11-23.
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 KUTA. *Jurnal Psikologi Udayana*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak & pencegahannya. *Buletin Psikologi*, Volume 27, No.2 , 18-158. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402
- Pande, P.A.M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2):163-171
- Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona. (2020). Diunduh dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>, 11 April 2022
- Ramdhani, R.A. & Rinaldi. (2020). Hubungan *Sensation Seeking* dengan kecanduan Game Online pada Mahasiswa Pemain Game PUBG. *Jurnal Riset Psikologi*, Vol 2020, No 1
- Roberti, J.W. (2004). *A Review of Behavioral & Biological Correlates of Sensation Seeking. Journal of Research in Personality*. 38, 256-279
- Rohman, K. (2018) Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Jurnal Perempuan dan Anak* Vol. 02, No. 01, Juli 2018
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). *The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(1), 53–66
- Rusydina. (2018). Hubungan Kesepian dan Dorongan Mencari Sensasi Dengan Kenakalan Remaja. ISSN: 2477-2666/E-ISSN: 2477-2674.
- Setiawati & Setyowati (2021) meneliti tentang kecanduan game online dengan stress akademik pada siswa SMP. *Jurnal Kesehatan*, Volume 15, No.1, Maret 2021: 81-88
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV ALFABETA
- Shneider L. A., King D. L. & Delfabbro P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*.
- Sukamto, M. (2013) *Sensation seeking dan risk-taking behavior* pada remaja akhir di Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora*, Vol.7 No.1, hal.64-74.

- Sumaryanti, I, U. Hidayat, G. (2020). Hubungan Antara *Sensation Seeking* dan Adiksi Game Online di Indonesia. <http://dx.doi.org/10.29313/v6i2.24447>
- Whan, C.S. & Chiou, W. (2006). *Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan*. *Cyberpsychology & Behavior*,9 (6) 762-6 DOI: 10.1089/cpb.2006.9.762
- Yuwono, M.R. & Virlia, S (2022). *Leisure Boredom Affects Gaming Disorder on Emerging Adult Smartphone Users*.*Anima Indonesian Psychological Journal*. Vol 37 No 1 DOI: <https://doi.org/10.24123/aipj.v37i1.2324>
- Young, K. (1996). Kecanduan Internet : Munculnya gangguan klinik baru. *CyberPsychology and Behavior, American Psychological Association*.
- Zuckerman, M. (2007). *Sensation seeking and risky behavior*. Washington, DC: *American Psychological Association*.
- Zuckerrnan, M. (1979). *Sensation Seeking: Beyond the Optimal Level of Arousal*, *Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ*.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA