

HUBUNGAN ADIKSI *GAMES ONLINE* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA

Adelia Septanti dan Th. Dewi Setyorini

Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang

Abstract

This study aims to empirically test the relationship of *games* online addiction with social skill in adolescents. Hypothesis proposed, there is a negative relationship *games* online addiction with social skill in adolescents in some *games* center. The total of the entire subject is 70 people. The research was used accidental sampling as a data collection technique. The data to use constructive accidental sampling. Measurement on variables social skills conducted using social skills scale of Matson namely Matson the evaluation of social skill with youngsters (MESSY). While for *games* online addiction is measured using *games* online addiction scale. Analysis method using product moment correlation technique. Based on analysis data, have got correlation value of -0,702 ($p = 0.00$ & it; 0.05). The result showed that there was a significant negative correlation between addiction *games* online with social skill. The Higher the online game addiction in adolescents, the lower social skills they have. Thus the hypothesis proposed in this study, is accepted. The test on each dimension of online game addiction shows, Conflict giving a greater effect on social skill, compared to other dimensions. The result provide additional references to similar research and confirm that dimension of conflict affecting in social skill in adolescents.

Key word: social skill, online *games* addiction, conflict, MESSY

Pendahuluan

Teknologi untuk saat ini memiliki peranan penting dalam ber-

Adelia Septanti dan Th. Dewi Setyorini adalah Dosen dari Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang. Korespondensi artikel dialamatkan ke e-mail thdewisrini@yahoo.co.id

komunikasi. Internet menyuguhkan fasilitas dalam berkomunikasi dan hiburan. Penggunaanya tidak hanya para pekerja kantoran dan pendidik dengan tingkat mobilitas yang tinggi,

siswa dan masyarakat awam, termasuk remaja di dalamnya, menggunakan internet di sebagian besar aktivitas kehidupannya.

Remaja merupakan salah satu tahapan dari perkembangan manusia dan merupakan tahap transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Setiap tahap perkembangan memiliki tugas yang harus dilewati individu agar dapat menjalani tahap selanjutnya dengan baik. Salah satu tugas perkembangan remaja adalah penyesuaian sosial. Dalam hal ini remaja menjalin relasi baru, menyesuaikan diri dengan teman seusianya tanpa memandang jenis kelamin dan latar belakangnya.

Kegagalan dan hambatan yang terjadi dalam interaksi sosial selain dapat mengakibatkan seseorang merasa terisolasi dan kesepian, juga mengalami hal-hal yang tidak baik.

Remaja yang diabaikan atau ditolak oleh kelompok sosialnya akan merasa kecewa dan dapat membuat remaja sesekali bertingkah laku di luar kewajaran seorang remaja pada umumnya, baik yang bersifat *withdrawal* maupun agresif.

Remaja dalam membangun relasi baru, diharapkan memiliki keterampilan sosial untuk memulai dan mempertahankan relasi yang sudah ada. Keterampilan sosial menurut Zin, dkk. (dalam Steedly, Schwartz, Levin, & Luke, 2008) adalah perilaku mengontrol emosi, membangun sikap peduli, relasi yang baik dan membuat keputusan yang bertanggung jawab dalam berhubungan dengan orang lain. Menurunnya keterampilan sosial seorang remaja dapat dilihat dengan perilaku seperti tidak dapat mengontrol emosi, tidak dapat

beradaptasi dengan lingkungan baru, bersikap arogan dan lain-lain.

Keterampilan sosial seorang remaja yang rendah menurut Drangkrueng, Wannauemol, Yodming, dan Sirithongthawon (2008) adalah munculnya sifat agresif, kesombongan dan munculnya rasa kesepian. Masalah remaja yang ditimbulkan karena kurangnya keterampilan sosial yang rendah adalah: tawuran antar pelajar, perkelahian yang disebabkan kata-kata di media sosial, *bullying*, dan rasa diasingkan oleh lingkungan sosialnya.

Faktor yang memengaruhi keterampilan sosial seseorang menurut Davis dan Forsythe (dalam Setiani, 2014) antara lain keluarga, kepribadian, lingkungan, dan kemampuan penyesuaian diri. Syahrani (2015) menemukan bahwa faktor sosial dan keluarga adalah faktor yang diyakini berperan dalam mendorong

seseorang bermain *games online*.

Faktor sosial dapat diartikan sebagai pengaruh ajakan teman sebaya; sedangkan faktor keluarga adalah orang tua yang memberikan anaknya fasilitas *games* dan akses internet di rumah. Fasilitas *games* atau internet tersebut dianggap sebagai fasilitas rekreasi di rumah. Pada usia remaja, kegiatan rekreasi diperlukan untuk menghindari rasa bosan, dan memberikan kesegaran fisik maupun psikis.

Games yang merupakan salah satu konten yang terdapat dalam internet pun dapat menyebabkan penggunanya mengalami adiksi. Adiksi *games online* menurut Weinstein (2010) merupakan perilaku penggunaan secara berlebihan dalam bermain *games online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Young (2009) berpendapat bahwa

adiksi *games online* merupakan kecanduan pada *video games*, permainan melalui internet.

Bermain *games online* secara berlebihan menurut Drangkrueng et al., (2008) dapat menyebabkan gangguan kehidupan sehari-hari dan mempunyai efek di kehidupan nyata. Hal ini karena internet membuat sebuah dunia baru dimana seseorang dapat menghabiskan waktu yang banyak dan mengisolasi seseorang dari kehidupan nyatanya. Chebbi dan Yang (dalam Mami & Hatami-Zad, 2014) berpendapat bahwa individu yang mengalami kecanduan internet akan merasakan kebosanan, kesepian, depresi, kecemasan sosial dan penurunan keterampilan sosial.

Penelitian lain tentang adiksi game online oleh Griffiths (dalam Kuss & Griffiths, 2012) menemukan bahwa remaja memiliki resiko lebih

besar dalam kecanduan internet dibandingkan pada individu dewasa. Penelitian lain tentang keterampilan sosial oleh Karimzadeh (2015) menunjukkan peningkatan kecanduan internet berpengaruh pada penurunan keterampilan sosial mahasiswa.

Fenomena adiksi *games online* ini memberi dampak yang buruk bagi kesehatan fisik, psikis juga keterampilan sosial remaja. Disamping itu juga mengakibatkan adanya gangguan pencernaan, penglihatan, dan daya tahan tubuh yang menurun akibat remaja yang terus-menerus berhadapan dengan komputer sepanjang hari. Selain itu keterampilan sosial remaja juga akan terganggu karena waktu bersosial dengan lingkungan mereka berkurang.

Berdasarkan fakta yang ditemukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya tentang pengaruh dari

adiksi *games online* dengan kehidupan sosial, peneliti bertujuan membahas fenomena *games online* dan juga mendalami sejauh mana dimensi dalam adiksi *games online* berdampak pada ketrampilan social. Ciri khas seseorang berupa perilaku yang terus-menerus berfikir tentang *games* tersebut, perubahan perasaan, keinginan untuk kembali bermain setiap waktu, perilaku menarik diri, dan adanya pertengkaran yang terjadi karena efek bermain *games*. Selain itu adanya penurunan dalam hal akademis dikarenakan waktu bermain lebih banyak dibandingkan untuk mengerjakan tugas maupun belajar. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan kriteria adiksi dari teori Lemmens (2009) untuk digunakan dalam mengungkap kecanduan remaja terhadap *games online* yaitu *salience, mood modification, relapse,*

tolerance, withdrawal, conflict, dan *problem.*

Penelitian ini juga mendalami keterkaitan dimensi pada adiksi *games online* yang memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap keterampilan sosial. Hal ini penting untuk lebih dapat mengkaji dimensi mana dari *salience, mood modification, relapse, tolerance, withdrawal, conflict,* dan *problem* yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial remaja.

Kajian Pustaka

Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial menurut Walker (dalam Steedly et al., 2008) merupakan satu set kompetensi dalam memulai dan memelihara hubungan sosial yang positif agar dapat diterima dalam lingkungan sosialnya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh

Walker dkk. (dalam Steedly et al., 2008) menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah sebuah konsep dari pengontrolan emosi, dan pembelajaran dalam peduli dan fokus pada orang lain.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah suatu kemampuan kompleks sosial seseorang dalam membangun relasi baru dan menjaga relasi yang sudah ada dengan menampilkan perilaku yang positif untuk tujuan dapat diterima oleh lingkungannya secara efektif dan menghindari penolakan.

Keterampilan sosial menurut Matson (dalam Teodoro & Kippler, 2005) memiliki empat dimensi yang juga diaplikasikan dalam alat ukur yang dikenal dengan The Matson Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY), yaitu: (a)

aggressiveness/antisocial behaviour: meliputi tingkah laku individu mencelakai seseorang secara verbal maupun fisik dengan sengaja; (b) *social skill/assertiveness*: asertif merupakan perilaku yang mengarah pada perilaku positif, seperti keterbukaan, kejujuran, sopan, dan pandai berempati; (c) *conceit/haughtiness*: sombong atau keangkuhan merupakan perilaku negatif yang menunjukkan seorang individu begitu mengagungkan atau memuja apa yang dimilikinya; (d) *loneliness/social anxiety*: kesepian merupakan keadaan negatif suatu emosi yang ditunjukkan dengan perasaan terasing, ketidakpuasan, kecemasan dan isolasi.

Young (2009) berpendapat bahwa salah satu faktor yang memengaruhi kehidupan sosial remaja adalah *games online*. *Games online*

menurut Young (2009) merupakan kegiatan yang menguras emosi, dan waktu. Hal tersebut dapat menyebabkan para penggunanya melupakan aktivitas bersosialisasi, tidur, makan, dan melakukan hobi lainnya. Aspek sosial menurut Leung (dalam Young, 2009) merupakan faktor utama dalam banyak kecanduan *games*. Remaja dengan adiksi *games online* akan berhenti bersosialisasi, berhenti berpartisipasi, dan berhenti merasakan hubungan yang nyata. Para remaja yang bermain *games online* secara berlebihan akan sering mendapatkan masalah hubungan sosial dan merasakan kesepian.

Lebih lanjut remaja dengan adiksi *games online* menurut Leung akan merasakan marah, cemas dan mulai berhenti berfikir rasional ketika orang tua mereka melarang bermain *games*. salah satu faktor yang

mempengaruhi keterampilan sosial seorang remaja ialah adiksi *games online*.

Adiksi *Games online*

Seseorang yang mengalami adiksi terhadap *games online* memiliki beberapa gejala menurut Lemmens (2009) sebagai berikut: (a) *salience*, bagaimana seseorang berfikir tentang *games* di setiap waktunya; (b) *mood modification*, bagaimana pemain melarikan diri dari kenyataan dan membuat sebuah perasaan *euphoria* sendiri di dalam *games*; (c) *relapse*, keinginan untuk kembali bermain terus-menerus; (d) *tolerance*, keadaan dimana waktu bermain semakin meningkat; (e) *withdrawal*, perilaku menarik diri, isolasi, kesepian dan frustrasi ketika bermain maupun ketika tidak dapat bermain; (f) *conflict*, pertengkaran yang terjadi antar pemain karena perilaku berlebihan saat

bermain; (g) *problem*, mendapatkan permasalahan karena adanya pengabaian tentang kegiatan atau sesuatu yang penting demi bermain *games online*.

Selaras yang dikemukakan oleh Lemmens, Griffiths (dalam Kuss & Griffiths, 2012) membagi kriteria seseorang yang teradiksi *games online* menjadi empat, yaitu : (a) *saliency*, keadaan seseorang selalu berfikir tentang *games* sepanjang hari; (b) *mood modification*, adanya perubahan perasaan pemain pada saat bermain *games* dengan perasaan pemain saat tidak bermain *games*; (c) *craving*, keadaan seseorang sudah sangat nyaman dan mengidamkan suasana bermain *games*; (d) *tolerance*, keadaan bertambahnya waktu seseorang dalam bermain *games*.

Achroni (2012) dalam buku psikologi anak mengemukakan anak

dengan kecanduan *games online* memiliki delapan gejala, yaitu: (a) anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *games online* di luar jam sekolah; (b) anak tertidur saat jam belajar di sekolah karena berkurangnya waktu istirahat akibat bermain secara online; (c) anak kerap melupakan tugas-tugas sekolahnya; (d) nilai akademis dan motivasi belajar yang menurun; (e) anak kerap berbohong tentang lama bermain; (f) lebih memilih bermain *games* dibanding bermain dengan teman-temannya; (g) terisolasi dan menjauh dari kelompok sosialnya; (h) anak akan cemas dan mudah marah ketika tidak dapat bermain *games*.

Berdasar beberapa pernyataan ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri khas seseorang yang mengalami adiksi *games online* berupa perilaku yang terus menerus berfikir tentang *games*

tersebut, perubahan perasaan, keinginan untuk kembali bermain setiap waktu, perilaku menarik diri, dan adanya pertengkaran yang terjadi karena efek bermain *games*. Selain itu adanya penurunan dalam hal prestasi akademis dikarenakan waktu bermain lebih banyak dibandingkan untuk mengerjakan tugas maupun belajar. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan kriteria adiksi dari teori Lemmens (2009) untuk digunakan dalam mengungkap adiksi remaja terhadap *games online* yaitu *salience, mood modification, relapse, tolerance, withdrawal, conflict*, dan *problem*.

Hubungan antara Adiksi *Games online* dengan Keterampilan Sosial

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat, hal tersebut membawa banyak kemudahan untuk berbagai

kalangan. Hadirnya internet memberikan fasilitas dalam memenuhi kebutuhan seperti komunikasi, berbelanja, perkantoran, pendidikan dan hiburan. Salah satu konten hiburan yang ada dalam internet adalah *games online*. *Games online* merupakan cara lain untuk rekreasi yang banyak diminati oleh remaja akhir-akhir ini.

Penggunaan internet hampir tidak lepas dari kegiatan sehari-hari. Fenomena menunjukkan terjadi peningkatan penggunaan internet yang tinggi pada remaja. Kondisi tersebut mengakibatkan remaja tersebut akan merasakan lebih kesepian daripada yang mereka rasakan sebelumnya. Selain itu juga akan merasa kesulitan berhubungan dengan teman sebaya. Adanya fitur hiburan dalam internet yaitu *games online*, diharapkan memberikan wadah untuk refreshing para pengguna internet di tengah-

tengah pekerjaan atau tugas mereka. Namun faktanya ketika *games* tersebut justru memberikan efek candu bagi para pemainnya yang akhirnya berdampak pada aktivitas sosial serta keterampilan sosial para pemainnya.

Rekreasi atau hiburan diperlukan remaja agar terhindar dari rasa bosan dan depresi. Namun tidak selamanya *games online* memiliki manfaat yang menghibur, *games online* juga dapat mengakibatkan kecanduan pada pemainnya. Ada beberapa faktor pendorong seseorang bermain *games online* menurut Yee (dalam Kuss & Griffiths, 2012) seperti *achievement*, *social*, dan *immersion*.

Namun Syahran (2015) dalam penelitiannya tentang ketergantungan *games online* dan penanganannya juga berpendapat bahwa faktor keadaan keluarga dan faktor sosial juga

berpengaruh seorang remaja menjadi ketergantungan pada *games online*.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang harus diajarkan sedini mungkin. Salah satu tugas perkembangan remaja yaitu membangun relasi yang baru dan menjaga relasi yang sudah ada, hal tersebut menuntut remaja harus memiliki keterampilan sosial yang baik agar dapat memenuhi tugas relasi remaja. Keterampilan sosial menurut Walker (dalam Steedly et al., 2008) merupakan satu set kompetensi dalam memulai dan memelihara hubungan sosial yang positif agar dapat diterima dalam lingkungan sosialnya.

Remaja yang keterampilan sosialnya buruk akan mengalami kesulitan dalam melewati tugas perkembangan remaja yang didominasi dengan tugas berelasi. Kegagalan dan hambatan yang terjadi

dalam interaksi sosial dapat mengakibatkan remaja merasa terisolasi dan kesepian.

Peneliti memilih remaja menjadi subjek dalam penelitian ini karena mengacu pendapat Griffiths (dalam Kuss & Griffiths, 2012) yang menyatakan bahwa remaja lebih berisiko dalam mengalami adiksi *games online* dibandingkan dengan usia dewasa. Dalam hal ini peneliti mengukur keterampilan sosial seorang remaja berdasar empat dimensi mengacu teori Matson yaitu *aggressiveness/antisocial behaviour, social skill/assertiveness, conceit/haughtiness, dan loneliness/social anxiety.*

Dampak negatif dari adiksi *games online* menurut Drangkueng et al., (2008) dapat menyebabkan gangguan kehidupan sehari-hari dan mempunyai efek di kehidupan nyata

karena internet membuat sebuah dunia baru dimana seseorang dapat menghabiskan waktu yang banyak dan mengisolasi seseorang dari kehidupan nyatanya. Sebuah penelitian tentang hubungan *internet addiction* dengan *teenage social skills* oleh Drangkueng et al., (2008) menjelaskan adanya hubungan antara *internet addiction* dengan *social skill* yang berupa perilaku negatif seperti *aggressiveness/Aantisosial behaviour, conceit/haughtiness, dan loneliness/social anxiety.*

Selain itu kesehatan fisik maupun psikis remaja akan terganggu karena berjam-jam menghabiskan waktu di depan layar komputer. Remaja yang menghabiskan waktu lebih banyak dengan bermain *games online*, di rumah, atau *games centre* tidak memiliki waktu yang banyak untuk berelasi dan bersosialisasi

dengan teman. Hal tersebut karena remaja sudah tergantung dengan dunia *games* yang seru dan memuaskan dibandingkan dengan kehidupan nyata.

Metode

Partisipan Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 14-21 tahun dengan jenis kelamin laki-laki yang minimal sudah bermain *games online* selama setahun. Adapun alasan peneliti mengambil usia remaja pada penelitian ini adalah karena rentang usianya tidak lebih dari 21 tahun dan usia remaja dianggap paling rentan terhadap perilaku adiksi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling*.

Instrumen Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan dua variabel, yaitu variabel tergantung yaitu keterampilan sosial dan variabel bebasnya adalah adiksi *games online*. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi di lingkungan sosialnya dengan menunjukkan perilaku positif dan menghindarkan perilaku negatif dengan tujuan dapat diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya. Keterampilan sosial diukur dengan dimensi yang terdapat dalam *the Matson Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)*, yaitu *aggressiveness/antisocial behavior, social skill/assertiveness, conceit/haughtiness,* dan *loneliness/social anxiety*.

Variabel bebas yaitu adiksi *games online*. Adiksi *games online*

merupakan kondisi seseorang yang memiliki ketergantungan dengan sebuah *games* berbasis online hingga mengganggu kesehatan fisik, mental, dan sosial para pemainnya dalam jangka waktu lama. Adiksi *games online* diukur dengan menggunakan kriteria dari Lemmens (2009) yang dapat mengungkap perilaku kecanduan tersebut yaitu, *salience, mood modification, relapse, tolerance, withdrawal, conflict*, dan *problem*.

Uji validitas skala keterampilan sosial diperoleh skor antara 0,226 sampai 0,724; sedangkan uji reliabilitasnya 0,940. Hasil uji validitas skala adiksi *games online* diperoleh skor 0,285 sampai 0,642; sedangkan uji reliabilitas diperoleh skor 0,904. Analisa data menggunakan metode korelasi *product-moment* atau juga dikenal dengan rumus *pearson product moment*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima dengan kesimpulan ada hubungan adiksi *games online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Hal itu berdasarkan hasil korelasi dari tabel korelasi sebesar $r_{xy} = -0,702$ ($p=0.05$). Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara adiksi *games online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Semakin tinggi adiksi *games online* maka semakin rendah keterampilan sosial pada remaja, dan begitu pula sebaliknya.

Young (2009) berpendapat bahwa *games online* merupakan kegiatan yang menguras emosi, dan waktu. Hal tersebut dapat menyebabkan para penggunanya melupakan aktivitas bersosialisasi, tidur, makan, dan melakukan hobi lainnya. Aspek sosial menurut Leung

(dalam Young, 2009) merupakan faktor utama dalam banyak kecanduan *games*. Remaja dengan adiksi *games online* akan berhenti bersosialisasi, berhenti berpartisipasi, dan berhenti merasakan hubungan yang nyata. Para remaja yang bermain *games online* secara berlebihan akan sering mendapatkan masalah hubungan sosial dan merasakan kesepian.

Pendalaman lebih lanjut dilakukan dengan melakukan uji korelasi dimensi adiksi *games online* dengan keterampilan sosial dan diperoleh hasil sebagai berikut: kriteria *saliency* menunjukkan nilai $r = -0,477$ memberikan pengaruh sebesar 22,75% semakin tinggi kriteria *saliency* yang dimiliki subjek maka akan semakin rendah ketrampilan sosial subjek tersebut karena *saliency* merupakan salah satu kriteria dimana seorang subjek menunjukkan fokusnya hanya

berfikir tentang *games* tersebut sepanjang waktu.

Kriteria *mood modification* menunjukkan nilai r sebesar -0,500, dengan memberikan sumbangsih 25.00%, maka semakin tinggi kriteria *mood modification* maka akan menurunnya keterampilan sosial yang dimiliki subjek. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Griffiths (dalam Lemmens, 2009) dimana *gamers* akan menggunakan *games* untuk tempat melarikan diri dari permasalahan hidupnya, semakin mereka dalam memasuki dunia *games* maka mereka akan merasakan lebih diterima, nyaman dan merasa lebih baik di dalam sebuah karakter *games* yang diciptakan. Hal ini membuat *gamers* sulit bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya.

Kriteria *relapse* menunjukkan r sebesar -0,552 dan memberikan

sumbangan sebesar 30.47%, kriteria ini merupakan kriteria yang memberikan sumbangsih terbesar kedua dalam uji korelasi ini dibandingkan dengan kriteria lainnya. *Gamers* yang memiliki keinginan terus menerus kembali untuk bermain menurut Young (2009) salah satunya ingin menjadi yang terbaik di dalam *games*, dan menunjukkan keahliannya kepada *gamers* lainnya.

Kriteria *withdrawal* memiliki nilai r sebesar -0,420 dan memberikan sumbangan 17.64% dimana kriteria ini dapat memberikan pengaruh negatif pada keterampilan sosial subjek. Perilaku menarik diri menurut Yee (dalam Young, 2009) adalah ketika seseorang sudah teradiksi pada sebuah *games* dan mulai tidak tertarik dengan hobi dan aktivitas sosial. Sejalan dengan pendapat Kubey dkk. (dalam Lemmens, 2009) bahwa pengguna

games berbasis internet lebih merasa kesepian dibandingkan orang-orang yang menunjukkan gejala kesepian.

Conflict memiliki nilai r sebesar -0,681 dan memberikan sumbangan sebesar 46.37% dimana kriteria ini memiliki pengaruh terbesar terhadap keterampilan sosial subjek. Hal ini sejalan dengan pendapat Young (2009) yaitu ketika seseorang dengan adiksi *games online* akan cepat marah dan sensitif ketika mereka kalah maupun tidak dapat bermain. Tidak jarang mereka akan menimbulkan keributan maupun konflik dengan teman ataupun orang-orang di sekitarnya. Lemmens (2009) berpendapat bahwa dalam *games* tidak jarang terdapat konten kekerasan dan hal tersebut dapat memicu adanya agresi pada pemainnya, yang akan menimbulkan pertengkaran.

Kriteria *problem* memiliki nilai r sebesar $-0,418$, dan memiliki presentase $17,47\%$ dalam mempengaruhi keterampilan sosial pada remaja. Dalam hal ini Young (2009) berpendapat seorang remaja yang sudah teradiksi *games* akan menghabiskan waktu seharian di *games* centre dan tidak jarang akan berbohong kepada keluarganya. Kondisi ini tentu akan menimbulkan banyak permasalahan.

Kriteria terakhir yaitu *tolerance*, kriteria ini memiliki nilai r sebesar $-0,357$ dan menunjukkan presentase $12,74\%$. Kriteria ini termasuk kriteria rendah dalam pengaruhnya terhadap keterampilan sosial. Hal ini mendukung pendapat Young (2009) yang menyatakan jika seorang remaja yang sudah teradiksi *games* akan terus terobsesi dengan *games* tersebut dan selalu menambah

waktu bermain hingga melupakan aktivitas tidur, makan maupun belajar.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, kriteria yang memiliki nilai korelasi paling tinggi adalah kriteria *conflict*. Kriteria yang memiliki nilai paling rendah merupakan kriteria *tolerance*. Berdasarkan uraian olah data dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria *conflict*, yaitu pertengkaran yang terjadi antar pemain, karena perilaku berlebihan saat bermain, mendominasi dalam memengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki remaja sebesar $46,24\%$.

Hasil tersebut menggambarkan realita remaja saat mereka bermain secara *online*. Keasyikan yang mengarah pada adiksi membuat mereka tenggelam dalam dunia *games* yang menurut mereka lebih menarik dari dunia yang sesungguhnya.

Kondisi ini juga mengarah pada aspek emosi sehingga menjadi lebih sensitif. Sedikit gesekan dapat memancing amarah mereka. Konflik mudah muncul dan hal ini juga menyebabkan relasi sosial menjadi terganggu karena toleransi menjadi rendah.

Dampak *games online* pada remaja terutama dari sisi ketrampilan sosialnya tentu menjadi satu persoalan tersendiri. Remaja dapat makin tenggelam dalam dunia *games*, menarik diri dari lingkungan sosialnya, terus menerus berpikir tentang *games* bahkan terobsesi karenanya. Akibatnya menjadi mudah berbohong kepada orang tua atau guru, mencari berbagai macam cara demi dapat bermain *games*, dan pada akhirnya bermasalah dengan banyak orang.

Dari hasil olah data dan uji hipotesis didapatkan variabel adiksi

games online memberikan pengaruh sebanyak 49,28% pada keterampilan remaja, sisanya 50,72% dipengaruhi oleh faktor lain seperti keluarga, lingkungan, kepribadian, kemampuan penyesuaian diri.

Penelitian ini untuk selanjutnya membagi usia ke dalam dua kelompok yaitu usia 14-17 tahun dan 18-21 tahun untuk kemudian dicari korelasinya dengan keterampilan social. Hasil menunjukkan bahwa usia 14-17 tahun memiliki korelasi sebesar -0,297 dan usia 18-21 tahun memiliki korelasi sebesar -0,398. Hasil ini menarik untuk dikaji lebih lanjut. Secara umum hasil ini dapat dijelaskan bahwa perkembangan usia berdampak pada keterampilan sosialnya. Tentu perlu dipahami bahwa subjek penelitian ini adalah remaja yang waktu luangnya banyak dipakai untuk bermain *games online*. Semakin bertambah usianya,

maka keterampilan sosialnya makin rendah atau dapat diartikan semakin kurang terampil. Bagi remaja yang menjadikan *games online* sebagai dunianya, maka dampak yang bisa terjadi adalah menurunnya keterampilan sosialnya. Semakin mereka terkena adiksi *games online*, maka keterampilan sosialnya makin rendah karena mereka semakin terpaku pada aktivitas bermain *games online*.

Penelitian ini masih memiliki beberapa kendala yang perlu didalami lebih lanjut terutama berkaitan dengan usia, jenis kelamin, dan juga lama waktu bermain *games online*. Ketiga point di atas masih belum dikaji secara lebih detil dan memungkinkan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan

bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat hubungan negatif antara adiksi *games online* dengan keterampilan sosial. Hal ini berarti semakin tinggi adiksi *games online* pada remaja maka semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki remaja, dan begitu juga sebaliknya.

Dimensi *conflict* dalam adiksi *games online* memiliki relasi yang lebih tinggi dalam memicu rendahnya ketrampilan sosial. Sedangkan dimensi *tolerance* memiliki korelasi yang lebih kecil. Sumbangan efektif adiksi *games online* terhadap ketrampilan sosial adalah 49.28%.

Saran

Bagi Orang Tua dan Sekolah, hendaknya perhatian orang tua maupun sekolah perlu ditingkatkan agar remaja tidak terjebak dalam dunia

games online dan menjadi kecanduan. Dalam hal ini perlu ada kerja sama orang tua dan guru. Menciptakan kegiatan yang berbasis komputer akan menjadi media bagi remaja untuk meyalurkan kesukaan mereka berinteraksi dengan komputer, termasuk memberikan ekstra kurikuler membuat program-program terkait *games online*.

Bagi Peneliti Lain, disarankan untuk memperluas variabel yang dapat dijadikan variabel dalam penelitian seperti usia, jenis kelamin, dan lama bermain *games*. Disamping variabel kontrol diri, konformitas teman sebaya, dukungan sosial orang tua, ataupun agresivitas.

Daftar Pustaka

Achroni, K. 2012. *35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering dihadapi dan*

Penanggannya. Jogjakarta: PT. Buku Kita.

Drangkrueng, S., Wannauemol, T., Yodming, P, & Sirithongthawon, S. (2008) Relationship between Internet Addiction and Loneliness, and Internet Addiction and Teenage Social Skill; A Case Study of Mathayom Suksa Student in the Northern Region. *International Journal of Child Development and Mental Health*, 26-27.

Karimzadeh, N. 2015. Investigating the Relationship between Internet Addiction and Strengthening Student Social Skill. *Academic Journal*, vol. 10(2147-2152).

Kuss, D. J, & Griffiths. M. D. 2012. Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1), 15-17.

- Lemmens, J.S., 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent. *The Amsterdam School of Communication Research*, (77-95).
- Mami, S. & Hatami-Zad, A. 2014. Investigating The Effect Of Internet Addiction On Social Skill And in High School Student Achievement. *International Journal Social*, 4(56-58).
- Setiani, T. 2014. *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Pembelajaran IPS Kelas V*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan).
- Steadly, K.M. Schwartz, A., Levin, M., & Luke, S. D. 2008. Social Skill and Academic Achievement. *Evidence for Education*, 3(2).
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Journal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, vol. 1(1), 84-92.
- Teodoro, M.L.M., & Kippler, C.K. 2005. The Matson Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY) and its adaptation for Brazilian Children and Adolescent. *International Journal of Psychology*, vol. 39(2).
- Weinstein, A. M. 2010. Computer and Video Game Addiction- A Comparison Between Games Users and Non- Games Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. DOI : 10.3109/00952990.2010.491879
- Young, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family and Therapy*, 355-370.

