

JURNAL_FIRLY_-_Copy_- _Copy.docx *by*

Submission date: 14-Jul-2022 09:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 1870283024

File name: JURNAL_FIRLY_-_Copy_-_Copy.docx (589.17K)

Word count: 1359

Character count: 15726

GAMBARAN PENYESUAIAN SOSIAL PEMAIN *GAME ONLINE* DI KECAMATAN SANANWETAN KOTA BLITAR

Firly Naffa Abas¹⁾, Dwi Nastiti²⁾

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Jl. Raya Gelam 250 Candi – Sidoarjo

Firlynaffa@gmail.com¹⁾, dwinastiti@umsida@gmail.com²⁾

Abstract. This research is motivated by the observations of researchers in a gaming environment where some online game players interact less with each other. This study aims to determine the description of the social adjustment of online game players in the Sananwetan sub-district, Blitar city. This research is a quantitative research problem with a descriptive approach with a single variable, namely the social adjustment variable. This research was conducted on gamers of the internet cafe manscave net and micophile net with a sample size of 150 players as permanent players in the cafe, which was taken using a simple random sampling technique which means that it provides equal opportunities for all elements (members) of the population to be selected as members of the population. sample members. Data analysis was carried out using descriptive statistical techniques using the SPSS 20 for windows program. The results of this research show that out of 150 online game players, 20.7% of online game players have good adjustment, 57.3% are sufficient, and 22% are less.

Keywords: *Social Adjustment, Online Game*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengamatan peneliti pada lingkungan gaming dimana beberapa pemain game online kurang berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran penyesuaian sosial pada pemain game online di kecamatan sananwetan kota blitar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dengan variabel tunggal yaitu variable penyesuaian sosial. Penelitian ini dilakukan pada pemain game warnet manscave net dan micophile net dengan jumlah sampel 150 pemain sebagai pemain tetap di warnet tersebut, yang di ambil dengan menggunakan teknik simple random sampling yang artinya memberikan peluang yang sama bagi sseiap unsur(anggota) populasi untuk di pilih menjadi anggota sampel. Analisi data dilakukan dengan teknik satatistik deskriptif menggunakan bantuan progam SPSS 20 for windows. Hasil oenelitian ini menunjukkan bahwa dari 150 orang pemain game online 20.7% pemain *game online* mempunyai penyesuaian yang baik, 57.3% cukup, dan 22% kurang

Kata Kunci: *Penyesuaian Sosial, Game Online*

I. Pendahuluan

Manusia merupakan individu sosial yang dalam kesehariannya tidak pernah lepas dari individu lain, dimana individu tersebut harus mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar baik dengan lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat [1]. Kebutuhan berinteraksi sosial pada diri seseorang akan sangat terasa pada masa remaja, dimana pada fase banyak pilihan yang harus ditentukan oleh remaja yaitu berkaitan dengan interaksi antar individu satu dengan yang lain. Remaja harus mampu menyesuaikan diri secara sosial, dan puas terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial sehingga pada akhirnya remaja akan merasakan kepuasan pada hidupnya [2].

Kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan tidak dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dan masalah terhadap aktivitas bersosialisasi salah satunya disebabkan oleh aktivitas bermain game online [3]. Penyesuaian sosial yang buruk dapat ditandai dengan adanya pola perilaku yang buruk dikembangkan di rumah, misalnya anak mencontoh perilaku orang tua suka bertikai sehingga anak motivasi untuk berteman menjadi rendah karena takut untuk bersosialisasi serta orang tua tidak memberikan bimbingan dan bantuan dalam proses belajar [4].

Aktivitas bermain game seringkali mengakibatkan kecanduan yang merupakan sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal-hal lain. Apabila seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perbuatan tersebut, maka mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Seseorang akan dikatakan kecanduan game online jika seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari game online tersebut bahkan sampai pada pikirannya [5]. Aspek kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik [6].

Kondisi *extreme* yang dapat muncul pemain game online adalah menjadi sangat cemas jika tidak bermain game line. Perilaku yang muncul ini dapat memicu individu mengarah kepada perilaku yang menyimpang. Salah satunya adalah pergaulan yang terbatas hanya di dalam game online, sehingga membuat seseorang terisolasi dari lingkungannya nyata, keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain, selain itu perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dimainkan di dalam game online [7].

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengetahui Penyesuaian Sosial pemain Game Online di Kecamatan Sukorejo Kota Blitar dan faktor-faktor penyesuaian sosial pemain game online.

II. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu variabel yaitu penyesuaian sosial. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua warnet yang terdapat di Kecamatan Sananwetan Kota Blitar yaitu "Manscave Net dan Microphilnet" dengan total subjek penelitian ini adalah 150 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara sampling jenuh dan teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Penulis menggunakan skala psikologi sebagai alat pengambilan data variabel penyesuaian sosial. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyesuaian sosial yang disusun berdasarkan aspek yaitu penampilan nyata (*overt performance*) melalui sikap dan tingkah laku yang nyata (*overt performance*), penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi [8]. Model skala psikologi yang digunakan adalah skala *Likert*. Skala *Likert* adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat [9]. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif dan pengolahan data pada penelitian ini menggunakan program *SPSS for Windows*. Hasil analisa data disajikan dalam bentuk tabel dan perhitungan prosentase yang akan dijabarkan dengan menggunakan kalimat deskriptif dalam penafsiran data.

III. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil penelitian

Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Responden dalam penelitian ini terdiri dari responden yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dan dapat diketahui jumlahnya pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	132	88%
Perempuan	18	12%
TOTAL	150	100%

Sumber: Diambil Dari Hasil Angket Penelitian

Subjek penelitian sebagian besar adalah laki-laki yaitu sebanyak 132 orang (88%) dan perempuan 18 orang (12%).

Karakteristik Berdasarkan Usia

Usia responden dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu usia 17-20 tahun, 21-25 tahun, 26-30 tahun. Masing-masing jumlah dan persentase kelompok usia tersebut dijelaskan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Presentase
17-20	67	45%
21-25	48	32%
26-30	35	23%
TOTAL	150	100%

Sumber: Diambil Dari Hasil Angket Penelitian

Karakteristik Berdasarkan Status

Status responden di kelompokkan menjadi 3 kelompok yaitu, responden berpendidikan SMA, perguruan tinggi dan sedang bekerja.

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Presentase
SMA	34	23%
Perguruan tinggi	60	40%
Bekerja	56	37%
TOTAL	150	100%

Sumber: Diambil Dari Hasil Angket Penelitian

Dari tabel 3 dapat dilihat jumlah subjek penelitian terbesar adalah dewasa yang sedang menempuh pendidikan perguruan tinggi yaitu sejumlah 60 orang (40%).

Karakteristik berdasarkan Lama bermain game online

Lama bermain game online responden di kelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu responden yang telah bermain kurang dari 1 tahun, 2 hingga 5 tahun, 6 tahun hingga 10 tahun, dan lebih dari 10 tahun.

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain Game Online

Lama bermain game online	Frekuensi	Presentase
6 bulan-1 tahun	37	25%
2 tahun - 5 tahun	62	41%
6 tahun - 10 tahun	39	26%
lebih dari 10 tahun	12	8%
TOTAL	150	100%

Sumber: Data Diambil Dari Hasil Angket Penelitian

Dari tabel 4 bahwa presentase 41% orang partisipan bermain game online sejak 2 tahun – 5 tahun belakangan merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini.

Tingkat Penyesuaian Sosial Pada Pemain Game Online Di Kecamatan Sananwetan Kota Blitar

Tingkat penyesuaian sosial	Jumlah	presentse
Baik	31	20.7 %
Cukup	86	57.3%
Kurang	33	22%

Dari 150 responden dalam penelitian ini, terdapat pemain game online yang memiliki penyesuaian sosial kurang sebanyak 33 orang (22%), 86 orang memiliki penyesuaian sosial cukup (57.3%), dan 31 orang lainnya memiliki penyesuaian sosial yang baik (20.7%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pemain game online di kecamatan sananwetan kota blitar memiliki penyesuaian sosial yang cukup.

B. Pembahasan

Hasil Penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan penyesuaian sosial yang dimiliki pemain game online di Kecamatan Sananwetan Kota Blitar berada dalam kategori cukup yaitu mendapatkan nilai rata-rata 1.72.(57.3%) hal tersebut mengidentifikasi bahwa mereka adalah pemain game online yang masih belum mampu menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara optimal. Dan belum mampu untuk beradaptasi dengan maksimal. Distribusi pemain game online yang memiliki tingkat penyesuaian sosial pada tingkat cukup hanya 2 orang dimana hal ini mengidentifikasi bahwa mereka adalah remaja yang perilaku sosial yang sesuai dengan nilai standar kelompoknya dan dapat memenuhi harapan kelompoknya mampu menyesuaikan diri dengan cukup baik terhadap berbagai kelompok. Dari hasil distribusi tersebut menunjukkan kemampuan penyesuaian sosial pemain game online berbeda satu dengan yang lain. Perbedaan tingkat penyesuaian sosial tersebut ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani yang sehat, proses belajar yang baik, pengalaman yang menyenangkan, dan mampu mengatasi konflik agar tercipta penyesuaian sosial yang baik dengan lingkungan sekitar. Sedangkan faktor eksternal, yaitu pola asuh keluarga, hubungan yang harmonis dalam keluarga sehingga terciptanya suasana yang penuh cinta kasih, kehangatan, keceriaan serta peran masyarakat, budaya dan agama juga menjadi indikasi penyesuaian sosial yang baik jika semua berjalan selaras [10].

Empat indikator dalam menentukan sejauh mana penyesuaian sosial seseorang mencapai ukuran baik, yaitu sebagai berikut (1) Penampilan nyata melalui sikap dan tingkah laku yang nyata (*overt performance*). Perilaku sosial individu sesuai dengan standar kelompok atau memenuhi harapan kelompok maka individu akan diterima sebagai anggota kelompok (2) penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok. Individu dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai kelompok, baik kelompok teman sebaya maupun kelompok orang dewasa (3) sikap sosial individu yang dapat menunjukkan sikap menyenangkan terhadap orang lain, ikut berpartisipasi dalam kegiatan sosial di masyarakat, berempati, dan

at menghormati dan menghargai pendapat orang lain (4) kepuasan pribadi seseorang yang merasa puas terhadap kontak sosial dan terhadap kontak sosial dan terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial. Bentuk dari keputusan pribadi adalah kepercayaan diri, disiplin diri dan kehidupan yang bermakna dan terarah [11].

Penyesuaian sosial yang baik adalah kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungan. Penyesuaian sosial yang baik akan menjadi salah satu beal penting karena akan membantu remaja pada saat terjun dalam masyarakat luas[12]. Penyesuaian Sosial merupakan salah satu faktor yang penting dalam perkembangan sosial individu secara umum bagi anak, remaja, dewasa, dan lanjut usia. Penyesuaian sosial sangat lah penting bagi seseorang seseorang untuk menunjang kesuksesan masa depan dalam menjalin hubungan dengan orang disekitarnya [13]. Faktor-faktor yang mempengaruhi penyesuaian sosial adalah sebagai berikut: (a) pola perilaku sosial yang dikembangkan di rumah jika pola perilaku sosial yang dikembangkan di rumah bersifat buruk maka seseorang akan menemui kesulitan untuk melakukan penyesuaian sosial yang baik di lingkungan sekolah dan masyarakat, sebaliknya jika penyesuaian sosial di rumah baik maka seseorang dalam melakukan penyesuaian sosial tidak akan mengalami hambatan. (b) model perilaku untuk ditiru. Memberikan model perilaku yang baik untuk ditiru di lingkungan rumah akan memudahkan seseorang dalam melakukan penyesuaian sosial di luar rumah, tetapi bila di rumah kurang memberikan model perilaku untuk ditiru orang mengalami hambatan dalam penyesuaian sosial di luar rumah (c) belajar, kurangnya motivasi untuk belajar melakukan penyesuaian sosial sering timbul dari pengalaman sosial awal yang tidak menyenangkan di rumah atau di luar rumah (d) bimbingan dari orang tua, untuk belajar melakukan penyesuaian sosial yang baik maka bimbingan orang tua sangat diperlukan agar tercipta penyesuaian sosial yang baik [15].

I. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemain game online di kecamatan sananwetan kota blitar kurang dalam menangani penyesuaian sosial. Hal tersebut dapat diketahui dengan rata-rata tingkat penyesuaian sosial yang dinilai berdasarkan 4 aspek tersebut mendapat nilai 1.72 (57.3%) yang berarti main *game online* di kecamatan sananwetan kota blitar tingkat penyesuaian sosial nya cukup.

Hasil dari penelitian ini bisa menjadi gambaran bagi para pecandu game online untuk meningkatkan penyesuaian sosial dengan mencari teman atau hubungan sosial dengan sekitar baik dengan cara membuat penyesuaian sosial kita sebaik mungkin terhadap lingkungan dan tidak terlalu banyak menghabiskan waktu di depan komputer untuk mengurangi kecanduan dalam bermain *game*. Bagi para orangtua diharapkan lebih memperhatikan pergaulan anaknya agar jangan terjerumus kedalam lembah kecanduan *game online*. Orang tua dapat memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada anaknya untuk mengembangkan penyesuaian sosial anak agar dapat berkembang dengan baik.

II. Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terima Kasih disampaikan kepada semua pihak yang berperan dalam penelitian Gambaran Penyesuaian Sosial Pemain Game Online Di Kecamatan Sananwetan Kota Blitar, dan pemain game online di Kecamatan Sananwetan Kota Blitar yang telah berkenan menjadi responden dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Walgito, B. I. 2001. *Psikologi Sosial (suatu pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Hurlock, J. E. B. 2004. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Fifth Ed)*. Alih Bahasa oleh Istie Dayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- [3] Santoso, J. Y. I. R. I. D. I. & Purnomo, J. J. I. T. 2017. Hubungan Kecanduan Game Online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Pax Humada*, 4(1), 027-044.
- [4] Hurlock, J. E. B. 2005. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Fifth Ed)*. Alih Bahasa oleh Istie Dayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- [5] Suplig, M. I. A. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas IX Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 1178-200.
- [6] Griffiths, M. D. 2010. *The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence*. *Int J Ment Health Addiction*.
- [7] Dwiastuti, J. A. 2005. Hubungan Antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Pemain Game Online. *Skripsi*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- [8] Hurlock, J. E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi kelima)*. Terjemahan oleh Istie Dayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga. 2001. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan oleh Istie Dayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- [9] Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Sunarto & Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [11] Hurlock, J. E. B. 2005. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Fifth Ed)*. Alih Bahasa oleh Istie Dayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- [12] Wilis, S. dan Sofyan. 2005. *Remaja dan Masalahnya*. Bandung: CV Alfa
- [13] Hartanti & Dwijanti, J. J. E. 1997. Hubungan Antara Konsep Diri dan Kecemasan Menghadapi Masa Depan dengan Penyesuaian Sosial Anak-Anak Madura. *Anima*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya. Vol/112. No. 146 (1145-1611).
- [14] Hurlock, J. E. B. 2001. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

17%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 etheses.uin-malang.ac.id **7%**
Internet Source

2 docplayer.info **4%**
Internet Source

3 www.ejournal-s1.undip.ac.id **4%**
Internet Source

4 Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan
Tinggi Indonesia Jawa Timur **3%**
Student Paper

5 Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo **2%**
Student Paper

6 www.researchgate.net **2%**
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On