
Hubungan *Responsibility* Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

Bagas Dwi Wahyu Saputro
Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email : narukamiyuu133@yahoo.co.id

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between responsibility and the tendency to be addicted to online games in East Surabaya. This research was conducted with a sample of 102 participants, aged 10-19 years. The sampling technique used simple random sampling. Data was taken using google form. This study used a Likert scale on responsibility and online game addiction variabels. Data analysis was calculated using the Spearman rho correlation analysis method. The results in this study indicate that there is a negative relationship between responsibility and the tendency to be addicted to online games. This research is expected to contribute to reducing and preventing online game addiction behavior in adolescents.

Keywords: *Responsibility, Addiction Online Games*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara *responsibility* dengan kecenderungan kecanduan pada *game online* di Surabaya Timur. Penelitian ini dilakukan dengan partisipan sebanyak 102 sampel pada responden yang berusia 10 sampai 19 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Data pada penelitian ini diambil menggunakan bantuan *google form*. Penelitian ini akan menggunakan skala likert pada variabel *responsibility* dan kecanduan *game online*. Analisis data penelitian ini akan menggunakan metode analisis korelasi *spearman's rho*. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara *responsibility* dengan kecenderungan kecanduan *game online*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengurangi serta mencegah perilaku kecanduan *game online* pada remaja

Kata kunci : *Responsibility, Kecanduan Game Online.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, mulai dari percepatan teknologi internet yang hingga update dan perkembangan perangkat teknis yang semakin modern, khususnya *game*. *Game* berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah permainan yang memiliki arti suatu benda yang biasanya dibuat dan digunakan untuk hiburan atau kesenangan. Ini pertama kali dikembangkan pada tahun 1958, diperkenalkan ke publik dan diedarkan pada akhir tahun 1970-an dan awal 1980-an. *Game* juga merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, biasanya digunakan sebagai hiburan dan terkadang dapat difungsikan sebagai sarana pendidikan. Ciri khas *game* yang menyenangkan dan memotivasi dapat menjadi penggunaannya merasa ketagihan, senang dan bersifat kolaboratif, itulah sebabnya banyak orang semakin menyukai aktivitas ini (Wahono, R.S. 2009). *Game* yang kini memiliki kemampuan untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih melahirkan *game online* yang bisa dimainkan dari konsol, komputer (*personal computer*) hingga *handphone* atau *smartphone*. *Future online* ini memungkinkan orang untuk bermain dengan lawan dari lokasi yang berbeda-beda tanpa harus bertemu secara langsung dalam arti lain dapat dilakukan secara *online*, sehingga membuat *game online* lebih populer. Seperti banyak *game* yang ada, *game online* terutama untuk hobi dan hiburan terutama di kalangan remaja karena mereka menggunakan internet dalam berbagai keperluan seperti, belajar, *social media*, *youtube*, dan bermain *game online* sebagai hiburan.

Pengguna *game online* sebagian besar didominasi oleh kalangan pelajar, terbukti dengan banyaknya pelajar yang bermain di warnet atau tempat judi di kota-kota besar maupun kecil. *Game online* tidak hanya menghibur tetapi juga membuat individu menjadi pemenang. *Game* dirancang untuk memungkinkan pengguna online lainnya mengakses *game* untuk tujuan ramah sehingga mereka dapat bermain *game online* bersama. Perasaan bermain *game* yang nyaman memungkinkan pengguna untuk bermain lebih lama. Ini membangkitkan minat orang-orang di dunia *game*, yang memiliki suasana dan tantangan berbeda yang jauh lebih sulit dan menyenangkan daripada kehidupan nyata individu saat ini. Semakin banyaknya remaja yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, menyebabkan orang-orang tersebut cenderung senang membuang-buang waktu dan menunda kegiatan sehari-hari.

Griffiths dalam Essau (2018) mendefinisikan adiksi sebagai perilaku kompulsif atau kecanduan dan kurangnya kontrol pada diri seseorang. Cromie dalam Lee Kem (2019) menunjukkan bahwa ancaman paling umum ketika orang mulai menjadi tergantung adalah ketidakmampuannya mengatur emosi. Orang sering merasa sedih, kesepian, marah, malu, takut atau malas untuk pergi keluar, memiliki konflik keluarga dan memiliki harga diri yang sangat rendah. Hal ini juga sangat mempengaruhi hubungan sosial antara individu dengan orang lain. Brand, Todhunter & Jervis (2017) menyatakan bahwa kecanduan *game online* sering terjadi di kalangan individu atau pelajar karena banyak pelajar lebih memilih untuk menghabiskan waktunya dalam aktivitas sehari-hari.

Seperti contoh kasus, dua siswa dari Kota Cimahi yang harus putus sekolah karena kecanduan *game online*. Dua siswa tersebut harus menjalani beberapa perawatan khusus untuk mengatasi kecanduan judi yang sudah berlangsung lama yang menghalangi untuk melanjutkan pendidikannya. Petugas Pendidikan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Retno Listyarti mengatakan, selama masa pengobatan hal ini disebabkan kecenderungan siswa yang kecanduan *game online*. Akibatnya, siswa tersebut menjadi lebih terlihat dalam permainan dan sulit melepaskan diri dari permainan hingga lupa akan tugasnya sebagai siswa. Siswa tersebut mudah marah dan enggan untuk meninggalkan *game online* karena mengganggu pembelajaran. Siswa terlalu sibuk untuk bermain *game* dan selama kelas dan kelas, siswa merasa mengantuk karena kelelahan setelah bermain. Waktu tidur siswa juga terganggu, misalnya pada malam hari siswa memutuskan tidak tidur untuk bermain *game* sedangkan pada pagi hari merasa mengantuk dan tidak dapat berkonsentrasi belajar. Ini terjadi setiap saat, yang meningkatkan kecenderungan kecanduan *game online*. Dua siswa sekolah menengah kelas tujuh kini menjalani perawatan khusus dan pemulihan selama sekitar satu tahun.

Peneliti mencoba mewawancarai dua orang, A dan B. A mengatakan berpendidikan SMA. Menurut A, memutuskan untuk menghabiskan waktunya dengan melakukan hal-hal yang menyenangkan termasuk *game online* di warnet karena tidak memiliki komputer di rumah. Menurut A, *game* adalah cara yang sangat menyenangkan untuk menghabiskan waktu luang dan selain untuk mencari teman, juga memberikan *gameplay* yang menyenangkan. Dengan bermain, orang juga bisa belajar berkomunikasi dengan orang lain, tidak hanya dalam bahasa Indonesia tetapi juga dalam bahasa Inggris dan bahasa lainnya. Bagi A, juga mengatakan bahwa permainan itu menawarkan kesempatan kepada individu untuk bertemu orang di luar negeri atau berkomunikasi dengan mereka secara *online*. Sangat sulit bagi A untuk berhenti bermain *game online* karena bermain *game* merupakan salah satu hobi yang paling menyenangkan diantara aktivitas lainnya. Menurut A, belajar, pekerjaan rumah dan lain-lain adalah sebuah kegiatan yang bisa ditunda selama batas waktunya belum habis. A menganggap mengejar kesenangan jauh lebih penting daripada melakukan sesuatu yang membuat pekerjaan individu menjadi sulit atau membosankan dan hasilnya mungkin belum tentu memuaskan.

Menurut B yang pendidikannya masih di bangku SMP, kalau B merasa terbebani dengan tugas sekolah yang terlalu banyak. B memutuskan untuk bermain *game* untuk menghilangkan rasa tertekan. B lebih suka bermain *game* daripada mengerjakan tugas. Terkadang bermain *game* membuat B malas untuk kembali mengerjakan tugas yang B belum selesai, dan terkadang B perlu menyalin tugas teman untuk menghemat waktu. Menurut B bermain *game* dan mengerjakan tugas sama-sama penting bagi B, dan menyelesaikan tugas untuk B dapat memengaruhi nilai raport. Namun B mengatakan bahwa semakin banyak tugas yang diberikan, semakin malas dia dalam mengerjakannya, yang pada gilirannya membuat B menunda-nunda untuk mengerjakannya .

Berdasarkan penjelasan kasus di atas, kita dapat melihat bahwa orang yang bermain *game online* dan sering kecanduan memiliki ciri-ciri bermain dalam waktu yang sangat lama dan tidak terganggu. Subjek merasa *mood* atau senang saat bermain *game online* karena dapat mengurangi pemikiran tentang tugas bahkan menambah teman baru. Sedangkan untuk subjek yang fokus pada *game online* dan lebih tertarik pada game dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya membuat subjek menjauh dari pergaulannya karena terlalu lama bermain, namun dengan kecanduan tersebut subjek juga tidak mengganggu diri sendiri, dimana subjek mengatakan berhenti dapat menyebabkan kemarahan dan konflik. Uraian tentang perilaku adiktif atau kecanduan beberapa subjek dalam pernyataan di atas mencerminkan cara mereka bertanggung jawab atas tugas yang diselesaikan atau dimulai.

Responsibility merupakan situasi dimana seseorang dituntut untuk memenuhinya dan memikul semuanya dimulai. Individu yang termotivasi dan tidak bermalasan dalam tugas belajarnya membutuhkan waktu lebih banyak untuk belajar dan lebih serius. Tanggung jawab mendorong terlibat dalam kegiatan secara sukarela, seperti kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu atau keinginan untuk mendapatkan nilai bagus dalam suatu mata pelajaran sehingga akan berusaha untuk terus menjadi lebih baik agar tujuannya tercapai.

Arumawati (2019) menjelaskan bahwa rasa malas akibat kurangnya motivasi membuat orang tertarik untuk melakukan hal yang lebih menyenangkan, seperti bermain *game online* atau menonton drama. Motivasi disini dipahami sebagai motivasi siswa untuk belajar. Motivasi belajar adalah suatu kondisi dalam diri individu yang memotivasi dan mengarahkan perilaku individu tersebut untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Friedrich August von Hayeks (1929), *responsibility* atau tanggung jawab dan kebebasan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Seseorang yang dapat mempertanggungjawabkan segala perbuatannya hanyalah orang yang dapat mengambil keputusan dan bertindak bebas tanpa tekanan dari berbagai pihak, namun nyatanya masih banyak orang yang bertindak bebas dan tanpa rasa bersalah dan tanggung jawab untuk menyelesaikannya.

Kebiasaan membuang-buang waktu atau menunda-nunda dengan bermain *game* karena tidak merasa bertanggung jawab pada setiap individu cenderung membuat setiap individu menjadi kecanduan *game online*, sehingga individu tersebut sulit mengendalikan diri dan emosinya dan berkonsentrasi pada tugas mereka, yaitu belajar sebagai siswa. Sulit bagi

individu untuk melepaskan diri dari bermain *game online*. Kecanduan *game online* membuat orang senang bermain *game*, yang menjadi masalah penelitian ini. Tingkat tanggung jawab yang rendah di dunia teknologi terus berkembang, terutama di bidang teknologi *game online*, membuat orang memilih bermain *game* daripada memenuhi tugas. Apalagi dalam hal belajar, individu lebih nyaman dengan *game* daripada menjalankan tanggung jawabnya.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa ada masalah yang berkaitan dengan tanggung jawab pribadi dan kurangnya tanggung jawab pribadi atau diri sendiri. Seperti contoh kasus B bermain dalam waktu yang lama, tidak bisa diganggu, dan menimbulkan *mood swing* yang berujung pada konflik. Kecanduan *game online* itu sendiri masalah yang mengurangi penarikan subjek dalam lingkungan sosialnya. Dalam hal ini subjek cenderung senang menyendiri dan merasakan angin bahagia sendirian. *Game online* yang pada dasarnya adalah *game* yang dibuat untuk bersenang-senang membuat orang merasa bebas dan mempersulit orang untuk bermain. Membuang-buang waktu dan menunda kegiatan yang diharapkan karena kurangnya tanggung jawab masing-masing individu. Semakin rendah tingkat tanggung jawab individu, semakin tinggi kecenderungan untuk bermain *game online*.

Metode

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dengan menganalisis penekanan pada data-data numeric (angka) yang diolah dengan metode statistika. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu dengan variabel bebas atau variabel X adalah *Responsibility* dan variabel terikat atau variabel Y adalah kecenderungan kecanduan *game online*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu skala. Skala yang dioperasikan adalah skala Likert. Metode ini akan menanggapi pernyataan yang disajikan, sehingga nantinya responden akan menentukan seberapa tingkat setuju dan memilih salah satu dari pilihan jawaban yang tersedia.

Perilaku kecenderungan kecanduan atau biasa disebut juga dengan kecanduan atau adiksi, adalah suatu penyakit yang disebabkan oleh individu pada suatu penggunaan atau kegiatan suatu hal secara terus-menerus atau berlebihan dalam jangka waktu lama. Aspek Kecanduan menurut Young (1996) yaitu ciri khas (*salience*), penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), antisipasi (*anticipation*), ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*) mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to social life*). *Responsibility* atau yang biasa disebut dengan sikap tanggung jawab merupakan kewajiban seseorang dalam menanggung segala sesuatu yang ditanggungnya. Dalam hal ini, jika dijabarkan tanggung jawab adalah kesadaran seseorang akan kewajiban untuk menanggung segala akibat dari sesuatu yang telah diperbuatnya. Aspek *Responsibility* menurut Burhanudin (2000) ada tiga dimensi dari perilaku *responsibility* yaitu kecintaan, kesadaran, dan keberanian.

Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) subjek penelitian adalah nilai suatu hal yang mempunyai variabel – variabel tertentu yang ditetapkan dan juga untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. Subjek penelitian yang digunakan diambil menggunakan Teknik *Simple Random Sampling* subjek berumur 10 sampai 19 tahun yang merupakan pengunjung *game online*. Penelitian ini mengambil lokasi di internet *game online* di wilayah Surabaya Timur. Karena keterbatasan penelitian dan aksesibilitas pengambilan data, peneliti memilih 1 lokasi yang merupakan tempat bermain *game online* yang ramai pengunjung. Rata-rata pengunjung per hari adalah sebanyak 50 orang, sehingga diasumsikan 1500 orang/bulan.

Adapun data responden berdasar jenis kelamin adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Sampling Penelitian

Responden laki-laki	Responden perempuan	Jumlah
93	9	102

Prosedur Penelitian

Pengumpulan pada data jawaban akan menggunakan skala *responsibility* dan skala kecenderungan kecanduan game online, dimana nantinya kedua skala tersebut akan di uji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas adalah uji yang menentukan suatu kesahihan suatu aitem data dengan menggunakan syarat-syaratnya sendiri, aitem tersebut menunjukkan korelasi atau hubungan yang positif atau negatif dengan indeks *corrected aitem total correlation* >0,3 atau bisa lebih besar dari angka 0,3 dengan menggunakan bantuan dari program statistika SPSS 25.0 for windows yang menggunakan metode *corrected item-total correlation*. Uji reliabilitas sendiri digunakan metode *alpha Cronbach* aitem, yang dimana dinyatakan dalam bentuk angka 0 hingga 1 yang mempunyai makna apabila nilai koefisien mendekati angka 1 maka dikatakan data reliabilitasnya tinggi.

Tabel 2. Jumlah Aitem Valid dan Reliabilitas

Alat Ukur	Jumlah Aitem	Reliabilitas
Skala Kecanduan Game Online	32	0,920
Skala <i>Responsibility</i>	15	0,874

Sumber : SPSS for windows version 25.0

Uji analisis dari suatu data akan menggunakan uji normalitas dan uji linieritas. Pada uji normalitas ini menggunakan bantuan program IBM SPSS for windows versi 25.0 dengan rumus uji One Sample Kolmogorov-Smirnov menggunakan batasan 0,05. Apabila hasil menunjukkan angka lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai menunjukkan hasil kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

Variabel	Z Kolmogorov Smirnov	Sig(p)	Keterangan
Kecanduan dengan <i>Responsibility</i>	0,068	0,200	Normal

Sumber : SPSS for windows version 25.0

Berdasarkan data diatas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,200 yang menunjukkan lebih besar dari 0.05, maka data berdistribusi normal.

Pada uji linearitas ini menggunakan bantuan program IBM SPSS for windows version 25.0. Dengan menggunakan batas nilai 0.05 yang dimana apabila data menunjukkan nilai lebih dari 0.05 maka dianggap linear, sedangkan apabila data menunjukkan angka kurang dari 0.05 maka dianggap tidak linear.

Tabel 4. Uji Linieritas

Hubungan	F Deviation From Linearity	p	Keterangan
Kecanduan dengan <i>Responsibility</i>	1,782	0,027	Tidak Linear (p<0,05)

Sumber : SPSS for windows version 25.0

Berdasarkan data diatas, didapatkan nilai sebesar 0,027 yang artinya lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak linear.

Hasil

Penelitian dilakukan di wilayah internet café yang berada di sekitar Surabaya Timur, tepatnya di Centro E-sport Arena dan beberapa warnet *game* lainnya. Peneliti mengalami keterbatasan akses dan sumber daya untuk pengambilan data sehingga data didapatkan di Centro E-sport Arena saja. Teknik pengambilan data adalah dengan *simple random sampling* sehingga peneliti hanya membagikan *google form* pada pengunjung yang bersedia mengisi kuesioner.

Analisa data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis korelasi non parametrik *Spearman*. Pada analisis ini, batasan nilai 0,05 berarti apabila nilai kurang dari 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) terbukti. Sedangkan apabila nilai menunjukkan lebih dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) terbukti yaitu tidak terdapat hubungan antara dua variabel tersebut.

Tabel 5. Uji Korelasi Spearman's rho

Variabel	Rho	P	Keterangan
Kecanduan - Responsibility	-0,707	0,000	Sangat Signifikan

Sumber : SPSS for windows versi 25.0

Berdasarkan hasil data diatas menunjukkan hasil 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. maka hipotesis yang muncul adalah terdapat hubungan *responsibility* dengan kecenderungan kecanduan *game online*. Nilai koefisien korelasi sebesar -0,707 menunjukkan adanya hubungan yang negatif pada dua variabel tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat dikatakan bahwa menurut hipotesis penelitian ini terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *responsibility* dengan kecenderungan kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini dibuktikan pada individu yang bermain *game online* di internet café ataupun warnet di wilayah surabaya Timur memiliki tingkat *Responsibility* yang rendah dan adiksi *game online* yang tinggi akibat penggunaan *game online* secara berlebihan.

Dijelaskan dalam penelitian ini individu-individu lebih memilih untuk bersenang-senang daripada belajar. Bermain *game online* menurut individu-individu jauh lebih menyenangkan, dikarenakan disaat individu bermain *game online* individu merasakan perasaan yang tenang dan nyaman. Ketika memainkan *game online*, mereka senang dan tidak terbebani dalam hal apapun, sedangkan saat individu melaksanakan *responsibility* individu sebagai pelajar untuk belajar, mengikuti jam pelajaran sekolah dan harus meninggalkan permainan, individu merasa tertekan, gelisah dan marah. Dampaknya, mereka ingin bermain *game online*, selalu menyempatkan waktu untuk dapat bermain kembali. Individu-individu tersebut tergantung untuk terus menerus terkoneksi dengan *game online* yang menyebabkan aktivitas individu yang tidak berjalan dengan baik karena ketergantungan *game online*. Mereka selalu ingin menyempatkan waktu untuk bermain game hingga mengabaikan untuk tidak mengerjakan tugas sekolah, mencuri-curi waktu untuk mendapatkan waktu bermain *game online*. Individu lebih memilih bermain *game online* untuk bersenang-senang daripada harus menyelesaikan *responsibility* individu sebagai pelajar untuk lebih banyak belajar. Semakin banyak individu bermain *game online* secara berlebihan semakin membuat individu mengalami kecanduan *game online* karena penggunaan yang berlebih.

Seperti pada penjelasan di atas, kecenderungan kecanduan *game online* menjadi perilaku yang disebut juga dengan suatu penyakit. Penyakit ini disebabkan oleh penggunaan pada suatu hal yang dilakukan secara terus-menerus atau secara berlebihan dalam jangka waktu lama yang dikarenakan pengguna merasa nyaman ataupun pengguna kesulitan mengontrol kegiatannya tersebut. Kegiatan berlebihan bermain *game online* tersebut menular dari waktu ke waktu melalui perangkat *audio visual* yang berteknologi tinggi. Bentuk-bentuk permainannya juga menjadi tak terbatas dan visualisasi yang disajikan lebih menarik dan menantang. Tujuan utama dari *game* adalah hiburan yang membuat pemainnya merasa senang dan bersemangat setelah aktivitas yang menegangkan di kehidupan nyata. Bermain

game online adalah cara bersenang-senang yang paling populer dibandingkan bermain dengan teman satu lingkungan, terutama *game online*.

Game online sampai saat ini menyajikan berbagai jenis permainan yang lebih canggih dari masa ke masa yang dibuat khusus untuk memikat siapa saja yang tertarik untuk memainkannya. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh *game* sangatlah menarik dan membuatnya menjadi lebih bagus sehingga membuat pengguna menjadi merasa nyaman, dan senang saat memainkannya. Akibatnya, terjadi penggunaan secara berlebihan sehingga menjadikan tingkat kecenderungan kecanduan *game online* pada individu semakin meningkat. Semakin tinggi tingkat kecanduan akan membuat individu tidak memiliki sikap empati, bersahabat, dalam hubungan interpersonal, tidak memiliki kesadaran etika, seperti bolos sekolah hanya untuk bermain *game* tanpa memikirkan konsekuensi apa yang akan terjadi.

Semakin lama individu bermain *game online* akan semakin membuat individu tersebut merasa nyaman dengan permainannya yang menjadikan sulit untuk melepaskan dan menghilangkan kebiasaan tersebut. Hal ini dapat menjadi pengaruh terhadap kecanduan dikarenakan penggunaan yang berlebihan serta semakin besar juga kecanduan yang dialami, yang menjadikan semakin rendahnya tingkat *responsibility* pada seseorang. Individu yang lupa *responsibility* nya sebagai seorang pelajar, yaitu belajar demi kepentingan diri sendiri, menjadikan keadaan tanpa sadar perilaku *addictive* dari bermain *game online*. Efek behavioral yang timbul dari bermain *game online* dalam bentuk perilaku dan tindakan akan menyebabkan tingkat *responsibility* pada individu semakin rendah karena tingkat kecanduan yang semakin tinggi.

Sesuai dengan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dari *responsibility* dengan kecenderungan kecanduan *game online*, yaitu semakin tingginya tingkat kecanduan pada seseorang akan semakin rendah tingkat *responsibility*nya, juga sebaliknya semakin rendah tingkat *responsibility*, semakin tinggi juga tingkat kecanduan tersebut.

Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan teknik *simple random sampling* untuk menentukan adanya hubungan antara *responsibility* dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada subjek sejumlah 102 orang yaitu pada pelajar di sekitar Surabaya Timur. Terdapat hubungan negatif antara *responsibility* dengan kecenderungan ketergantungan *game online*. Artinya, semakin rendah tingkat *responsibility*, semakin tinggi juga tingkat ketergantungan, dan semakin tinggi tingkat *responsibility*nya, maka semakin rendah tingkat kecanduan seseorang.

Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi dan dapat pula dikembangkan agar lebih sempurna lagi dalam penelitian yang selanjutnya dengan faktor maupun topik yang berbeda.

2. Bagi Para Remaja

Saat ini, remaja yang semakin ketagihan bermain *game online* semakin marak. Saran penelitian ini adalah remaja dapat lebih bisa menghargai serta memanfaatkan waktu menjadi lebih baik. Diharapkan dengan menggunakan waktu untuk kegiatan yang jauh lebih bermanfaat, seperti berinteraksi menghabiskan waktu bermain bersama lingkungan sekitar atau keluarga, atau bersosialisasi atau berdiskusi dengan teman dekat, remaja dapat meningkatkan rasa empati pada diri sendiri di lingkungan sosial, serta terhindar dari kegiatan-kegiatan yang kurang bermanfaat.

3. Bagi Orang tua dan guru

Guru dan orang tua diharapkan dapat lebih waspada dalam mengawasi setiap kegiatan pada setiap individu, serta mengajarkan hal-hal positif yang jauh lebih bermanfaat. Individu perlu dikenalkan kegiatan-kegiatan positif seperti kegiatan berolahraga untuk hidup lebih sehat. Diharapkan dengan begitu dapat membantu

individu mengurangi waktu yang terbuang untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, serta mengajari individu pentingnya menjalankan *responsibility*.

Referensi

- Abreu, C. N. D. & Young, K.S. (2017). *Kecanduan internet*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Aboujaoude, E., Koran, L. M., Gamel, N., Large, M. D., & Serpe, R. T. (2006). Potential markers for problematic internet use..
- Alican Kaya, Nuri Türk, Hasan Batmaz & Mark D. Griffiths (2023) Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility
- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the realworld and video games predict internet gaming disorder scores and well being. *Computers in Human Behavior*.
- Anggit Pirantika Rosalia Susila Purwanti (2017). Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap
- Bugdayci, S. (2019). Examining personal and social responsibility levels of secondary school students. *Universal Journal of Educational Research*.
- Brown Richard E. 2009. *Electric Power Distribution Reliability Second Edition*, CRC Press Taylor & Francis Group, United States of America.
- Cao F, Su L. (2006) Internet addiction among Chinese adolescents: Prevalence and psychological features. *Child: Care, Health and Development*.
- Dwi Sofiah (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online
- Griffiths, M.D. (2018). Five myths about gaming disorder. *Social Health and Behavior Journal*, Vol. 1, 2-3. doi: [10.4103/SHB.SHB_21_18](https://doi.org/10.4103/SHB.SHB_21_18)
- Hovart, A. (1989). *Addiction Game Online*. Journal [Online]. Vol. 3 No. 2. Tersedia: www.scribd.com, 4 Agustus 2015.
- Josephson, M. S., Peter. V.J., & Dowd T. (2003). *Menumbuhkan 6 Sikap Remaja Idaman Panduan Bagi Orang Tua* (E. A. Budihabsari, Penerj.) Bandung : Kaifa
- Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 459–466.
- Kuss, D.J., & Griffiths, M.D. (2015). *Internet addiction in psychotherapy* (pp. 1-125). North America: PALGRAVE MACMILLAN.
- Montuoro, P. & Lewis, R. (2018). Personal responsibility and behavioral disengagement in innocent bystanders during classroom management events: The moderating effect of teacher aggressive tendencies, *The Journal of Educational Research*, 111:4, 439-445, doi: [10.1080/00220671.2017.1291486](https://doi.org/10.1080/00220671.2017.1291486)
- Nurul Aisyah, Yogi Pambudi, Ratna Djuwita. (2020) Pengaruh Pelatihan Tanggung Jawab Sosial pada Mahasiswa Senior Resident di Asrama X
- Notre Dame Philosophical Reviews (2010) Review Essay: Alexander Brown's Theory of Personal Responsibility
- Novi Widiastuti dan Dewi Safitri Elshap (2015) Pola Asuh Orang Tua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Individu Dalam Menggunakan Teknologi Komunikasi
- Noviana Dewi, Stefanus Khriemasagung Trikusumaadi (2016) Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi terhadap Karakter Kerja Sama pada Mahasiswa, *Jurnal psikologi*
- Novrialdy, E. (2017). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi* 27(2):148. doi: [10.22146/buletinpsikologi.47402d](https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402d)
- Prasetiani, A.T. & Setianingrum, M. E. (2020). Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana, *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 6(1), doi: <https://doi.org/10.52643/jti.v6i1.635>
- Risma Mila Ardila, Nurhasanah, Moh Salimi (2017) pendidikan karakter tanggung jawab dan pembelajarannya
- Sabiq Ghidafian Hafidz (2018) Konsep Kebebasan Menurut Nietzsche Dan Hayek

- Santoso, Dwi, Y.R. & Purnomo, J.T. (2017). Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Pax Humana*, 4.1: 027-044.
- Setiawan, N.F.A., & Masduki. (2013). Peningkatan tanggung jawab dan hasil belajar dengan strategi pembelajaran quiz team (PTK pembelajaran Matematika siswa kelas VII F semester genap SMP Negeri 3 Colomadu tahun ajaran 2012/2013). Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV. <https://massugiyantojambi.wordpress.com/2011/04/15/teori-motivasi/>
- Teddy Ali Siregar, Stephani Raihana Hamdan (2020) Studi Deskriptif Mengenai Adiksi Internet Pada Remaja di Kota Bandung
- Thyrer, R.J.J. (2008). Addiction and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMOPRGs): An In-Depth Study of Key Aspects
- Ulfa, D. (2014). Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar dengan Layanan Konseling Individual Berbasis Self Management Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pemalang Tahun Pelajaran 2013/2014, Semarang: Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Wahono, R.S. 2009. Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). <http://www.m-edukasi.net/artikel-mobilelearning-isi.php?kodenya=2009-ac>
- Young, K.S. 1996. Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, Vol.3.