

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PENYESUAIAN  
SOSIAL PADA *GAMERS* REMAJA DI KOTA MAKASSAR**



**Diajukan Oleh:**

**FEREN ARISANDY**

**4515091021**

**SKRIPSI**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

**2020**



**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PENYESUAIAN  
SOSIAL PADA *GAMERS* REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar**

**Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar**

**Sarjana Psikologi (S.Psi)**

**Oleh:**

**FEREN ARISANDY**

**4515091021**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

**2020**

HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN


PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
PENYESUAIAN SOSIAL PADA *GAMERS* REMAJA  
DI KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh :

**FEREN ARISANDY**  
4515091021

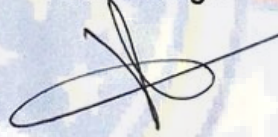
Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan tim Penguji Ujian  
Hasil Penelitian Pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar  
Pada Hari Jumat , tanggal 06 bulan Maret tahun 2020

Pembimbing I

  
**Sulasmi Sudirman, S.Psi., M.A**

NIDN: 0911078501

Pembimbing II

  
**Sri Hayati., M.Psi., Psikolog**

NIDN: 0930058302

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar

  
  
**Musawwir, S.Psi., M.Pd**  
NIDN: 0927128501

## HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI HASIL PENELITIAN

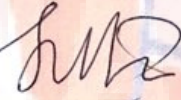
Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan tim Penguji Ujian Hasil Penelitian Pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar untuk dilaksanakan seminar ujian Hasil Penelitian sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program strata satu (S1) Psikologi terhadap atas nama :

Nama : Feren Arisandy  
NIM : 4515091021  
Program Studi : Fakultas Psikologi  
Judul : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada *Gamers* Remaja Di Kota Makassar

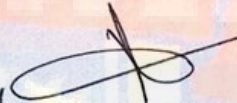
Tim Penguji

Tanda Tangan

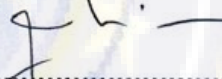
1. Sulasmi Sudirman, S.Psi., M.A

(  
.....)

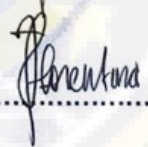
2. Sri Hayati., M.Psi.,Psikolog

(  
.....)

3. Hasniar AR, S.Psi.,M.Si

(  
.....)

4. Titin Florentina P.,M.Psi., Psikolog

(  
.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Bosowa Makassar



Musawwir, S.Psi., M.Pd

NIDN : 0927128501

## PERNYATAAN

Dengan ini, saya atas nama Feren Arisandy Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap *Kecanduan Game Online* pada *Gamers* Remaja di Kota Makassar" merupakan hasil karya dari saya, bukan karya hasil plagiat atau manipulasi. Saya siap menerima resiko atau sanksi apabila ditemukan adanya perbuatan yang melanggar kode etik keilmuan dalam karya saya, termasuk terdapatnya klaim dari pihak lain terhadap keaslian penelitian ini.

UNIVERSITAS

BOSQ

Makassar, 3 Maret 2020



Feren Arisandy

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis memiliki kemampuan dan kesempatan dalam menyelesaikan karya ini. Karya ini saya persembahkan kepada orang tua, keluarga, dosen-dosen, sahabat dan teman-teman seperjuangan.



## MOTTO

*"The only person who is educated is the one who has learned  
how to learn and change"*

*~Carl Rogers~*

*"Mimpi tak akan menjadi nyata karena keajaiban. Butuh keringat,  
kebulatan tekad, dan kerja keras (untuk mewujudkannya)."*

*~ Colin Powell~*

*"Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku"*

*~Filipi 4:13~*

*"Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan  
dan bertekunlah dalam doa"*

*~Roma 12:12~*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya penjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nyalah saya bisa menyelesaikan proses perkuliahan dan tugas akhir (skripsi) ini dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap *Kecanduan Game Online* Pada *Gamers* Remaja Di Kota Makassar”.

Skripsi ini ajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi akademik khususnya pada jurusan psikologi. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan baik peneliti sendiri maupun pembacanya. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang turut membantu dalam kelancaran pengerjaan skripsi ini, baik secara langsung maupun secara tidak langsung, khususnya:

1. Kepada kedua orangtua tercinta ibu Tien Parura dan bapak Jhon Juni, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang yang tulus, semangat dan motivasi baik secara moril dan material yang tak terhingga sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kakak yaitu Resta Vita dan adik Paskal Kurnia Rama yang selalu mengingatkan dan memberikan dorongan berupa kata-kata yang positif sebagai penyemangat peneliti ketika peneliti merasa kelelahan dalam menyusun skripsi ini.
3. Kepada Dekan Fakultas Psikologi Bapak Musawwir, S.Psi., M.Pd selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya



untuk memberikan arahan dan masukan kepada peneliti saat masa perkuliahan sampai proses pengerjaan skripsi.

4. Kepada Ibu Sulasmi Sudirman, S.Psi., M.A selaku pembimbing I, yang telah memberikan waktu luangnya untuk membantu peneliti mencari referensi yang digunakan dalam penelitian ini. Terima kasih atas masukan, motivasi dan teguran yang membangun kepada peneliti untuk tetap semangat dan cepat dalam menyusun skripsi.
5. Kepada Ibu Sri Hayati, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya ditengah kesibukannya untuk membimbing, mengarahkan peneliti ketika mengalami kebingungan dan motivasi agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Kepada Ibu Hasniar A. Radde, S.Psi., M.Si selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktunya memberikan ilmu dan saran dalam proses pengerjaan skripsi ini terutama pada bagian pendahuluan dan metode penelitian yang digunakan.
7. Kepada Ibu Titin Florentina, M.Psi., Psikolog, selaku penguji dan *expert*, terima kasih karena telah meluangkan waktu dan pikirannya dalam memberikan arahan dan masukan terhadap penilaian skala yang digunakan oleh peneliti dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti mengenai proses penyusunan skripsi.
8. Kepada Ibu Minarni, S.Psi., M.A dan Bapak Syahrul Alim, S.Psi, M.A selaku dosen yang membantu peneliti dalam melakukan *expert*, terima kasih karena telah memberikan masukan dan saran terhadap skala penelitian yang peneliti konstruksi dan adaptasi.

9. Kepada seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Bosowa yaitu Bapak Andi Budhy Rakhmat M.Psi., Psikolog, Bapak Arie Gunawan HZ., M.Psi., Psikolog, Ibu St. Syawaliyah Gismin., M.Psi., Psikolog, beserta jajarannya yang telah memberikan motivasi, semangat dan memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan dan.
10. Kepada Ibu Jerni, Ibu Ira dan kak wulan selaku staf tata usaha Fakultas Psikologi Universitas Bosowa yang selalu membantu peneliti dalam mengurus persuratan dan perizinan.
11. Kepada teman seperjuangan dalam mengerjakan skripsi Fitriyani Arfan, Anisa Tanrere, Wasti Simalango, Hasma Nur Qadri, kak Juneta Popy dan kak Riqqah Muthiah yang telah memberikan motivasi, masukan dan bantuan apabila peneliti mengalami kesulitan selama proses pengerjaan skripsi.
12. Citra Febriani Safitri dan Abdul Razak yang selalu meluangkan waktunya untuk membantu peneliti mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam mengolah data
13. Kepada Kiki Rezkyani sebagai teman seperjuangan selama proses KKN yang selalu memberikan motivasi, masukan ketika peneliti mengalami kesulitan dan selalu mengingatkan untuk menyelesaikan proses skripsi dengan baik.
14. Kepada A. Nabila Muntzahanah yang selalu setia menemani peneliti dalam mengurus persuratan dan meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam menyebar skala dan mencari responden. Kepada Amin (2016) yang telah membantu peneliti dalam mengantarkan surat permohonan izin penelitian ke SMP Negeri 3 Makassar, sehingga peneliti dapat mengambil data pada sekolah tersebut. Kepada Elvyrah Novri Ershita yang telah

membantu peneliti mencari *link* untuk masuk ke sekolah SMP Negeri 11 Makassar dengan mudah dan membantu peneliti dalam proses penyebaran skala.

15. Kepada Wulandari Nura Bandaso dan Ayu Aprilia Paembonan sebagai teman yang selalu memberikan semangat dan senantiasa memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir ini.
16. Kepada teman-teman seperjuangan *Wund't 15* selama 5 tahun, yaitu kakak Andriani, Yunita, Febry, Ria, Yafiah, Iin, Ekky, Kresna, Riska, Ana, Aisyah, Umi, Aulia, Tasya, Naicha, Thalia, Mala, Lintang, Elva, Dedi, Fachrul, Mahatir dan Mart yang telah berbagi suka dan duka dalam mengikuti perkuliahan dan memberikan motivasi serta saran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik
17. Kepada seluruh guru dan staf sekolah SMP Negeri 11 Makassar, SMP Negeri 12 Makassar dan SMP Negeri 3 Makassar yang telah memperbolehkan peneliti mengambil jam mata pelajarannya untuk digunakan mengambil data.
18. Kepada seluruh responden penelitian yang telah membantu mengisi skala dan kepada semua pihak yang senantiasa memberikan dukungan doa dan bantuannya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

## Abstrak

### **Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Gamers Remaja Di Kota Makassar**

**Feren Arisandy**

**4515091021**

**Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar**

***Ferenarisandy123@gmail.com***

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap *Kecanduan Game Online* pada *gamers* remaja di kota Makassar. Penelitian ini dilakukan terhadap 400 *gamers* remaja yang berada di kota Makassar. Skala yang digunakan peneliti yaitu adaptasi skala kecanduan *game online* dari Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) dan skala konstruksi *Kecanduan Game Online* teori dari Schneiders (1955). Data analisis menggunakan teknik regresi sederhana dengan bantuan bantuan SPSS. 20. Hasil analisis memberikan kesimpulan yaitu: (1) tingkat *Kecanduan Game Online* pada *gamers* remaja di kota Makassar berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 34% atau 136 responden. (2) tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di kota Makassar berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 35% atau 138 responden. (3) tidak terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap *Kecanduan Game Online* pada *gamers* remaja di kota Makassar.

Kata kunci : *Kecanduan Game Online*, *Kecanduan Game Online*, *Game Online*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
A. <i>Kecanduan Game Online</i> .....	13
1. Definisi <i>Kecanduan Game Online</i> .....	13
2. Aspek-Aspek <i>Kecanduan Game Online</i> .....	14
3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi <i>Kecanduan Game Online</i> Buruk	17
4. Beberapa Kesulitan Untuk Melakukan <i>Kecanduan Game Online</i> yang Baik .....	18
B. <i>Kecanduan Game Online</i> .....	19
1. Definisi <i>Kecanduan Game Online</i> .....	19
2. Aspek <i>Kecanduan Game Online</i> .....	21
3. Dampak Perilaku <i>Kecanduan Game Online</i> .....	25
4. Definisi <i>Game online</i> .....	26
5. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	27
6. Faktor yang Memengaruhi Bermain <i>Game Online</i> .....	30
C. <i>Gamers Remaja</i> .....	32
1. Definisi <i>Gamers Remaja</i> .....	32

2. Karakteristik Remaja .....	33
3. Tugas Perkembangan Remaja .....	36
D. Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap <i>Kecanduan Game Online</i> Pada Gamers Remaja.....	38
E. Uji Hipotesis .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	43
A. Jenis Penelitian .....	43
B. Variabel Penelitian .....	43
C. Definisi Variabel .....	44
1. Definisi Konseptual.....	44
2. Definisi Operasional .....	45
D. Populasi & Sampel.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Uji Instrumen.....	50
1. Uji Validitas .....	51
2. Uji Reliabilitas.....	57
G. Teknik Analisis Data.....	59
1. Analisis Deskriptif .....	60
2. Uji Asumsi .....	60
3. Uji Hipotesis .....	61
H. Jadwal Penelitian .....	62
1. Tahap Persiapan Penelitian.....	62
2. Pelaksanaan Penelitian .....	64
3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data.....	65
I. Jadwal Penelitian .....	66
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	67
A. Diagram Demografi Responden .....	67
1. Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	67
2. Diagram Responden Berdasarkan Usia.....	67
3. Diagram Responden Berdasarkan Suku.....	68
4. Diagram Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	68
5. Diagram Responden Berdasarkan Kelas.....	69
6. Deskriptid Responden Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game</i> .....	70
7. Diagram Responden Berdasarkan <i>Game Online</i> yang Dimainkan..	70

8. Diagram Responden Berdasarkan Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	71
.....	71
B. Hasil Analisis Diagram Berdasarkan Variabel Penelitian .....	72
1. Deskriptif Variabel <i>Kecanduan Game Online</i> pada <i>Gamers</i> Remaja	72
2. Deskriptif Variabel <i>Kecanduan Game Online</i> pada <i>Gamers</i> Remaja ..	75
.....	75
C. Hasil Analisis Diagram Variabel Berdasarkan Demografi .....	77
1. Diagram Variabel <i>Kecanduan Game Online</i> .....	77
a. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	77
b. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Usia .....	78
c. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Suku .....	79
d. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	80
e. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Kelas .....	81
f. Deskriptid <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game</i> .....	82
g. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan <i>Game Online</i> yang Dimainkan.....	84
h. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	85
2. Diagram Variabel <i>Kecanduan Game Online</i> .....	86
a. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin ...	86
.....	86
b. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Usia .....	87
c. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Suku .....	88
d. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	89
e. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Kelas .....	90
f. Deskriptid <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game</i> .....	91
g. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan <i>Game Online</i> yang Dimainkan.....	93
h. Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	94

D. Hasil Uji Asumsi .....	95
1. Uji Normalitas .....	95
2. Uji Linearitas .....	96
E. Uji Hipotesis .....	97
F. Pembahasan .....	98
1. Gambaran Umum <i>Kecanduan Game Online</i> Pada <i>Gamers Remaja</i>	98
2. Gambaran Umum <i>Kecanduan Game Online</i> Pada <i>Gamers Remaja</i> .....	101
3. Pengaruh <i>Kecanduan Game Online</i> Terhadap <i>Kecanduan Game Online</i> Pada <i>Gamers Remaja</i> .....	104
G. Limitasi Penelitian .....	110
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	111
A. Kesimpulan .....	111
B. Saran .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	112
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	115



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue Print Kecanduan Penyesuaian Sosial Sebelum Uji Coba</i> .....	48
Tabel 3.2 <i>Blue Print Kecanduan Game Online Sebelum Uji Coba</i> .....	49
Tabel 3.3 <i>Blue Print Kecanduan Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba</i> .....	55
Tabel 3.4 <i>Blue Print Kecanduan Game Online Setelah Uji Coba</i> .....	56
Tabel 3.5 Kategorisasi Reliabilitas .....	57
Tabel 3.6 Reliabilitas Penyesuaian Sosial .....	58
Tabel 3.7 Reliabilitas Kecanduan <i>Game Online</i> .....	58
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian .....	66
Tabel 4.1 Kategori Skor .....	72
Tabel 4.2 Penyesuaian Sosial pada <i>Gamers Remaja</i> .....	72
Tabel 4.3 Kategorisasi Variabel Penyesuaian Sosial pada <i>Gamers Remaja</i> .....	73
Tabel 4.4 Kecanduan <i>Game Online</i> pada <i>Gamers Remaja</i> .....	75
Tabel 4.5 Kategorisasi Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> pada <i>Gamers Remaja</i> .....	75
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	96
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas .....	97
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis .....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	67
Gambar 4.2	Diagram Responden Berdasarkan Usia .....	68
Gambar 4.3	Diagram Responden Berdasarkan Suku .....	68
Gambar 4.4	Diagram Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan .....	69
Gambar 4.5	Diagram Responden Berdasarkan Kelas.....	69
Gambar 4.6	Diagram Responden Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i>	70
Gambar 4.7	Diagram Responden Berdasarkan <i>Game Online</i> yang Dimainkan	71
Gambar 4.8	Diagram Responden Berdasarkan Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	71
Gambar 4.9	Diagram Kategorisasi Skor Variabel Penyesuaian Sosial <i>Online</i> .....	74
Gambar 4.10	Diagram Skor Aspek Penyesuaian Sosial .....	74
Gambar 4.11	Diagram Kategorisasi Skor Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> ....	76
Gambar 4.12	Diagram Skor Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	77
Gambar 4.13	Diagram Penyesuaian Sosial Berdasarkan Jenis Kelamin .....	78
Gambar 4.14	Diagram Penyesuaian Sosial Berdasarkan Usia .....	79
Gambar 4.15	Diagram Penyesuaian Sosial Berdasarkan Suku .....	80
Gambar 4.16	Diagram Penyesuaian Sosial Berdasarkan Tingkat Pendidikan ...	81
Gambar 4.17	Diagram Penyesuaian Sosial Berdasarkan Kelas.....	82
Gambar 4.18	Diagram Penyesuaian Sosial Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i> .....	83
Gambar 4.19	Diagram Penyesuaian Sosial Berdasarkan <i>Game</i> yang Dimainkan .....	85
Gambar 4.20	Diagram Penyesuaian Sosial Berdasarkan Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	86
Gambar 4.13	Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin...	87
Gambar 4.14	Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Usia.....	88
Gambar 4.15	Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Suku.....	89

Gambar 4.16 Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan .....	90
Gambar 4.17 Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Kelas .....	91
Gambar 4.18 Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Onine</i> .....	92
Gambar 4.19 Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan <i>Game</i> yang Dimainkan .....	94
Gambar 4.20 Diagram <i>Kecanduan Game Online</i> Berdasarkan Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	95



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : <i>Blue Print</i> Skala.....	114
Lampiran 2 : Skala Penelitian .....	119
Lampiran 3 : Hasil Uji Validitas Logis dan Validitas Konstrak .....	124
Lampiran 4 : Hasil Uji Reliabilitas.....	133
Lampiran 5 : Analisis Variabel <i>Kecanduan Game Online</i> dan Variabel <i>Kecanduan Game Online</i> .....	135
Lampiran 6 : Hasil Skor Aspek <i>Kecanduan Game Online</i> dan <i>Kecanduan Game Online</i> .....	145
Lampiran 7 : Hasil Uji Normalitas .....	147
Lampiran 8 : Hasil Uji Linearitas.....	149
Lampiran 9 : Hasil Uji Hipotesis .....	151
Lampiran 10 : Tabulasi Data .....	153
Lampiran 11 : Dokumentasi Penelitian.....	205
Lampiran 12 : Penerjemah Skala <i>Kecanduan Game Online</i> .....	208

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, dimana dalam hal ini manusia tidak bisa hidup sendiri tanpa pertolongan orang lain. Manusia membutuhkan interaksi dengan orang-orang yang berada di lingkungannya. Sehingga manusia dituntut untuk mampu menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan baik terhadap lingkungannya. Manusia yang mampu menyesuaikan dan beradaptasi baik terhadap teman sebaya dan kelompok orang dewasa secara sosial, dapat dikategorikan sebagai seseorang yang memiliki penyesuaian sosial yang baik (Hurlock, 1978).

Penyesuaian sosial merupakan kemampuan seseorang untuk bereaksi secara efektif dan sehat terhadap situasi, realitas dan relasi sosial sehingga tuntutan hidup bermasyarakat dipenuhi dengan cara yang dapat diterima dan memuaskan. Seseorang yang memiliki penyesuaian sosial yang baik adalah individu yang dengan keterbatasan kemampuan dan kepribadiannya, mampu belajar bereaksi terhadap dirinya dan lingkungannya dengan cara yang matang, efisien, sehat dan memuaskan, dan dapat mengatasi konflik-konflik mental, frustrasi, serta kesulitan-kesulitan pribadi dan sosial tanpa mengembangkan tingkah laku yang simptomatik (Schneiders, 1955).

Penyesuaian sosial adalah keberhasilan seseorang untuk beradaptasi, berbaur dan menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap sekelompok orang, baik pada lingkungan keluarga, rumah dan sekolah (Hurlock, 1978). Seseorang yang mengalami kesulitan dalam

penyesuaian sosial berasal dari kecenderungan bawaan dan ketidaksesuaian seseorang dengan harapan kelompok dimana dia berada. Penyesuaian sosial yang baik ditandai dengan sikap serta tingkah laku yang nyata, dapat menyesuaikan diri dengan setiap kelompok yang dimasuki (Hurlock, 2005).

Kemampuan dalam melakukan penyesuaian sosial yang baik sangatlah dibutuhkan setiap orang untuk dapat diterima pada lingkungannya, termasuk pada usia remaja. Remaja adalah masa transisi dari kanak-kanak menjadi dewasa dan mengalami perubahan-perubahan seperti fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang dapat berubah tiap waktu sesuai dengan keadaan remaja. Pada tahap remaja seseorang akan menunjukkan perilaku tertentu seperti susah diatur dan memiliki perasaan yang mudah terangsang (Papalia ddk, 2009).

Erikson (dalam Santrock, 2012) mengatakan bahwa salah satu karakteristik remaja adalah identitas diri versus kebingungan identitas. Remaja dituntut untuk menyelesaikan krisis identitas, sehingga diharapkan terbentuknya suatu identitas diri yang stabil dan memiliki pandangan yang jelas mengenai remaja, menyadari kekurangan dan kelebihan pada dirinya, percaya diri, mampu mengambil keputusan yang penting, mengenali perannya dalam masyarakat dan mampu mengantisipasi tantangan yang akan terjadi kedepannya. Kebingungan identitas pada remaja akan membuat mereka menarik diri dari lingkungan dimana mereka berada, mengisolasi diri dari keluarga, melebur dalam dunia sebaya sehingga mengakibatkan kehilangan identitas diri.

Kemampuan remaja dalam melakukan penyesuaian sosial didapatkan dari proses belajar terhadap pengalaman-pengalaman baru yang dialami dalam interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada, baik di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Remaja harus mampu menyesuaikan diri secara sosial, dan merasa puas terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial sehingga remaja dapat merasa puas pada hidupnya (Hurlock, 2005). Ketika remaja tidak mampu dalam melakukan penyesuaian sosial yang baik, maka akan menimbulkan masalah yang kompleks sehingga masalah tersebut harus diselesaikan agar tidak menjadi beban dan tidak mengganggu perkembangan selanjutnya (Hurlock, 1980).

Siswanto (dalam Nirwanda & Ediati 2016) mengatakan remaja yang dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik adalah remaja yang mampu mengelola dirinya untuk menghadapi perubahan yang terjadi dan bisa menerima keterbatasan yang tidak dapat diubah. Namun pada kenyataannya tidak semua remaja dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi terhadap lingkungan dimana dia berada karena mendapatkan hambatan untuk dapat diterima dalam kelompok yang akan dimasuki.

Remaja lebih banyak menghabiskan waktu berada diluar rumah bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok, sehingga pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku lebih besar dipengaruhi dari lingkungan di luar rumah dari pada pengaruh dari keluarga. Misalnya sebagian remaja mengetahui bahwa bila mereka memakai model pakaian yang sama dengan pakaian anggota kelompok yang populer, maka kesempatan untuk di terima sebagai anggota kelompok lebih besar (Hurlock, 1980).

Remaja yang memiliki penyesuaian sosial yang rendah tidak dapat menghargai hak-hak orang lain dan tidak mampu mengelolah konflik secara positif, menarik diri dari lingkungan dan orang-orang yang disekitarnya, tidak peduli dengan perasaan orang lain, selalu mendahulukan kepentingannya, dan tidak menolong orang lain dengan sukarela tapi mengharapkan imbalan, dan tidak mau menaati aturan yang berlaku di lingkungannya. Sehingga akan memengaruhi perkembangan sosial yang akan mengakibatkan remaja kesulitan dalam membangun komunikasi atau interaksi dengan orang lain, tidak mudah percaya terhadap orang lain dan lebih menutup diri (Schneiders, 1955).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap 12 *gamers* remaja yang berusia 12-18 tahun, *gamers* mengatakan bahwa mereka menyisihkan waktunya untuk bermain *game online* selama 2-5 jam/hari dan hal ini telah dilakukan lebih dari 1 tahun.

*Gamers* mengatakan “*Saya bermain game online hingga larut malam karena merasa tertantang untuk memenangkan sebuah pertandingan, sehingga menunda-nunda waktu istirahat dan terus bermain sampai lelah. Saya lebih suka menyendiri di kamar bermain game online dari pada berkumpul dengan teman-teman untuk berdiskusi atau kumpul bersama keluarga*”

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa permasalahan yang dialami *gamers* ketika bermain *game online* adalah mereka tidak melibatkan diri dalam berelasi dengan orang lain karena mereka lebih mementingkan untuk menyendiri dan bermain *game*. Sehingga *gamers* tidak mampu membangun relasi dengan orang lain dan lebih menutup diri dari relasi



sosial. *Gamers* yang tidak memiliki ketertarikan untuk beradaptasi dengan aktivitasnya di lingkungannya serta tidak mampu untuk mengekspresikan dirinya akan mengalami penyesuaian sosial yang buruk.

*Gamers* lain mengatakan *Saya bermain game mobile legend setiap hari untuk mendapatkan tier atau peringkat yang tinggi, jika saya mendapatkan peringkat tertinggi maka akunya dapat saya jual atau saya bisa ikutkan dalam pertarungan antar negara. Sehingga saya akan terus bermain dan mengabaikan pendapat atau masukan orang lain*".

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan permasalahan yang alami oleh *gamers* adalah mereka mengabaikan pendapat dan masukan dari orang-orang yang ada disekitarnya dan tetap bermain untuk mendapatkan kepuasan. Schneiders (1955) mengatakan bahwa ketika kita dapat menghargai dan menghormati orang lain maka orang lain akan menghormati dan menghargai hak-hak kita sehingga hubungan sosial antar individu dapat terjalin dengan baik. Namun ketika kita mengabaikan pendapat dan masukan orang lain maka akan menimbulkan konflik sosial.

Terdapat juga *gamers* yang mengatakan *"saya ketika saya sudah bermain game saya akan mengabaikan telpon dan chatt yang masuk meskipun itu dari teman saya. Saya akan memblokir atau menolak telponnya dan saya buka pada saat saya sudah bermain game. Saya akan mengatakan tunggu sebentar ketika teman saya meminta tolong"*.

Dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa masalah yang dialami oleh *gamers* adalah mereka egois dan mementingkan dirinya sendiri. Mereka akan menunda untuk membantu orang lain yang sedang membutuhkan pertolongan dan tetap berfokus pada *game* yang dimainkan.

Dimana Schneiders (1955) mengatakan bahwa orang tidak memiliki rasa ingin saling membantu dan mementingkan dirinya sendiri akan mengalami penyesuaian sosial yang buruk.

Remaja yang tidak mampu untuk melakukan penyesuaian sosial dengan baik, maka akan menarik diri dari lingkungan dimana mereka berada dan menutup diri atau mengisolasi diri baik dari keluarga, teman sebaya dan lingkungannya. Sehingga tuntutan penyesuaian sosial pada remaja harus dipenuhi dan memiliki kemampuan untuk mengeksplor dunianya, memahami berbagai situasi sosial dan kemudian menentukan perilaku yang sesuai dan tepat dalam lingkungannya. Remaja yang dapat menyesuaikan diri dengan baik, tentu akan mampu melewati masa remajanya dengan lancar dan diharapkan ada perkembangan ke arah kedewasaan yang optimal serta dapat diterima oleh lingkungannya (Rogers, 1985).

Penyesuaian sosial pada remaja perlu dikaji karena sejauh ini belum ada penelitian yang mengkaji mengenai penyesuaian sosial pada remaja di kota Makassar. Penyesuaian sosial pada remaja sangat dibutuhkan karena pada tahap ini remaja akan menghabiskan banyak waktu berada diluar rumah sehingga mereka akan menambah wawasan dan belajar dari pengalaman orang-orang yang berada di lingkungannya (Hurlock, 1980).

Panewaty & Indrawati (2018) melakukan penelitian mengenai hubungan antara dukungan sosial orangtua dengan penyesuaian sosial pada siswa dalam asuhan nenek di SMPN 1 Ngraho Kabupaten Bojonegoro. Hasil penelitian tersebut adalah terdapat hubungan positif yang signifikan antara dukungan sosial orangtua dengan penyesuaian sosial. Dalam penelitian ini positifnya dukungan sosial orangtua yang dirasakan siswa dalam asuhan

nenek di SMP Negeri 1 Ngraho Kabupaten Bojonegoro dapat dipengaruhi oleh faktor keintiman dan frekuensi kontak pada jaringan sosial individu dalam hal ini adalah orangtua. Dukungan sosial yang didapatkan dari orangtua adalah berupa perhatian, penghargaan, informasi yang membuat diri individu merasa dicintai.

Setianingsih, Uyun dan Yuwono (2006) menemukan hasil penelitian yang signifikan antara penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan kecenderungan perilaku delinkuen pada remaja, dimana jika remaja gagal dalam melakukan penyesuaian sosial, maka remaja kurang mendapatkan pemenuhan psikis dari lingkungan yang dapat mengakibatkan remaja tumbuh dalam kesepian, depresi, lebih mudah marah, susah tidur, lebih gugup dan agresif sehingga lebih rentan terlibat dengan tindakan kriminal.

Remaja yang gagal dalam melakukan penyesuaian sosial karena mereka gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapi, tidak menemukan cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntutan dari lingkungan, sehingga remaja melarikan diri dengan cara bermain *game online*. Remaja dianggap lebih rentan terhadap permainan *game online* dari pada orang dewasa Griffith, Davles & Chappel (dalam Lemmens, Valkenburg & Pitter, 2009). Yee (2006) menemukan 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* dan mengalami kecanduan terhadap *game online*.

*Game online* awalnya digunakan untuk menghilangkan rasa jenuh terhadap aktivitas yang telah dilakukan sehari-hari, seperti bekerja dan belajar. Bermain *game online* juga dapat menambah pengetahuan teknologi

dan informasi serta dapat belajar bahasa Inggris (Syahran, 2015). Namun pada kenyataannya, kebanyakan orang ketika mereka sudah bermain *game* mereka menjadi lupa waktu, suka menunda tugas atau pekerjaan, berbohong, bolos sekolah, lebih suka menyendiri, kurang peduli dengan lingkungan sosialnya dan kurang mementingkan kesehatan serta lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* dibandingkan melakukan aktivitas lain yang lebih penting, seperti belajar dan aktif dalam masyarakat, sehingga mengalami kecanduan.

Kecanduan *game online* adalah suatu perilaku seseorang yang bermain *game online* secara berlebihan dan kompulsif sehingga menyebabkan seseorang menjadi ketergantungan (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009). Kecanduan adalah suatu perilaku yang dilakukan secara terus-menerus yang dapat menimbulkan kesenangan dan memberikan kenyamanan bagi seseorang. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengorbankan aktivitas lain untuk bisa bermain *game*, kurang beristirahat, tidak fokus bekerja maupun belajar, lupa waktu, menjadi malas dan kurang bersosialisasi dengan lingkungannya. Seseorang yang kecanduan *game online* seharusnya dapat memanfaatkan waktu untuk dapat melakukan sesuatu yang berharga (Weinstein, 2010).

Nirwanda & Ediati (2016) melakukan penelitian mengenai kecanduan *game online* dan keterampilan penyesuaian. Hasil penelitian tersebut yaitu terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dan keterampilan penyesuaian sosial, dimana artinya semakin tinggi kecanduan remaja terhadap *game online* maka semakin rendah keterampilan penyesuaian sosialnya dan sebaliknya jika semakin rendah kecanduan remaja terhadap

*game online* maka semakin tinggi keterampilan penyesuaian sosial yang akan dimiliki oleh remaja tersebut.

Santoso & Purnomo (2017) melakukan penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Hasil penelitian tersebut mengemukakan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Sebagian besar remaja di Salatiga memiliki penyesuaian sosial yang sedang dan memiliki kecanduan *game online* DoTA 2 pada kategori sedang. Kecanduan *game online* DoTA 2 merupakan suatu permasalahan yang memengaruhi penyesuaian sosial pada remaja. Dengan tidak adanya kecanduan *game online* maka akan membantu seseorang untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik, sebaliknya jika tingkat kecanduan *game online* tinggi maka ia akan kesulitan untuk melakukan penyesuaian sosial.

Seseorang dapat mengalami kecanduan *game* karena hal tersebut membuat mereka senang sehingga merangsang otak untuk menghasilkan dopamin yang berlebihan. Jumlah dopamin yang melewati batas akan mengacaukan kerja hipotalamus, bagian otak yang bertanggung jawab mengatur emosi dan suasana hati sehingga membuat kita merasa bahagia tidak wajar, bersemangat, percaya diri yang berlebihan dan merasa nyaman. Rasa bahagia dan nyaman akan membuat tubuh secara otomatis ketagihan dan mengidam untuk bermain secara terus menerus. Jika hal tersebut terjadi berkepanjangan maka lama kelamaan akan merusak sistem dan sirkuit reseptor dan penghargaan otak sehingga menyebabkan kecanduan (Kompas, 2018).

Tanda dan gejala klasik dari kecanduan *game online* adalah menghabiskan waktu yang lama untuk bermain, bahkan durasinya makin meningkat dari hari ke hari. Merasa mudah marah dan tersinggung saat dilarang untuk diminta berhenti bermain *game*. Selalu berpikir mengenai *game* ketika sedang melakukan aktivitas (Kompas, 2018). Lemmens, Valkenburg & Peter, (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan ketika mereka bermain *game* setiap hari dan sudah berlangsung kurang lebih 6 bulan terakhir.

Berdasarkan pemaparan diatas mengindikasikan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* memiliki penyesuaian sosial seperti: lebih banyak menghabiskan waktu di rumah bermain *game online* dibandingkan berkumpul dengan teman-temannya, lebih memilih bermain *game online* dalam kamar dari pada kumpul bersama keluarga dan makan bersama, lebih memilih bermain *game online* dari pada berdiskusi, bercerita dan kumpul bersama teman ketika sedang di sekolah atau di kampus dan menolak ketika diajak melakukan aktivitas lain, serta mengabaikan telepon dan *chatt* yang masuk dan akan memblokir karena merasa terganggu dan akan membuka kembali setelah selesai bermain *game*. Schneiders (1955) mengatakan bahwa setiap individu harus membangun relasi dengan orang lain dan berperan aktif dalam kegiatan sosial sehingga menghasilkan penyesuaian sosial baik.

Kecanduan *game online* penting untuk diteliti, hal ini dikarenakan organisasi kesehatan dunia (WHO) akan menetapkan kecanduan bermain *game* sebagai salah satu gangguan mental. Berdasarkan dokumen klarifikasi penyakit internasional ke-11 (*International Classified Disease/ ICD*) yang

dikeluarkan WHO, gangguan ini dinamai *gaming disorder* (Kompas, 2018). Indonesia sendiri merupakan negara urutan ke-16 yang memiliki banyak pemain yang aktif. Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran mengenai tingkat penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar
2. Bagaimana gambaran mengenai tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di kota Makassar
3. Apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran mengenai tingkat penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar
2. Untuk mengetahui gambaran mengenai tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di kota Makassar
3. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar

#### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan oleh peneliti terbagi menjadi dua yaitu:

##### 1. Manfaat Teoritik

- a. Penelitian di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial
- b. Penelitian ini dapat di jadikan sebagai sarana untuk meningkatkan metodologi penelitian dan dapat menerapkan teori yang di dapatkan dalam sistem pembelajaran nyata, selain itu penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan referensi dalam dunia pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan bagi peneliti berikutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat di jadikan sebagai sumber informasi bagi orang tua untuk selalu memperhatikan/mengawasi anaknya terutama dalam bermain *game online*.
- b. Penelitian ini dapat di jadikan sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan dalam metodologi penelitian dan dapat menerapkan secara langsung teori yang di dapatkan dalam sistem pembelajaran yang nyata.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penyesuaian Sosial**

##### **1. Definisi Penyesuaian Sosial**

Schneiders (1955) mengatakan batasan penyesuaian sosial sebagai usaha individu dengan kemampuan kapasitas yang dimilikinya untuk bereaksi secara efektif dan memadai terhadap realitas sosial adapun tujuan dari usaha tersebut adalah untuk memenuhi tuntutan sosial dengan cara yang dapat diterima dan memuaskan bagi dirinya maupun bagi lingkungan dimana dia berada. Hurlock (1978) mengemukakan bahwa penyesuaian sosial adalah keberhasilan seseorang untuk beradaptasi, berbaur dan menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap sekelompok orang, baik pada keluarganya, lingkungan rumah dan sekolah.

Hurlock (dalam Nirwanda & Ediati, 2016) mengatakan ketika seseorang tidak mampu untuk melakukan penyesuaian sosial dengan baik, maka akan menimbulkan permasalahan-permasalahan yang kompleks. Kartono (2009) mengemukakan bahwa tidak semua manusia mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya karena adanya penolakan dari lingkungan dimana dia berada, seperti lingkungan rumah, masyarakat, dan sekolah atau penolakan yang berasal dari dirinya sendiri atas tuntutan peran yang harus dijalankan kepada masyarakat.

Penyesuaian sosial adalah sejauh mana seseorang dapat memainkan peran sosial secara tepat sesuai dengan apa yang

diharapkan. Dalam hal ini peran sosial yang dimaksud adalah serangkaian hak, kewajiban, harapan dan norma yang harus di hadapi dan dipenuhi (Jahja, 2011). Penyesuaian sosial adalah kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungannya, sehingga mendapatkan kepuasan terhadap dirinya sendiri. Seseorang yang memiliki penyesuaian sosial yang tinggi akan mudah mendapatkan teman, mampu berkomunikasi dengan baik (Rini, Bahri & Zuliani, 2016).

Seseorang dapat melakukan penyesuaian sosial yang baik ketika mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kerampilan untuk menjalin hubungan secara diplomatis dengan orang lain (baik teman maupun orang yang tidak dikenal sebelumnya), sehingga dapat membuat orang lain senang. Seseorang dapat dikatakan mampu melakukan penyesuaian sosial yang baik ketika siap sedia untuk membantu orang lain, meskipun mereka sendiri dalam kesulitan. Mereka tidak mementingkan diri sendiri (Hurlock, 1978).

## **2. Aspek-aspek Penyesuaian Sosial**

Menurut Schneiders (1955), penyesuaian sosial memiliki beberapa aspek-aspek sebagai berikut:

### *a. Recognition* (Pengakuan)

*Recognition* adalah Menghormati dan menerima hak-hak orang lain. Dalam hal ini individu tidak melanggar hak-hak orang lain yang berbeda dengan dirinya, untuk menghindari terjadinya konflik sosial. Menurut Schneiders ketika kita dapat menghargai dan menghormati hak-hak orang lain maka orang lain akan menghormati dan menghargai hak-hak kita sehingga hubungan sosial antar individu

dapat terjalin dengan sehat dan harmonis. Menghindari konflik sosial dapat dilakukan dengan cara menerima atau mempertimbangkan pendapat orang lain dan tidak memikirkan diri sendiri.

b. *Participation* (Partisipasi)

*Participation* yaitu melibatkan diri dalam berelasi dengan orang lain. Setiap individu harus dapat mengembangkan dan memelihara persahabatan. Seseorang yang tidak mampu membangun relasi dengan orang lain dan lebih menutup diri dari relasi sosial akan menghasilkan penyesuaian diri yang buruk. Individu ini tidak memiliki ketertarikan untuk berpartisipasi dengan aktivitas di lingkungannya serta tidak mampu untuk mengekspresikan diri mereka sendiri, sedangkan bentuk penyesuaian akan dikatakan baik apabila individu tersebut mampu menciptakan relasi yang sehat dengan orang lain, mengembangkan persahabatan, berperan aktif dalam kegiatan sosial, serta menghargai nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat.

c. *Social approval* (Penerimaan Sosial)

*Social approval* adalah minat dan simpati terhadap kesejahteraan orang lain. Hal ini dapat merupakan bentuk penyesuaian diri dimasyarakat, dimana individu dapat peka dengan masalah dan kesulitan orang lain disekelilingnya serta bersedia membantu meringankan masalahnya. Selain itu individu juga harus menunjukkan minat terhadap tujuan, harapan dan aspirasi, cara pandang ini juga sesuai dengan tuntutan dalam penyesuaian keagamaan (religious adjustment). Untuk mencapai minat dan simpati terhadap kesejahteraan orang lain, maka kita perlu peduli terhadap perasaan

orang lain dan membantu dalam meringankan masalah yang dihadapi oleh seseorang.

d. *Altruisme* (Perilaku Menolong)

*Altruisme* adalah sifat rendah hati dan tidak egois yang dimiliki oleh seseorang. Rasa saling membantu dan mementingkan orang lain merupakan nilai-nilai moral dan aplikasi dari nilai-nilai tersebut merupakan bagian dari penyesuaian moral yang baik. Sehingga jika diterapkan dimasyarakat secara wajar dan bermanfaat maka akan membawa pada penyesuaian diri yang kuat. Bentuk dari sifat-sifat tersebut memiliki rasa kemanusiaan, rendah diri, dan kejujuran dimana individu yang memiliki sifat ini akan memiliki kestabilan mental, keadaan emosi yang sehat dan penyesuaian yang baik.

e. *Conformity* (Kesesuaian)

*Conformity* adalah menghormati dan mentaati nilai-nilai integritas hukum, tradisi dan kebiasaan. Adanya kesadaran untuk mematuhi dan menghormati peraturan dan tradisi yang berlaku dilingkungan sehingga kita dapat diterima dengan baik dalam suatu lingkungan. Seseorang harus mempelajari terlebih dahulu nilai-nilai, tradisi dan kebiasaan yang berlaku dalam suatu masyarakat, sekolah atau kampus dan rumah agar dapat mempermudah kita ketika ingin masuk dalam suatu kelompok tertentu.

*Conformity* juga merupakan suatu jenis pengaruh sosial ketika seseorang mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan norma sosial yang ada sehingga dapat menjadi bagian dari suatu kelompok yang akan dimasuki. Mengubah sikap dan tingkah

laku dalam hal ini adalah mengikuti tradisi dan kebiasaan yang dilakukan oleh kelompok yang akan dimasuki.

### **3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penyesuaian Sosial**

Santrock (2003) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial yaitu:

#### **a. Peran orang tua**

Orang tua merupakan sosok yang sangat berpengaruh terhadap penyesuaian sosial seorang anak, dimana dalam hal ini orang tua menerapkan kebiasaan-kebiasaan yang harus dilakukan dan dipatuhi oleh anak, membatasi pergaulan dan memberikan larangan yang berlebihan terhadap anak, sehingga anak merasa tertekan dan tidak dapat mengembangkan dirinya. Penyesuaian sosial yang buruk juga diakibatkan karena orang tua yang bekerja meskipun hanya paruh waktu, namun dalam hal ini seorang anak membutuhkan peran orang tua untuk dapat belajar bagaimana seharusnya dia berperan pada usianya

#### **b. Peran teman sebaya**

Seorang anak lebih banyak menghabiskan waktunya teman sebayanya, persetujuan atau penolakan dari teman sebaya merupakan pengaruh yang kuat dalam sikap dan tingkah laku individu. Teman sebaya dapat menerima dan menolak berdasarkan sifat-sifat yang berlaku dalam kelompoknya.

#### **c. Peran sekolah dan guru**

Ketika berada di sekolah permasalahan sosial yang muncul adalah kemiskinan dan kesempatan pendidikan yang tidak seimbang

bagi kaum minoritas dan kaum mayoritas. Perlakuan yang berbeda diterima oleh sekelompok orang karena menurut derajatnya rendah seperti etnik budaya dan perekonomian, sehingga mengakibatkan seorang guru kurang peduli dan menganggap anak tersebut rendah.

#### **4. Beberapa Kesulitan Untuk Melakukan Penyesuaian Sosial Yang Baik**

Tidak semua orang dapat melakukan penyesuaian sosial yang baik dan mudah. Banyak kondisi yang menimbulkan kesulitan bagi anak untuk melakukan penyesuaian sosial dengan baik. Hurlock (1978) mengatakan ada 4 kondisi yang penting yaitu:

- a. Pola asuh dalam hal ini ketika orang tua mendidik anaknya dengan metode otoriter, dimana orangtua memiliki kontrol yang penuh atas segala yang berkaitan dengan anaknya. Orangtua otoriter lebih banyak menerapkan hukuman dibanding memberikan penguatan positif terhadap perilaku "salah" anak. Pola asuh ini memang cukup efektif untuk sementara waktu, akan tetapi ia tidak akan membuat anak langsung memahami mana yang benar dan mana yang salah.
- b. Perilaku modeling, ketika seorang anak meniru perilaku orang tuanya yang menyimpang akan mengembangkan kepribadian yang tidak stabil, agresif, yang mendorong mereka untuk melakukan tindakan yang penuh dendam dan kriminalitas.
- c. Motivasi untuk melakukan penyesuaian sosial kurang karena karena pengalaman sosial yang buruk dan tidak menyenangkan, misalnya ketika individu tidak diperlakukan sebagai orang yang tidak dikehendaki dalam bermain (dicemooh dan dibullying oleh orang-orang

yang berada disekitarnya), maka mereka tidak akan memiliki motivasi yang kuat untuk berusaha melakukan penyesuaian sosial yang baik ketika berada diluar rumah.

- d. Seseorang yang memiliki motivasi yang kuat untuk belajar namun ketika mereka tidak mendapatkan bimbingan atau bantuan selama proses belajar, maka mereka tetap tidak dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik, seperti pada saat orang tua yakin bahwa anaknya dapat menguasai agresivitasnya dewasa dan mengalami hubungan sosial dengan orang banyak, tetapi anak tersebut tidak akan mengasosiasikan agresivitasnya dengan penolakan teman sebaya yang dialami sehingga mengakibatkan anak tidak berusaha mengurangi agresivitasnya.

## **B. Kecanduan *Game Online***

### **1. Definisi Kecanduan *Game Online***

Yee (2006) mengatakan kecanduan sebagai suatu perilaku yang tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung secara terus menerus yang sulit untuk dihentikan. Soetjipto (2007) mengemukakan kecanduan adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kumat, hal ini ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan berulang-ulang oleh seseorang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu. Kecanduan pada umumnya ditujukan kepada orang yang melakukan perjudian, namun saat ini kecanduan dapat juga ditujukan kepada pemain *game* yang telah menghabiskan banyak waktu untuk dapat bermain (Young, 2009).

Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) mengemukakan kecanduan *game online* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku seseorang bermain *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang tidak terkendali sehingga mengakibatkan ketergantungan bagi pemainnya. Dalam hal ini seseorang dapat dikatakan kecanduan bermain *game* ketika bermain selama kurang lebih 6 bulan terakhir. Gamespy (Wong & Hodgins, 2013) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan yang sudah sangat berbahaya ketika menghabiskan 48,5 jam setiap minggu atau hampir 7 jam setiap hari atau menghabiskan waktunya bermain *game online* kurang lebih 13 jam perminggu atau 2-3 jam perhari. Seseorang yang bermain *game* tidak selamanya akan mengalami kecanduan.

Kecanduan *game online* adalah suatu perilaku yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, seseorang bermain *game online* dapat menghabiskan waktunya bermain *game* sekitar 10-20 jam dan satu minggu. Pemain secara terus menerus dirangsang dalam lingkungan virtual atau maya untuk dapat terus bermain sehingga melupakan aktivitas lain, seperti kurang istirahat, makan dan bersosialisasi dengan orang lain (Young, 2009).

Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut. Kecanduan *game online* pada seseorang mungkin menjadi media untuk kepuasan gairah dan hadiah (imbalan). Perilaku ketergantungan *game online* pada remaja seperti mencuri, membolos, tidak melakukan pekerjaan rumah, mudah tersinggung jika tidak mampu menyelesaikan permainan tersebut (Weinstein, 2010). Pemain *game online*



atau orang yang memainkan *game* disebut *gamers*, dimana hal pertama dilakukan ketika mereka akan mulai bermain adalah memeriksa orang-orang yang bermain *game* tersebut, kemudian melanjutkan *game* yang telah mereka mainkan sebelumnya (Deng, Chen & Zhang, 2014).

Griffiths (Weinstein, 2010) kecanduan *game online* adalah bermain *game* secara berlebihan yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat dikatakan kecanduan bermain *game* ketika dia bermain 24 jam dalam satu minggu (7 hari), jadi sekitar 3-4 jam perhari. Young (2009) mengemukakan, bahwa faktor utama dalam seseorang mengalami kecanduan *game online* disebabkan karena *gamers* sering mengalami masalah dengan hubungan sosial dan merasa kesepian seolah mereka tidak pernah merasakan perasaan kebersamaan dalam dunia nyata. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan sejumlah besar konsekuensi terhadap *gamers*. Pemain *game* dapat mengorbankan waktu tidur, makanan dan kurang peduli dengan lingkungan sosial serta susah untuk melakukan penyesuaian diri karena pemain lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya.

## **2. Aspek-aspek Kecanduan *Game Online***

Aspek atau karakteristik yang digunakan oleh Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) yaitu:

### **a. *Salience* (Arti Penting)**

Bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seorang *gamers*. Bermain *game online* dapat menguasai pemikirannya sehingga menjadi keasikan, perasaan (pendambaan), dan kebiasaan (penggunaan berlebihan). Dimana seseorang yang bermain *game online*

akan asyik bermain *game* sehingga mereka akan memikirkan *game* setiap saat dan hal tersebut akan menjadi sebuah kebiasaan yang dilakukan secara terus-menerus.

Bermain *game* menjadi suatu aktivitas yang menimbulkan kesenangan tersendiri bagi pemainnya (*gamers*). Pemain akan berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari, sehingga tidak dapat berkonsentrasi melakukan aktivitas lain. Bermain *game* akan menjadi aktivitas yang penting bagi seorang pemain (*gamers*).

b. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi adalah sebuah proses dimana seseorang memulai bermain *game* lebih sering dari sebelumnya, dengan demikian seorang *gamers* secara bertahap membangun waktu lebih banyak bermain *game*. Dimana pada saat seseorang mulai bermain *game* dan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* tanpa mengenal batas waktu. Pemain (*gamers*) tidak akan berhenti bermain ketika mereka belum puas, sehingga *gamers* akan mencoba lagi secara berulang-ulang.

c. *Mood Modification* (Modifikasi suasana hati)

Pengalaman-pengalaman subjektif yang dilaporkan orang sebagai hasil dari keterlibatan dalam *game*. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup perasaan tenang atau santai yang terkait dengan pelarian. Dalam hal ini seseorang yang mengalami tekanan atau hal-hal yang mengganggu suasana hatinya akan menjadikan *game online* sebagai tempat pelarian dari apa yang sedang dialami.

Modifikasi suasana hati dalam hal ini adalah seseorang yang bermain *game online* akan mendapatkan perasaan nyaman atau perasaan gembira yang berlebihan atau yang biasa disebut euforia.

d. *Withdrawal* (Penarikan diri)

Emosi yang tidak menyenangkan dan/atau efek-efek fisik yang terjadi ketika bermain *game online* tiba-tiba dikurangi atau tidak dilanjutkan. Penarikan diri kebanyakan terjadi dari kemurungan dan cepat marah, tapi mungkin juga termasuk gejala fisiologi, seperti gemetar.

Seseorang yang telah terbiasa untuk menyisihkan waktunya bermain *game online* akan merasakan emosi negatif, seperti marah, sedih dan mudah tersinggung ketika *game* yang telah dimainkan tiba-tiba diberhentikan. *Gamers* akan merasakan stres karena aktivitas bermain *game* tiba-tiba dikurangi atau diberhentikan.

e. *Relapse* (Kambuh)

Kecenderungan untuk melakukan kembali aktivitas bermain *game* seperti sebelumnya. Dimana seorang *gamers* pernah berhenti bermain *game*, namun setelah berhenti beberapa saat *gamers* tersebut kembali bermain *game online* dan mengulangi kembali perilaku yang sebelumnya, seperti lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game*. Ketika seorang *gamers* kembali bermain *game* tingkah laku kecanduan dapat menjadi lebih parah walaupun pernah berhenti dan dikontrol.

Pola permainan berlebihan dengan cepat dialihkan setelah periode pantang atau kontrol. Dalam hal ini seseorang yang bermain *game online* akan susah untuk mengontrol dirinya pada saat bermain *game*.

Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game online*.

f. *Conflict* (Konflik)

Ini mengacu pada semua konflik interpersonal yang dihasilkan dari game yang berlebihan. Konflik antara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik muncul karena adanya perbedaan pendapat dengan orang-orang yang ada disekelilingnya dan pengabaian orang lain. Konflik ini bisa berupa perbuatan berbohong dan penipuan.

Konflik interpersonal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah ketika *gamers* membangun lebih banyak waktu untuk bermain *game online* dibandingkan berkumpul dengan keluarga atau orang-orang yang dekat dengannya. Sedangkan konflik antara pemain dan orang yang berada dilingkungannya ketika seorang *gamers* terus bermain dan mengabaikan orang yang berada disekitarnya dan tidak mau mendengarkan pendapat atau masukan dari orang lain.

g. *Problems* (Masalah-masalah)

Ini mengacu pada masalah yang disebabkan oleh bermain *game* yang berlebihan. Masalah tersebut muncul karena pemain akan lebih mengutamakan bermain *game online* dibandingkan melakukan tanggung jawabnya, seperti sekolah, bekerja dan bersosialisasi. Dengan bermain *game online* kebanyakan individu melalaikan tugasnya sehingga memberikan dampak negatif.

Masalah juga timbul dari dalam diri pemain, seperti intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol dalam diri pemain. Individu yang mengalami intrapsikis akan mempunyai konsep yang salah tentang

kemampuan dirinya yang didasarkan pada evaluasi dari orang yang dipercayai.

### 3. Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online*

Menurut Syahrani (2015) dampak kecanduan *game online* terbagi atas 2 yaitu negatif dan positif.

a. Adapun dampak negatif dari perilaku kecanduan *game online* yaitu:

(1) Individu menjadi lupa untuk melakukan tanggung jawabnya sebagai seorang anak ketika asyik bermain *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan menghabiskan atau membangun lebih banyak waktu untuk bermain *game*, hal ini disebabkan karena mereka mendapatkan kepuasan dan kesenangan tersendiri ketika bermain *game* sehingga menjadi lupa akan tugas dan tanggung jawab yang seharusnya mereka kerjakan, seperti membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah dan mengerjakan tugas dari sekolah atau kampus.

(2) Individu menjadi kurang bergaul dengan teman-temannya dan lebih aktif dengan teman dunia maya, sehingga mengakibatkan individu mengabaikan orang-orang yang ada disekitarnya. Hal ini disebabkan karena individu memiliki hubungan sosial yang kurang baik dengan orang-orang yang berada di lingkungannya, sehingga mengakibatkan individu memilih bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

b. Dampak positif dalam perilaku kecanduan *game online* yaitu:

(1) Individu mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik. Dengan bermain *game* individu akan lebih banyak

menghabiskan waktu untuk berada di depan laptop atau *handphone*, hal ini membuat individu berusaha untuk mencari informasi tentang spesifikasi laptop atau *handphone* dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk bermain *game* dengan nyaman dan mendapatkan kualitas gambar baik sehingga dapat dinikmati oleh *gamers* pada saat bermain.

- (2) Individu dapat belajar bahasa asing (bahasa Inggris) ketika bermain *game*. Hal ini disebabkan karena bahasa yang digunakan dalam *game online* adalah mayoritas bahasa Inggris, sehingga baik cerita, keterangan, pengaturan, petunjuk dan pemberitahuan menggunakan bahasa Inggris. Sehingga *gamers* secara tidak langsung belajar dan melatih kemampuan bahasa Inggrisnya. Dalam *game online*, *gamers* bisa berkomunikasi langsung melalui via chat dengan *gamers* yang berada dimana saja, baik yang berada dalam negeri atau luar negeri.

#### **4. Definisi Game Online**

*Game online* adalah suatu permainan yang dapat di akses oleh banyak orang, dengan menggunakan *handphone* yang berbasis *android* atau laptop untuk dapat dihubungkan dengan internet (Adams & Rollings, 2007). *Game online* merupakan suatu permainan yang dapat melibatkan beberapa pemain untuk saling terhubung di waktu yang bersamaan dengan menggunakan alat komunikasi dan jaringan internet (Young, 2009). *Game online* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan *game* biasa pada umumnya, seperti berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai daerah dan bahkan dapat melakukan *chatting*.

*Game online* adalah permainan yang mempunyai nilai tinggi dalam dunia fantasi. *Game online* merupakan aplikasi yang berupa petualangan, pengaturan strategi, stimulus dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis, kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya (Adam & Rollings, 2007).

*Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan menguras tenaga dan otak, dalam hal ini pemain harus berpikir kreatif untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan. *game online* adalah permainan yang dapat menarik banyak perhatian orang karena karakter yang dimainkan sesuai dengan kehidupan dalam dunia nyata, misalnya memberikan makanan atau aksesoris pada karakter yang sedang dimainkan. Sehingga *gamers/* pemain tidak akan merasa bosan atau jenuh ketika memainkan karakter yang diinginkan (Adam & Rollings, 2007).

*Game* memiliki *story* atau alur cerita yang biasanya terdiri berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh individu yang sedang bermain *game online*. Alur cerita pada setiap *game* memiliki tingkatan level permainan yang sangat panjang, sehingga tidak dapat diselesaikan atau ditamatkan pada saat itu juga. Hal inilah yang dapat menyebabkan seseorang tertantang dalam bermain *game* dan menjadi lupa waktu (Harahap & Beydha, 2015).

## **5. Jenis-Jenis *Game Online***

Adapun jenis-jenis *game online* menurut Apperley (2006) yaitu:

- a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

*Game online* jenis *massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS) menekankan pada permainan yang menggunakan senjata militer. Permainan MMOFPS lebih menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering di sebut dengan permainan pertarungan. Permainan ini dapat dimainkan sendiri atau secara tim untuk melawan musuh. Permainan MMOFPS antara lain *Counter Strike, Call Of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*. Permainan ini mengandalkan skill kecepatan dan ketepatan dalam menembak musuh.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy game* (MMORTS)

Permainan *massively multiplayer online real-time strategy games* (MMORTS) menekankan kepada strategi permainan. Permainan ini memiliki ciri khas, dimana pemain memiliki peran yang penting dalam mengatur strategi untuk dapat memenangkan sebuah permainan. Permainan MMORTS memiliki tema permainan sejarah (*Age of Empires*), fantasi (*Warcraft*) dan fiksi ilmiah (*Star Wars*)

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* MMORPG)

Permainan MMORPG, dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama atau dengan kata lain pemain memainkan peran dalam dunia maya. RPG biasanya lebih mengarah kekolaborasi sosial daripada kompetisi. Dalam permainan MMORPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. *Massively multiplayer online role-playing games* (MMORTS) adalah permainan yang tidak ada akhirnya karena memiliki tantangan berupa level yang selalu meningkat. Contoh permainan MMORPG genre



permainan *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

d. *Cross-platform online play*

Permainan jenis *cross-platform online play* dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox 360*.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan *massively multiplayer online browser game* dapat dimainkan pada *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan melalui *HTML* dan teknologi *scripting HTML* (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman *web*. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi *web* seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

f. *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Dalam permainan ini pemain harus bertanggung jawab atas

sebuah tokoh atau karakter yang sedang dimainkan dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata. Pemain harus mengendalikan karakter tokoh yang sedang dimainkan, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. *Simulation games* memiliki lawan main yang berasal dari komputer yang berbeda dan menjadi tetangga pada dunia virtual tersebut. Contoh permainan *simulation game* adalah *Simlife* dan *Second Life*.

g. *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain *Massively multiplayer online games (MMOG)* merupakan pemain yang dapat dimainkan oleh banyak orang yaitu < 100 pemain, di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*), MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*).

## 6. Faktor yang Memengaruhi Bermain *Game Online*

Smart (Masya & Candra, 2016) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan *game online* yaitu:

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Pada beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama

keluarga inti yaitu ayah dan ibu. Untuk mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b. Depresi

Sebagian orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

c. Kurang kontrol

Orang tua yang memanjakan anaknya dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over* dan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian untuk mengisi kekosongan.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Namun juga dari lingkungan sosialnya, bermain dengan teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* di lingkungan sosialnya karena pergaulannya.

#### f. Pola Asuh

Pola asuh orangtua juga sangat penting bagi perilaku anaknya. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh akan mengakibatkan seorang anak akan meniru perilaku orang tuanya.

### C. Gamers Remaja

#### 1. Definisi Gamers Remaja

Deng, Chen & Zhang (2014) mengatakan *gamers* adalah sebutan lain dari pemain *game online* atau orang yang memainkan sebuah *game*. Dalam hal ini *gamers* remaja atau istilah yang disebut *adolescence* yang berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Masa remaja adalah masa di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, pada usia ini anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama (Hurlock, 1980).

Remaja adalah masa transisi dari kanak-kanak ke dewasa, baik dalam psikologis dan fisik, dimana usia remaja dimulai dari 12-18 tahun (Santrock 2012). Pada masa remaja terjadi perubahan-perubahan fisik yang terjadi itulah yang merupakan gejala primer dalam pertumbuhan remaja, sedangkan perubahan-perubahan psikologis muncul akibat dari perubahan fisik. Perubahan fisik yang terjadi pada masa remaja merisaukan dirinya, karena dianggap sebagai suatu keanehan yang terjadi pada dirinya (Sarwono, 2002).

Remaja adalah masa yang sangat menentukan bagi diri individu, karena pada masa ini remaja mengalami banyak perubahan-perubahan baik dari segi fisik dan psikis. Perubahan kondisi kejiwaan menyebabkan remaja mudah dalam melakukan perilaku menyimpang dari aturan dan norma sosial yang berlaku dimasyarakat. Hal tersebut muncul karena pada masa remaja merupakan proses pencarian jati diri (Sabri, 1993).

## **2. Karakteristik Remaja**

Hurlock (1980) menyatakan adapun ciri-ciri masa remaja yaitu:

### **a. Masa remaja sebagai periode peralihan**

Peralihan dalam hal ini bukan berarti terputus atau berubah dari sebelumnya telah terjadi., namun peralihan adalah apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya dan akan mempengaruhi pola perilaku dan sikap yang baru pada saat ini dan yang akan datang. Dalam periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan peran akan apa yang harus dilakukan. Pada masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan bukan orang dewasa, sehingga jika remaja berperilaku seperti anak-anak maka ia akan diajari untuk bertindak sesuai umurnya.

### **b. Masa remaja sebagai periode perubahan**

Masa remaja sebagai periode perubahan yang yang bersifat universal pada remaja yaitu meningginya emosi, yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologisnya terjadi. Perubahan emosi lebih cepat terjadi pada masa awal remaja dan meningginya emosi lebih menonjol pada remaja akhir. Perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk

diperankan, menimbulkan masalah baru. Pada masa remaja akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah, sehingga merasa terbebani.

c. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode mempunyai masalahnya sendiri, namun masalah pada masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi. Terdapat dua alasan bagi kesulitan yang dialami oleh remaja yaitu pertama karena sepanjang masa kanak-kanak setiap masalah yang dihadapi diselesaikan oleh orang tua dan guru, sehingga remaja tidak mempunyai pengalaman. Kedua remaja merasa mandiri, sehingga ingin menyelesaikan masalahnya sendiri dan mereka menolak bantuan orang tua dan guru.

d. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang dia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistik ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningkatnya emosi yang merupakan ciri dari masa remaja. Semakin tidak realistik cita-citanya semakin ia menjadi marah. Dengan bertambahnya pengalaman pribadi, pengalaman sosial dan dengan meningkatnya kemampuan untuk berpikir rasional, remaja yang lebih besar memandang diri sendiri dan kehidupannya secara realistik.

e. Masa remaja sebagai pencarian identitas diri

Identitas diri merupakan hal yang sangat penting di masa remaja. Remaja dituntut untuk menyelesaikan krisis identitas, sehingga

diharapkan terbentuknya suatu identitas diri yang stabil dan memiliki pandangan yang jelas mengenai remaja, menyadari kekurangan dan kelebihan pada dirinya, percaya diri, mampu mengambil keputusan yang penting, mengenali perannya dalam masyarakat dan mampu mengantisipasi tantangan yang akan terjadi kedepannya. Remaja yang berhasil mengatasi konflik akan tumbuh dengan penghayatan mengenai dirinya yang menyegarkan dan dapat diterima. Remaja yang tidak berhasil mengatasi krisis identitas akan mengalami kebingungan identitas. Kebingungan identitas pada remaja akan membuat mereka menarik diri dari lingkungan dimana mereka berada, mengisolasi diri dari sebaya dan keluarga, atau mereka meleburkan diri ke dalam dunia kawan sebaya, sehingga mengakibatkan kehilangan identitas diri.

f. Masa remaja sebagai ambang masa depan

Remaja yang mencapai usia kematangan akan menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa belum cukup, oleh karena itu remaja memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, seperti merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan terlarang dan terlibat dalam seks. Mereka menganggap bahwa perilaku ini memberikan citra yang mereka inginkan.

### 3. Tugas Perkembangan Remaja

Hurlock (1980) mengatakan bahwa tugas perkembangan remaja adalah sebagai berikut:

a. Mampu menerima keadaan fisiknya

Remaja bisa belajar menerima diri sendiri, bentuk tubuh dan bentuk wajahnya. Menggunakan tubuh secara efektif berarti harus bisa merawat dan menjaganya, tidak melakukan perbuatan yang belum waktunya dilakukan, seperti melakukan hubungan intim sebelum menikah karena hal tersebut dapat membuat remaja bisa terkena penyakit menular (HIV/ AIDS) dan terjadi kehamilan yang tidak diinginkan.

b. Mampu membina hubungan yang baik dengan lawan jenis dan sebaya sesama jenis.

Remaja diharapkan sudah mampu untuk menerima pertemanan atau persahabatan yang tidak hanya dari teman putrid atau putrid saja, namun keduanya. Selain itu remaja diharapkan mampu untuk menjaga dan memelihara hubungan yang sudah terjalin dengan baik, dengan kata lain jika terjadi konflik atau masalah dalam hubungan yang sudah terjalin maka mereka dapat menyelesaikannya dengan cara yang matang.

c. Mencapai kemandirian emosional

Remaja harus bisa mencapai kemandirian emosional sehingga dapat mengontrol emosinya, misalnya remaja harus belajar menghargai perbedaan yang ada (perbedaan pendapat) dan mengenali emosi dan menempatkannya secara tepat.



d. Mencapai kemandirian ekonomis

Remaja diharapkan mampu mengatur keuangannya dengan baik, dalam artian remaja hanya membeli apa yang menjadi kebutuhan dasarnya dan tidak mengeluarkan uang untuk hal yang tidak penting hanya untuk memuaskan kebutuhannya.

e. Mengembangkan keterampilan dan konsep yang penting bagi kecakapan sosial, seperti aktif dalam pelbagai aktivitas ekstra kurikuler dan menguasai praktek.

Remaja diharapkan mampu mengembangkan keahlian yang dimiliki untuk mempersiapkan masa depan. Misalnya, remaja yang ingin menjadi seorang dokter maka mereka dapat memilih kuliah di fakultas kedokteran

f. Membentuk nilai-nilai yang sesuai dengan nilai orang dewasa dan orang tua, hal ini didapatkan dari sekolah dan pendidikan tinggi.

Remaja diharapkan sudah memiliki nilai-nilai yang akan digunakan dalam kehidupannya. Seperti, tidak melakukan hubungan seksual sebelum menikah, tidak memakai obat-obat terlarang, tidak melakukan perbuatan yang merugikan orang lain atau melakukan perusakan di lingkungan.

g. Mengembangkan perilaku sosial dan bertanggung jawab untuk memasuki usia dewasa

Mencapai perilaku sosial dan bertanggung jawab artinya remaja diharapkan sudah mampu untuk ikut aktif dalam kegiatan kemasyarakatan dan menunjukkan perhatian pada masalah sosial

yang terjadi, dapat berlaku sesuai dengan norma yang ada dan mampu beradaptasi dengan lingkungan.

h. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan

Mempersiapkan diri secara fisik dan psikis untuk menikah dan berumah tangga adalah mampu menjaga dan memelihara organ reproduksinya dengan baik kemudian memiliki rencana terhadap masa depan yang akan dijalani serta konsep sebuah keluarga yang ideal dan bertanggung jawab.

i. Mempersiapkan tugas-tugas dan tanggung jawab dalam kehidupan berkeluarga.

Remaja harus mengetahui dan memahami tugas dan tanggung jawab yang akan dilakukan ketika sudah memiliki keluarga, karena kebanyakan masalah yang muncul ketika seseorang sudah berkeluarga adalah ketika mereka tidak mengetahui tugas dan tanggung jawabnya masing-masing.

#### **D. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada *Gamers***

Penyesuaian sosial adalah usaha individu dengan menggunakan kapasitas kemampuan yang dimiliki untuk bereaksi secara efektif dan memadai terhadap realitas sosial untuk memenuhi tuntutan sosial dengan cara yang dapat diterima dan memuaskan bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan dimana dia berada (Scheiders, 1955). Seseorang yang mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosial berasal dari kecenderungan bawaan dan ketidaksesuaian seseorang dengan harapan kelompok dimana dia berada.

Penyesuaian sosial yang baik ditandai dengan sikap serta tingkah laku yang nyata, dapat menyesuaikan diri dengan setiap kelompok yang dimasuki (Hurlock, 2005).

Penyesuaian sosial dibutuhkan oleh setiap orang termasuk remaja untuk berbaur dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga dapat diterima dalam suatu kelompok (Hurlock, 1978). Remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa sehingga mengalami banyak perubahan-perubahan, misalnya fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial (Papalia dkk, 2009). Salah satu karakteristik remaja adalah pencarian identitas diri untuk mengetahui siapa dirinya sebenarnya, menyadari kekurangan dan kelebihanannya, percaya diri dan mampu mengambil keputusan yang penting (Santrock, 2012).

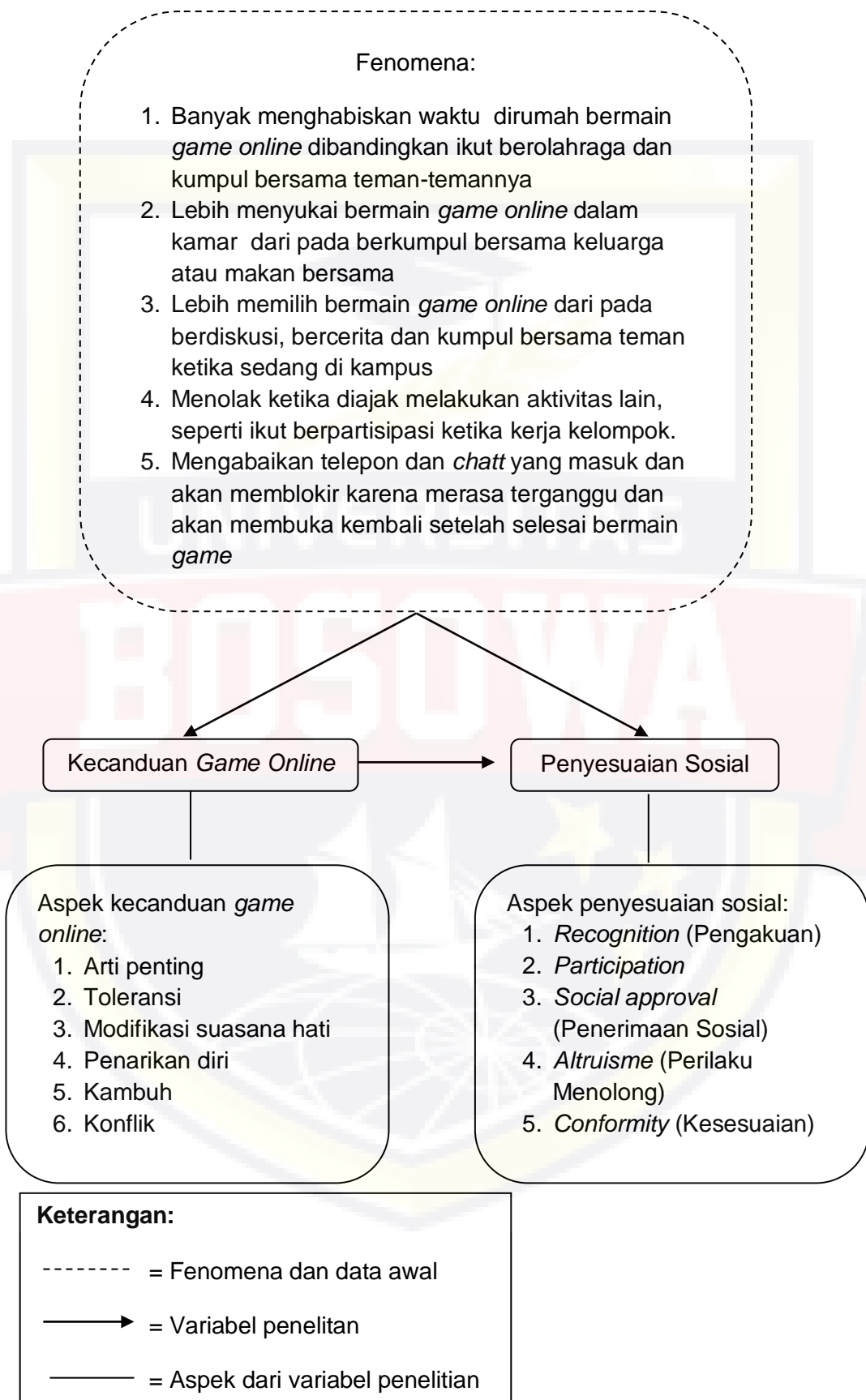
Yee (2006) menemukan 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* dan mengalami kecanduan. Kecanduan adalah suatu perilaku kompulsif atau berlebihan sehingga dapat merugikan diri sendiri yang berlangsung secara terus-menerus yang sulit untuk dihentikan. Sedangkan *game online* adalah suatu permainan yang dapat melibatkan beberapa orang pemain untuk saling terhubung dalam dunia maya di waktu yang bersamaan dengan menggunakan *handphone* atau laptop.

Gladwell (Nirwanda & Ediati, 2016) mengatakan bahwa kecanduan *game online* disebabkan karena *gamers* remaja mengalami masalah di kehidupan nyata, dimana mereka *gamers* remaja tidak mampu membangun dan mempertahankan relasi di kehidupan nyata yang menjadi motivasi seseorang untuk menghabiskan waktu bermain *game online* sebagai mengalihan dari

kesulitannya membangun hubungan sosial di kehidupan nyata. Kecanduan *game online* memiliki dampak perilaku lupa akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai *gamers* dan kurang peduli atau kurang bergaul dengan lingkungan sosialnya. Kurang peduli dengan lingkungan sosial mengakibatkan penyesuaian sosial yang buruk (Young, 2009).

Penyesuaian sosial yang buruk karena individu akan terus bermain game sehingga membatasi diri dengan lingkungan dimana dia berada, memiliki komunikasi atau interaksi yang terbatas dengan orang-orang yang ada disekitarnya (Rahmadina, 2013). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nirwanda & Ediati (2016) mengatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara adiksi *game online* dan keterampilan penyesuaian sosial, yang artinya semakin tinggi adiksi remaja terhadap *game online*, maka semakin rendah keterampilan penyesuaian sosialnya dan sebaliknya.

Kartono (2009) mengemukakan bahwa tidak semua manusia mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya karena adanya penolakan dari lingkungan dimana dia berada, seperti lingkungan rumah, masyarakat, dan sekolah atau penolakan yang berasal dari dirinya sendiri atas tuntutan peran yang harus dijalankan kepada masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Santoso & Purnomo (2017) mengatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja.



### E. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dipaparkan pada Bab sebelumnya, maka dalam penelitian ini terdapat hipotesis atau jawaban sementara rumusan masalah. Adapun hipotesis dalam penelitian ni yaitu:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar

$H_1$  : Ada pengaruh Kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di Makaassar

UNIVERSITAS

BOSOWA



## BAB III

### METODE PENELITIAN

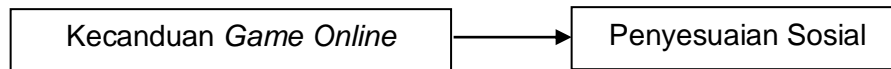
#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif untuk menjawab masalah yang diangkat oleh peneliti yang berkaitan dengan data berupa angka atau numerik. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal penelitian akan dilakukan (Sugiyono, 2016). Penelitian kuantitatif lebih menekankan kepada teori-teori dan cara peneliti menghubungkan antar variabel (Creswell, 2016). Pendekatan kuantitatif dilakukan untuk menguji hipotesis kemudian mengambil kesimpulan probabilitas kesalahan atau penolakan hipotesis (Azwar, 2017).

#### B. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu objek penelitian yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel penelitian adalah atribut atau nilai yang dimiliki dalam diri seseorang (Arikunto, 2010). Variabel penelitian terbagi atas dua yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel dependen atau variabel terikat yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Sedangkan variabel independen adalah atau variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab munculnya atau perubahan terhadap variabel dependen. Adapun variabel independen atau variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu kecanduan *game online* dan variabel dependen atau variabel terikat (Y) yaitu penyesuaian sosial.

## Desain Penelitian



### C. Definisi Variabel

#### 1. Definisi Konseptual

##### a. Penyesuaian Sosial

Schneiders (1955) mengatakan batasan penyesuaian sosial sebagai usaha individu dengan kemampuan kapasitas yang dimilikinya untuk bereaksi secara efektif dan memadai terhadap realitas sosial adapun tujuan dari usaha tersebut adalah untuk memenuhi tuntutan sosial dengan cara yang dapat diterima dan memuaskan bagi dirinya maupun bagi lingkungan dimana dia berada.

##### b. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku seseorang bermain *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang tidak terkendali sehingga mengakibatkan ketergantungan bagi pemainnya. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengulangi perilaku bermain *game* secara berulang-ulang dan menjadi suatu kebiasaan. Dalam hal ini seseorang dapat dikatakan kecanduan bermain *game* ketika bermain selama kurang lebih 6 bulan terakhir (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009).



## 2. Definisi Operasional

### a. Penyesuaian Sosial

Penyesuaian sosial adalah kemampuan seseorang untuk melakukan relasi sosial secara realitas atau nyata terhadap lingkungannya, baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Penyesuaian sosial dapat dilihat berdasarkan aspek yaitu pertama, *recognition* adalah menghargai hak-hak orang lain dan menghindari terjadinya konflik dengan orang lain. Kedua, *participation* yaitu terlibat aktif dalam aktifitas di lingkungan dan menjalin persahabatan dengan orang lain. Ketiga, *social approval* adalah peduli terhadap perasaan orang lain dan meringankan masalah orang lain. Keempat, *altruism* yaitu mendahulukan kepentingan orang lain dan menolong orang lain dengan sukarela. Kelima, *conformity* adalah memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan yang telah ditetapkan dan menaati peraturan yang berlaku di lingkungannya.

### b. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* dapat didefinisikan sebagai perilaku bermain *game* yang berlebihan sehingga menimbulkan ketergantungan. Kecanduan *game online* dapat dilihat berdasarkan aspek yaitu arti penting (*salience*), dimana pikiran dan tingkah laku individu dikuasai untuk terus bermain *game online*. Toleransi (*tolerance*) merupakan kegiatan bermain *game online* yang dilakukan individu, sehingga terjadi peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pada awal bermain *game online* dengan kondisi saat ini. Modifikasi

suasana hati (*mood modification*) yaitu perasaan tenang dan santai terkait dengan pelarian pada saat bermain *game online*.

Penarikan diri (*withdrawal*), dimana muncul perasaan yang tidak menyenangkan (cemas) jika tidak dapat bermain *game*. Kambuh (*relapce*) yaitu kecenderungan bermain *game* kembali setelah sebelumnya berhasil untuk berhenti. Konflik (*conflict*) disebabkan karena faktor interpersonal (keluarga, teman dan lingkungan) mengenai aktivitas bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu.

#### **D. Populasi & Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh *gamers* remaja (pemain *game* remaja) yang berada di kota Makassar yang bermain *game online* dengan jangka waktu kurang lebih 6 bulan terakhir.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah bagian dari populasi yang ada, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang ada. Pendekatan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *nonprobability sampling*, dimana pendekatan pengambilan sampel yang

tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik pengampilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *accidental sampling*. Teknik *accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data. (Sugiyono, 2016). Adapun kriteria yang ditentukan peneliti untuk dijadikan sampel, yaitu:

- a. Bermain *game online* setiap hari dan berlangsung selama 6 bulan (Lemmens, Valkenburg & Pitter, 2009)
- b. Waktu bermain 10-20 jam dalam satu minggu (Young, 2009)
- c. Remaja usia 12-18 tahun
- d. *Gamers* yang ada di kota Makassar

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan penentuan tabel *krejcie* dengan taraf kesalahan 5% sebanyak 349 sampel dan peneliti membulatkan menjadi 400 sampel.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam hal ini yaitu dengan menyebarkan skala kepada *gamers* remaja yang berada pada kota Makassar. Skala adalah alat ukur yang terdiri dari beberapa pernyataan, sehingga memunculkan respon yang menggambarkan keadaan diri subjek yang sedang diteliti (Azwar, 2016). Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan dua skala yaitu skala kecanduan *game online* dan skala penyesuaian sosial.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini bentuk skala *likert*, yang terdiri dari lima pilihan jawaban (*options*) yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Skala *likert* terdiri dari item *favorable* dan *unfavorable*, dimana item yang tergolong *favorable* cara coding sebagai berikut SS= 5, S= 4, N= 3, TS= 2 dan STS= 1 sedangkan untuk item yang tergolong *unfavorable* memiliki cara coding sebagai berikut SS= 1, S= 2, N= 3, TS= 4, dan STS= 5.

#### a) Skala Penyesuaian Sosial

Variabel penyesuaian sosial diukur dengan menggunakan skala hasil konstruksi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek dari Schneiders (1955) yang direncanakan terdiri dari 40 item. Adapun kisi-kisi alat ukur penyesuaian sosial berdasarkan aspek dari Schneiders (1955) yaitu:

Tabel 3.1 *Blue Print* Penyesuaian Sosial

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			FAV	UNFAV	
1	<i>Recognition</i> atau pengakuan	Menghargai hak-hak orang lain	1, 21	11, 31	4
		Menghindari konflik dengan orang lain	2, 22	12, 32	4
2	<i>Participation</i> atau partisipasi	Terlibat aktif dalam aktivitas di lingkungan	3, 23	13, 33	4
		Menjalin persahabatan dengan orang lain	4, 24	14, 34	4
3	<i>Social approval</i> atau penerimaan sosial	Peduli terhadap perasaan orang lain	5, 25	15, 35	4
		Meringkankan masalah orang lain	6, 26	16, 36	4
4	<i>Altruisme</i> atau perilaku	Mendahulukan kepentingan orang lain	7, 27	17, 37	4

	menolong	Menolong orang lain dengan sukarela	8, 28	18, 38	4
5	Conformity atau kesesuaian	Memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan yang telah ditetapkan	9, 29	19, 39	4
		Menaati peraturan yang berlaku di lingkungan	10, 30	20, 40	4
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

### b) Skala Kecanduan *Game online*

Variabel kecanduan *game online* diukur dengan menggunakan skala asli dari Lemmens, Valkenburg & Peter (2009), peneliti mengadaptasi alat ukur ini kedalam bahasa Indonesia dengan proses translate dari bahasa Inggris – Indonesia dan Indonesia – Inggris kemudian peneliti melakukan uji validitas logis dengan memberikan kepada 3 SME (*subject metter experts*) untuk memberikan 3 kategori penilaian yaitu esensial (E), berguna tapi tidak esensial (G), dan tidak esensial (T) terhadap 21 item. Adapun kisi-kisi alat ukur kecanduan *game online* berdasarkan aspek-aspek yang mendasari menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict* dan *problems*.

Tabel 3.2 *Blue Print* Kecanduan *Game Online*

Dimensi/Aspek	Indikator	Item
<i>Salience/</i> Arti Penting	Pikiran (keasyikan)	1
	Perasaan (pendambaan)	8
	Kebiasaan (penggunaan Berlebihan)	15
<i>Tolerance/</i> Toleransi	Waktu untuk bermain	2, 9, 16
<i>Mood Modification/</i> Modifikasi Suasana Hati	Perasaan senang	3
	Menggunakan <i>game</i> sebagai pelarian	10, 17
<i>Relapse/</i> Kambuh	Mengontrol diri	4, 11, 18

<i>Withdrawal /</i> Penarikan Diri	Merasa Buruk	5
	Pemarah	12, 19
<i>Conflict/</i> Konflik	Perbedaan pendapat dengan orang sekitarnya	6
	Mengabaikan orang disekitarnya	13
	Berbohong	20
<i>Problems /</i> Masalah	Dampak bermain <i>game</i>	7, 14, 21

## F. Uji Instrumen

Terdapat dua variabel yang digunakan sebagai alat ukur pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu penyesuaian sosial dan kecanduan *game online*. variabel penyesuaian sosial diukur dengan menggunakan skala yang dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek dari Schneiders (1955). Sedangkan variabel kecanduan *game online* diukur dengan meminjam skala sebagai alat alat pengumpul data pada penelitian ini, dengan melakukan proses adaptasi terlebih dahulu. Adapun tahap-tahap konstruksi dan adaptasi skala yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Tahap awal, peneliti melakukan konstruksi skala penyesuaian sosial adalah membuat *blue print* mengenai dimensi (aspek), indikator dan menentukan jumlah aitem yang akan dibuat, kemudian peneliti menulis aitem berdasarkan pemahaman teori dan dimensi (aspek) dari penyesuaian sosial. Peneliti memahami dan menelaah terlebih dahulu kemudian menentukan indikator-indikator dari setiap dimensi yang ada. Dimana setiap dimensi terdiri dari 2 indikator yang dapat menggambarkan setiap dimensi yang akan diukur. Dari indikator tersebut peneliti membuat 4 item yang terdiri dari 2 *favorable* dan 2 *unfavorable*.

2. Untuk kecanduan *game online* peneliti menerjemahkan skala dari bahasa asli (bahasa Inggris) ke bahasa Indonesia. Dalam hal ini penulis meminta bantuan kepada 1 orang translator atau penerjemah, adapun translator yang dipilih oleh peneliti yaitu Yusparizal Wali, S. Pd., M. Pd. Ia merupakan Lulusan Cumlaude S2 Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang 2016 dan juga Alumni Academic English Colorado di USA tahun 2012 (terlampir) Tahap pertama skala translate skala kecanduan *game online* dimulai pada tanggal 27 Oktober 2019 dan selesai pada tanggal 29 Oktober 2019.
3. Setelah peneliti menerima hasil terjemahan dari translator, kemudian peneliti membaca setiap bunyi aitem yang akan dipilih dan menurutnya bagus dan peneliti membuat rangkuman menjadi satu skala yang berbahasa Indonesia.
4. Kemudian peneliti kembali mencari dan memilih translator atau penerjemah yang kedua untuk menerjemahkan skala kecanduan *game online* dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris yaitu Hilda Nur Ainun S.S. ia merupakan lulusan Universitas Brawijaya, Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Inggris pada tahun 2015 (terlampir), tahap kedua skala translate kecanduan *game online* dimulai pada tanggal 31 Oktober 2019 dan selesai pada tanggal 3 November 2019.
5. Langkah selanjutnya adalah peneliti menyaring atau memilih dan mengalisis dengan baik semua item-item yang cocok untuk subjek dan budaya dimana peneliti melakukan penelitian.

Peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap kedua instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut hasil dari uji instrumennya :

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah sejauhmana alat ukur dapat dipercaya untuk mengukur apa yang hendak diukur. Suatu penelitian dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi ketika menghasilkan data yang akurat dan memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur dengan mengikuti tujuan suatu pengukuran. Hasil suatu penelitian dapat dikatakan tidak valid ketika tidak menggambarkan aspek yang akan diukur (Azwar, 2016). Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

#### a. Validitas isi

Validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan suatu tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau orang yang ahli dalam bidangnya (*expert judgment*). Validitas isi digunakan untuk melihat apakah masing-masing item dalam suatu tes layak untuk mengungkapkan atribut yang diukur sesuai dengan indikator keperilakuannya. Validitas isi sejauhmana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain item yang hendak diukur (Azwar, 2017). Validitas isi terbagi atas dua yaitu validitas logis dan validitas tampak.

##### 1) Validitas logis

Validitas logis atau yang biasa di sebut *sampling validity* merujuk pada sejauhmana item suatu tes merupakan representasi dari ciri-



ciri atribut yang hendak diukur. Validitas logis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Rasio Lowshe' dengan menggunakan CVR (*Content Validity Ratio*). Penilaian CVR dilakukan oleh sekelompok orang yang disebut SME (*Subject Matter Experts*). SME dalam hal ini diminta untuk memberikan 3 kategori penilaian yaitu E (Esensial), G (Berguna tapi tidak Esensial) dan T (Tidak diperlukan).

Peneliti mengukur validitas logis dengan meminta bantuan tiga dosen Fakultas Psikologi Universitas Bosowa untuk menjadi SME atau *Subject Matter Expert*, yaitu Minarni, S.Psi., M.A Titin Florentina P., M.Psi., Psikolog dan Syahrul Alim, S.Psi., M.A. SME kemudian diminta untuk memberikan penilaian mengenai redaksi kalimat dan melakukan revisi pada bunyi aitem agar mudah dipahami oleh orang awam.

Hasil dari validitas isi untuk skala konstruksi penyesuaian sosial dan skala adaptasi kecanduan *game online* menunjukkan bahwa terdapat beberapa bunyi aitem yang perlu diperbaiki atau revisi karena dianggap berguna tapi tidak esensial (G) dan tidak esensial (T). Kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap bunyi aitem tersebut berdasarkan saran yang telah diberikan oleh SME.

Penilaian CVR dimulai dari -1,00 sampai dengan +1,00, dimana jika nilai CVR > 0,00 maka dapat dikatakan item tersebut valid, namun jika nilai CVR < 0,00, maka dapat dikategorikan sebagai item yang tidak valid sehingga item tersebut perlu diperbaiki sesuai

saran dari SME. Semakin besar nilai CVR dari angka 0 maka item tersebut memiliki tingkat validitas yang tinggi (Azwar, 2017).

## 2) Validitas tampak

Validitas tampak adalah validitas yang dianggap penting, namun mempunyai nilai signifikan yang rendah karena hanya didasarkan pada penilaian terhadap format penampilan (*appearance*), seperti, penilaian terhadap uji keterbacaan, kerapian, *layout* dan kesesuaian konteks item dengan tujuan alat ukur. Uji keterbacaan dilakukan dengan memberikan skala kepada orang-orang yang memiliki kriteria yang sama dengan calon responden untuk melihat keselarasan aitem dengan alat ukur. Uji keterbacaan dilakukan terhadap *gamers* remaja sebanyak 5 orang untuk dapat melihat bahwa *gamers* tersebut memahami isi dan maksud dari skala.

Hasil dari uji validitas tampak yang telah dilakukan terhadap 5 orang *gamers* remaja menunjukkan bahwa tampilan skala skala sudah bagus, untuk kata pengantar sudah jelas, namun pada identitas responden peneliti perlu menambahkan tingkat pendidikan. Tulisan atau *font* yang digunakan dalam skala sudah bagus, untuk petunjuk pengisian skala sudah sangat jelas dan bunyi aitem yang digunakan mudah dimengerti dan dipahami.

## b. Validitas konstruk

Allen & Yen (dalam Azwar, 2017) mengatakan bahwa validitas konstruk adalah sejauhmana kemampuan suatu alat tes dapat mengungkapkan trait atau konstruk teoritik yang hendak diukur.

Suatu alat tes dapat dikatakan memiliki validitas konstruk yang tinggi jika alat tes tersebut memiliki korelasi yang tinggi dengan teori yang mendasarinya. Dalam penelitian ini validitas konstruk dilakukan dengan teknik *confirmatory factor analysis (CFA)* dengan bantuan aplikasi lisrel 8.70.

Setelah melakukan pengolahan data terhadap aspek pada skala yang penyesuaian sosial dan kecanduan *game online* dengan menggunakan lisrel 8.70, kemudian setiap aspek harus memenuhi mode *fit* dengan syarat nilai P-value  $>0.05$  dan nilai RMSEA  $< 0.05$ . setelah data dinyatakan *fit*, maka setiap item yang ditemukan valid atau tidak dengan melihat nilai *factor loading* yang bernilai positif dan nilai P-value yang dihasilkan  $> 1,96$ , sehingga dapat dikatakan bahwa item tersebut valid dan sebaliknya jika nilai P-value  $< 0.96$  maka dapat dikatakan item tidak valid.

Peneliti melakukan uji validitas dengan jumlah data sebanyak 400 responden. Untuk skala penyesuaian sosial, memperoleh aitem-aitem yang tidak valid sebanyak 8 aitem. Dimensi pengakuan (*recognition*), yang terdiri dari 8 aitem dan 1 diantaranya yang tidak valid yaitu aitem 32. Pada dimensi partisipasi (*participation*), terdiri dari 3 aitem yang tidak valid, yaitu aitem 13, aitem 14 dan aitem 34. Dimensi penerimaan sosial (*sosial approval*), terdiri dari 2 aitem yang tidak valid, yaitu aitem 35 dan aitem 36. Pada dimensi perilaku menolong (*altruisme*), terdapat 1 aitem yang tidak valid, yaitu aitem 38 dan untuk dimensi kesesuaian (*conformity*), memiliki 1 aitem yang tidak valid pada aitem 10.

Tabel 3.3 *Blue Print* Penyesuaian Sosial Setelah Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			FAV	UNFAV	
1	<i>Recognition</i> atau pengakuan	Menghargai hak-hak orang lain	1, 21	11, 31	7
		Menghindari konflik dengan orang lain	2, 22	12	
2	<i>Participation</i> atau partisipasi	Terlibat aktif dalam aktivitas di lingkungan	3, 23	33	5
		Menjalin persahabatan dengan orang lain	4, 24		
3	<i>Social approval</i> atau penerimaan sosial	Peduli terhadap perasaan orang lain	5, 25	15	6
		Meringkankan masalah orang lain	6, 26	16	
4	<i>Altruisme</i> atau perilaku menolong	Mendahulukan kepentingan orang lain	7, 27	17, 37	7
		Menolong orang lain dengan sukarela	8, 28	18	
5	<i>Conformity</i> atau kesesuaian	Memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan yang telah ditetapkan	9, 29	19, 39	7
		Menaati peraturan yang berlaku di lingkungan	30	20, 40	
<b>Jumlah</b>			<b>19</b>	<b>13</b>	<b>32</b>

Pada skala kecanduan *game online*, memperoleh aitem-aitem yang tidak valid sebanyak 2 aitem. Pada dimensi modifikasi suasana hati (*mood modification*), terdapat 1 aitem yang tidak valid yaitu aitem 10. Sedangkan untuk dimensi masalah (*problems*), terdiri dari 1 aitem yang tidak valid, yaitu aitem 21. Berikut hasil uji validitas konstruk untuk keseluruhan aitem pada skala kecanduan *game online*, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4 *Blue Print* Kecanduan *Game Online* Setelah Uji Coba

Dimensi/Aspek	Indikator	Item
<i>Salience/</i> Arti Penting	Pikiran (keasyikan)	1
	Perasaan (pendambaan)	8
	Kebiasaan (penggunaan Berlebihan)	15
<i>Tolerance/</i> Toleransi	Waktu untuk bermain	2, 9, 16
<i>Mood Modification/</i> Modifikasi Suasana Hati	Perasaan senang	3
	Menggunakan <i>game</i> sebagai pelarian	17
<i>Relapse/</i> Kambuh	Mengontrol diri	4, 11, 18
<i>Withdrawal /</i> Penarikan Diri	Merasa Buruk	5
	Pemarah	12, 19
<i>Conflict/</i> Konflik	Perbedaan pendapat dengan orang sekitarnya	6
	Mengabaikan orang disekitarnya	13
	Berbohong	20
<i>Problems /</i> Masalah	Dampak bermain <i>game</i>	7, 14
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability*. Reliabilitas merupakan indeks konsistensi suatu tes tidak mengandung kesalahan pengukuran ketika tes tersebut digunakan secara berulang. Reliabilitas adalah sejauhmana suatu proses pengukuran dapat dipercaya. Hasil suatu pengukuran dapat dipercaya ketika beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek dan diperoleh hasil yang sama. selama aspek yang diukur belum berubah. Suatu tes memiliki reliabilitas yang tinggi ketika skor dapat berkolaborasi dengan skor murni (Azwar, 2017).

Uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi SPSS.20 dengan melihat nilai *Cronbach Alpha*, dimana ketentuan nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 maka dapat dikatakan

reliabel. Suatu hasil penelitian dapat dikatakan reliabel ketika nilai koefisien berada pada rentang 0 – 1,00, dimana semakin tinggi koefisien reliabilitasnya maka akan mendekati angka 1,00 sedangkan suatu tes dikatakan rendah reliabilitas ketika nilai koefisiennya mendekati angka 0 (Azwar, 2017). Adapun kategori reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Reliabilitas

Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Kategori
0.00 – 0.20	Sangat Rendah
0.21 – 0.40	Agak Rendah
0.41 – 0.60	Cukup Tinggi
0.61- 0.80	Tinggi
0.81 – 1.00	Sangat Tinggi

a. Skala Penyesuaian Sosial

Tabel 3.6 Reliabilitas Penyesuaian Sosial

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0.746	32

Hasil pengelolaan data *reliability statistic* menggunakan *cronbach's alpha* pada aplikasi IBM SPSS *Statistic* 20 untuk melihat konsistensi dari alat ukur atau skala penyesuaian sosial diperoleh bahwa nilai reliabilitas skala penyesuaian sosial terhadap 400 orang responden yaitu sebesar 0.746. Adapun syarat pada standar dari *cronbach's alpha*, suatu data dikatakan reliabel apabila nilai  $p > 0.6$ . Berdasarkan hasil *reliability statistic*, menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha*

mendapatkan nilai 0.746 karena  $0.746 > 0,6$  maka 0.746 dikatakan reliabel dan masuk pada kategori tinggi.

b. Skala Kecanduan *Game Online*

Tabel 3.7 Reliabilitas Kecanduan *Game Online*

Cronbach's Alpha	N of Items
0.782	19

Hasil pengelolaan data *reliability statistic* menggunakan *cronbach's alpha* pada aplikasi IBM SPSS *Statistic 20* untuk melihat konsistensi dari alat ukur atau skala kecanduan *game online* diperoleh bahwa nilai reliabilitas skala kecanduan *game online* terhadap 400 orang responden yaitu sebesar 0.782. Adapun syarat pada standar dari *cronbach's alpha*, suatu data dikatakan reliabel apabila nilai  $p > 0.6$ . Berdasarkan hasil *reliability statistic*, menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* mendapatkan nilai 0.782 karena  $0.782 > 0,6$  maka 0.782 dikatakan reliabel dan masuk dalam kategori tinggi.

### G. Teknik Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* dewasa awal di kota Makassar. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *SPSS 20.0 for Windows* dan *Lisrel 8.70* untuk menguji tingkat validitas konstruk. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana dengan menggunakan aplikasi *SPSS 20.0*.

## 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi (Sugiyono, 2016). Analisis deskriptif dalam penelitian ini berdasarkan demografi responden, demografi variabel dependen dalam hal ini penyesuaian sosial dan demografi variabel independen yaitu kecanduan *game online*.

## 2. Uji Asumsi Regresi Sederhana

Uji asumsi regresi sederhana digunakan untuk melihat hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana untuk melihat bagaimana pengaruh variabel independen yaitu kecanduan *game online* dan variabel dependen adalah penyesuaian sosial pada *gamers*.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah variabel penelitian yang digunakan distribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smimov* pada aplikasi SPSS 20, dimana norma tingkat signifikansi  $> 0.05$ . suatu data dikatakan berdistribusi normal ketika memiliki nilai  $p > 0.05$  dan sebaliknya jika tingkat signifikansi  $< 0.05$  maka data tersebut dapat dikatakan tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Linearitas



Uji linearitas merupakan uji asumsi yang menekankan pada apakah variabel independen memiliki hubungan linear dengan variabel dependen. Hubungan linear dalam hal ini adalah apakah variabel independen dan dependen membentuk garis linear atau tidak (Sugiyono, 2016). Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS.20, dengan melihat tingkat signifikansi pada kategori *linearity*. Dimana jika nilai signifikansi *linearity*  $< 0.05$  maka dapat dikatakan terdapat hubungan yang linear pada kedua variabel.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini untuk melihat apakah tujuan dari penelitian ini dapat tergambarkan dengan hasil analisis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar

$H_1$  : Ada pengaruh Kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di Makassar.

Penelitian ini menggunakan regresi sederhana dalam menguji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS.20 dengan ketentuan nilai signifikansi  $< 0.05$ . Jika nilai signifikansi yang didapat berada pada taraf  $< 0.05$  maka dapat dikatakan terdapat kontribusi antara variabel independen terhadap dependen, sedangkan jika sebaliknya yang terjadi yaitu nilai signifikansi  $> 0.05$  maka dapat dikatakan tidak terdapat kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen.

Adapun hal-hal yang dilaporkan dalam hasil uji regresi sederhana yaitu nilai koefisien determinan atau *R Square*

## H. Jadwal Penelitian

Peneliti menjelaskan beberapa langkah-langkah yang dilakukan untuk dapat menunjang proses penelitian. Sehingga, penelitian ini memiliki beberapa tahap untuk bisa menjelaskan bagaimana proses sebelum pengambilan data hingga melakukan analisisnya, yaitu:

### 1. Tahap Persiapan Penelitian

Tahap persiapan dalam penelitian ini dimulai ketika peneliti selesai melakukan seminar proposal pada tanggal 25 Oktober 2019 yang bertempat di Fakultas Psikologi Universitas Bosowa. Setelah melakukan ujian peneliti menghadap kepada penguji dan melakukan konfirmasi ulang mengenai masukan dan komentar pada saat seminar proposal kemudian peneliti melakukan revisi. Peneliti melakukan revisi kurang lebih dua minggu dan mengumpulkan kepada penguji dan pembimbing untuk hasil proposal yang telah direvisi.

Ketika penguji memerikan ACC pada proposal yang telah direvisi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan konstruksi untuk alat ukur penyesuaian sosial berdasarkan teori dan aspek-aspek dari Shneiders (1955) dan untuk alat ukur kecanduan *game online* peneliti melakukan penerjemahan. Adapun proses penerjemahan yang dilakukan yaitu alat ukur kecanduan *game online* berbahasa Inggris diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia, dimana peneliti meminta bantuan kepada Yusparizal Wali, S. Pd., M. Pd. Beliau merupakan Lulusan Cumlaude S2 Bahasa

Inggris di Universitas Negeri Malang 2016 dan juga Alumni Academic English Colorado di USA tahun 2012. Peneliti melakukan penerjemahan bahasa Inggris – Indonesia pertama pada tanggal 27 Oktober 2019 dan selesai pada tanggal 29 Oktober 2019.

Setelah melakukan penerjemahan bahasa Inggris-Indonesia, peneliti kemudian melakukan penerjemahan yang kedua dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Inggris. Peneliti meminta bantuan kepada Hilda Nur Ainun S.S. ia merupakan lulusan Universitas Brawijaya, Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Inggris pada tahun 2015 (terlampir), tahap kedua skala translate kecanduan *game online* dimulai pada tanggal 31 Oktober 2019 dan selesai pada tanggal 3 November 2019.

Peneliti memilih dan menganalisis hasil translate yang telah dilakukan oleh kedua penerjemah dan membandingkan dengan skala aslinya. Setelah selesai, peneliti memperlihatkan dan memberikan kepada pembimbing untuk meminta masukan mengenai skala tersebut. Peneliti kemudian meminta kesediaan tiga orang dosen Fakultas Psikologi Universitas Bosowa untuk menjadi *Subject Matter Expert* (SME). Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan CVR dan melakukan perbaikan pada bunyi aitem berdasarkan komentar dan saran dari *expert*.

Langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan uji validitas tumpang dengan memberikan skala penyesuaian sosial dan kecanduan *game online* yang sudah berbentuk buku kepada lima orang calon responden yang akan diteliti untuk memberikan penilaian terhadap tampilan skala, *font* dan bunyi aitem. Kemudian, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan oleh calon responden. Setelah

validitas isi dan tampak dilakukan, peneliti memperlihatkan skala kepada kedua pembimbing dan ketika dianggap baik, maka langkah selanjutnya adalah peneliti mengambil data berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah peneliti mendapatkan persetujuan dari kedua dosen pembimbing. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2020. Peneliti melakukan dua cara dalam menyebarkan skala penyesuaian sosial dan skala kecanduan *game online* yaitu dengan bentuk *google form* dan skala yang berbentuk buku. Skala dalam bentuk *google form* dibagikan peneliti melalui *broadcast whatsapp* kepada teman-teman yang memiliki keluarga atau teman sesuai dengan kriteria responden yang di tentukan oleh peneliti. Sedangkan skala yang disebar dalam bentuk buku, peneliti mendatangi 4 sekolah dan membagikan skala berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Dalam proses penyebaran skala, terdapat beberapa Sekolah Menengah Pertama yang tidak memberikan izin kepada peneliti untuk menyebarkan skala sebelum mendapatkan surat persetujuan dari Dinas Pendidikan kota Makassar. Sehingga, peneliti harus mendapatkan surat rekomendasi dari kampus untuk dibawa kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu pintu (PTSP), kemudian dari PTSP ini akan memberikan surat rekomendasi yang akan dibawa kepada Walikota Makassar. Dari Walikota Makassar peneliti akan diberikan surat rekomendasi kepada Dinas Pendidikan Kota Makassar. Proses

mendapatkan persetujuan dari Dinas pendidikan kota Makassar berlangsung selama 1 minggu, sehingga jadwal yang telah dibuat peneliti sebelumnya tidak berjalan dengan baik dikarenakan kendala tersebut.

Peneliti juga memberikan kepercayaan kepada beberapa teman untuk membantu dalam menyebarkan skala bentuk buku ini, namun tidak berjalan dengan baik karena beberapa teman yang sering lupa untuk mengembalikan kepada peneliti dan beberapa teman tidak mengembalikan skala kepada peneliti hingga proses pengambilan data telah selesai.

### **3. Tahap Pengolahan Data dan Analisis Data**

Proses pengolahan data diawali dengan menginput data dan jawaban para responden berdasarkan *blue print* dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2007*. Setelah itu data yang telah diberikan skor kemudian dianalisis menggunakan program Lisrel 8.70 untuk melakukan analisis validitas konstruk dan program SPSS untuk melakukan analisis reliabilitas, normalitas, linearitas dan hipotesis. Pada uji normalitas peneliti mendapatkan kendala dikarenakan hasilnya tidak berdistribusi normal, sehingga peneliti menghapus 7 responden yang memiliki jawaban ekstrim dan mengganti dengan 7 responden yang dijadikan cadangan.

Proses pengolahan data dan analisis data dimulai pada 10 Februari 2020 sampai dengan 11 Februari 2020. Setelah itu, peneliti kemudian melakukan analisis data pada tanggal 12 Februari 2020 sampai dengan 16 Februari 2020. Ketika semua data dianalisis, maka peneliti membuat pembahasan, kesimpulan dan laporan akhir penelitian ini.





## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

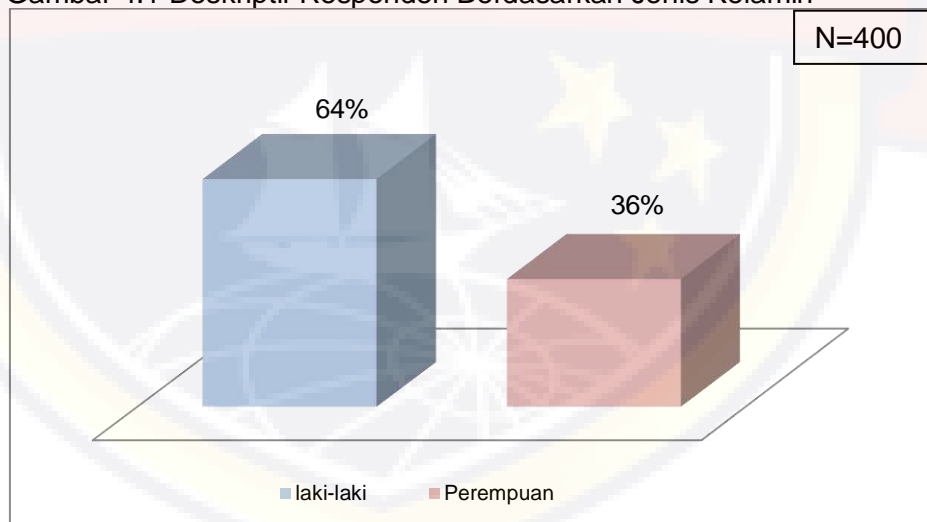
#### A. Deskriptif Demografi Responden

Responden yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *gamers* remaja yang berada di kota Makassar dengan rentang usia 12-18 tahun. Jumlah keseluruhan sampel pada penelitian ini sebanyak 400 remaja. Berikut gambaran umum responden penelitian berdasarkan data demografi responden.

##### 1. Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah keseluruhan sampel pada penelitian ini sebanyak 400 orang responden. Responden laki-laki sebanyak 256 orang (64%) dan responden perempuan sebanyak 144 orang (36%)

Gambar 4.1 Deskriptif Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

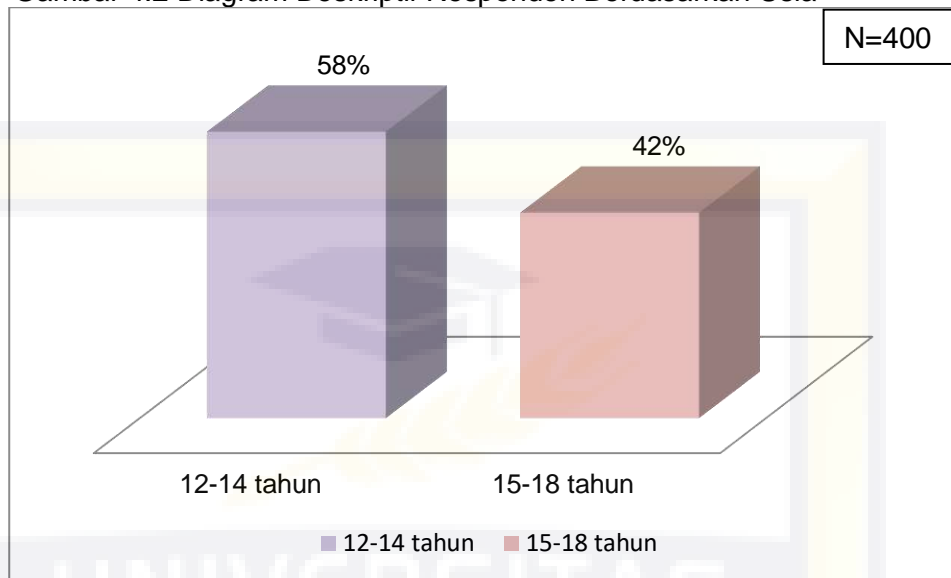


##### 2. Deskriptif Responden Berdasarkan Usia

Responden dalam penelitian ini memiliki usia yang beragam dari 12-18 tahun. Responden yang berusia 12-14 tahun sebanyak 233 orang (58%), dan 15-18 tahun sebanyak 167 orang (42%).



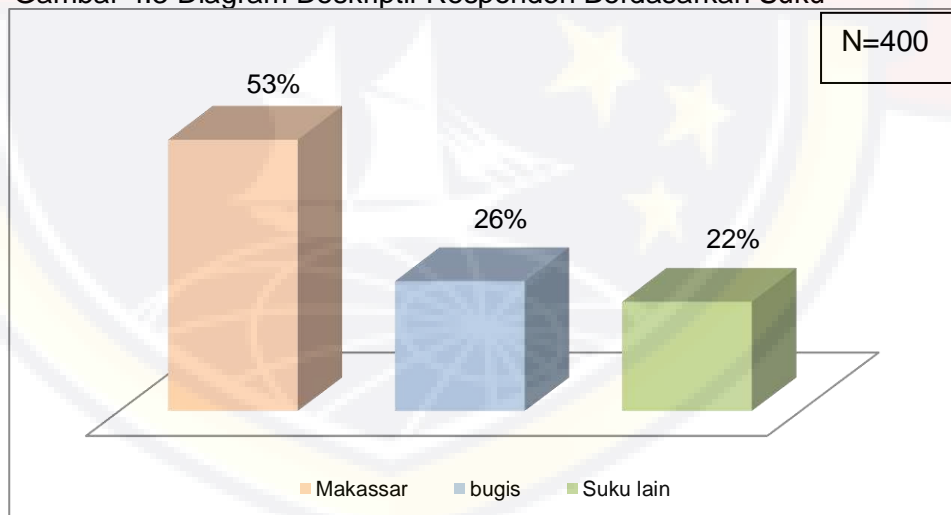
Gambar 4.2 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Usia



### 3. Deskriptif Responden Berdasarkan Suku

Mayoritas suku responden dalam penelitian ini adalah Makassar sebanyak 212 orang (53%), suku Bugis sebanyak 102 orang (26%) dan suku lainnya sebanyak 86 orang (22%).

Gambar 4.3 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Suku

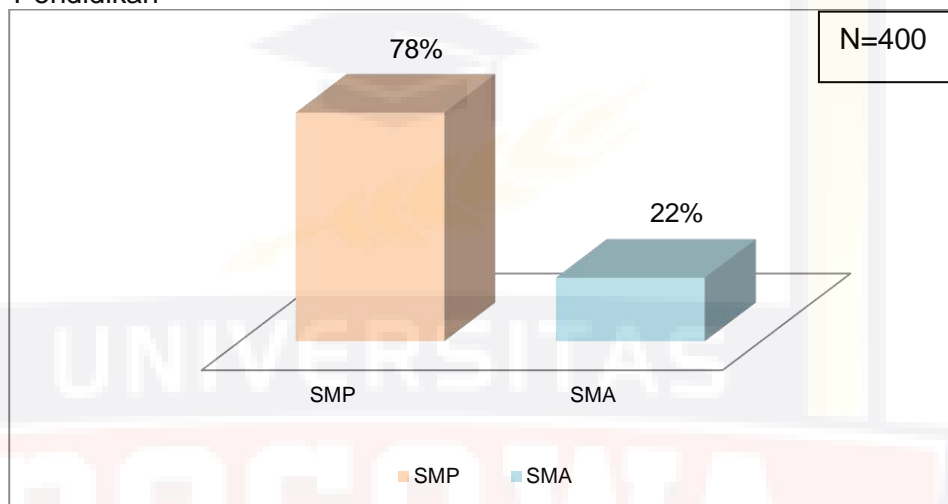


### 4. Deskriptif Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Responden dalam penelitian ini merupakan remaja yang masih menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan

Sekolah Menengah Atas (SMA). Sekolah Menengah Pertama memiliki responden sebanyak 313 orang (78%) dan Sekolah Menengah Atas memiliki responden sebanyak 87 orang (22%).

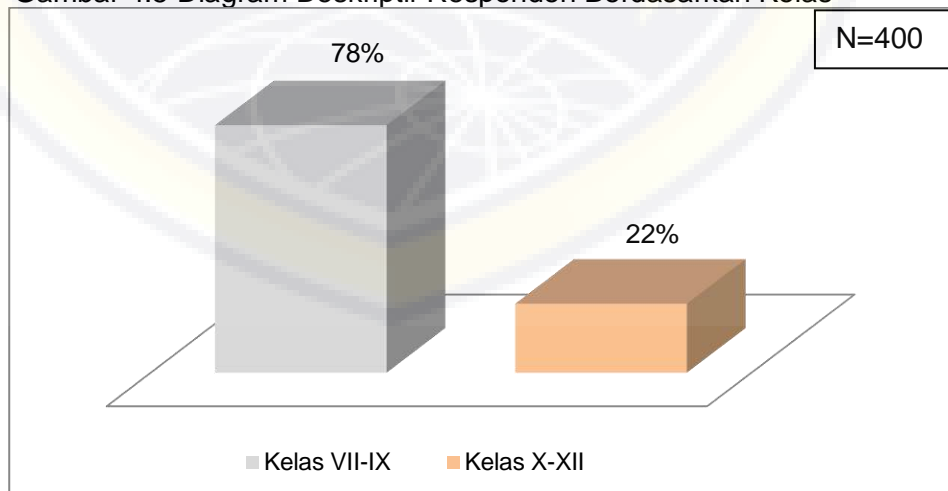
Gambar 4.4 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan



#### 5. Deskriptif Responden Berdasarkan Kelas

Responden dalam penelitian ini merupakan remaja yang menempuh kelas yang berbeda-beda. Responden yang berada pada kelas VII – IX sebanyak 313 orang (78%) dan responden yang berada pada kelas X-XII sebanyak 87 orang (22%)

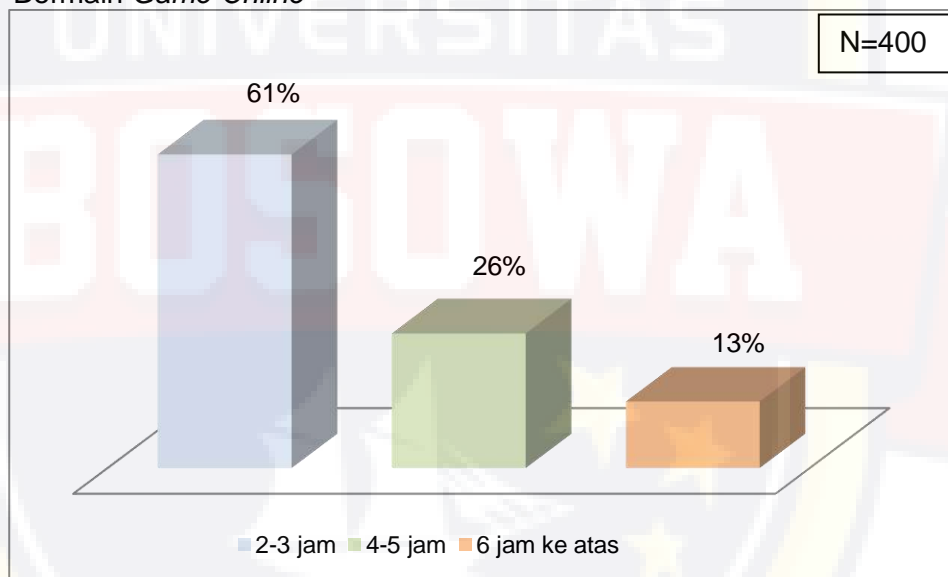
Gambar 4.5 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Kelas



## 6. Deskriptif Responden Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* (Jam/Hari)

Responden dalam penelitian ini memiliki waktu bermain *game online* yang berbeda-beda juga. Terdapat responden yang memiliki waktu bermain *game online* 2-3 jam setiap hari sebanyak 243 orang (61%), responden yang memiliki waktu bermain *game online* 4-5 jam sebanyak 105 orang (26%) dan responden yang memiliki waktu bermain *game online* 6 jam ke atas sebanyak 52 orang (13%).

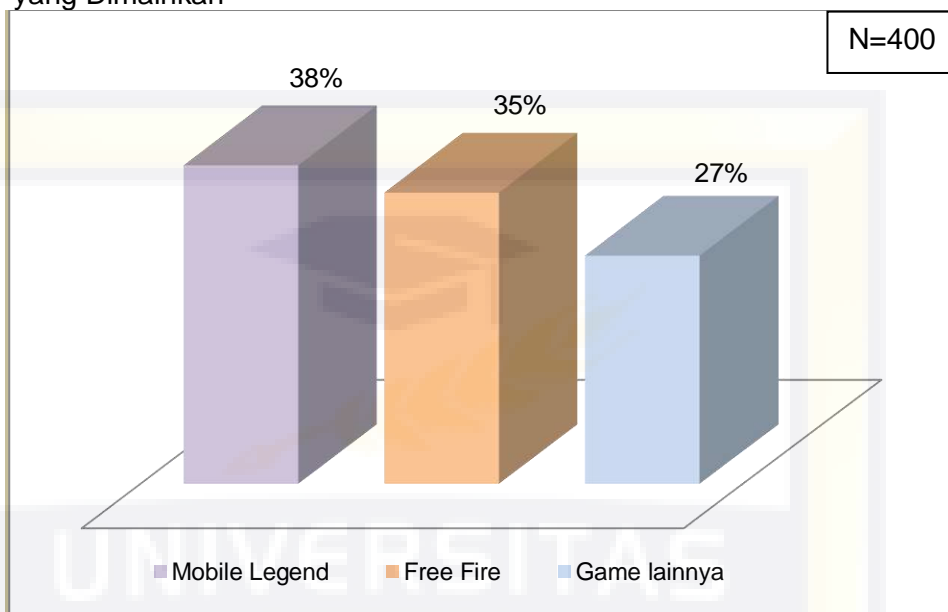
Gambar 4.6 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online*



## 7. Deskriptif Responden Berdasarkan *Game Online* yang Dimainkan

Mayoritas *game online* dimainkan responden dalam penelitian ini adalah *mobile legend* yaitu sebanyak 152 orang (38%), terdapat responden yang memainkan *game online free fire* sebanyak 139 orang (35%) dan responden yang memainkan *game* lainnya 109 orang (27%).

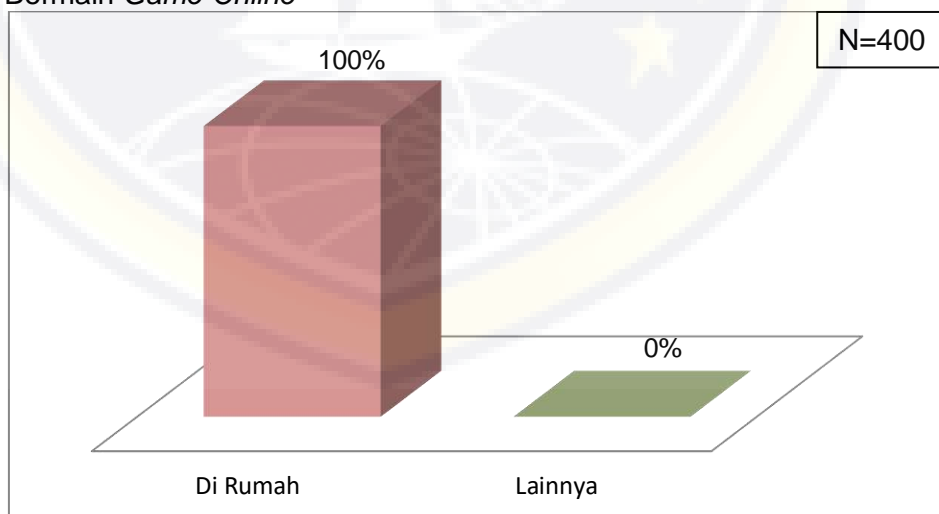
Gambar 4.7 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan *Game Online* yang Dimainkan



#### 8. Deskriptif Responden Berdasarkan Tempat Bermain *Game Online*

Responden dalam penelitian ini yang berjumlah 400 orang atau 100% memiliki tempat bermain di rumah setelah pulang dari sekolah. Pada penelitian ini tidak terdapat responden yang bermain di warung internet, warung kopi atau tempat lain

Gambar 4.8 Diagram Deskriptif Responden Berdasarkan Tempat Bermain *Game Online*



## B. Hasil Analisis Deskriptif Berdasarkan Variabel Penelitian

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data penelitian. Hasil olahan data analisis deskriptif ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 24. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial, peneliti menggunakan lima kategorisasi yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lima norma kategorisasi yang dikemukakan oleh Azwar (2012).

Gambar 4.1 Kategori Skor

Batas Kategori	Ket.
$X > \bar{X} + 1,5 \sigma$	Sangat Tinggi
$\bar{X} + 0,5 \sigma < X \leq \bar{X} + 1,5 \sigma$	Tinggi
$\bar{X} - 0,5 \sigma < X \leq \bar{X} - 1,5 \sigma$	Sedang
$\bar{X} - 1,5 \sigma < X \leq \bar{X} - 1,5 \sigma$	Rendah
$\bar{X} < \bar{X} - 1,5 \sigma$	Sangat Rendah

Ket:  $\sigma$  = Standar Deviasi

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

x = skor total responden

### 1. Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial pada Gamers Remaja

Adapun hasil analisis deskriptif yang diperoleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Deskriptif Penyesuaian Sosial pada Gamers Remaja

Variabel	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Penyesuaian Sosial	400	119.39	90	145	11.127

Tabel tersebut menunjukkan analisis deskriptif untuk variabel dependen yaitu penyesuaian sosial pada *gamers* remaja dengan 400 sampel, diperoleh *mean* sebesar 119.39, skor minimum sebesar 90,

skor maksimum sebesar 145, dan standar deviasi sebesar 11.127. Kemudian, diperoleh juga kategorisasi skor yang diperoleh dari responden dengan membagi ke dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dengan rumus sebagai berikut:

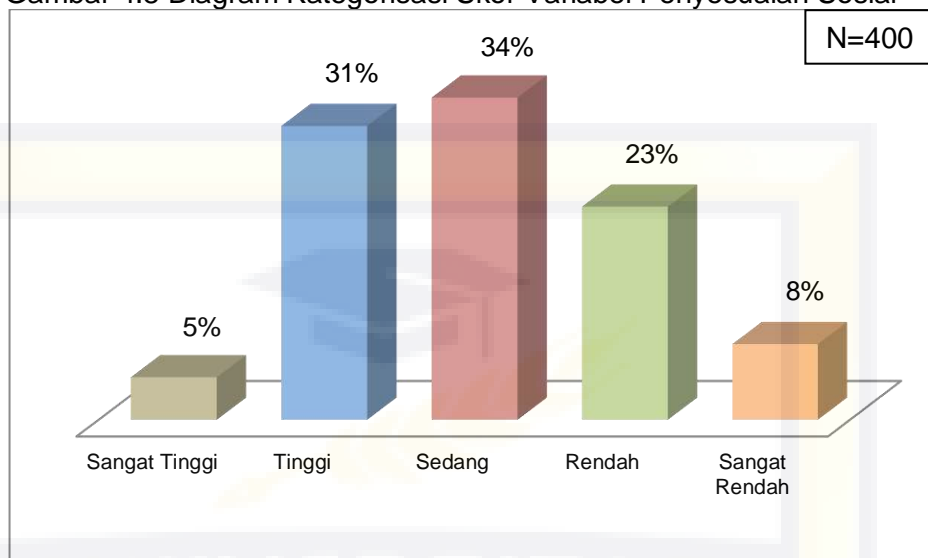
Tabel 4.3 Tabel Kategorisasi Variabel Penyesuaian Sosial Pada Gamers Remaja

Batas Kategori	Interval	Ket.	N	%
$X > \bar{X} + 1,5 \sigma$	$X > 136.07$	Sangat Tinggi	18	5%
$\bar{X} + 0,5 \sigma < X \leq \bar{X} + 1,5 \sigma$	$124.94 < X < 136.07$	Tinggi	124	31%
$\bar{X} - 0,5 \sigma < X \leq \bar{X} + 1,5 \sigma$	$113.82 < X < 124.94$	Sedang	136	34%
$\bar{X} - 1,5 \sigma < X \leq \bar{X} - 1,5 \sigma$	$102.69 < X < 113.82$	Rendah	90	23%
$\bar{X} < \bar{X} - 1,5 \sigma$	$X < 102.69$	Sangat Rendah	32	8%

Ket:  $\sigma$  = Standar Deviasi       $\bar{X}$  = nilai rata-rata      x = skor total responden

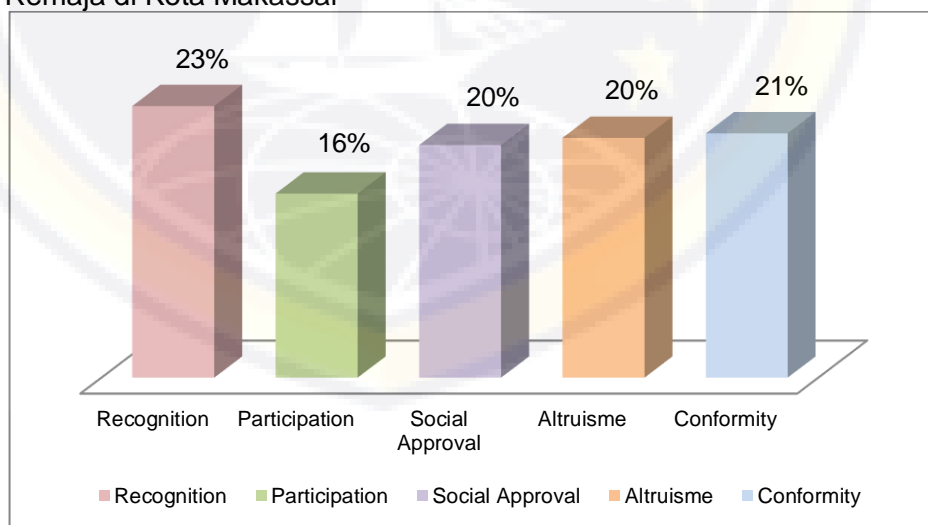
Berdasarkan kategori skor di atas, maka diperoleh 18 responden (5%) yang memiliki penyesuaian sosial sangat tinggi, 124 responden (31%) yang memiliki penyesuaian sosial tinggi, 136 responden (34%) memiliki penyesuaian sosial sedang, 90 responden (23%) yang memiliki penyesuaian sosial rendah dan 32 responden (8%) memiliki penyesuaian sosial sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 4.8 Diagram Kategorisasi Skor Variabel Penyesuaian Sosial



Peneliti juga membuat kategorisasi responden berdasarkan 5 aspek penyesuaian sosial. Adapun kelima aspek tersebut yaitu *recognition*, *participation*, *social approval*, *altruisme*, dan *conformity*. Dalam pengkategorian pada masing-masing aspek, peneliti menggunakan total skor mean dari kelima aspek. Hasil dari kategorisasi berdasarkan aspek akan memiliki tingkatan yang berbeda-beda.

Gambar 4.9 Diagram Skor Aspek Penyesuaian Sosial Pada Gamers Remaja di Kota Makassar



Berdasarkan kategorisasi skor aspek penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar, maka diperoleh aspek yang tertinggi adalah *recognition* dengan hasil presentase 23%, aspek *corformity* 21%, *social approval* 20%, *altruism* 20% dan aspek yang paling rendah adalah *participation* dengan hasil presentase 16%

## 2. Deskriptif Kecanduan *Game Online* pada *Gamers* Remaja

Adapun hasil analisis deskriptif yang diperoleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Deskriptif Kecanduan *Game Online* pada *Gamers* Remaja

Variabel	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Kecanduan <i>Game Online</i>	400	65.06	31	86	9.540

Tabel tersebut menunjukkan analisis deskriptif untuk variabel independen yaitu kecanduan *game online* pada *gamers* remaja dengan 400 sampel, diperoleh *mean* sebesar 65.06, skor minimum sebesar 31, skor maksimum sebesar 86, dan standar deviasi sebesar 9.540. Kemudian, diperoleh juga kategorisasi skor yang diperoleh dari responden dengan membagi ke dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.6 Tabel Kategorisasi Variabel Kecanduan *Game Online* Pada *Gamers* Remaja

Batas Kategori	Interval	Ket.	N	%
$X > \bar{X} + 1,5 \sigma$	$X > 79.37$	Sangat Tinggi	17	4%
$\bar{X} + 0,5 \sigma < X \leq \bar{X} + 1,5 \sigma$	$69.83 < X < 79.37$	Tinggi	125	31%
$\bar{X} - 0,5 \sigma < X \leq \bar{X} + 1,5 \sigma$	$60.29 < X < 69.83$	Sedang	138	35%
$\bar{X} - 1,5 \sigma < X \leq \bar{X} - 1,5 \sigma$	$50.75 < X < 60.29$	Rendah	91	23%
$\bar{X} < \bar{X} - 1,5 \sigma$	$X < 50.75$	Sangat Rendah	29	7%

Ket:  $\sigma$  = Standar Deviasi

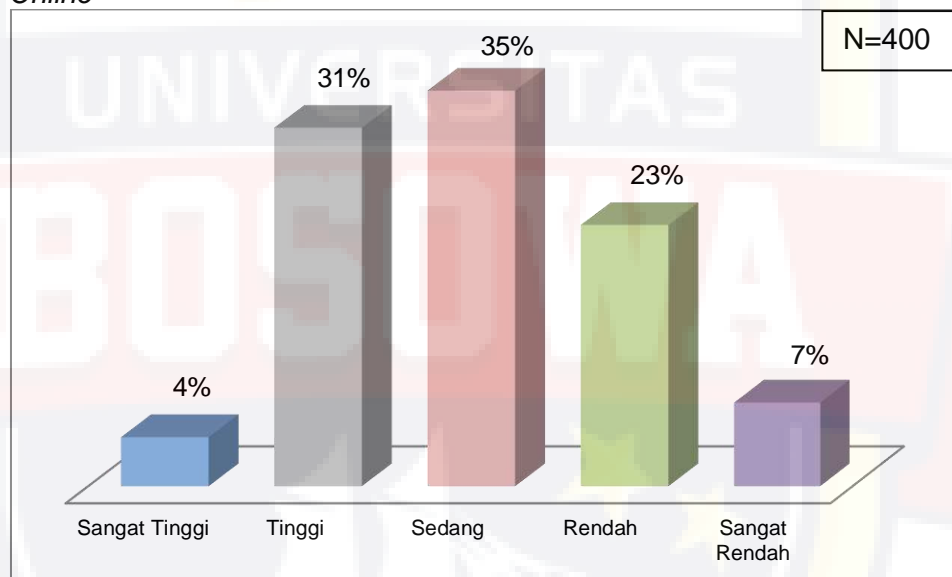
$\bar{X}$  = nilai rata-rata

x = skor total responden



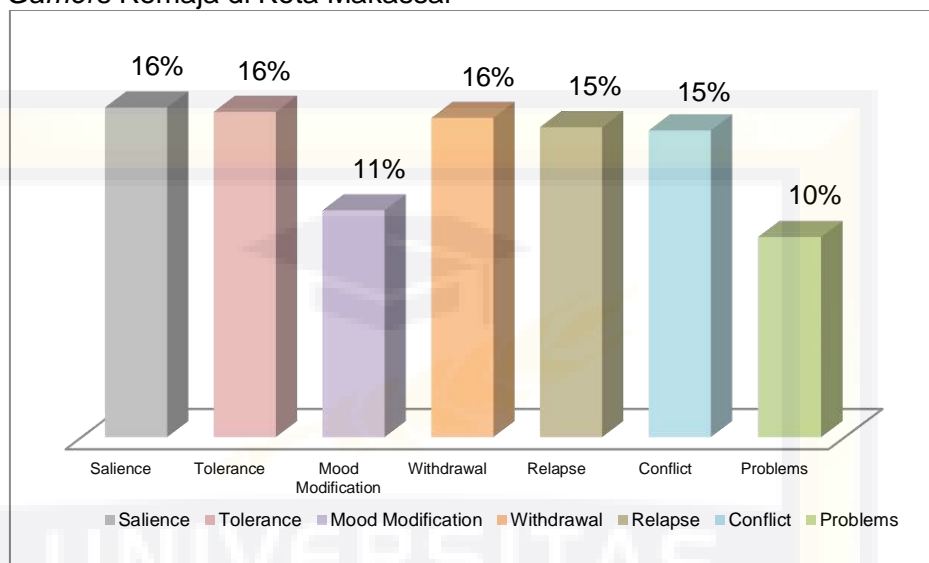
Berdasarkan kategori skor di atas, maka diperoleh 17 responden (4%) yang memiliki penyesuaian sosial sangat tinggi, 125 responden (31%) yang memiliki penyesuaian sosial tinggi, 138 responden (35%) memiliki penyesuaian sosial sedang, 91 responden (23%) yang memiliki penyesuaian sosial rendah dan 29 responden (7%) memiliki penyesuaian sosial sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 4.10 Diagram Kategorisasi Skor Variabel Kecanduan *Game Online*



Peneliti juga membuat kategorisasi responden berdasarkan 7 aspek kecanduan *game online*. Adapun ketujuh aspek tersebut yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*. Dalam pengkategorian pada masing-masing aspek, peneliti menggunakan total skor mean dari kelima aspek. Hasil dari kategorisasi berdasarkan ketujuh aspek akan memiliki tingkatan yang berbeda-beda.

Gambar 4.11 Diagram Skor Aspek Kecanduan *Game Online* Pada *Gamers* Remaja di Kota Makassar



Berdasarkan kategorisasi skor aspek kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di kota Makassar, diperoleh tiga aspek yang memiliki tingkat tertinggi yaitu aspek *saliency*, *tolerance*, dan *withdrawal* dengan hasil presentase 16%, untuk aspek *relapse* dan *conflict* memiliki hasil presentase 15%, pada aspek *mood modification* memiliki hasil presentase 11% dan aspek yang paling rendah adalah *problems* dengan hasil presentase 10%.

### C. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Berdasarkan Demografi

#### 1. Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial

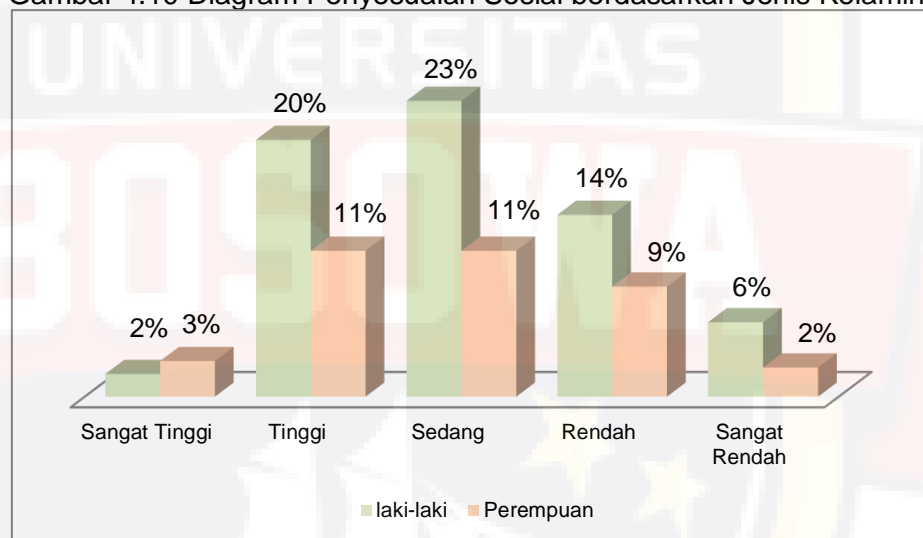
##### a. Deskriptif Penyesuaian Sosial berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan responden laki-laki, terdapat 7 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (2%), 79 orang dengan tingkat penyesuaian sosial tinggi (20%), 91 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (23%), 56 orang dengan tingkat penyesuaian

sosial yang rendah (14%), dan 6 orang yang memiliki penyesuaian sosial rendah (6%).

Pada responden perempuan terdapat 11 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (3%), 45 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (11%), 45 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (11%), 34 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang rendah (9%), dan 9 orang yang memiliki penyesuaian sosial yang sangat rendah (2%).

Gambar 4.10 Diagram Penyesuaian Sosial berdasarkan Jenis Kelamin

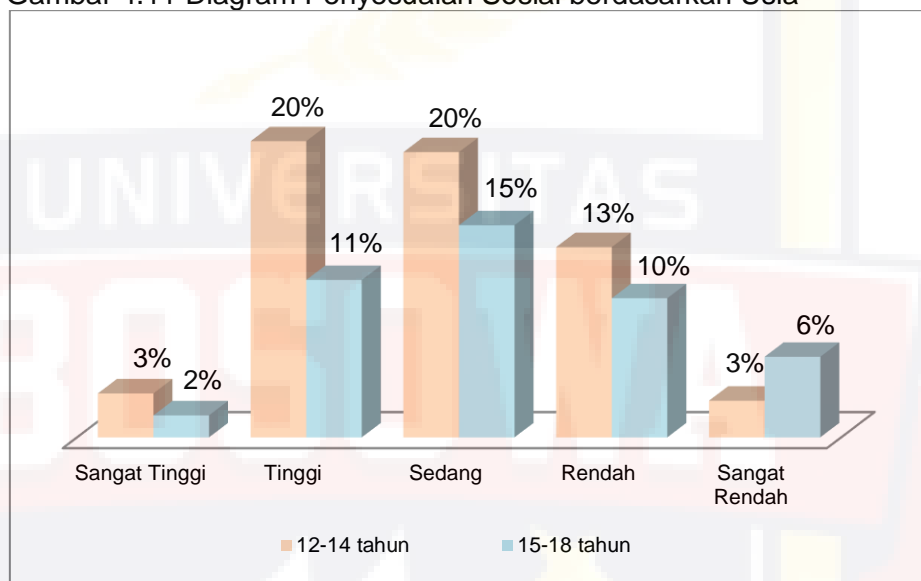


#### b. Deskriptif Penyesuaian Sosial berdasarkan Usia

Berdasarkan responden yang berusia 12-14 tahun, terdapat 12 orang dengan tingkat penyesuaian sosial sangat tinggi (3%), 81 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (20%), 78 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (20%), 52 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang rendah (13%) dan 10 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (3%)

Terdapat 6 orang responden yang berusia 15-18 tahun dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (2%), 43 orang dengan penyesuaian sosial yang tinggi (11%), 58 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (15%), 38 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah (10%) dan 22 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (6%).

Gambar 4.11 Diagram Penyesuaian Sosial berdasarkan Usia



### c. Deskriptif Penyesuaian Sosial berdasarkan Suku

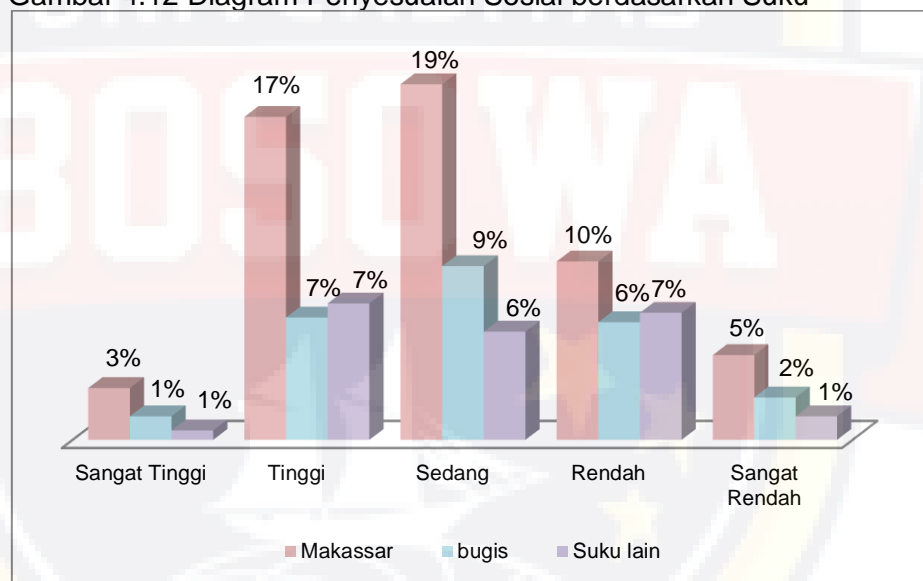
Berdasarkan responden dengan suku Makassar, terdapat 11 orang dengan tingkat penyesuaian sosial sangat tinggi (3%), 69 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (17%), 76 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (19%), 38 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang rendah (10%) dan 18 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (5%)

Pada suku Bugis, terdapat 5 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (1%), 26 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (7%), 37 orang dengan tingkat

penyesuaian sosial yang sedang (9%), 25 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah (6%) dan 9 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (2%).

Berdasarkan responden yang memiliki suku lainnya, terdapat 2 orang responden dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (1%), 29 orang dengan penyesuaian sosial yang tinggi (7%), 23 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (6%), 27 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah (7%) dan 5 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (1%).

Gambar 4.12 Diagram Penyesuaian Sosial berdasarkan Suku



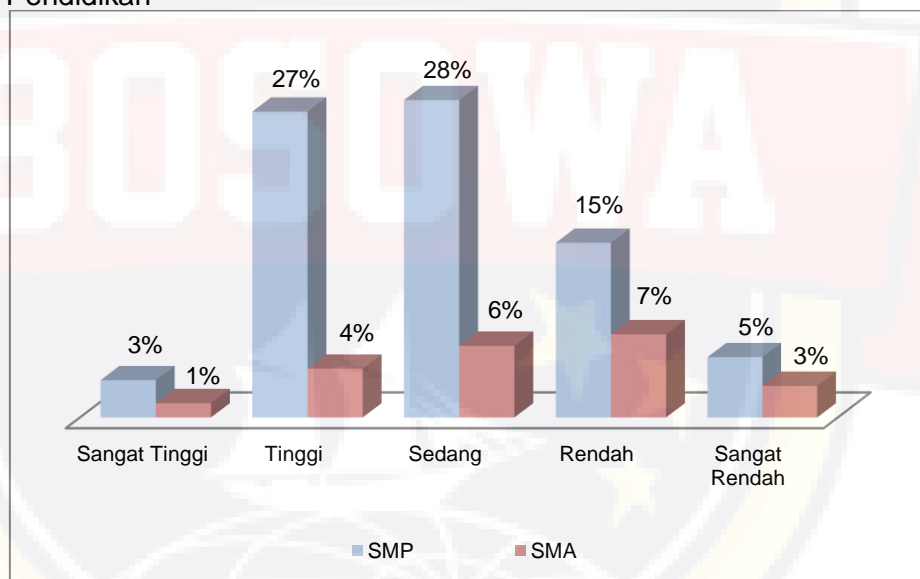
#### d. Deskriptif Penyesuaian Sosial berdasarkan Tingkat Pendidikan

Berdasarkan responden dari tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), terdapat 13 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (3%), 107 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (27%), 111 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sedang (28%), 61 orang yang memiliki tingkat penyesuaian

sosial yang rendah (15%) dan 21 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial sangat rendah (5%).

Adapun responden dari tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), terdapat 5 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (1%), 17 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (4%), 25 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sedang (6%), 29 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang rendah (7%) dan 11 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial sangat rendah (3%).

Gambar 4.13 Diagram Penyesuaian Sosial berdasarkan Tingkat Pendidikan



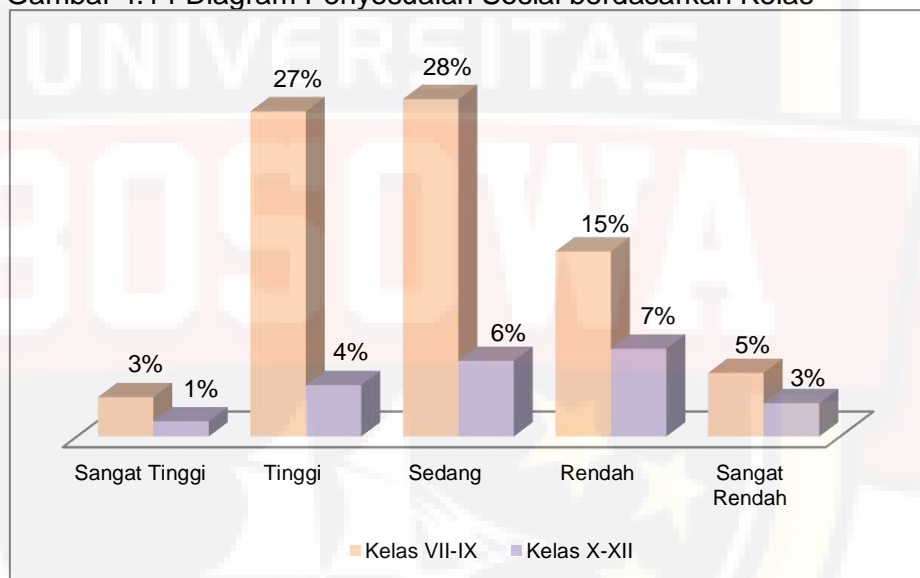
#### e. Deskriptif Penyesuaian Sosial berdasarkan Kelas

Berdasarkan responden yang berada pada kelas VII-IX, terdapat 13 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (3%), 107 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (27%), 111 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sedang (28%), 61 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang rendah (15%)

dan 21 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial sangat rendah (5%).

Adapun responden yang berada pada kelas X-XII, terdapat 5 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (1%), 17 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (4%), 25 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sedang (6%), 29 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang rendah (7%) dan 11 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial sangat rendah (3%).

Gambar 4.14 Diagram Penyesuaian Sosial berdasarkan Kelas



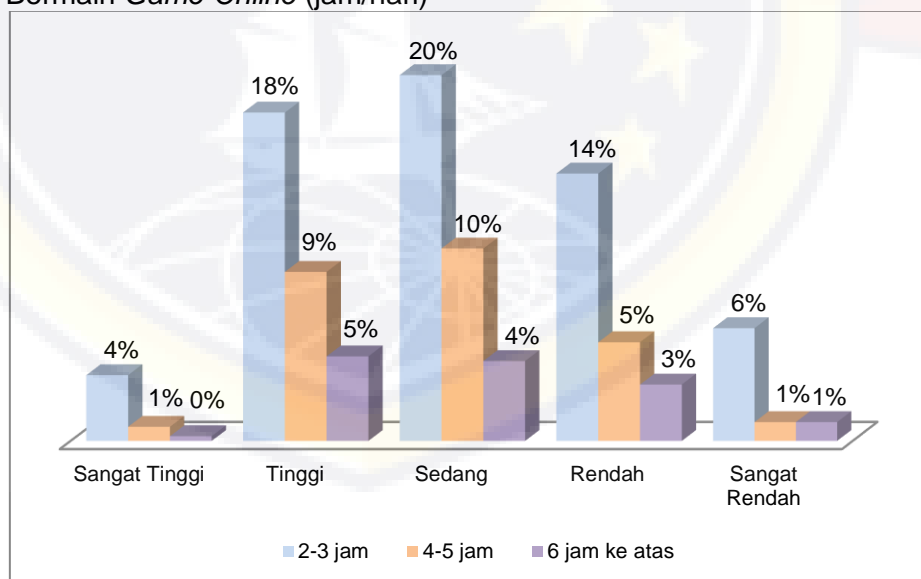
**f. Deskriptif Penyesuaian Sosial berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* (jam/hari)**

Berdasarkan waktu bermain *game online* 2-3 jam/hari, terdapat 14 orang dengan tingkat penyesuaian sosial sangat tinggi (4%), 70 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (18%), 78 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (20%), 57 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang rendah (14%) dan 24 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (6%).

Responden yang memiliki waktu bermain *game online* 4-5 jam/hari, terdapat 3 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (1%), 36 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (9%), 41 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (10%), 21 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah (5%) dan 4 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (1%).

Berdasarkan waktu bermain *game online* 6 jam keatas/ hari, terdapat 1 orang responden dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (0%), 18 orang dengan penyesuaian sosial yang tinggi (5%), 17 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (5%), 12 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah (3%) dan 4 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (1%).

Gambar 4.15 Diagram Penyesuaian Sosial berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* (jam/hari)





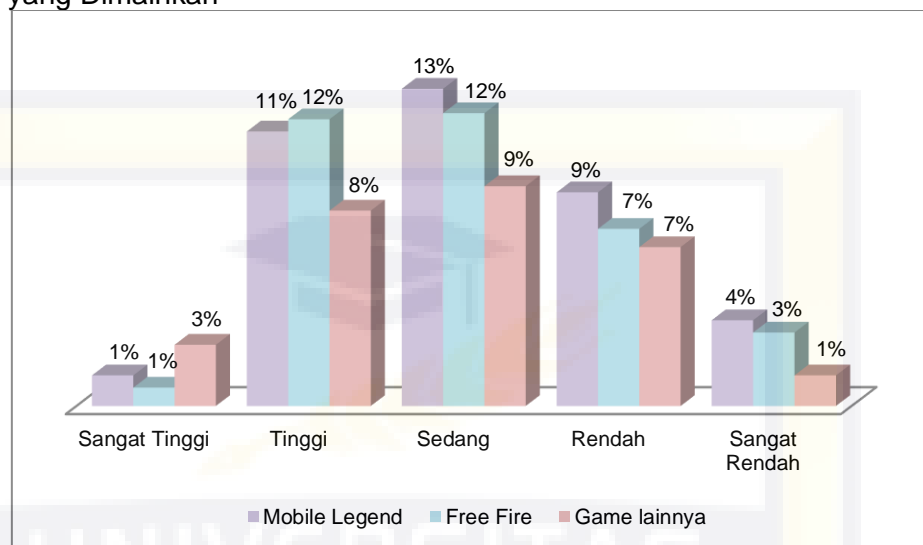
#### **g. Deskriptif Penyesuaian Sosial berdasarkan Game Online yang Dimainkan**

Berdasarkan game online yang dimainkan yaitu *mobile legend*, terdapat 5 orang dengan tingkat penyesuaian sosial sangat tinggi (1%), 45 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (11%), 52 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (13%), 35 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang rendah (9%) dan 14 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (4%).

Responden yang bermain game online *free fire*, terdapat 3 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (1%), 47 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (12%), 48 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (12%), 29 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah (7%) dan 12 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (3%).

Berdasarkan game online yang dimainkan yaitu game lainnya, terdapat 10 orang responden dengan tingkat penyesuaian sosial yang sangat tinggi (3%), 32 orang dengan penyesuaian sosial yang tinggi (8%), 36 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (9%), 26 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial rendah (7%) dan 5 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (1%).

Gambar 4.16 Diagram Penyesuaian Sosial berdasarkan Game Online yang Dimainkan

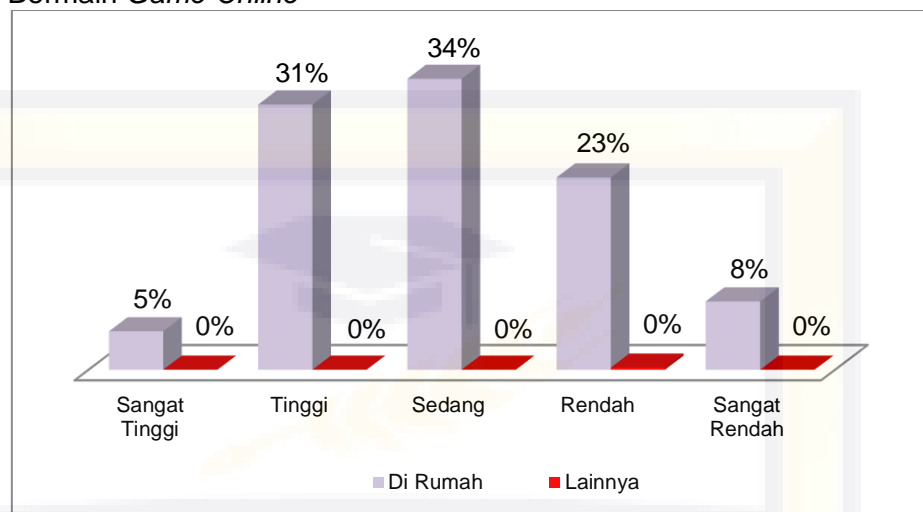


#### h. Deskriptif Penyesuaian Sosial berdasarkan Tempat Bermain

##### **Game Online**

Berdasarkan tempat bermain *game online* di rumah terdapat 18 orang dengan tingkat penyesuaian sosial sangat tinggi (5%), 124 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang tinggi (31%), 136 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang sedang (34%), 90 orang dengan tingkat penyesuaian sosial yang rendah (23%) dan 32 orang yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang sangat rendah (8%). Responden yang memiliki tempat bermain *game online* selain di rumah atau tempat lain tidak memiliki tingkat penyesuaian sosial sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah (0%).

Gambar 4.17 Diagram Penyesuaian Sosial berdasarkan Tempat Bermain *Game Online*



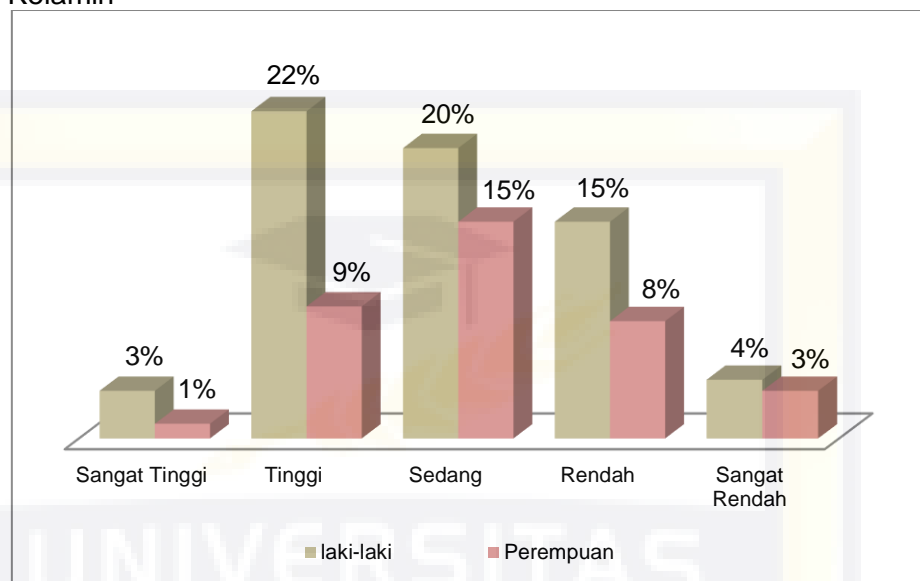
## 2. Deskriptif Variabel Kecanduan *Game Online*

### a. Deskriptif Kecanduan *Game Online* berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan responden laki-laki, terdapat 13 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (3%), 89 orang dengan tingkat kecanduan *game online* tinggi (22%), 79 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (20%), 59 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang rendah (15%), dan 16 orang yang memiliki kecanduan *game online* sangat rendah (4%).

Pada responden perempuan terdapat 4 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (1%), 36 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (9%), 59 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (15%), 32 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang rendah (8%), dan 13 orang yang memiliki kecanduan *game online* yang sangat rendah (3%).

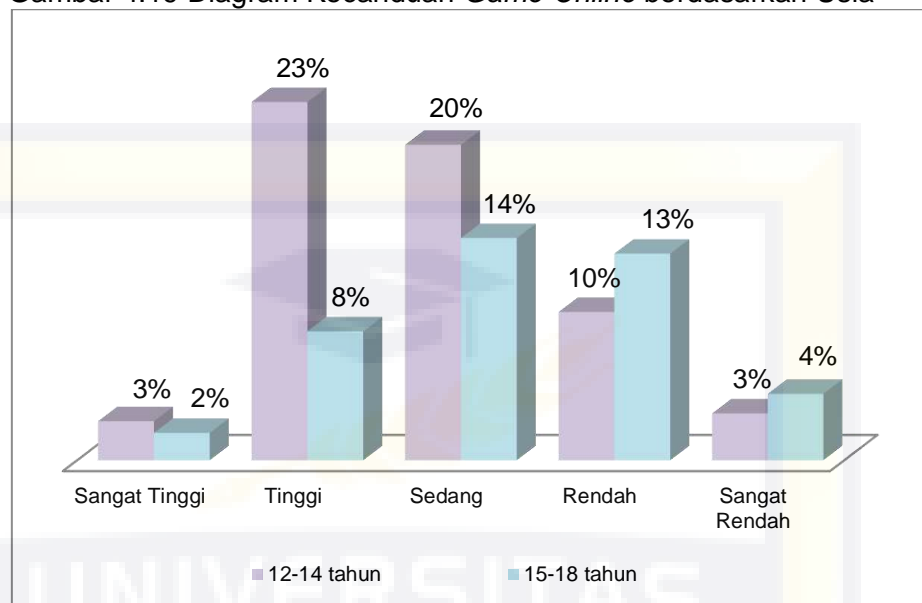
Gambar 4.18 Diagram Kecanduan *Game Online* berdasarkan Jenis Kelamin



#### b. Deskriptif Kecanduan *Game Online* berdasarkan Usia

Berdasarkan responden yang berusia 12-14 tahun, terdapat 10 orang dengan tingkat kecanduan *game online* sangat tinggi (3%), 92 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (23%), 81 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (20%), 38 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang rendah (10%) dan 12 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (3%)

Terdapat 7 orang responden yang berusia 15-18 tahun dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (2%), 33 orang dengan kecanduan *game online* yang tinggi (8%), 57 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (14%), 53 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah (13%) dan 17 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (4%).

Gambar 4.19 Diagram Kecanduan *Game Online* berdasarkan Usia

### c. Deskriptif Kecanduan *Game Online* berdasarkan Suku

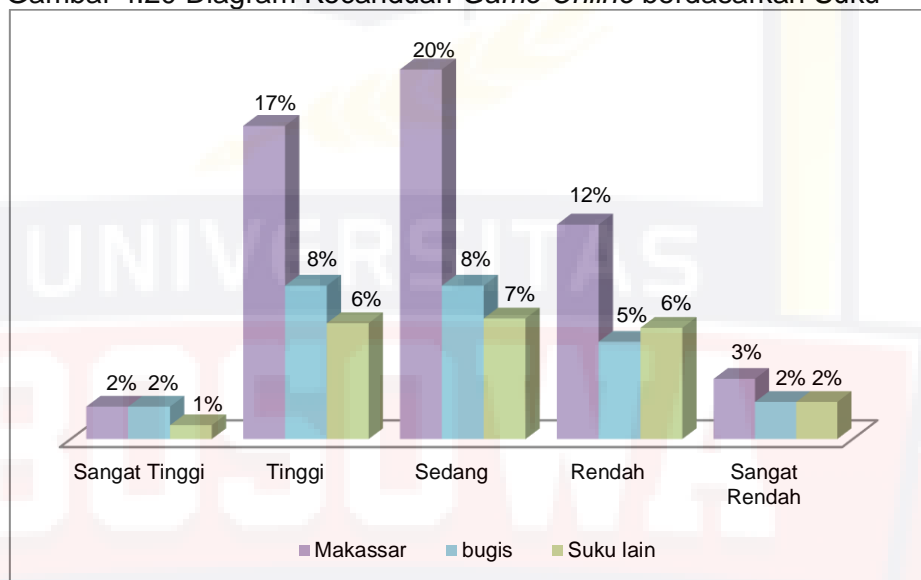
Berdasarkan responden dengan suku Makassar, terdapat 7 orang dengan tingkat kecanduan *game online* sangat tinggi (2%), 67 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (17%), 79 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (20%), 46 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang rendah (12%) dan 13 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (3%).

Pada suku Bugis, terdapat 7 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (2%), 33 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (8%), 33 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (8%), 21 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah (5%) dan 8 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (2%).

Berdasarkan responden yang memiliki suku lainnya, terdapat 3 orang responden dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat

tinggi (1%), 25 orang dengan kecanduan *game online* yang tinggi (6%), 26 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (7%), 24 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah (6%) dan 8 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (2%).

Gambar 4.20 Diagram Kecanduan *Game Online* berdasarkan Suku



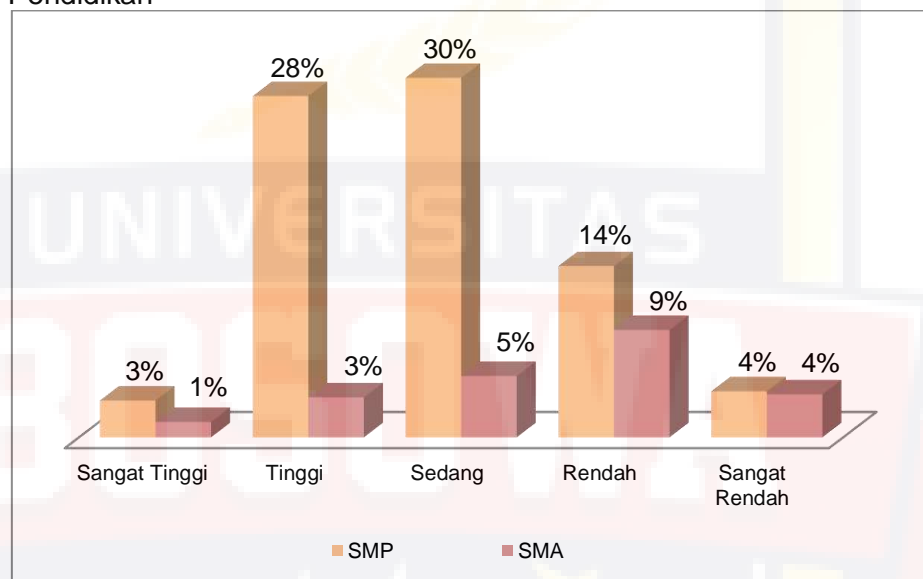
#### d. Deskriptif Kecanduan *Game Online* berdasarkan Tingkat Pendidikan

Berdasarkan responden dari tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), terdapat 12 orang dengan kecanduan *game online* yang sangat tinggi (3%), 112 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (28%), 118 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang (30%), 56 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah (14%) dan 15 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* sangat rendah (4%).

Adapun responden dari tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), terdapat 5 orang dengan kecanduan *game online* yang sangat

tinggi (1%), 13 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (3%), 20 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang (5%), 35 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah (9%) dan 14 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* sangat rendah (4%).

Gambar 4.21 Diagram Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Tingkat Pendidikan



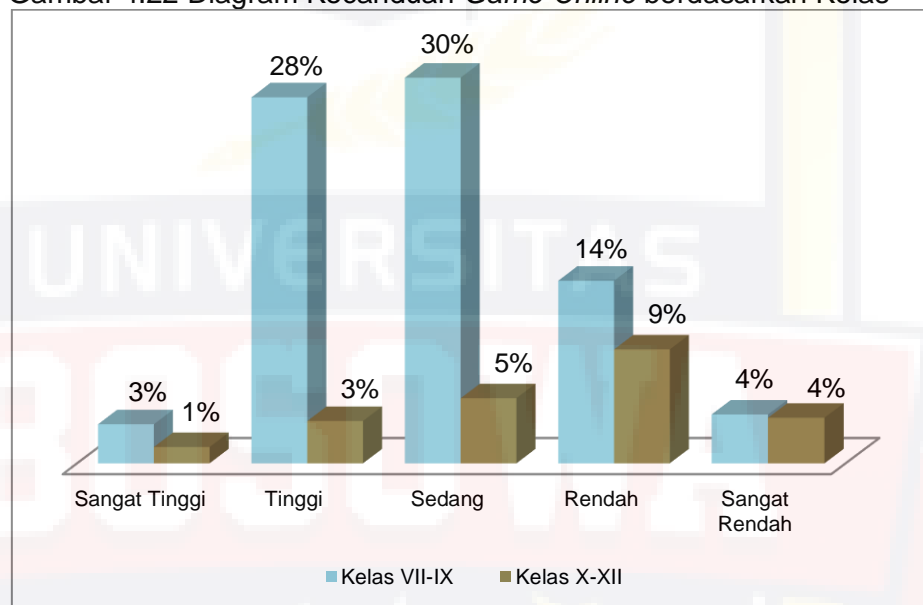
#### e. Deskriptif Kecanduan *Game Online* berdasarkan Kelas

Berdasarkan responden yang berada pada kelas VII-IX, terdapat 12 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (3%), 112 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (28%), 118 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang (30%), 56 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah (14%) dan 15 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* sangat rendah (4%).

Adapun responden yang berada pada kelas X-XII, terdapat 5 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (1%), 13

orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (3%), 20 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang (5%), 35 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah (9%) dan 14 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* sangat rendah (4%).

Gambar 4.22 Diagram Kecanduan *Game Online* berdasarkan Kelas



**f. Deskriptif Kecanduan *Game Online* berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* (Jam/hari)**

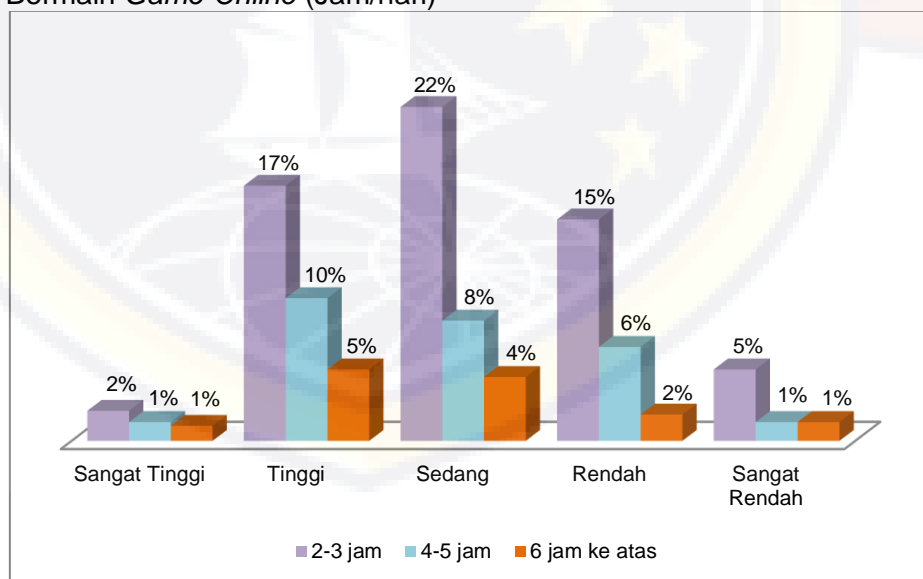
Berdasarkan waktu bermain *game online* 2-3 jam/hari, terdapat 8 orang dengan tingkat kecanduan *game online* sangat tinggi (2%), 68 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (17%), 89 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (22%), 59 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang rendah (15%) dan 19 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (5%).



Responden yang memiliki waktu bermain *game online* 4-5 jam/hari, terdapat 5 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (1%), 38 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (10%), 32 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (8%), 25 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah (6%) dan 5 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (1%).

Berdasarkan waktu bermain *game online* 6 jam keatas/ hari, terdapat 4 orang responden dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (1%), 19 orang dengan kecanduan *game online* yang tinggi (5%), 17 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (4%), 7 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah (2%) dan 5 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (1%).

Gambar 4.23 Diagram Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* (Jam/hari)



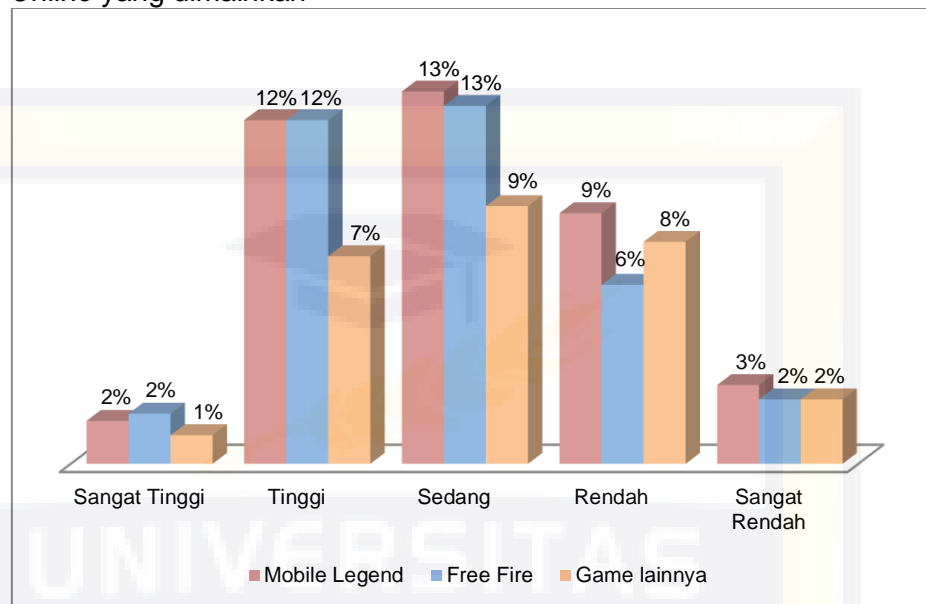
**g. Deskriptif Kecanduan *Game Online* berdasarkan *Game Online* yang dimainkan**

Berdasarkan *game online* yang dimainkan yaitu *mobile legend*, terdapat 6 orang dengan tingkat kecanduan *game online* sangat tinggi (2%), 48 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (12%), 52 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (13%), 35 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang rendah (9%) dan 11 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (3%).

Responden yang bermain *game online free fire*, terdapat 7 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (2%), 48 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (12%), 50 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (13%), 25 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah (6%) dan 9 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (2%).

Berdasarkan *game online* yang dimainkan yaitu *game* lainnya, terdapat 4 orang responden dengan tingkat kecanduan *game online* yang sangat tinggi (1%), 29 orang dengan kecanduan *game online* yang tinggi (7%), 36 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (9%), 31 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah (8%) dan 9 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (2%).

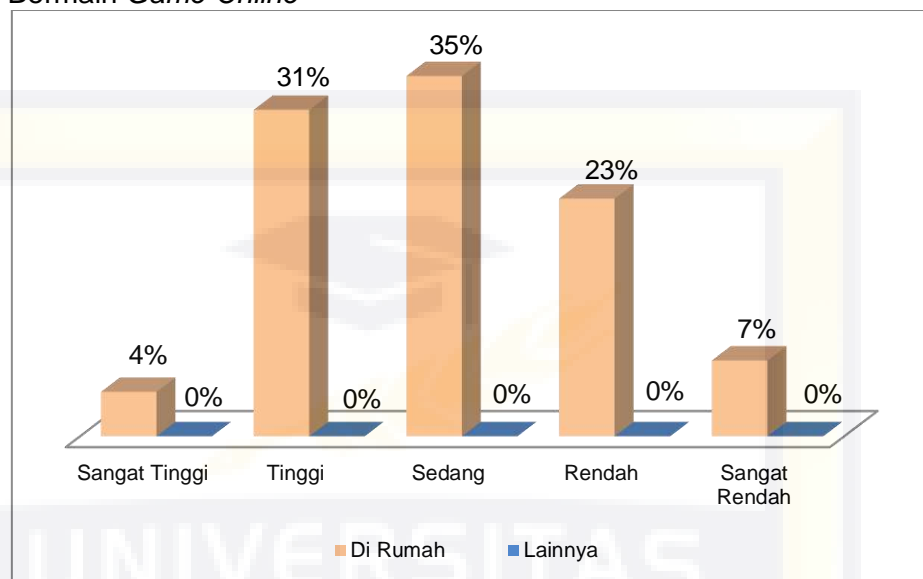
Gambar 4.24 Diagram Kecanduan *Game Online* Berdasarkan *Game Online* yang dimainkan



#### h. Deskriptif Kecanduan *Game Online* berdasarkan Tempat Bermain *Game Online*

Berdasarkan tempat bermain *game online* di rumah terdapat 17 orang dengan tingkat kecanduan *game online* sangat tinggi (4%), 125 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi (31%), 138 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang (35%), 91 orang dengan tingkat kecanduan *game online* yang rendah (23%) dan 29 orang yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah (7%). Responden yang memiliki tempat bermain *game online* selain di rumah atau tempat lain tidak memiliki tingkat kecanduan *game online* sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah (0%).

Gambar 4.25 Diagram Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Tempat Bermain *Game Online*



#### D. Hasil Uji Asumsi

Penelitian ini menggunakan dua uji asumsi, yaitu uji normalitas dan uji linearitas, sebagai berikut

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah model regresi dan variabel memiliki distribusi normal atau tidak. Jika asumsi ini dilanggar, maka uji statistik menjadi tidak valid. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 24. Apabila data memenuhi syarat  $p > 0,05$ , maka data tersebut dinyatakan normal. Jika data memiliki nilai  $p > 0,05$  maka data tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan data yang normal. Namun, jika data memiliki nilai  $p < 0,05$  maka data tersebut dinyatakan memiliki perbedaan yang signifikan dengan data normal.

Uji normalitas dilakukan untuk mendeteksi apakah dalam model regresi, variabel *dependent* dan variabel *independent* mempunyai

distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *One Sample Kolmogorov-smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi > 5% atau 0,05.

Dari analisis tersebut, menunjukkan bahwa skor variabel penyesuaian social dan kecanduan *game online* memiliki nilai *kolmogorov* 0.04 dan memiliki nilai signifikan sebesar 0.118 ( $p > 0.05$ ). Sehingga dapat disimpulkan uji normalitas menunjukkan bahwa sebaran data variabel dapat dikatakan semua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini berarti bahwa data dalam penelitian ini berasal dari populasi berdistribusi normal

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Variabel	K-S*	Sig**	Keterangan
Penyesuaian Sosial dan Kecanduan <i>Game Online</i>	0.04	0,118	Terdistribusi Normal

Keterangan:\*K-S = Nilai *Kolmogorov-Smirnov*

\*\*Sig = Nilai Signifikansi K-S,  $P = > 0.05$

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dinyatakan linear apabila signifikansi (*linearity*) < 0,05.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikan *deviation from linearity* sebesar 1.210. Sedangkan, untuk nilai sig *deviation from linearity* sebesar 0,177. Melihat nilai signifikansi *deviation from linearity*, maka

dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antar keberfungsian keluarga (X) dan kebahagiaan (Y). Hasil analisis uji linearitas dapat dilihat di tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Linearitas

Variabel	Deviation from Linearity		Keterangan
	F*	**Sig.F	
Penyesuaian Sosial dan Kecanduan <i>Game Online</i>	1.210	0.177	Linear

Keterangan: \*F = nilai koefisien deviation from linearity

\*\*Nilai Signifikansi,  $P = > 0.05$

### E. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana untuk melihat dan mengetahui apakah sumbangan efektif variabel independen terhadap variabel dependen. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak ada pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar

$H_1$ : Ada pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar

Dari proses uji hipotesis yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan hasil bahwa  $H_0$  yang menyatakan tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar di terima, hal ini ditandai dengan nilai signifikan  $> 0.05$  maka dapat dikatakan tidak terdapat kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut terlampir hasil uji hipotesis secara simultan atau secara bersama-sama dari penelitian ini:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Regresi Sederhana

Variabel	R Square*	F**	Sig.***	Keterangan
Penyesuaian Sosial dan Kecanduan <i>Game Online</i>	0.002	0.693	0.406	Tidak Signifikan

Catatan: \*R Square=koefisien determinan  
 \*\*F=nilai uji koefisien regresi secara simultan  
 \*\*\*Sig.=nilai signifikansi,  $p < 0,05$

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai R square sebesar 0,002. Berdasarkan nilai R square tersebut diketahui bahwa sumbangan relatif yang diberikan variabel kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial sebesar 0.2%. Dengan demikian, masih terdapat 99.98% faktor lain yang mempengaruhi yang tidak termasuk dalam variabel yang sedang diteliti.

Kemudian nilai kontribusi diperoleh nilai F sebesar 0.693 dimana nilai F tersebut memiliki nilai signifikansi sebesar 0.406 yang nilainya lebih besar dari kriteria taraf signifikansi 5% ( $p < 0.05$ ). Oleh karenanya  $H_0$  yang menyatakan tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar di terima.

## F. Pembahasan

### 1. Gambaran Umum Penyesuaian Sosial pada *Gamers* Remaja

Tingkat penyesuaian sosial pada *gamers* remaja rata-rata berada dalam kategori sedang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil deskriptif variabel penyesuaian sosial menunjukkan terdapat 18 orang (5%) berada dalam kategori sangat tinggi, 124 orang (31%) berada dalam kategori tinggi, 136 orang (34%) berada dalam kategori sedang, 90 orang (23%)

berada dalam kategori rendah, dan 32 orang (8%) berada dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil kategorisasi penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar memiliki tingkat penyesuaian sosial yang berbeda. Tingkatan tersebut menunjukkan penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar. Ada beberapa faktor penyebab sehingga penyesuaian sosial pada *gamers* remaja bervariasi yaitu peran orang tua, peran teman sebaya, peran sekolah dan guru.

Peran orang tua yang menerapkan kebiasaan-kebiasaan yang harus dipatuhi oleh anak, membatasi pergaulan dan memberikan larangan yang berlebihan kepada anak, sehingga anak akan merasa tertekan dan tidak dapat mengembangkan dirinya. Ketika berada di luar rumah remaja akan menghabiskan waktunya dengan teman sebaya yang memberikan pengaruh yang kuat dalam sikap dan tingkah laku remaja. Teman sebaya dapat menerima dan menolak berdasarkan sifat-sifat yang berlaku dalam kelompoknya. Pada saat di sekolah permasalahan sosial yang muncul adalah kemiskinan dan kesempatan pendidikan yang tidak seimbang bagi kaum minoritas dan kaum mayoritas (Santrock, 2003).

Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar *gamers* remaja di kota Makassar dalam penelitian ini mengalami penyesuaian sosial dengan kategori sedang. Sehingga dapat diartikan bahwa *gamers* remaja mampu melakukan penyesuaian sosial dengan baik karena menghormati dan menerima hak-hak orang lain, ikut melibatkan diri dalam berelasi dengan orang lain, bersedia membantu meringankan masalah orang lain,



saling membantu dan mementingkan orang lain, dan mematuhi dan menghormati peraturan dan tradisi yang ada pada lingkungannya.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso & Purnomo (2017) yang mengatakan bahwa *gamers* remaja yang memiliki penyesuaian sosial pada kategori sedang, dimana hal ini mengindikasikan bahwa *gamers* remaja cukup mampu melakukan dan menyelesaikan tugas diluar rumah, melakukan interaksi yang baik dengan anggota keluarga dan orang lain dan dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, mampu memanfaatkan waktu luang untuk melakukan hal-hal positif. Beyers *et al* (dalam Santoso & Purnomo) mengatakan bahwa masa remaja merupakan masa dimana pengaruh teman sebaya dan peningkatan kebutuhan untuk mendapatkan penerimaan dalam lingkungan sosial.

Adapun hasil analisis deskriptif yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu terdapat 18 atau 5% *gamers* remaja yang memiliki penyesuaian sosial yang berada pada kategori sangat tinggi. Faktor yang mempengaruhi *gamers* remaja memiliki penyesuaian sosial yang sangat tinggi yaitu individu memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu melibatkan diri dalam lingkungan masyarakat, dapat melibatkan diri dan berelasi dengan orang lain, orang tua tidak membatasi pergaulan dan memberikan larangan yang berlebihan terhadap anak sehingga anak merasa tidak tertekan dan dapat mengembangkan dirinya (Santrock, 2003).

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nirwanda & Ediati (2016) yang mengatakan bahwa mayoritas remaja berada pada kategori keterampilan penyesuaian sosial yang sangat

tinggi. Keterampilan penyesuaian sosial tersebut mengindikasikan bahwa remaja memiliki kemampuan yang baik dalam beradaptasi dengan tekanan stress, memiliki gambaran diri yang positif, serta mampu untuk mengekspresikan perasaan.

Hasil analisis deskriptif dalam penelitian ini juga didapatkan bahwa 32 *gamers* remaja atau 8% yang memiliki penyesuaian sosial dalam kategori sangat rendah. Sehingga dapat diartikan bahwa *gamers* remaja masih belum mampu menunjukkan dirinya di lingkungan secara optimal dan belum mampu untuk beradaptasi baik pada lingkungan dimana *gamers* remaja berada. Faktor yang menyebabkan penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar sangat rendah karena orang tua memiliki kontrol yang penuh atas segala yang berkaitan dengan anaknya, dimana orang tua lebih banyak menerapkan hukuman dibanding memberikan penguatan positif terhadap perilaku salah anak dan perlakuan yang berbeda guru yang diterima oleh anak karena menurut derajatnya rendah seperti etnik budaya dan perekonomian, sehingga mengakibatkan teman dan guru kurang peduli dan menganggap anak tersebut rendah (Santrock, 2003).

## **2. Gambaran Umum Kecanduan *Game Online* pada *Gamers* Remaja**

Tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja rata-rata berada dalam kategori sedang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil deskriptif variabel kecanduan *game online* menunjukkan terdapat 17 orang (4%) berada dalam kategori sangat tinggi, 125 orang (31%) berada dalam kategori tinggi, 138 orang (35%) berada dalam kategori sedang, 91 orang

(23%) berada dalam kategori rendah, dan 29 orang (7%) berada dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil kategorisasi kecanduan *game online* dapat disimpulkan bahwa *gamers* remaja di kota Makassar memiliki tingkat kecanduan *game online* yang bervariasi. Ada beberapa faktor penyebab sehingga kecanduan *game online* pada *gamers* remaja bervariasi yaitu berasal dari orang-orang terdekatnya, lingkungan, dan berasal dari individu itu sendiri.

Smart (Masya & Candra, 2016) mengatakan seorang *gamers* kurang mendapatkan perhatian dari orang-orang disekitarnya dan beberapa *gamers* berpikir bahwa mereka dianggap ketika mampu menguasai keadaan, untuk mendapatkan perhatian *gamers* akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya. Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga, namun juga dari lingkungan sosialnya, artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* dirumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* di lingkungan sosialnya karena pergaulannya.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar *gamers* remaja di kota Makassar dalam penelitian ini mengalami kecanduan *game online* dengan kategori sedang. Sehingga dapat diartikan bahwa *gamers* remaja memiliki kemampuan dalam menarik diri dari dunia *game* dan mereka cukup mampu untuk membagi waktu bermain *game* dan melakukan aktivitas lain serta *gamers* dapat membangun hubungan yang baik dengan orang lain dan memperhatikan masalah kesehatannya.

Adapun hasil analisis deskriptif yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu terdapat 17 atau 4% *gamers* remaja yang memiliki kecanduan *game online* yang berada pada kategori sangat tinggi. Kecanduan *game online* pada *gamers* remaja dengan kategori sangat tinggi, hal ini mengindikasikan bahwa adanya ketidakmampuan *gamers* remaja dalam menarik diri dari dunia *game*, ketidakmampuan untuk menahan dorongan dan ketidakmampuan dalam mengatur waktu untuk bermain *game online*.

Faktor yang menyebabkan *gamers* remaja memiliki kategori tingkat kecanduan *game online* sangat tinggi terbagi atas dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, dimana *gamers* remaja menjadikan *game online* sebagai media untuk menghilangkan rasa bosan dan sebagai tempat untuk pelarian ketika mengalami suatu masalah (Masya & Candra, 2016).

Faktor eksternal yang menyebabkan remaja memiliki kategori tingkat kecanduan *game online* sangat tinggi karena ingin mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya terutama keluarga inti yaitu ayah dan ibu, dimana untuk mendapatkan perhatian mereka berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang-orang terdekatnya sehingga hal tersebut membuat orang terdekatnya memberikan peringatan dan mengawasi. Faktor lain yaitu orang tua memanjakan anaknya dengan fasilitas seperti *gadget* dan *wifi*, hal ini menyebabkan *gamers* lebih banyak menghabiskan waktunya untuk dapat bermain *game* dan tidak dapat mengontrol dirinya (Masya & Candra, 2016).

Hasil analisis deskriptif dalam penelitian ini juga didapatkan bahwa 29 *gamers* remaja atau 7% yang memiliki penyesuaian sosial dalam kategori

sangat rendah. Faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di kota Makassar sangat rendah karena individu dapat mengontrol dirinya untuk tidak bermain secara berlebihan atau terus-menerus dan individu hanya bermain *game online* untuk menghibur diri atau menjadikan *game online* untuk mengisi waktu kosongnya.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nirwanda & Ediati (2016)) yang mengatakan mayoritas remaja berada pada kategori rendah. Kecanduan *game online* pada remaja dapat diartikan bahwa remaja lebih mampu untuk mengendalikan aktivitas bermain *game online* sehingga dapat meminimalisir permasalahan yang berdampak pada sekolah, pekerjaan, dan lingkungan sekitar yang mungkin timbul ketika berlebihan dalam bermain *game online*.

### **3. Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Penyesuaian Sosial pada *Gamers* Remaja**

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada *gamers* remaja di kota Makassar menunjukkan hasil yang tidak signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di terima dan  $H_1$  ditolak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar. Diperoleh nilai *R square* sebesar 0.002 atau 0.2% sehingga masih terdapat 99.98% faktor lain yang mempengaruhi yang tidak termasuk dalam variabel yang sedang diteliti.

Kontribusi nilai F sebesar 0.693, dimana nilai F tersebut memiliki nilai signifikansi sebesar 0.406 yang nilainya lebih besar dari kriteria taraf signifikansi 5% ( $p < 0.05$ ).

Kecanduan *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap penyesuaian sosial karena di pengaruhi oleh faktor yang berbeda-beda. Ada beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal berasal dari *gamers* sendiri, seperti tidak memiliki rasa aman, pengalaman yang tidak menyenangkan dan tidak mampu dalam mengatasi konflik. Sedangkan faktor eksternal yang timbul dari luar diri individu, seperti keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat yang tidak memberikan kenyamanan terhadap individu (Santrock, 2003).

Pengaruh keluarga merupakan faktor yang sangat penting dalam berhasil atau tidaknya seseorang melakukan penyesuaian sosial. Keluarga merupakan tempat pertama kali individu melakukan interaksi sosial. Kemudian interaksi sosial ini dikembangkan di lingkungan masyarakat. Seorang anak membutuhkan peran orang tua untuk dapat belajar belajar bagaimana seharusnya dia berperan pada usianya, Ketika orang tua menerapkan kebiasaan-kebiasaan yang harus di lakukan dan dipatuhi oleh anak, membatasi pergaulan dan memberikan larangan yang berlebihan terhadap anak sehingga anak akan merasa tertekan dan tidak dapat mengembangkan dirinya.

Pengaruh lingkungan dan teman sebaya juga mempengaruhi penyesuaian sosial individu karena pada usia remaja mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan orang-orang yang berada didekatnya seperti teman sebaya sebagai kelompok, sehingga

mempengaruhi sikap, minat, penampilan dan perilaku remaja. Pengaruh lingkungan diluar rumah lebih besar dari pada pengaruh dikeluarga (Hurlock, 1980). Remaja mengikuti apa yang temannya atau orang yang berada dilingkungannya lakukan termasuk bermain *game online*.

Dalam penelitian ini jika dilihat berdasarkan skor aspek penyesuaian sosial yang paling dominan adalah aspek *recognition* yaitu 23%, dimana seorang *gamers* mampu untuk menghormati dan menerima hak-hak orang lain. Menurut Schneiders ketika kita dapat menghargai dan menghormati hak-hak orang lain maka orang lain akan menghormati dan menghargai hak-hak kita sehingga hubungan sosial antar individu dapat terjalin dengan sehat dan harmonis.

Berdasarkan jenis kelamin pada *gamers* remaja di kota Makassar yang dominan bermain *game online* adalah laki-laki. Hasil analisis deskriptif yang menggambarkan bahwa responden laki-laki sebanyak 256 orang sedangkan perempuan 144 orang. Hal ini sesuai dengan hasil survei yang dilakukan Viva (2018), dimana Indonesia adalah negara urutan ke 16 yang memiliki banyak pemain *game* yang aktif, pada juli 2017 jumlah *gamers* di indonesia mencapai 43,7 juta yang aktif, dimana 44% adalah perempuan dan 56% adalah laki-laki. Yee (2006) juga menemukan bahwa sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang bermain *game online*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa remaja laki-laki lebih rentan mengalami kecanduan *game online* dan memiliki penyesuaian sosial yang rendah dibandingkan perempuan.

Jika dilihat tingkat kecanduan *game online* remaja di kota Makassar berdasarkan usia terdapat 233 responden yang berusia 12-14 tahun yang

paling dominan dalam bermain *game online* dari rentang usia 12-18 tahun. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Santoso & Purmono (2017) rentang usia yang digunakan adalah 12-22 tahun dan yang paling dominan dalam bermain *game online* adalah usia 15-17 tahun dengan jumlah responden sebanyak 29 dari 50 responden. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yee (2006) yang mengatakan bahwa yang paling dominan mengalami kecanduan dalam bermain *game online* adalah rentang usia 12-22 tahun.

Marcia (dalam Santrock, 2003) mengatakan bahwa remaja merupakan masa melakukan eksplorasi terhadap dunianya. Eksplorasi dalam hal ini adalah mencari informasi yang lebih jauh tentang siapa dirinya dan mencoba berbagai hal untuk mencari identitas yang sesuai dengan dirinya. Remaja dapat melakukan eksplorasi terhadap dunianya dengan aktif bertanya untuk mencari informasi dengan menggunakan teknologi seperti *gadget*.

Berdasarkan waktu bermain *game online* pada gamers remaja di kota Makassar, dimana terdapat 243 responden menghabiskan waktunya 2-3 jam/hari untuk bermain *game online*. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiawati, Yakub & Umari (2018) yang mengatakan bahwa sebagian besar siswa yang mengalami kecanduan *game online* dapat menghabiskan waktunya 3-4 jam/hari dan mereka mengalami kesulitan dalam mengatur waktu. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa semakin lama seseorang bermain *game* maka semakin tinggi tingkat kecanduannya dan akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk



bermain dibandingkan bersosialisasi dan berpartisipasi dalam lingkungannya.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nirwanda & Ediati mengatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara adiksi *game online* dengan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja di Semarang diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi keterampilan sosial maka semakin rendah tingkat adiksi *game online* pada remaja dan sebaliknya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Santoso & Purmono (2017) mengatakan bahwa sering menjumpai banyak remaja di waktu jam sekolah mereka bermain *game online* di warnet-warnet, tidak jarang juga menjumpai para remaja yang sehari-hari tidak pulang ke rumah dan tidak tidur di malam hari hanya untuk bermain *game online*. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada *gamers* remaja di kota Makassar mereka hanya bermain di rumah dengan *gadget* atau laptop yang di punya.

Hal ini sesuai dengan data awal hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dimana *gamers* lebih memilih menyendiri di kamar dan bermain *game online*. Hal ini dipengaruhi oleh faktor orang tua yang mampu mengawasi atau mengontrol anaknya ketika mereka bermain di rumah. Sedangkan ketika *gamers* bermain di warnet mereka hanya fokus bermain tanpa ada yang mengatur dan membatasi waktu bermain mereka sehingga menjadi lupa waktu dan terus bermain hingga merasa lelah.

### **G. Limitasi Penelitian**

Selama proses penelitian ini, tidak lepas dari beberapa keterbatasan yang diamati dan dialami oleh peneliti. Adapun batasan yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Pada penelitian ini, responden yang mengisi skala penelitian lebih banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 256 dan perempuan sebanyak 144. Sehingga persebaran berdasarkan demografi jenis kelamin tidak merata antara laki-laki dan perempuan.
2. Pada penelitian ini, responden yang mengisi skala penelitian lebih banyak anak SMP yaitu sebanyak 313 responden sedangkan SMA sebanyak 87 responden. Sehingga persebaran dan pengisian skala tidak merata antara SMP dan SMA

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar. Pengaruh kecanduan *game online* sebesar 0.002 atau 0.02% terhadap penyesuaian sosial.
2. Tingkat penyesuaian sosial pada *gamers* remaja di kota Makassar berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 34% atau 136 responden
3. Tingkat kecanduan *game online* yang dirasakan oleh *game* remaja di kota Makassar berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 35% atau 138 responden

#### B. Saran

##### 1. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih luas lagi mengenai variabel kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial.

##### 2. Saran bagi orang tua

Bagi orang tua diharapkan lebih memperhatikan pergaulan anaknya agar jangan tidak terpengaruh oleh lingkungan dan teman sebaya dalam bermain *game online* sehingga mengalami kecanduan. Orang tua dapat memberikan motivasi, perhatian dan semangat kepada anaknya untuk mengembangkan penyesuaian sosial agar anak dapat berkembang dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Adam dan Rollings, 2007. *Game online* diakses 25 Juni 2018 dari [http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf)

Apperley, T. H. 2006. Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. *Simulation Gaming*,37(1), 1-9. DOI: 10.1177/1046878105282278.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, S. 2016. *Dasar-dasar Psikometri Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. 2017. "*Reliabilitas dan Validitas*". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Creswell. J.W. 2016. *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Deng, L., Chen, Q & Zhang, Y. 2014. *Developing Chinese EFL Learner's Generic Competence*. Springer: New York.

Harahap, K & Beydha, I. 2015. *Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan)*. *Jurnal Komunikasi*. 3, 1-13.

Hurlock, E . B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi V*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock, E. B. (2005). *Perkembangan anak edisi keenam jiid 1*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga

Jahja, Y. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia

Kartono, K. 2009. *Patologi sosial jilid 1*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.

Kompas, 2018. *Kecanduan Main Game Bisa Jadi Tanda Gangguan Jiwa*. <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/02/20/145928020/kecanduan-main-game-bisa-jadi-tanda-gangguan-jiwa?page=1>. Diakses 18 Juni 2019.

Kompas. 2018. *Kecanduan Main Kini Masuk Kategori Gangguan Mental*. <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-main-game-kini-masuk-kategori-gangguan-mental>. Diakses 1 februari 2019

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458.
- Masya, H & Candra, A, D. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah.
- Nirwanda, C.S., & Ediati, A. 2016. Adiksi *Game online* dan Keterampilan Penyesuaian Sosial. *Jurnal Empati*, 5(1), 19-23.
- Panewaty, D. F & Indrawati, E. S. 2018. Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtua Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Dalam Asuhan Nenek Di SMP Negeri 1 Ngraho Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Empati*. 7(1), 1-10.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development* (edisi 10.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Rahmadina, A. 2013. Hubungan Antara Kecanduan *Game online* dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Rini, Bahri, S & Zuliani, H. 2016. Kontribusi Perilaku Asertif Remaja terhadap Penyesuaian Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling FKIP Unsyiah*, 1(1), 13-27.
- Rogers, D. 1985. *Adolescent and Youth*. New Jersey: Prentice-Hall. Inc.
- Sabri, M. A. 1993. *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jawa.
- Santoso, Y. R. D & Purnomo, J. T. 2017. Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*. 6(1), 1-18.
- Santrock, J. W. 2012. *Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J. W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. 2002. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Schneiders, Alexander. (1955). *Personal Adjustment and Mental Health*. New York, Hoolt, Rinehart and Winston.
- Setianingsih, E., Uyun, Z dan Yuwono, S. 2006. Hubungan Antara Penyesuaian Sosial Dan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Dengan Kecenderungan Perilaku Delinkuen Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. 3(1), 1-7.

- Setiawati, L., Yakub, E., & Umari, T. 2018. Siswa Yang Kecanduan Game Online Dan Kondisi Psikologis Di SMA Tri Bhakti Pekan Baru. *Jurnal FKIP*. 5(1), 1-15.
- Soettijpto. 2007. Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya. *Anima: Indonesian Psychological Journal*. Vol. 23. No. 1, 84-90.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*.1 (1): 1-9 ISSN: 2443-2202.
- Viva.co.id. 2018. Fakta dan Data *Game Online*. <https://m.viva.co.id/indepth/sorot/102418-fakta-dan-data-game-online>. Di akses 29 Desember 2018.
- Weinstein, A. M. 2010. *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879.
- Wong, U & Hodgins, D. C. 2013. *Development of the game addiction inventory for adults (GAIA)*. Department of Psychology, University of Calgary, 2500 University Drive NW, Calgary, Alberta T2N 1N4, Canada. 341-355. DOI: 10.3109/16066359.2013.824565.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Department of Communication Stanford University*, 15(3), 1-21.
- Young. 2009. *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. doi: 10.1080/01926180902942191



**Lampiran 1**  
**BLUE PRINT SKALA**

**BLUE PRINT SKALA PENYESUAIAN SOSIAL SEBELUM UJI COBA**

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		FAV	UNFAV	
<i>Recognition</i> atau pengakuan	Menghargai hak-hak orang lain	1, 21	11, 31	4
	Menghindari konflik dengan orang lain	2, 22	12, 32	4
<i>Participation</i> atau partisipasi	Terlibat aktif dalam aktivitas di lingkungan	3, 23	13, 33	4
	Menjalin persahabatan dengan orang lain	4, 24	14, 34	4
<i>Social approval</i> atau penerimaan sosial	Peduli terhadap perasaan orang lain	5, 25	15, 35	4
	Meringkankan masalah orang lain	6, 26	16, 36	4
<i>Altruisme</i> atau perilaku menolong	Mendahulukan kepentingan orang lain	7, 27	17, 37	4
	Menolong orang lain dengan sukarela	8, 28	18, 38	4
<i>Conformity</i> atau kesesuaian	Memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan yang telah ditetapkan	9, 29	19, 39	4
	Menaati peraturan yang berlaku di lingkungan	10, 30	20, 40	4
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>



**BLUE PRINT SKALA PENYESUAIAN SOSIAL SETELAH UJI COBA**

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		FAV	UNFAV	
<i>Recognition</i> atau pengakuan	Menghargai hak-hak orang lain	1, 21	11, 31	7
	Menghindari konflik dengan orang lain	2, 22	12	
<i>Participation</i> atau partisipasi	Terlibat aktif dalam aktivitas di lingkungan	3, 23	33	5
	Menjalin persahabatan dengan orang lain	4, 24		
<i>Social approval</i> atau penerimaan sosial	Peduli terhadap perasaan orang lain	5, 25	15	6
	Meringkankan masalah orang lain	6, 26	16	
<i>Altruisme</i> atau perilaku menolong	Mendahulukan kepentingan orang lain	7, 27	17, 37	7
	Menolong orang lain dengan sukarela	8, 28	18	
<i>Conformity</i> atau kesesuaian	Memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan yang telah ditetapkan	9, 29	19, 39	7
	Menaati peraturan yang berlaku di lingkungan	30	20, 40	
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>13</b>	<b>32</b>

**BLUE PRINT SKALA KECANDUAN *GAME ONLINE* SEBELUM UJI COBA**

<b>Dimensi/Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>
<i>Salience</i> / Arti Penting	Pikiran (keasyikan)	1
	Perasaan (pendambaan)	8
	Kebiasaan (penggunaan Berlebihan)	15
<i>Tolerance</i> /Toleransi	Waktu untuk bermain	2, 9, 16
<i>Mood Modification</i> / Modifikasi Suasana Hati	Perasaan senang	3
	Menggunakan <i>game</i> sebagai pelarian	10, 17
<i>Relapse</i> /Kambuh	Mengontrol diri	4, 11, 18
<i>Withdrawal</i> / Penarikan Diri	Merasa Buruk	5
	Pemarah	12, 19
<i>Conflict</i> / Konflik	Perbedaan pendapat dengan orang sekitarnya	6
	Mengabaikan orang disekitarnya	13
	Berbohong	20
<i>Problems</i> / Masalah	Dampak bermain <i>game</i>	7, 14, 21
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>

**BLUE PRINT SKALA KECANDUAN *GAME ONLINE* SETELAH UJI COBA**

<b>Dimensi/Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>
<i>Salience</i> / Arti Penting	Pikiran (keasyikan)	1
	Perasaan (pendambaan)	8
	Kebiasaan (penggunaan Berlebihan)	15
<i>Tolerance</i> /Toleransi	Waktu untuk bermain	2, 9, 16
<i>Mood Modification</i> / Modifikasi Suasana Hati	Perasaan senang	3
	Menggunakan <i>game</i> sebagai pelarian	10, 17
<i>Relapse</i> /Kambuh	Mengontrol diri	4, 11, 18
<i>Withdrawal</i> / Penarikan Diri	Merasa Buruk	5
	Pemarah	12, 19
<i>Conflict</i> / Konflik	Perbedaan pendapat dengan orang sekitarnya	6
	Mengabaikan orang disekitarnya	13
	Berbohong	20
<i>Problems</i> / Masalah	Dampak bermain <i>game</i>	7, 14, 21
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>



**Lampiran 2**  
**SKALA PENELITIAN**

### A. Skala Penyesuaian Sosial

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya mengembalikan barang milik teman setelah selesai meminjamnya	SS	S	N	TS	STS
2.	Saya menerima pendapat orang lain	SS	S	N	TS	STS
3.	Saya semangat dalam mengikuti kegiatan atau aktivitas di masyarakat (mis: gotong royong dan lomba 17 agustus)	SS	S	N	TS	STS
4.	Saya mempunyai teman dekat untuk berbagi saat senang dan sedih	SS	S	N	TS	STS
5.	Saya mendengarkan cerita teman saat menghadapi suatu masalah	SS	S	N	TS	STS

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



### B. Skala Kecanduan *Game Online*

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya memikirkan bermain <i>game</i> sepanjang hari	SS	S	N	TS	STS
2.	Saya bermain <i>game</i> lebih lama dari waktu yang telah direncanakan	SS	S	N	TS	STS
3.	Saya bermain <i>game</i> untuk merasa lebih baik.	SS	S	N	TS	STS
4.	Saya tidak bisa mengurangi waktu bermain <i>game</i> .	SS	S	N	TS	STS
5.	Saya merasa gelisah ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	SS	S	N	TS	STS

UNIVERSITAS

**BOSOWA**





**Lampiran 3**

**Hasil Uji Validitas Logis,  
dan Validitas Konstrak**

**A. Hasil Uji Validitas Logis**

**1. HASIL PANEL *EXPERT* CVR SKALA PENYESUAIAN SOSIAL**

No Aitem	Nama			Jumlah	CVR	Ket
	SME I	SME II	SME III			
1	1	1	0	2	0.33333	VALID
2	1	0	1	2	0.33333	VALID
3	1	1	1	3	1	VALID
4	1	1	1	3	1	VALID
5	1	1	1	3	1	VALID
6	1	1	1	3	1	VALID
7	1	0	1	2	0.33333	VALID
8	1	1	1	3	1	VALID
9	1	1	1	3	1	VALID
10	1	1	0	2	0.33333	VALID
11	1	1	0	2	0.33333	VALID
12	1	0	1	2	0.33333	VALID
13	1	0	1	2	0.33333	VALID
14	1	1	1	3	1	VALID
15	1	0	1	2	0.33333	VALID
16	1	1	1	3	1	VALID
17	1	0	1	2	0.33333	VALID
18	1	1	1	3	1	VALID
19	1	0	1	2	0.33333	VALID
20	1	1	0	2	0.33333	VALID
21	1	0	1	2	0.33333	VALID
22	1	1	1	3	1	VALID
23	1	1	1	3	1	VALID
24	1	1	1	3	1	VALID
25	1	0	1	2	0.33333	VALID
26	1	1	1	3	1	VALID
27	1	0	1	2	0.33333	VALID
28	1	1	1	3	1	VALID
29	1	1	1	3	1	VALID
30	1	0	1	2	0.33333	VALID
31	1	1	1	3	1	VALID
32	1	1	1	3	1	VALID
33	1	1	1	3	1	VALID
34	1	1	1	3	1	VALID
35	1	1	1	3	1	VALID
36	1	1	1	3	1	VALID

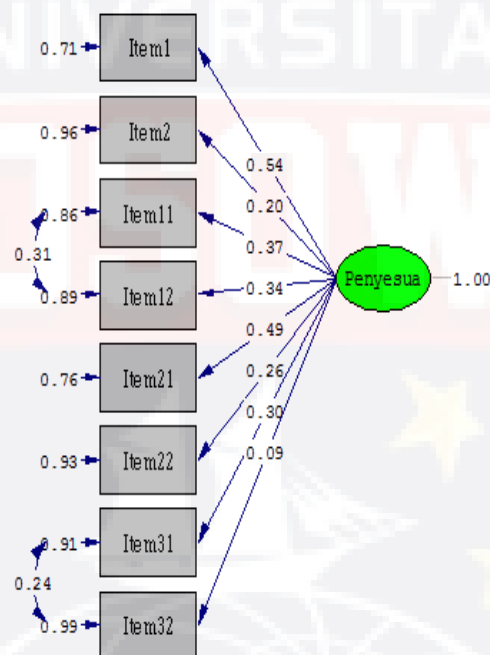


37	1	1	1	3	1	VALID
38	1	1	1	3	1	VALID
39	1	1	1	3	1	VALID
40	1	1	1	3	1	VALID

## B. Hasil Uji Validitas Konstrak

### 1. Hasil Uji Validitas Konstrak Variabel Penyesuaian Sosial

#### a. Variabel Penyesuaian Sosial Dimensi *Recognition* Atau Pengakuan

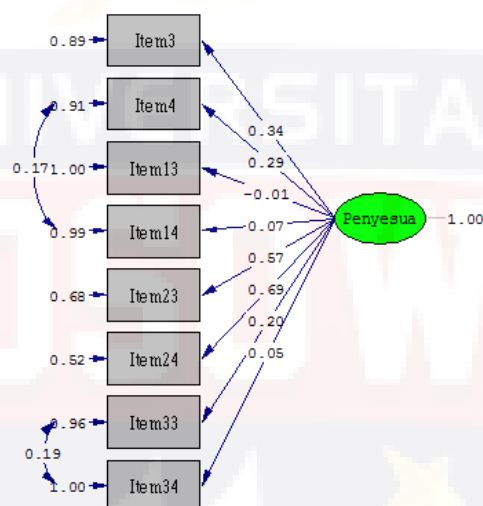


Chi-Square=18.18, df=18, P-value=0.44372, RMSEA=0.005

No	Faktor Loading	Error	T-Value	Keterangan
Item 1	0.54	0.07	7.2	Valid
Item 2	0.2	0.07	2.98	Valid
Item 11	0.37	0.07	5.22	Valid
Item 12	0.34	0.07	4.79	Valid

Item 21	0.49	0.07	6.75	Valid
Item 22	0.26	0.07	3.84	Valid
Item 31	0.3	0.07	4.32	Valid
Item 32	0.09	0.07	1.31	Tidak Valid

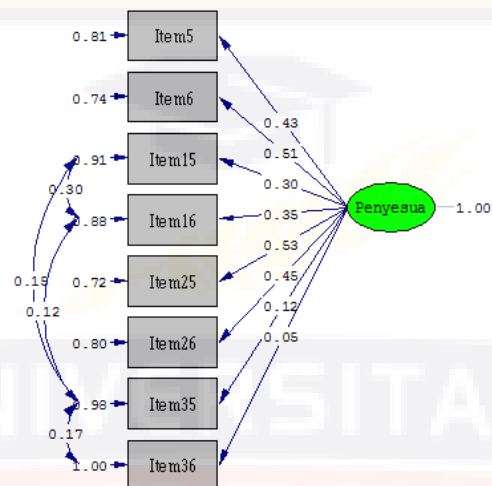
**b. Variabel Penyesuaian Sosial Dimensi *Participation* Atau Partisipasi**



Chi-Square=25.63, df=18, P-value=0.10846, RMSEA=0.033

No	Faktor Loading	Error	T-Value	Keterangan
Item 3	0,34	0.06	5.31	Valid
Item 4	0.29	0.06	4.63	Valid
Item 13	-0.01	0.06	-0.15	Tidak Valid
Item 14	0.07	0.06	1.16	Valid
Item 23	0.57	0.07	8.06	Valid
Item 24	0.69	0.08	8.93	Valid
Item 33	0.20	0.06	3.16	Valid
Item 34	0.05	0.06	0.81	Tidak Valid

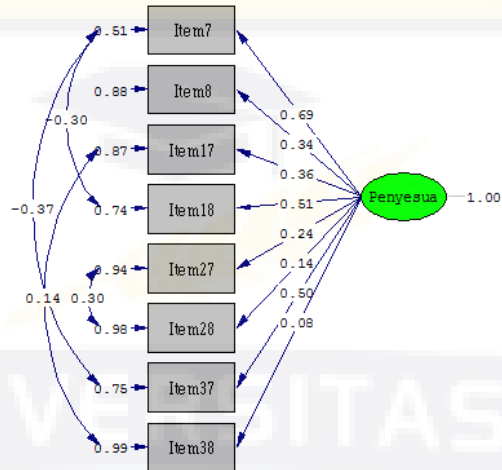
**c. Variabel Penyesuaian Sosial Dimensi *Social Approval* Atau Penerimaan Sosial**



Chi-Square=20.69, df=16, P-value=0.19081, RMSEA=0.027

No	Faktor Loading	Error	T-Value	Keterangan
Item 5	0.43	0.07	6.63	Valid
Item 6	0.51	0.07	7.74	Valid
Item 15	0.3	0.07	4.62	Valid
Item 16	0.35	0.07	5.29	Valid
Item 25	0.53	0.07	8.04	Valid
Item 26	0.45	0.07	6.93	Valid
Item 35	0.12	0.07	1.85	Tidak Valid
Item 36	0.05	0.07	0.79	Tidak Valid

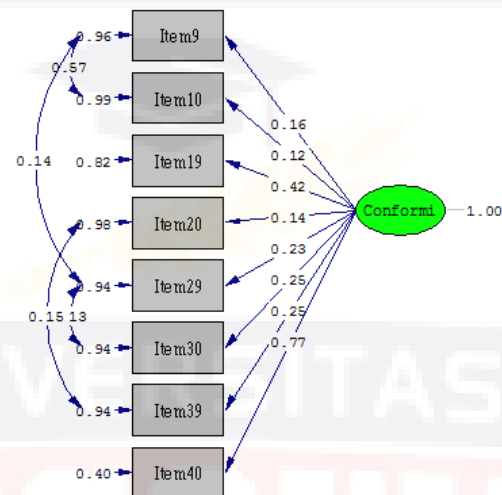
**d. Variabel Penyesuaian Sosial Dimensi *Altruisme* Atau Perilaku Menolong**



Chi-Square=19.70, df=16, P-value=0.23387, RMSEA=0.024

No	Faktor Loading	Error	T-Value	Keterangan
Item 7	0.69	0.11	6.3	Valid
Item 8	0.34	0.06	5.76	Valid
Item 17	0.36	0.06	6.00	Valid
Item 18	0.51	0.08	6.59	Valid
Item 27	0.24	0.06	4.34	Valid
Item 28	0.14	0.05	2.59	Valid
Item 37	0.5	0.08	6.44	Valid
Item 38	0.08	0.05	1.47	Tidak Valid

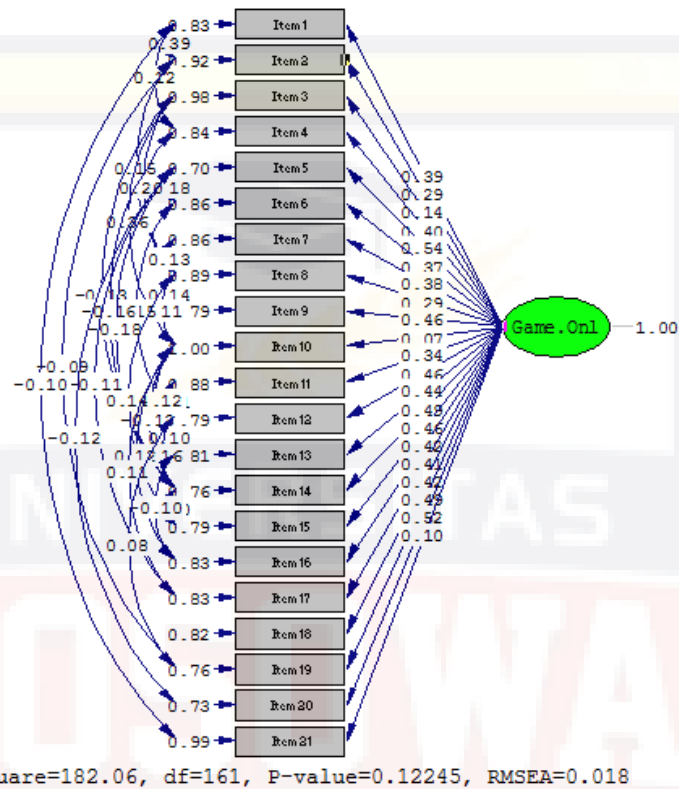
e. Variabel Penyesuaian Sosial Dimensi *Conformity* Atau Kesesuaian



Chi-Square=18.75, df=16, P-value=0.28195, RMSEA=0.021

No	Faktor Loading	Error	T-Value	Keterangan
Item 9	0.16	0.06	2.55	Valid
Item 10	0.12	0.06	1.92	Tidak Valid
Item 19	0.42	0.07	5.81	Valid
Item 20	0.14	0.06	2.23	Valid
Item 29	0.23	0.06	3.57	Valid
Item 30	0.25	0.06	3.90	Valid
Item 39	0.25	0.06	3.88	Valid
Item 40	0.77	0.1	7.42	Valid

## 2. Hasil Uji Validitas Konstrak Variabel Kecanduan *Game Online*



No	Faktor Loading	Error	T-Value	Keterangan
Item 1	0.39	0.05	7.42	Valid
Item 2	0.29	0.05	5.37	Valid
Item 3	0.14	0.06	2.49	Valid
Item 4	0.40	0.05	7.36	Valid
Item 5	0.54	0.05	10.11	Valid
Item 6	0.37	0.05	6.82	Valid
Item 7	0.38	0.05	7.06	Valid
Item 8	0.29	0.05	5.43	Valid
Item 9	0.46	0.05	8.84	Valid
Item 10	0.07	0.06	1.18	Tidak Valid
Item 11	0.34	0.05	6.34	Valid
Item 12	0.46	0.05	8.53	Valid
Item 13	0.44	0.05	8.30	Valid
Item 14	0.49	0.05	8.99	Valid

Item 15	0.46	0.05	8.68	Valid
Item 16	0.42	0.05	7.83	Valid
Item 17	0.41	0.05	7.53	Valid
Item 18	0.42	0.05	7.91	Valid
Item 19	0.49	0.05	9.51	Valid
Item 20	0.52	0.05	9.80	Valid
Item 21	0.10	0.06	1.89	Tidak Valid





**Lampiran 4**  
**Hasil Uji Reliabilitas**



### A. Hasil Uji Reliabilitas Skala Penyesuaian Sosial

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	400	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	400	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.746	32

### B. Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecanduan *Game Online*

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	400	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	400	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.782	19



UNIVERSITAS

**Lampiran 5**

**Analisi Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial  
& Variabel Kecanduan *Game Online***



### A. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial

Variabel	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Penyesuaian Sosial	400	119.39	90	145	11.127

#### 1. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Jenis Kelamin

Tingkat Penyesuaian Sosial * Jenis Kelamin Crosstabulation				
Count				
		Jenis Kelamin		Total
		laki-laki	Perempuan	
Tingkat Penyesuaian Sosial	Sangat Tinggi	7	11	18
	Tinggi	79	45	124
	Sedang	91	45	136
	Rendah	56	34	90
	Sangat Rendah	23	9	32
Total		256	144	400

#### 2. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Usia

Tingkat Penyesuaian Sosial * Usia Crosstabulation				
Count				
		Usia		Total
		12-14 tahun	15-18 tahun	
Tingkat Penyesuaian Sosial	Sangat Tinggi	12	6	18
	Tinggi	81	43	124
	Sedang	78	58	136
	Rendah	52	38	90
	Sangat Rendah	10	22	32
Total		233	167	400

### 3. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Suku

Tingkat Penyesuaian Sosial * Suku Crosstabulation					
Count					
		Suku			Total
		Makassar	bugis	Suku lain	
Tingkat Penyesuaian Sosial	Sangat Tinggi	11	5	2	18
	Tinggi	69	26	29	124
	Sedang	76	37	23	136
	Rendah	38	25	27	90
	Sangat Rendah	18	9	5	32
Total		212	102	86	400

### 4. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tingkat Penyesuaian Sosial * Tingkat Pendidikan Crosstabulation				
Count				
		Asal Sekolah		Total
		SMP	SMA	
Tingkat Penyesuaian Sosial	Sangat Tinggi	13	5	18
	Tinggi	107	17	124
	Sedang	111	25	136
	Rendah	61	29	90
	Sangat Rendah	21	11	32
Total		313	87	400

### 5. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Kelas

Tingkat Penyesuaian Sosial * Kelas Crosstabulation				
Count				
		Kelas		Total
		Kelas VII-IX	Kelas X-XII	
Tingkat Penyesuaian Sosial	Sangat Tinggi	13	5	18
	Tinggi	107	17	124
	Sedang	111	25	136
	Rendah	61	29	90
	Sangat Rendah	21	11	32
Total		313	87	400

### 6. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Waktu Bermain Game Online

Tingkat Penyesuaian Sosial * Waktu untuk bermain game online Crosstabulation					
Count					
		Waktu untuk bermain game online			Total
		2-3 jam	4-5 jam	6 jam ke atas	
Tingkat Penyesuaian Sosial	Sangat Tinggi	14	3	1	18
	Tinggi	70	36	18	124
	Sedang	78	41	17	136
	Rendah	57	21	12	90
	Sangat Rendah	24	4	4	32
Total		243	105	52	400

**7. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Game Yang Dimainkan**

<b>Tingkat Penyesuaian Sosial * game online yang dimainkan</b>					
<b>Crosstabulation</b>					
Count					
		Jenis game online yang dimainkan			
		Mobile Legend	Free Fire	Game lainnya	Total
Tingkat Penyesuaian Sosial	Sangat Tinggi	5	3	10	18
	Tinggi	45	47	32	124
	Sedang	52	48	36	136
	Rendah	35	29	26	90
	Sangat Rendah	14	12	5	31
Total		151	139	109	399

**8. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Tempat Bermain Game Online**

<b>Tingkat Penyesuaian Sosial * Tempat bermain game</b>				
<b>Crosstabulation</b>				
Count				
		Tempat bermain game		
		Di Rumah	Lainnya	Total
Tingkat Penyesuaian Sosial	Sangat Tinggi	18	0	18
	Tinggi	124	0	124
	Sedang	136	0	136
	Rendah	90	1	90
	Sangat Rendah	32	0	32
Total		399	1	400

### 9. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penyesuaian Sosial Berdasarkan Tingkat Penyesuaian Sosial

Tingkat Penyesuaian Sosial					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	18	4.5	4.5	4.5
	Tinggi	124	31.0	31.0	35.5
	Sedang	136	34.0	34.0	69.5
	Rendah	90	22.5	22.5	92.0
	Sangat Rendah	32	8.0	8.0	100.0
	Total	400	100.0	100.0	

### B. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan *Game Online*

Variabel	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Kecanduan <i>Game Online</i>	400	65.06	31	86	9.540

### 1. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Jenis Kelamin

Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> * Jenis Kelamin Crosstabulation				
Count				
		Jenis Kelamin		Total
		laki-laki	Perempuan	
Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	Sangat Tinggi	13	4	17
	Tinggi	89	36	125
	Sedang	79	59	138
	Rendah	59	32	91
	Sangat Rendah	16	13	29
Total		256	144	400

## 2. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online Berdasarkan Usia

Tingkat Kecanduan Game Online * Usia Crosstabulation					
Count					
		Usia			
		12-14 tahun	15-18 tahun	Total	
Tingkat Kecanduan Game Online	Sangat Tinggi	10	7	17	
	Tinggi	92	33	125	
	Sedang	81	57	138	
	Rendah	38	53	91	
	Sangat Rendah	12	17	29	
Total		233	167	400	

## 3. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online Berdasarkan Suku

Tingkat Kecanduan Game Online * Suku Crosstabulation					
Count					
		Suku			
					Total
Tingkat Kecanduan Game Online	Sangat Tinggi	7	7	3	17
	Tinggi	67	33	25	125
	Sedang	79	33	26	138
	Rendah	46	21	24	91
	Sangat Rendah	13	8	8	29
Total		212	102	86	400



**4. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online Berdasarkan Tingkat Pendidikan**

<b>Tingkat Kecanduan Game Online * Tingkat Pendidikan Crosstabulation</b>				
Count				
		Asal Sekolah		Total
		SMP	SMA	
Tingkat Kecanduan Game Online	Sangat Tinggi	12	5	17
	Tinggi	112	13	125
	Sedang	118	20	138
	Rendah	56	35	91
	Sangat Rendah	15	14	29
Total		313	87	400

**5. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online Berdasarkan Kelas**

<b>Tingkat Kecanduan Game Online * Kelas Crosstabulation</b>				
Count				
		Kelas		Total
		Kelas VII-IX	Kelas X-XII	
Tingkat Kecanduan Game Online	Sangat Tinggi	12	5	17
	Tinggi	112	13	125
	Sedang	118	20	138
	Rendah	56	35	91
	Sangat Rendah	15	14	29
Total		313	87	400

**6. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online Berdasarkan Waktu Bermain Game Online**

Tingkat Kecanduan Game Online * Waktu untuk bermain game online Crosstabulation					
Count					
		Waktu untuk bermain game online			Total
		2-3 jam	4-5 jam	6 jam ke atas	
Tingkat Kecanduan Game Online	Sangat Tinggi	8	5	4	17
	Tinggi	68	38	19	125
	Sedang	89	32	17	138
	Rendah	59	25	7	91
	Sangat Rendah	19	5	5	29
Total		243	105	52	400

**7. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online Berdasarkan Game Yang Dimainkan**

Tingkat Kecanduan Game Online *Game online yang dimainkan Crosstabulation					
Count					
		Jenis game online yang dimainkan			Total
		Mobile Legend	Free Fire	Game lainnya	
Tingkat Kecanduan Game Online	Sangat Tinggi	6	7	4	17
	Tinggi	48	48	29	125
	Sedang	52	50	36	138
	Rendah	35	25	31	91
	Sangat Rendah	11	9	9	29
Total		152	139	109	400

**8. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online Berdasarkan Tempat Bermain Game Online**

Tingkat Kecanduan Game Online * Tempat bermain game Crosstabulation				
Count				
		Tempat bermain game		Total
		di rumah	Lainnya	
Tingkat Kecanduan Game Online	Sangat Tinggi	17	0	17
	Tinggi	125	0	125
	Sedang	138	0	138
	Rendah	91	0	91
	Sangat Rendah	29	0	29
Total		400	0	400

**9. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online Berdasarkan Tingkat Penyesuaian Sosial**

Tingkat Kecanduan Game Online					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	17	4.3	4.3	4.3
	Tinggi	125	31.3	31.3	35.5
	Sedang	138	34.5	34.5	70.0
	Rendah	91	22.8	22.8	92.8
	Sangat Rendah	29	7.3	7.3	100.0
	Total		400	100.0	100.0



**Lampiran 6**  
**Hasil Skor Aspek Penyesuaian Sosial**  
**& Kecanduan *Game Online***

### A. Skor Aspek Penyesuaian Sosial

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Recognition</i>	400	16	80	27.61	4.302
<i>Participation</i>	400	8	25	18.74	2.914
<i>Social Approval</i>	400	11	30	23.66	3.296
<i>Altruisme</i>	400	12	34	24.39	3.660
<i>Conformity</i>	400	14	33	24.85	3.495
Valid N (listwise)	400				

### B. Skor Aspek Kecanduan Game Online

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Saliency</i>	400	3	15	10.62	2.101
<i>Tolerance</i>	400	3	15	10.48	2.161
<i>Mood Modification</i>	400	2	10	7.31	1.573
<i>Withdrawal</i>	400	3	15	10.28	2.110
<i>Relapse</i>	400	3	15	9.98	2.517
<i>Conflict</i>	400	3	15	9.88	2.432
<i>Problems</i>	400	2	10	6.45	1.889
Valid N (listwise)	400				



**Lampiran 7**  
**Hasil Uji Normalitas**

**Hasil Uji Normalitas Variabel Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		400
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2616.51043700
Most Extreme Differences	Absolute	.040
	Positive	.029
	Negative	-.040
Test Statistic		.040
Asymp. Sig. (2-tailed)		.118 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		



**Lampiran 8**  
**Hasil Uji Linearitas**



**Hasil Uji Linearitas Variabel Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pow2Ps * TotalKG	Between Groups	(Combined)	368563166.000	46	8012242.740	1.195	.190
		Linearity	3608315.667	1	3608315.667	.538	.464
		Deviation from Linearity	364954850.400	45	8110107.786	1.210	.177
	Within Groups		2366649770.000	353	6704390.283		
	Total		2735212936.000	399			



**A. Hasil Uji Hipotesis Variabel Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.042 <sup>a</sup>	.002	-.001	11.132

a. Predictors: (Constant), TotalKG

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	85.873	1	85.873	.693	.406 <sup>b</sup>
	Residual	49317.287	398	123.913		
	Total	49403.160	399			

a. Dependent Variable: totalIPS  
b. Predictors: (Constant), TotalKG

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	116.226	3.841		30.256	.000
	TotalKG	.049	.058	.042	.832	.406

a. Dependent Variable: totalIPS



**Lampiran 10**  
**Tabulasi Data**

## Lampiran Tabulasi Data Demografi

No	Jenis Kelamin	Agama	Usia	Suku	Tingkat Pendidikan	Kelas	Waktu untuk bermain game online	Jenis game online yang dimainkan	Tempat bermain game
1	1	1	1	3	1	1	2	1	1
2	2	2	1	3	1	1	1	2	1
3	1	3	1	3	1	1	1	1	1
4	1	2	1	3	1	1	2	2	1
5	2	2	1	3	1	1	1	3	1
6	2	2	2	3	1	1	1	3	1
7	2	3	1	3	1	1	1	1	1
8	1	2	1	3	1	1	1	1	1
9	1	1	2	2	1	1	1	1	1
10	1	1	2	3	1	1	1	2	1
11	1	1	2	1	1	1	1	2	1
12	1	1	1	2	1	1	1	2	1
13	1	1	2	2	1	1	1	1	1
14	1	1	3	1	2	2	1	3	1
15	1	1	3	1	2	2	1	1	1
16	1	1	3	1	2	2	1	2	1
17	1	1	3	1	2	2	1	1	1
18	1	2	3	3	2	2	2	3	1
19	2	1	3	1	2	2	1	3	1
20	1	1	3	1	2	2	1	3	1
21	2	1	3	1	2	2	1	1	1

22	2	1	3	1	2	2	2	3	1
23	2	1	3	2	2	2	1	1	1
24	2	2	3	3	2	2	2	1	1
25	2	1	3	1	2	2	1	2	1
26	2	1	3	1	2	2	3	1	1
27	2	1	3	2	2	2	1	1	1
28	2	1	3	1	2	2	1	3	1
29	2	2	3	3	2	2	1	1	1
30	2	1	3	2	2	2	1	1	1
31	1	1	3	3	2	2	1	2	1
32	1	1	1	3	1	1	1	2	1
33	1	1	1	1	1	1	2	1	1
34	1	1	1	2	1	1	2	3	1
35	2	1	3	2	2	2	1	2	1
36	1	2	1	3	1	1	1	2	1
37	1	1	3	2	2	2	1	3	1
38	1	1	3	2	2	2	1	1	1
39	2	1	3	1	2	2	1	2	1
40	2	1	3	2	2	2	1	1	1
41	1	1	3	2	2	2	1	1	1
42	2	1	3	1	2	2	1	2	1
43	2	1	3	2	2	2	1	1	1
44	1	1	2	1	1	1	2	2	1
45	2	1	2	1	1	1	1	2	1
46	2	1	1	1	1	1	1	2	1

47	2	1	2	1	1	1	2	3	1
48	2	1	2	1	1	1	2	1	1
49	2	1	3	1	1	1	1	2	1
50	2	1	3	1	1	1	1	3	1
51	1	1	2	2	1	1	3	2	1
52	2	1	2	1	1	1	2	1	1
53	1	1	2	2	1	1	2	1	1
54	2	1	3	1	1	1	1	2	1
55	1	1	3	1	1	1	1	2	1
56	1	1	2	1	1	1	1	2	1
57	2	1	2	1	1	1	1	1	1
58	2	1	2	3	1	1	1	2	1
59	1	2	2	3	1	1	2	2	1
60	2	1	1	1	1	1	1	2	1
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1
63	1	1	1	1	1	1	1	2	1
64	1	1	1	1	1	1	1	2	1
65	1	1	2	1	1	1	2	2	1
66	1	1	1	1	1	1	3	2	1
67	2	1	2	1	1	1	2	1	1
68	2	1	2	1	1	1	1	2	1
69	2	1	2	2	1	1	1	2	1
70	2	1	2	2	1	1	1	2	1
71	2	1	2	3	1	1	1	2	1

72	1	1	2	1	1	1	2	2	1
73	2	1	2	1	1	1	1	3	1
74	2	1	2	1	1	1	1	2	1
75	2	1	2	1	1	1	1	2	1
76	1	1	2	1	1	1	2	2	1
77	1	1	2	1	1	1	1	2	1
78	1	1	2	2	1	1	3	2	1
79	1	1	2	1	1	1	2	1	1
80	1	1	2	1	1	1	2	1	1
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1
82	1	1	2	1	1	1	2	2	1
83	1	1	1	1	1	1	3	1	1
84	2	1	1	1	1	1	1	1	1
85	1	1	1	1	1	1	2	1	1
86	2	1	2	1	1	1	1	1	1
87	1	1	2	1	1	1	1	1	1
88	1	1	1	1	1	1	1	3	1
89	1	1	2	1	1	1	1	2	1
90	1	1	1	1	1	1	1	1	1
91	1	1	2	1	1	1	1	1	1
92	1	1	2	2	1	1	1	2	1
93	1	1	3	1	1	1	1	3	1
94	2	1	2	1	1	1	1	3	1
95	2	1	3	1	1	1	2	2	1
96	1	1	2	1	1	1	2	1	1



97	1	1	2	1	1	1	2	1	1
98	1	1	3	1	1	1	1	2	1
99	1	1	2	1	1	1	2	2	1
100	1	1	2	1	1	1	1	2	1
101	1	1	2	1	1	1	3	2	3
102	1	1	2	1	1	1	1	1	1
103	1	1	2	1	1	1	3	2	1
104	1	1	3	2	1	1	1	2	1
105	1	1	1	1	1	1	1	1	1
106	1	1	2	2	1	1	3	1	1
107	1	1	2	1	1	1	2	1	1
108	1	1	2	1	1	1	3	1	1
109	1	1	2	1	1	1	2	1	1
110	2	1	2	1	1	1	1	2	1
111	2	2	2	3	1	1	1	3	1
112	2	1	2	1	1	1	2	3	1
113	1	2	2	1	1	1	2	1	1
114	1	1	2	1	1	1	2	3	1
115	2	1	2	3	1	1	1	1	1
116	1	1	2	2	1	1	3	2	1
117	1	1	2	3	1	1	1	3	1
118	1	1	3	1	1	1	2	2	1
119	1	1	1	2	1	1	1	1	1
120	1	1	3	2	1	1	2	2	1
121	1	1	2	1	1	1	1	2	1

### Variabel Penyesuaian Sosial

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4	4	3	2	4	4	5	2	5	5	5	4	4	2	4	4	1	5	4	2	4	5	4	4	3
5	4	3	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	2	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	4
4	3	2	4	5	2	5	4	3	5	4	2	3	4	2	2	2	2	5	4	2	3	5	2	1
5	3	3	5	4	3	3	4	4	3	5	4	5	2	5	3	3	5	5	5	4	5	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	3
4	3	5	5	5	4	3	3	1	4	5	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3
4	3	3	3	3	3	5	4	3	5	4	4	4	3	5	3	3	4	4	3	5	4	5	4	3
2	3	2	5	3	1	5	2	4	2	4	2	4	2	3	1	2	2	4	1	5	3	5	3	2
4	4	4	3	2	1	2	3	3	3	1	4	5	3	4	4	5	3	2	4	3	2	5	4	4
4	2	5	5	5	4	2	5	5	4	4	2	4	1	4	2	2	5	4	5	5	5	5	4	5
2	4	3	5	1	3	5	3	1	3	1	2	5	3	2	4	2	2	4	2	4	2	4	3	5
2	2	5	2	4	5	2	2	5	4	4	4	3	1	3	4	1	5	2	5	5	3	5	4	4
5	4	5	3	4	4	3	3	4	2	4	2	2	1	2	2	2	5	4	5	5	4	3	4	4
4	4	5	5	2	2	4	4	4	4	3	2	1	4	4	4	2	2	2	5	5	2	2	2	2
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4
5	3	5	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5
4	5	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	5	3	1	4	2	2	3	3	3	3	4
5	5	3	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	5	5	4	4
4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	2	3	3	2	2	3	1	4	4	5	5	4	2	3	3
5	4	3	2	3	3	2	3	3	5	3	3	3	2	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3
5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	4	4	1	5	5	3	4	4	4	3	3

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

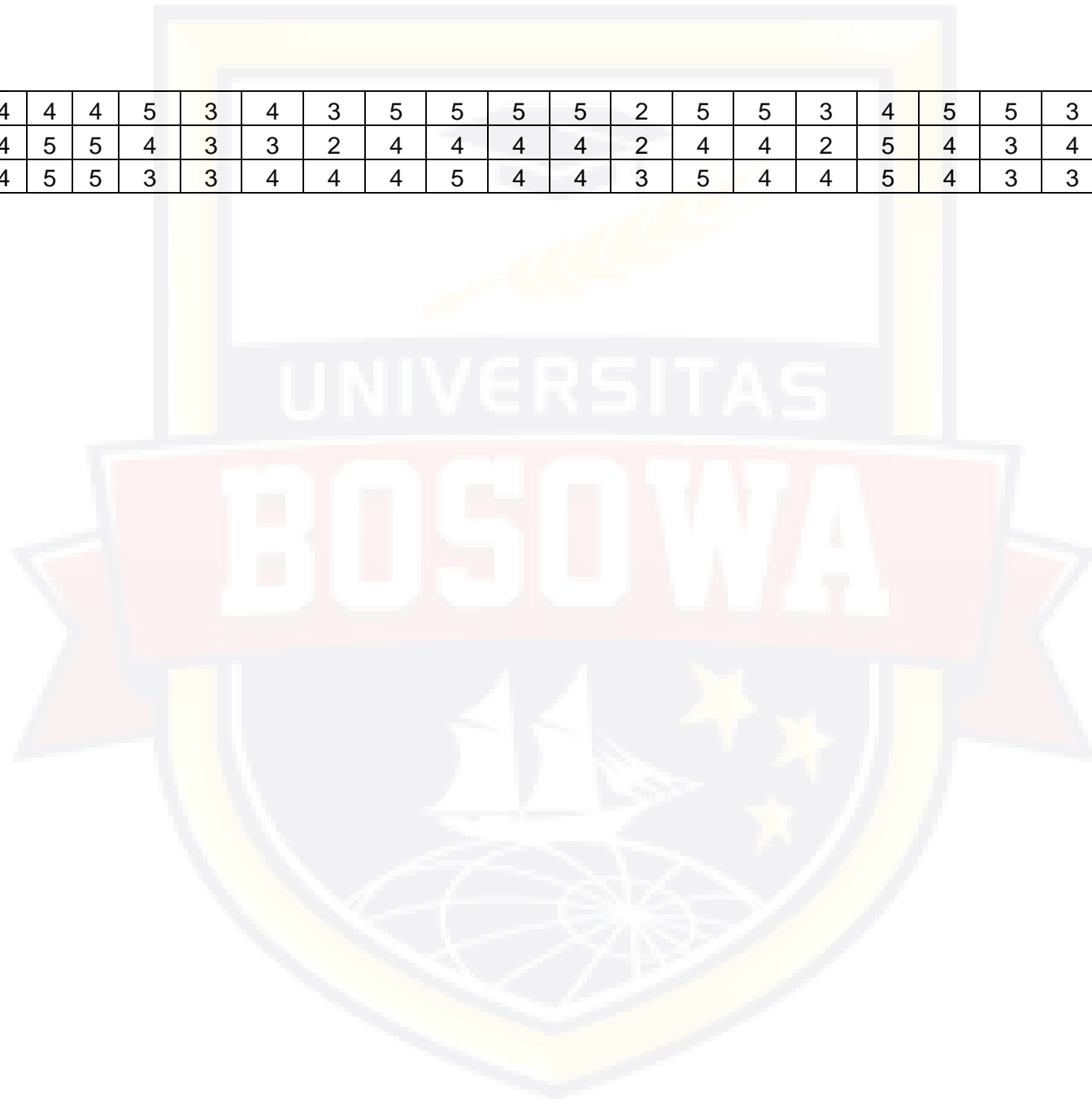
5	3	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4	5	3	4	5	3	5	4	5	5	4	4	5	4
4	5	3	5	2	5	2	1	4	5	4	5	5	2	4	3	2	5	5	4	5	5	4	4	4
5	3	5	5	4	4	3	3	5	3	4	4	4	1	4	2	5	4	5	4	5	5	4	4	5
5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	4	2	5	4	4	4	5	5	4	5
5	4	1	5	3	3	3	4	3	4	3	4	4	1	5	5	1	5	4	5	5	5	3	3	4
5	3	5	5	3	4	1	3	3	5	5	4	4	2	4	1	4	3	4	1	4	5	4	3	4
5	5	5	4	5	4	2	5	5	5	4	4	4	2	4	4	1	5	4	3	3	5	4	5	5
4	3	5	2	5	3	5	3	5	5	3	5	4	4	5	5	1	4	3	5	5	3	4	4	5
5	5	4	5	4	3	3	4	3	5	3	3	5	5	3	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5
4	5	4	3	5	5	5	4	3	5	5	4	5	3	4	3	2	54	4	5	4	3	4	5	4
5	4	3	5	5	5	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3
5	5	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	1	3	2	2	2	5	4	5	5	4	4	4	4
5	5	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	2	3	1	3	2	5	4	5	5	4	4	4	4
5	5	4	4	3	4	5	4	3	1	2	3	2	3	2	2	2	5	4	5	5	4	4	4	4
5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	2	3	1	3	3	2	4	3	5	5	4	4
5	5	5	5	5	5	4	4	5	2	3	3	1	4	1	2	4	4	5	5	5	5	5	3	4
1	4	3	3	4	3	3	3	4	2	2	4	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
5	3	4	3	5	5	1	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	4	5	5	4	3	3	3	2
4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4
5	5	4	4	5	5	4	3	4	3	1	4	5	3	4	4	3	4	3	5	4	3	4	4	4
5	5	5	5	5	5	2	3	5	2	3	2	5	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	2	4	5	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	1	5	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4
5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	2	2	5	2	3	2	3	5	4	5	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5	3	5	5	2	3	3	5	1	5	1	3	5	4	5	5	4	4	3	4

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



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

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



### Variabel Kecanduan Game Online

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
3	2	5	3	4	3	5	3	3	5	4	3	3	1	2	4	2	2	2	2	2
3	3	4	2	2	1	3	4	1	3	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	3
5	4	5	5	4	2	3	5	3	5	3	4	4	3	4	5	3	4	4	3	2
4	4	5	4	3	4	4	3	5	5	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3
3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	4
1	4	4	1	1	2	2	2	1	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2
2	4	3	3	2	1	3	3	2	3	2	1	3	1	1	3	1	4	1	3	4
3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	1	1	1	5	1	3	1	5	3
4	4	3	3	3	4	3	4	2	4	2	4	4	2	3	2	2	2	2	4	3
2	4	3	5	4	3	2	1	5	4	3	3	5	4	3	2	1	3	2	2	2
5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	3	4	3	4	5	4	4	3
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	3	5	1	3	5	2	4	2	4
2	2	1	1	4	2	4	4	2	1	4	2	2	1	2	2	2	1	1	4	4
4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	2	3	1	4	3	3	3	3	3	3
5	4	4	2	2	2	3	4	4	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	2	4
3	3	2	2	2	2	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	4	2	2	3
3	3	5	4	3	4	4	4	2	4	3	1	1	1	4	3	3	2	3	2	3
4	4	5	3	2	3	3	4	2	4	3	2	4	1	3	3	2	2	2	2	4
5	3	5	5	3	1	2	4	4	3	3	2	5	1	3	3	1	1	1	1	1
3	4	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	3	1	3	2	1	2	3	3	2	2	3
4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

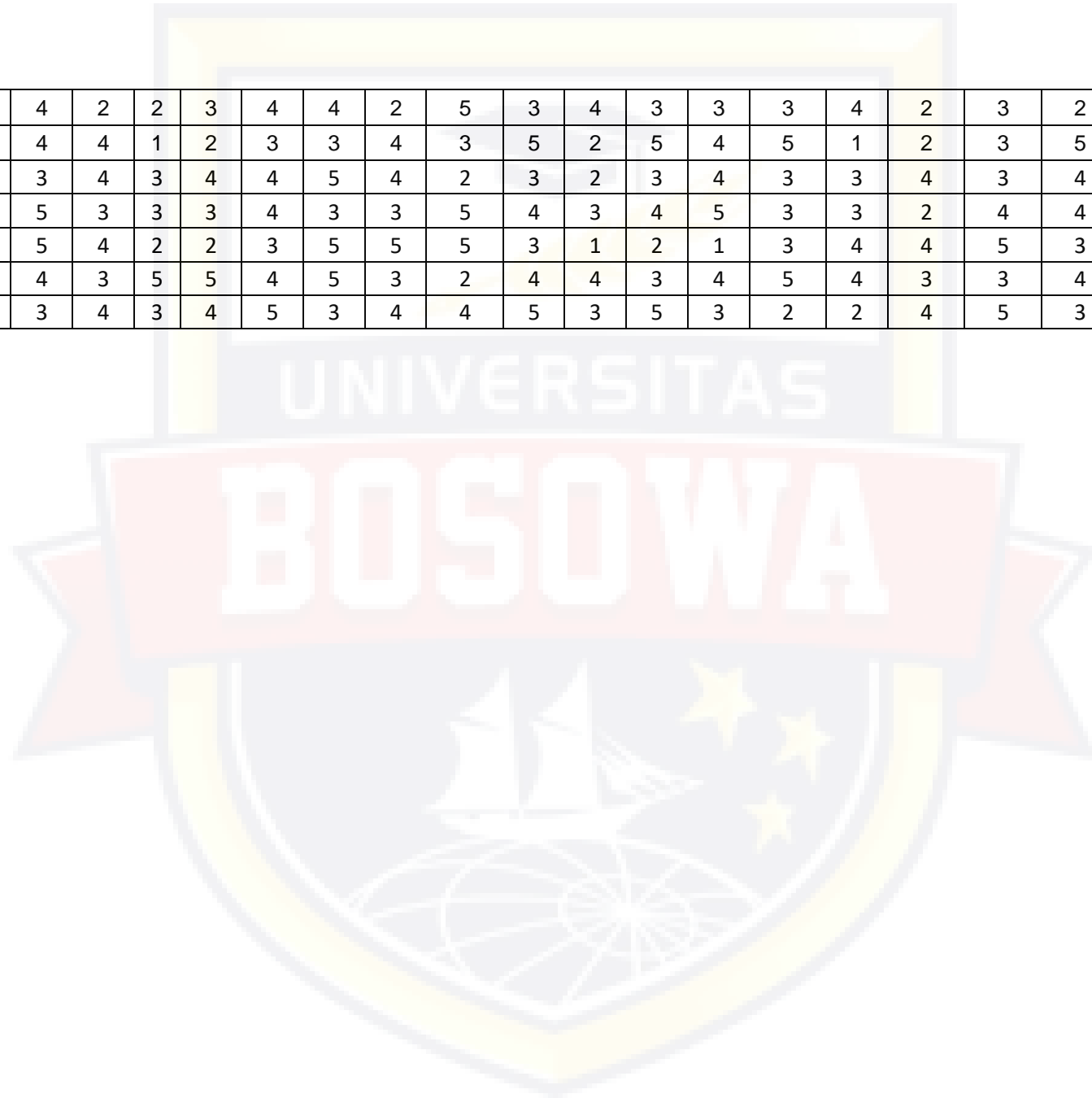
3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	2	3	3	4	4	5	4	4	5	5
3	3	4	2	1	3	4	4	2	5	3	3	4	5	2	5	5	4	4	3	3
4	3	4	4	2	2	2	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	3	5	4	4
3	2	4	3	3	4	4	3	2	4	2	3	2	5	3	3	4	3	4	2	3
5	5	3	4	3	5	4	5	4	4	5	3	3	2	2	3	4	3	4	4	3
3	3	5	4	4	1	3	4	2	2	4	1	5	1	1	3	2	4	5	1	5
3	4	5	3	3	2	3	3	4	4	3	1	4	1	2	3	4	4	3	1	5
4	3	5	4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

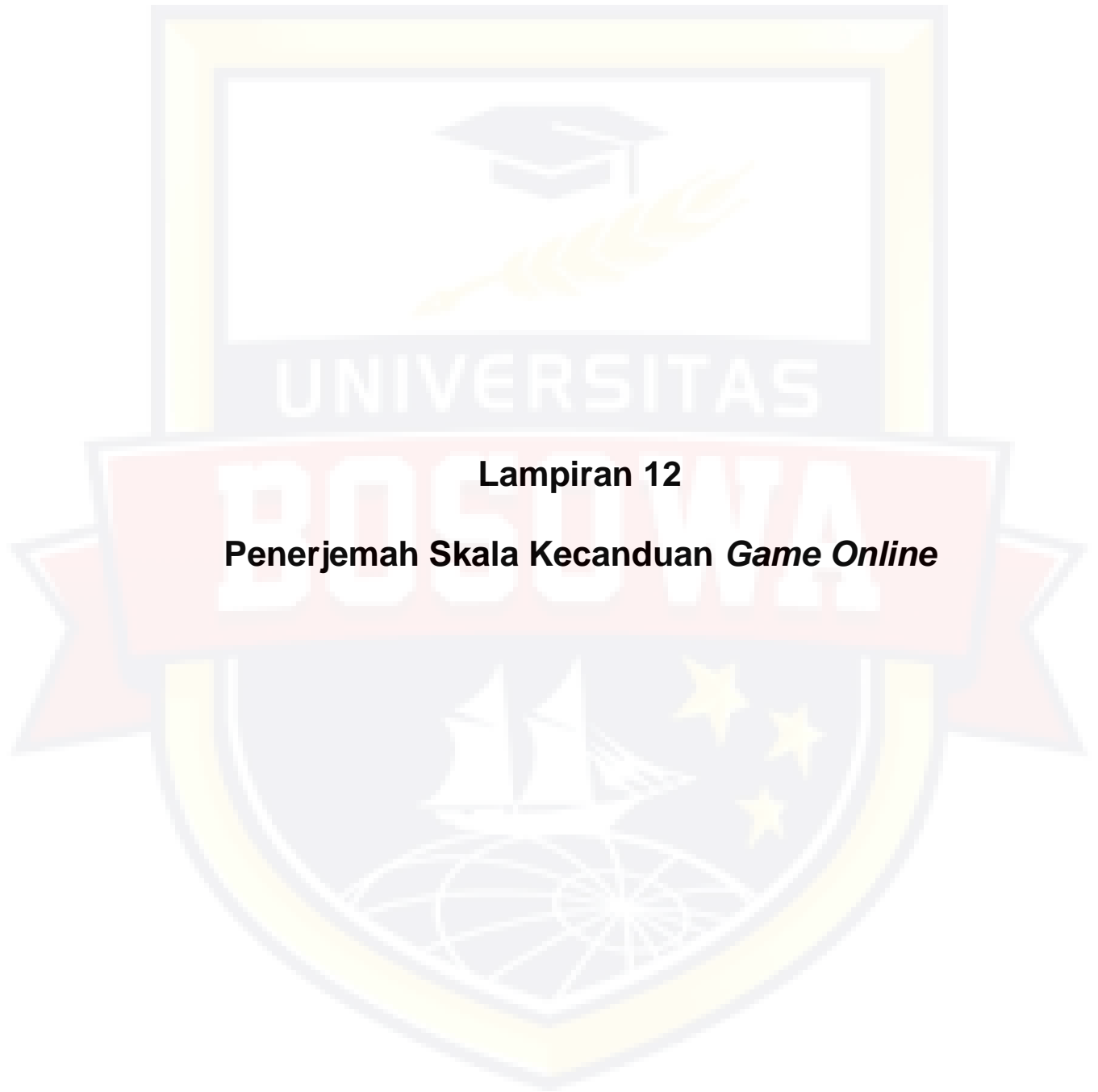


3	4	3	4	2	1	3	2	3	5	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	4
3	5	5	3	3	3	4	5	4	5	3	2	2	1	3	4	4	4	2	3	3
3	3	4	2	3	2	2	3	2	5	2	1	3	3	2	4	4	2	3	2	5
3	4	5	3	1	1	1	2	1	4	4	5	5	5	5	5	2	3	1	1	1
5	5	4	4	2	4	4	5	4	3	3	2	4	3	4	5	4	3	4	4	3
2	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
2	4	5	2	1	1	3	4	4	4	2	1	3	1	3	5	5	4	1	2	5
2	1	4	2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

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

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





**Lampiran 12**

**Penerjemah Skala Kecanduan *Game Online***

INGGRIS - INDONESIA



**Academic English Program  
 Final Evaluation  
 Fall Term I (August 20 - October 5, 2012)**

Student Name: Wali, Yusparizal      Sponsor ID:

Course	Course Name	PerCent*	Attendance/Comments*	Instructor
302E	Advanced One Academic Reading/Composition	94	.32	Andy Fuller
303D	Advanced One Grammar	100	.32	Laci Rouch
400B	Advanced Two Academic Listening/Speaking	95	.32	John Schillo

\* 80% = passing

For an explanation of how the above courses fit in the overall AEP curriculum, please see the AEP curriculum summary chart on the AEP website. Student learning outcomes for each course are also available on the website.

Total number of days in term: 32  
 Total number of days (9/40): 16

\*\*Key: Comments regarding attendance/performance  
 1 - Late arrival/registration  
 2 - Absences reflect conflict with CSI academic course  
 3 - Absences reflect documented illness  
 4 - Tardiness a frequent problem  
 5 - Did not complete course  
 6 - Inappropriate academic behaviors

Director, English Language Program

## INDONESIA - INGGRIS

Nomor : 99712/UB/S1/2015

  
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**  
Keputusan Menteri P/T/P No. 1 tahun 1963 tanggal 5 Januari 1963  
 Keputusan Presiden RI No. 196 tahun 1963 tanggal 23 September 1963


Menyatakan bahwa  
**Hilda Nur Ainun**  
 Nomor Induk Mahasiswa : 115110101111027  
Tahun masuk : Semester Ganjil 2011/2012  
 Tempat dan tanggal lahir : Pasuruan, 09 Mei 1993  
 telah menyelesaikan dan memenuhi segala syarat pendidikan Program Sarjana pada  
**Fakultas Ilmu Budaya**  
**Program Studi : Sastra Inggris**  
 sehingga kepadanya diberikan ijazah serta gelar  
**Sarjana Sastra ( S.S. )**  
 dengan segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.  
 Ditetapkan di Malang pada tanggal 06 Juli 2015.

UNIVERSITAS

Dekan, Rektor,

  
 Prof. Ir. Ratya Anindita, MS., Ph.D.  
 NIP. 196109081986011001



  
 Prof. Dr. Ir. Mohammad Bisri, MS  
 NIP. 195811261986091001

**BRAWIJAYA**

