

**HUBUNGAN ANTARA KESEJAHTERAAN SUBJEKTIF DAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



Oleh :

Ilham Kurnia Widiarto

13320077

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2018**

**HUBUNGAN ANTARA KESEJAHTERAAN SUBJEKTIF DAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI YOGYAKARTA  
SKRIPSI**

Diajukan Kepada Program Studi Psikologi  
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam  
Indonesia  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Guna Memperoleh  
Derajat Sarjana S1 Psikologi



Oleh :

**Ilham Kurnia Widiarto**

13320077

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2018**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi Dengan Judul :

**HUBUNGAN ANTARA KESEJAHTERAAN SUBJEKTIF DAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI YOGYAKARTA**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Sebagai Syarat-syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana S-1 Psikologi



Mengesahkan,

Program Studi Psikologi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Ketua Program studi



Mira Aliza Rachmawati, S.Psi., M.Psi

Dewan Penguji

1. Resnia Novitasari, S.Psi., MA
2. Mira Aliza Rachmawati, S.Psi., M.Psi
3. Nanum Sofia, S.Psi. S.Ant. MA

*Ronie*  
\_\_\_\_\_  
*RANZA*  
\_\_\_\_\_  
*Ju*  
\_\_\_\_\_

## PERNYATAAN KODE ETIK AKADEMIK

Yang Bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Ilham Kurnia Widiarto

NIM : 13320077

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : Hubungan antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Yogyakarta.

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa :

1. Selama melakukan penelitian dan pembuatan laporan penelitian skripsi, saya tidak melakukan tindak pelanggaran etika akademik dalam bentuk apapun, serta penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas IslamIndonesia. Karena itu, skripsi yang saya buat merupakan karya ilmiah sayasebagai penulis, bukan jiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila dikemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia ditemukan terbukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah jiplakan atau karya orang lain, maka sayabersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta,  
yang menyatakan



Ilham Kurnia Widiarto

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah atas rahmat dan karunia dari Allah SWT sehingga saya dapat menyelesaikan karya sederhana ini.

Karya ini dipersembahkan untuk:

**Bapak Winarta dan Ibu Siswanti**

Karya sederhana ini tetap tidak akan bisa menggantikan perjuangan dari dua pahlawan yang telah membuat saya menjadi seperti sekarang ini. Namun karya sederhana ini adalah sebuah ucapan terimakasih atas perjuangan ayah dan ibu yang selalu memberikan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini. Ayah dan ibu tetap menjadi pahlawan yang membuat cerita di hidup saya berarti, karya ini saya dedikasikan untuk ayah dan ibu terhebat didunia.

## HALAMAN MOTTO



Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Q.S. Al-Insyirah ayat 5-6)

“ memegang janji dengan baik merupakan bagian dari iman”

(Nabi Muhammad SAW dalam HR.Bukhari)

"Orang yang paling aku sukai adalah dia yang menunjukkan kesalahanku"

(Umar bin Khattab RA)

Orang yang tidak pernah berbuat kesalahan adalah orang yang tidak pernah mencoba hal baru.

(Albert Einstein)

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah Rabbil'alamin*, puji syukur atas kehadiran Allah SWT pemilik jiwa makhluk, raja dari segala raja atas segala hidayah dan kekuatan yang telah diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Keberhasilan dalam penulisan tugas akhir ini semata mata karena rahmat dan karunia dari Allah yang maha pengasih dan penyayang.

Penulis menyadari tanpa bantuan dari banyak pihak penulis tidak akan dapat menyelesaikan karya ini, Penulis bukanlah apa apa tanpa bantuan doa, dukungan, motivasi dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr.rer.nat. Arief Fahmie, MA., HRM., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Mira Aliza Rachmawati, S.Psi., M.Psi., selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Resnia Novitasari S.Psi., MA., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah banyak memberikan perhatian, penuhdengan sabar mendampingi dan berkenan meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan pengetahuan,

tenaga, pikiran, arahan, serta tidak pernah lelah membantu penulis untuk dapat menyelesaikan skripsinya.

4. Bapak Fuad Nashori S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku dosen pembimbing akademik yang dengan sabar dan baik memberikan arahan dan bimbingan kepada saya sehingga saya dapat belajar dengan baik di prodi psikologi Universitas Islam Indonesia.
5. Seluruh Dosen dan Karyawan serta Staf Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia, yang telah banyak memberikan kontribusi berupa ilmu yang bermanfaat serta membantu segala hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di kampus.
6. Untuk ibuku Siswanti, pahlawan yang rela mendidik anak yang bandel ini sampai bisa kuliah, tidak pernah mengeluh dalam membesarkan anaknya, selalu sayang pada anaknya. Ibu itu teman pertama Ilham di bumi ini, guru pertama yang mengajarkan berjalan, bicara, dll. Salah satu bentuk sayang dari Allah pada saya adalah memiliki ibu terbaik di dunia. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi ibu dari marabahaya dan memanjangkan umur ibu dan Ilham agar ibu bisa melihat Ilham sukses, seperti yang sering ibu bilang setiap hari "Ilham akan jadi orang sukses", semoga impian ibu bisa tercapai Amin.
7. Untuk bapakku Winarta, pahlawan dalam hidupku yang sering memberi motivasi, dukungan secara moral maupun material saya selama ini, sering mengajak bercanda ketika saya sedang sedih, orang yang selalu pertama membela ketika anaknya dalam masalah. Semoga Allah memberikan bapak



umur yang panjang dan terhindar dari marabahaya. Rasa syukur yang paling besar di dunia ini adalah dapat terlahir di keluarga ini dengan ibu yang sangat penyayang dan ayah yang sangat baik.

8. Untuk kakak saya Syahrizal Widiarto yang memberi masukan dalam kehidupan saya sehingga saya dapat menjadi orang yang lebih baik dan walaupun sering membuat adiknya marah tetapi kakak sangat sayang pada saya, semoga kakak senantiasa diberi kemudahan dalam segala urusan dan diberi umur yang panjang oleh Allah SWT, amin.
9. Untuk keluarga kakek Darmodiharjo serta Hartodijarjo yang sering datang ke kampung untuk berkunjung dan sering memberi relasi dan pengalaman tentang dunia kerja dan pengalaman untuk menempuh masa depan yang sukses, maaf untuk nama tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga keluarga tetap akur seperti sekarang.
10. Untuk teman masa kecil dan teman main DOTA 2 di team DB yang sering membuat skripsi tertunda tapi memberi pengalaman yang baik dalam hidup, Yunus, Indra, Very, dan Hanan semoga kita bisa berkumpul lagi di Klaten atau Jakarta, semoga kita semua diberi kesuksesan oleh Allah SWT dalam urusan dimasa depan, Amin.
11. Untuk Team SAS (*Soropadan airsoft squad*) yang sering bermain bersama, semoga kita masih bisa sering bermain bersama walaupun hujan hujan, bisa bercandalagi, terimakasih untuk Tossa yang sering memperbaiki unit,

terimakasih buat Anbi, Oktadan Bowo yang sering bermain bersama juga walaupun sering terlambat.

12. Untuk teman yang sering main bareng dulu Hendy, mas Wahyu dan Adityo yang sering mengajak bermain dulu serta pengalaman yang berharga dan juga sering jadi partisipan ketika praktikum, terimakasih untuk kalian.
13. Untuk temen kos awal awal Mas Tri, Mas Teguh, Mas Adi, Mas Wahyu, Mas Adit, Mas Ilham, Mas Husain yang dulu sering bermain ke Dieng saat liburan semester dan sering bermain bola bersama waktu sore di depan kos. Terimakasih banyak untuk kalian semua yang sudah memberi pengalaman baru tidak akan pernah terlupakan dan sering memberi arahan bagaimana caranya tinggal dan jadi mahasiswa di Jogja. kalian semua sudah ku anggap seperti kakak - kakakku, keluargaku di Jogja.
14. Untuk teman teman di *slow walker* dan teman kos baru yang sering naik gunung Alwan, Abdul, Aziz, Lutfi, Majid, temen SMA yang akhirnya bertemu lagi Yogi dan Rahmat. Terimakasih banyak kepada kalian yang sering mengajak naik gunung dan setia menunggu saat mendaki gunung, Terimakasih juga karena membantu mendapatkan judul skripsi tentang *game online*.
15. Untuk teman yang membantu memilih tema *game online* dan bermain *game online* bersama dari SMA sampai sekarang Tyo dan Imam yang masih sering bermain bersama.

16. Untuk teman yang membantu menganalisis data terimakasih buat Hanif yang meminjamkan catatan dan Anbi yang membantu *input* data.
17. Untuk teman satu unit KKN di prambanan Unit 18 Haryanto, Sugi, Rizky, Wenny, Arum, Doni, dan Nita yang memberi motivasi serta pengalaman baru dalam satu bulan KKN serta menjadi penyemangat berjalannya skripsi ini.
18. Untuk teman teman Psikologi 2013 terimakasih banyak atas kesan kesannya selama kuliah di Universitas Islam Indonesia.
19. Terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu kelancaran Skripsi ini.

Yogyakarta, Desember 2017

Ilham Kurnia Widiarto

## DAFTAR ISI

COVER DEPAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KODE ETIK AKADEMIK.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
INTISARI.....	xvi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	8
C. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat teoritis .....	9
2. Manfaat Praktis .....	9
D. Keaslian Penelitian.....	9
1. Keaslian Topik.....	10
2. Keaslian Teori.....	11
3. Keaslian alat ukur .....	12
4. Keaslian Partisipan Penelitian .....	13
BAB II.....	14
A. Kecanduan <i>Game online</i> .....	14
1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i> .....	14
2. Aspek Kecanduan <i>Game online</i> .....	16
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i> .....	18
B. Kesejahteraan Subjektif.....	21
1. Pengertian Kesejahteraan Subjektif .....	21

2. Aspek - aspek Kesejahteraan Subjektif.....	22
C. Hubungan Antara Kesejahteraan Subjektif dengan Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja .....	25
D. Hipotesis.....	30
BAB III .....	31
METODE PENELITIAN.....	31
A. Identifikasi Variabel -Variabel Penelitian.....	31
B. Definisi Operasional.....	31
1. Kecanduan <i>Game online</i> .....	31
2. Kesejahteraan Subjektif .....	31
C. Partisipan Penelitian .....	32
D. Metode Pengumpulan Data .....	32
E. Validitas dan Reliabilitas.....	36
F. Metode Analisis Data .....	37
BAB IV .....	38
PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN .....	38
A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian .....	38
1. Orientasi Kacah.....	38
2. Persiapan Penelitian.....	39
B. Pelaksanaan Penelitian .....	43
C. Hasil Penelitian .....	44
1. Deskripsi Partisipan Penelitian .....	44
2. Deskripsi Data Penelitian.....	48
3. Uji Asumsi .....	52
4. Uji Hipotesis .....	54
5. Analisis Tambahan .....	54
D. Pembahasan.....	58
BAB V.....	65
PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Blue Print</i> Skala GAS. ....	33
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala SPANE .....	35
Tabel 3. Distribusi Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba .....	41
Tabel 4. Distribusi Skala SWLS ( <i>Scale With Life Satisfaction</i> ) .....	42
Table 5. Distribusi Skala SPANE Setelah Uji Coba .....	43
Table 6. Diskripsi Partisipan Berdasarkan Usia.....	44
Tabel 7. Diskripsi Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin .....	45
Tabel 8. Diskripsi Partisipan Berdasarkan Pendidikan .....	45
Tabel 9. Deskripsi Partisipan Berdasarkan Uang Saku Perbulan .....	46
Table 10. Deskripsi Partisipan Berdasarkan Lama Bermain dalam Satu Minggu	46
Table 11. Deskripsi Partisipan Berdasarkan Pertama Kali Bermain <i>Game online</i>	47
Table 12. Deskripsi Partisipan Berdasarkan <i>Genre Game</i> .....	47
Tabel 13. Deskripsi Data Berdasarkan Perangkat Untuk Bermain .....	48
Table 14. Tabel Persentil.....	49
Table 15. Norma Persentil .....	49
Table 16. Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	50
Table 17. Kategorisasi Skala Kesejahteraan Subjektif .....	51
Table 18. Hasil Uji Normalitas .....	52
Table 19. Hasil Uji Linearitas .....	53
Table 20. Uji Hipotesis .....	54
Table 21. Uji Beda Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Usia.....	55
Table 22. Uji Beda Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Pendidikan .....	55
Table 23. Uji Beda Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Uang Saku perbulan	56
Table 24. Uji Beda Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Lama Bermain Dalam Satu Minggu .....	56
Table 25 Uji Beda Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Pertama Kali bermain <i>Game Online</i> .....	57
Table 26. Uji Beda Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan <i>Genre Game</i> .....	57
Table 27. Uji Beda Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Perangkat untuk Memainkannya .....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Skala Sebelum Uji Coba.....	71
Lampiran 2 Tabulasi Data Sebelum Uji Coba .....	78
Lampiran 3 Hasil Analisis Aitem .....	84
Lampiran 4 Skala Setelah Uji Coba .....	90
Lampiran 5 Tabulasi Data Setelah Uji Coba .....	97
Lampiran 6 Skor Total Partisipan Pada dua Skala.....	108
Lampiran 7 Hasil Uji Asumsi Data.....	114
Lampiran 8 Hasil Uji Hipotesis .....	116
Lampiran 9 Analisis Tambahan .....	118

## **RELATIONSHIP BETWEEN SUBJECTIVE WELL-BEING AND ONLINE GAMES ADDICTION IN ADOLESCENT IN YOGYAKARTA**

Ilham Kurnia Widiarto

Resnia Novitasari

### **ABSTRACT**

*The aim of this study was to determine the relationship between subjective well-being and online game addiction in adolescent in Yogyakarta. The hypothesis in this study was there is a negative relationship between subjective well-being and online game addiction in adolescents. The instrument for measure subjective well-being were consisted of two scales which adapted include a life satisfaction scale which is developed by Diener, et al (1985) named Scale with life satisfaction (SWLS) and measuring feeling scale which is developed by Biswas and Diener (2009) named Scale of Positive and Negative Experience (SPANE), and then, researchers use game addict scale (GAS) which is developed by Lemmens, et al (2009) for measure online games addict in adolescent. Participants in this study were teenagers in Yogyakarta and involved 102 participants, with an age range of 15 to 21 years. Data analysis in this study using Product Moment Pearson. Based on data analysis, there was a significant correlation between subjective well-being with online game addiction. Correlation analysis showed the coefficient value  $r = -0.468$  with  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). This shows that the hypothesis in this study Accepted. The study also conducted more analytical tests based on age, education, pocket money, types of games being played, and tools used for play, discussions related to the results will be discussed further.*

*Keywords : subjective well-being, online game addiction, adolescent*



# HUBUNGAN ANTARA KESEJAHTERAAN SUBJEKTIF DAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI YOGYAKARTA

Ilham Kurnia Widiarto

Resnia Novitasari

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online* pada remaja di Yogyakarta. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online* pada remaja. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kesejahteraan subjektif terdiri dari dua skala yaitu kepuasan hidup yang dikembangkan oleh Diener, dkk (1985) yaitu *Scale with Life Satisfaction* (SWLS) dan skala pengukuran perasaan yang dikembangkan oleh Diener dan Biswas (2009) yaitu *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE), kemudian peneliti menggunakan *Game Addict Scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens, dkk (2009) untuk mengukur kecanduan *game online* pada remaja. Partisipan dalam penelitian ini yaitu remaja yang berada di Yogyakarta dan berjumlah 102 orang, dengan rentang usia 15 hingga 21 tahun. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Product Moment Pearson*. Berdasarkan analisis data, terdapat hubungan yang signifikan antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online*. Analisis korelasi menunjukkan nilai koefisien  $r = -0.468$  dengan  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Penelitian ini juga melakukan uji analisis tambahan berdasarkan jenjang usia, jenjang pendidikan, uang saku, jenis *game* yang dimainkan, serta perangkat yang digunakan untuk bermain, diskusi terkait dengan hasil akan dibahas lebih lanjut.

Kata Kunci : kesejahteraan subjektif, kecanduan *game online*, remaja

# BAB I

## PENGANTAR

### A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini perkembangan di bidang teknologi sangat cepat. Perkembangan dalam bidang teknologi juga dapat membuat kita mudah untuk melakukan percakapan dengan orang yang jauh dari mana saja, pencarian data pun sekarang dapat dilakukan di depan monitor tanpa harus mencari di buku (Amanda, 2016). Selain berpengaruh pada bidang komunikasi perkembangan dalam bidang teknologi juga sangat berpengaruh dalam bidang hiburan salah satunya di bidang permainan. Di zaman sekarang kita dapat memainkan permainan bersama orang lain di depan monitor atau komputer tanpa harus keluar rumah (Harsono, 2014). Semua hal tersebut dapat dilakukan dengan koneksi internet dan disebut juga dengan *game online*.

Menurut Kim, Namkoong, Ku, dan Kim (2008) *game online* adalah permainan dimana banyak orang dapat bermain bersama dan memerlukan sebuah koneksi internet untuk dapat bermain. Selain itu bermain *game online* adalah suatu aktivitas yang dapat membuat emosi terkuras dan menghabiskan waktu orang yang memainkannya, karena waktu yang dihabiskan didepan komputer sehingga seseorang yang memainkan *game online* terkadang melupakan waktu untuk makan, tidur, berolahraga, melakukan hal lain dan juga bersosialisasi dengan orang lain (Young, 2009).

Menurut APA (*American Psychiatric Association*) dalam DSM-5 IGD (*Internet Gaming Disorder*) atau kecanduan *game* internet adalah penggunaan *game* internet yang berlebihan dan berkepanjangan yang dapat memunculkan gejala kognitif dalam berperilaku, mudah kehilangan kendali, mentoleransi lamanya bermain *game*, dan menarik diri dari kehidupan bersosial. Seperti kecanduan pada zat, pemain *game* terbiasa untuk menghabiskan waktunya untuk duduk dan bermain di depan layar monitor dalam waktu yang lama dan mengabaikan aktivitas lainnya.

Menurut APA juga terdapat 9 Kategori untuk melihat kecanduan *game online* pada seseorang, diantara 9 kategori tersebut apabila seseorang sudah mengalami 5 atau lebih dari kategori tersebut menandakan bahwa ada gangguan *internet gaming*. Kategori tersebut antara lain apabila seseorang sudah keasyikan pada *game online*, merasa sedih dan gelisah jika tidak bermain, toleransi waktu yang dihabiskan untuk bermain, usaha yang gagal untuk mengurangi kebiasaan bermain, hilangnya minat pada hobi lain selain bermain *game*, tetap bermain meskipun tahu akan mengalami masalah pada kehidupan psikososial, sering menipu tentang lama waktu bermain, bermain internet untuk melarikan diri dari masalah, membahayakan kehidupan bersosial, bekerja, dan sekolah.

Data dari APJII (*Asosiasi Jasa Penyelenggara Internet Indonesia*) pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 mencapai 88,1 juta orang. Pengguna internet di Indonesia pun terus meningkat dari tahun ke tahun. Di tahun 2016 pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 132,7 juta orang, ini

menandakan dalam dua tahun pengguna internet di Indonesia bertambah sekitar 66% (Asosiasi Jasa Penyelenggara Internet Indonesia, 2016).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan APJII alasan penggunaan internet di Indonesia cukup beragam dan salah satunya digunakan untuk hiburan. Pada tahun 2016 penggunaan internet untuk hiburan sebesar 96,8%. Hiburan yang biasa dilakukan oleh pengguna internet biasanya berupa menonton *video*, melihat tayangan olahraga, mendengarkan musik dan bermain *game online* yang sekarang ini sudah sangat banyak diminati oleh remaja maupun orang dewasa. Menurut Eva, sebagai managing director PT. Megaxus Infotech peningkatan pemain *game online* di Indonesia meningkat sekitar 10% setiap tahunnya (<http://www.tribunnews.com>).

Perkembangan *game online* di Indonesia sendiri dimulai dari munculnya game NexiaThe Kingdom of The Winds pada tahun 2001 pada awalnya (<http://www.tribunnews.com>), pada awalnya *game online* masih menjadi sesuatu yang asing di Indonesia kemudian disusul dengan *game* lain seperti (RO) *Ragnarok online*, *Seal*, *RF*, *Point Blank* sampai akhirnya *game online* di Indonesia sudah bukan hal yang asing lagi seperti sekarang.

Banyak jenis (genre) dari permainan *game online* yang dapat dimainkan diantaranya adalah RTS atau *Real time strategy* dimana pemain harus memikirkan strategi untuk dapat memenangkan suatu permainan melawan pemain lain, FPS atau *First Person Shooter* dimana dalam *game* tersebut seorang pemain biasa memegang senjata untuk dapat mengalahkan pemain lain dan kebanyakan *game online* biasanya bergenre MMORPG *Massively Multiplayer Online Role Playing*

*game* dimana disini pemain biasanya menaikkan level untuk dapat membuat karakter di *game* menjadi kuat selain itu pemain dapat dengan bebas menjelajahi dunia di *game* tersebut sehingga banyak *game online* bertajuk RPG ([www.mygamesreview.id](http://www.mygamesreview.id)).

*Game online* sebelumnya difungsikan untuk media hiburan, penghilang stres saat banyak pikiran dan biasanya bermain *game online* dapat menjadi hobi yang memberi pengaruh yang positif, karena didalam *game online* kita bisa berkomunikasi dengan orang lain serta menjalin kerjasama dengan orang lain. *Game online* juga mampu meningkatkan motivasi belajar pada seseorang. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Angela (2013) pada anak kelas lima dan enam di Samarinda. Selain itu seseorang yang sering memainkan *video game* juga dapat meningkatkan kemampuan matematika serta kemampuan untuk pemecahan masalah (Harsono , 2014).

*Game online* memang memiliki beberapa manfaat akan tetapi ada juga beberapa *game online* yang memang disajikan dengan unsur kekerasan seperti contohnya membunuh, mencuri, karakter di *game* yang secara otomatis mengeluarkan kata kasar dan banyak yang menunjukkan konten dewasa seperti contohnya *game Grand Theft Auto (GTA)*, *Point Blank (PB)*, *Dragon Nest*, *Rising Force*, *DOTA*, *CS GO* (<http://www.kotakgame.com>), masih banyak lagi *game* yang menghadirkan konten kekerasan yang banyak dimainkan remaja zaman sekarang. Tidak sedikit dari pemain *game online* sekarang yang meniru kelakuan dari karakter *game* yang dimainkannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Satria, Nurdin dan Bactiar (2015) yang dilakukan pada murid SD di kota Padang, menyatakan bahwa kecanduangame yang mengandung unsur kekerasan berkorelasi terhadap sikapagresif dari seseorang. Menurut Harsono (2014) *game online* memberi pengaruh positif pada otak yaitu meningkatkan kemampuan matematika dan pemecahan masalah, akan tetapi menurut penelitian yang dilakukan oleh Ko, dkk (2009) menunjukkan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* menunjukkan pola aktivitas otak yang sama dengan orang yang kecanduan zat zat terlarang. Hal tersebut dibuktikan dengan uji fMRI yaitu alat yang digunakan untuk pemindaian otak.

Selain menjadi agresif dan menunjukkan pola aktivitas otak yang sama dengan seseorang yang kecanduan zat terlarang, terlalu sering bermain *game online* dapat menyebabkan masalah yang serius pada kehidupan di sekolah, keluarga dan hubungan sosial (Brian & Peter, 2005). Pada kasus lain peneliti mewawancarai 6 orang pemain *game online* aktif dalam waktu yang berbeda pada tahun 2015. Semua *interviewee* menghabiskan waktu paling sedikit empat jam dalam satu hari dalam bermain *game* dan lebih lama jika hari libur. Dalam hal ini menurut Horigan (2002) seseorang yang sudah memainkan *game online* lebih dari 40 jam perbulan dapat dikategorikan sebagai pengguna *game online* berat.

Dari wawancara tersebut didapat hasil bahwa semua menghabiskan waktu untuk bermain *game online* untuk menghilangkan stress di kehidupan nyata dan mencari kesenangan. Selain itu semua *interviewee* juga merasa bahwa bermain *game online* mengganggu kegiatan mereka salah satunya kegiatan perkuliahan, beberapa dari *interviewee* berkata sering tidak hadir di kampus karena bermain

*game* sampai larut malam. Kemudian semua *interviewee* merasa tidak nyaman jika tidak dapat bermain *game online*. Dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menyimpulkan bahwa hampir setiap *interviewee* yang diwawancara masuk dalam beberapa kategori kecanduan *game online* yang terdapat dalam DSM-5, seperti mengabaikan kewajiban untuk berkuliah, tidak bisa menghentikan waktu saat bermain, menghabiskan terlalu lama untuk bermain, menjadikan *game online* sebagai pelarian masalah, tidak bisa lepas dari *game online* dan merasa tidak nyaman jika tidak dapat bermain *game*.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti, ada dua dari *interviewee* yang mengabaikan kebutuhan penting seperti makan, dalam wawancara tersebut dua orang *interviewee* terkadang hanya makan satu kali dalam satu hari karena menurutnya saat bermain *game online* mereka jarang merasakan lapar. Hal tersebut tentu dapat mempengaruhi kesehatan dari *interviewee*.

Dari hasil wawancara tersebut peneliti merasa bahwa efek dari bermain *game online* dapat mempengaruhi kesejahteraan subjektif seseorang, karena walaupun *interviewee* merasa senang saat bermain tetapi setelah bermain semua *interviewee* merasa menyesal karena bermain terlalu lama, selain itu bermain *game online* juga menimbulkan masalah baru seperti sering tidak hadir saat kuliah dan mulai mengabaikan kesehatan karena jarang berolah raga. Hal tersebut menjadi faktor rendahnya kesejahteraan subjektif seseorang, karena faktor beberapa faktor dari kesejahteraan subjektif adalah merasa nyaman dengan lingkungan pendidikan dan pekerjaan serta memiliki kesehatan yang baik (Diener, 1999).

Ada juga faktor yang dapat mempengaruhi seseorang sehingga mengembangkan perilaku terhadap kecanduan *game online*, antara lain rasa kesepian, terlalu sering bermain *game*, dan kurang puasnya seseorang terhadap kehidupannya (Lemmens, dkk, 2009). Penelitian yang dilakukan oleh Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) menunjukkan bahwa kepuasan hidup dan kecanduan *game online* berkorelasi negatif.

Hal tersebut dapat terjadi karena seseorang yang merasa kurang puas akan kehidupan akan mencari kepuasan lain salah satunya melalui *game online*, seperti jawaban dari salah satu *interviewee* yang diwawancarai oleh peneliti pada penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa bermain *game online* sangat memberi kesenangan dan tidak ada masalah dalam *game online* berbeda dengan kehidupan nyata. Dari jawaban tersebut menunjukkan bahwa *interviewee* menggunakan *game online* sebagai sarana untuk lari dalam masalah kehidupan.

Menurut Diener (2009) kesejahteraan subjektif adalah situasi yang mengacu pada kenyataan bahwa individu secara subjektif percaya bahwa kehidupan adalah hal yang menyenangkan dan baik. Menurut Diener juga bahwa indikator kesejahteraan subjektif seseorang dapat dilihat dari tingginya kepuasan hidup dan perasaan positif serta rendahnya perasaan negatif pada seseorang. Menurut Diener orang yang memiliki kualitas hidup yang mengagumkan memiliki kesejahteraan subjektif yang tinggi. Sebaliknya seseorang yang memiliki Kesejahteraan subjektif yang rendah biasanya memiliki kontrol emosi yang buruk serta sering menganggap peristiwa dalam hidupnya tidak menyenangkan. Dari pendapat Diener tersebut dapat diartikan bahwa kualitas hidup yang buruk dapat



mengurangi kesejahteraan subjektif seseorang yang juga dapat menjadi faktor seseorang untuk dapat menjadi kecanduan *game online*.

Dari pernyataan Diener diatas menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kesejahteraan subjektif yang tinggi memiliki kontrol emosi yang baik, sedangkan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) membuktikan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* memiliki kontrol emosi yang buruk.

Dari uraian di atas dan data yang diperoleh dari penelitian sebelumnya serta observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "hubungan antara kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* pada remaja di yogyakarta" Dari penelitian ini peneliti ingin melihat apakah kesejahteraan subjektif memiliki hubungan yang negatif dengan kecanduan *game online* pada remaja sehingga apabila remaja memiliki kesejahteraan subjektif yang tinggi dapat mengurangi keinginan mereka menjadi pencandu *game online*.

### **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kesejahteraan subjektif pada kecanduan *game online* pada remaja di kota yogyakarta.

### **C. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan ilmu bagi ilmu psikologi khususnya di bidang psikologi positif, psikologi sosial, dan psikologi klinis.

### 2. Manfaat Praktis

Jika hipotesis dalam penelitian ini benar atau terbukti, maka salah satu cara untuk dapat mengurangi remaja yang kecanduan *game online* adalah dengan meningkatkan kesejahteraan subjektif remaja tersebut. Keaktifan remaja untuk dapat meningkatkan kesejahteraan subjektif seperti mencari teman dan melakukan hal hal yang bermakna bagi hidupnya dapat mengurugi waktu remaja tersebut untuk bermain *game online*.

## **D. Keaslian Penelitian**

Penelitian pada kesejahteraan subjektif sebenarnya sekarang sudah mulai banyak diminati, salah satu peneliti yang melakukan penelitian pada kesejahteraan subjektif adalah Koç (2017) yang melihat hubungan antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan internet di sekolah Turki. Penelitian ini menggunakan partisipan sebanyak 293 orang yang diambil dari universitas di Turki. Umur partisipan berkisar antara 17 sampai 33 tahun. Partisipan terdiri dari 63% perempuan dan 37% laki laki. Alat ukur kesejahteraan subjektif yang dipakai dalam penelitian ini adalah kepuasan hidup yang dikembangkan diener dan PANAS (*Positive and Negative Affect Scale*). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kesejahteraan subjektif dan kecanduan internet menunjukkan hal yang signifikan dari afek negatif, jadi semakin tinggi

afek negatif maka semakin tinggi juga kecanduan internet yang dialami, begitu juga jika afek positif tinggi dapat menekan seseorang menjadi kecanduan *game online*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Crishtianti (2016) meneliti kesejahteraan psikologis pada remaja yang kecanduan main *game online* di Surabaya, dengan 70 partisipan remaja berusia 14 - 20 tahun. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah GAS (*Game Addict Scale*) yang dikembangkan oleh Lemmens, dkk dan untuk kesejahteraan psikologis menggunakan skala dari Ryff (2014) pada penelitian tersebut terdapat beberapa aspek dari kesejahteraan psikologis yang berkolerasi negatif terhadap kecanduan *game online* pada remaja.

Selain itu penelitian dari Pappa, Beratis, Janikian, Ventaurantou, dan Aperi (2015) yang meneliti tentang *Online Game Behavior and psychosocial well-being in greek adolescents*. Penelitian tersebut mengambil partisipan dari remaja yang ada di sekolah Yunani. Alat ukur *game online* yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan oleh Wölfling yaitu *Scale for the Assessment for Internet and Computer Game Addiction Gaming Module* (AICA-S), dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa seseorang yang biasa bermain *game* memiliki beberapa masalah terhadap aspek dari *psychosocial well-being*.

#### 1. Keaslian Topik

Penelitian yang dilakukan oleh Koç (2017) mengangkat topik mengenai kesejahteraan subjektif dengan kecanduan internet pada remaja di sekolah Turki, Variabel yang diteliti dalam penelitian tersebut adalah kesejahteraan

subjektif sebagai variabel bebas dan kecanduan internet sebagai variabel tergantung.

Penelitian yang dilakukan oleh Cristiati (2016) mengangkat topik tentang kesejahteraan psikologis dan kecanduan *game online* pada remaja di Surabaya. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah kesejahteraan psikologis dan kecanduan *game online*. Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online* pada remaja sementara variabel bebas dalam penelitian ini adalah kesejahteraan psikologis.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Pappa, dkk (2015) tentang perilaku bermain *gameonline* dan *psychosocial well-being* pada remaja di Yunani. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah perilaku bermain *game online* dan variabel tergantung dalam penelitian ini adalah *psychosocial well-being*.

Perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya yaitu variabel yang diteliti, penelitian sebelumnya membahas tentang hubungan antara kesejahteraan psikologis dan kecanduan *game online* sedangkan pada penelitian ini peneliti meneliti kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online* pada remaja.

## 2. Keaslian Teori

Penelitian yang dilakukan oleh Koç(2017) menggunakan teori dari Diener (1985) untuk mengukur kesejahteraan subjektif sementara untuk mengukur kecanduan internet menggunakan teori dari Young (1998).

Penelitian yang dilakukan oleh Crishtianti (2016) menggunakan teori dari Lemmens (2009) untuk mengukur kecanduan *game online* dan teori dari Ryff (2014) untuk mengukur kesejahteraan psikologis.

Penelitian yang dilakukan oleh Pappa, dkk (2015) menggunakan teori dari Wölfling (2011). Sementara untuk mengukur perilaku bermain *game online* sementara untuk mengukur *psychosocial well-being* menggunakan teori dari Achenbach dan Rescorla (2001).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori Diener (2009) untuk kesejahteraan subjektif. Sementara untuk kecanduan *game online* penelitian ini menggunakan teori Lemmens (2009).

### 3. Keaslian alat ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya yaitu skala dari Lemmens, dkk (2009) yaitu *Game Addiction Scale* yang terdiri dari 21 *item*, kemudian pada kesejahteraan subjektif menggunakan alat ukur dari kepuasan hidup (SWLS) dan *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE). Alat ukur kepuasan hidup (SWLS) yang peneliti pakai merupakan alat ukur dari Diener, Emmons, Larsen & Griffen (1985) yang sampai sekarang masih dipakai dan untuk alat ukur SPANE menggunakan alat ukur yang dibuat oleh Biswas dan Diener (2009).

#### 4. Keaslian Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja pemain *game online* yang berada di kota Yogyakarta. Dari penelitian sebelumnya sudah banyak yang menggunakan remaja pemain *game online* dalam penelitian tetapi belum ada yang meneliti hubungan dengan kesejahteraan subjektif.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kecanduan *Game online***

##### **1. Pengertian Kecanduan *Game online***

Menurut APA (*American Psychiatric Association*) dalam DSM-5 IGD (*Internet Gaming Disorder*) atau kecanduan *game* internet adalah penggunaan *internet gaming* yang dilakukan secara berlebihan dan berkepanjangan yang dapat menghasilkan suatu gejala kognitif dalam perilaku, termasuk kehilangan kendali, mentoleransi lamanya bermain, dan menarik diri dari kehidupan sosial. Seperti kecanduan pada zat pemain *game* biasanya akan duduk di depan komputer dalam waktu yang lama dan mengabaikan aktivitas lainnya dan jika mereka dicegah untuk bermain *game* mereka akan menjadi gelisah dan marah. Kegiatan wajib seperti sekolah dan bekerja juga dapat terbengkalai karena bermain *game*.

*Game online* menurut Adams dan Rollings (2007) adalah permainan yang dapat digunakan oleh banyak pemain dimana para pemain memainkannya dengan mesin mesin yang mereka miliki yang terhubung pada koneksi internet, kemudian menurut Kim, Namkoong, Ku dan Kim (2008) *game online* adalah permainan yang ditandai banyak orang dapat bermain bersama dan memerlukan sebuah koneksi internet (*Local area Network*) untuk dapat bermain.

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan yang berlebihan dan kompleks pada *video game* atau *game* komputer yang menyebabkan masalah sosial atau emosional. Meskipun memiliki masalah pengguna tidak dapat mengendalikan penggunaan *game online* yang berlebihan tersebut.

Menurut Feprinca (2008) kecanduan *game online* adalah situasi dimana bermain *game* menjadi kepuasan dan kesenangan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang ulang kegiatan yang menyenangkan untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* juga merupakan perilaku seseorang yang ingin bermain *game online* terus menerus dan menghabiskan banyak waktunya sehingga individu tersebut tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Kecanduan *game online* juga merupakan salah satu kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau biasanya dikenal dengan *internet disorder*. Seperti yang dikatakan oleh Young (2009) yang menyebabkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah situasi dimana seseorang memainkan *game online* secara berulang ulang untuk mendapatkan kesenangan serta melupakan kegiatan lain dan seseorang yang sudah kecanduan *game online* sangat sulit untuk menghilangkan kebiasaan tersebut dan jika tidak memainkan *game online* maka seseorang tersebut akan merasa tidak nyaman sehingga orang tersebut harus sering



bermain *game online*. Selain itu pemain yang sudah kecanduan *game online* kebanyakan memiliki masalah hubungan sosial dan emosional.

## **2. Aspek Kecanduan *Game online***

Menurut Lemmens dkk (2009) terdapat tujuh aspek kecanduan *game online* antara lain :

### **a. Kepentingan (*Salience*)**

Bermain *game* menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan seseorang serta mendominasi pemikiran seseorang untuk berfikir bahwa *game* sangat mengasyikan membuat ketagihan serta tidak bisa mengontrol perilaku sehingga menggunakannya secara berlebihan. Pemain *game online* akan selalu memikirkan *game* tersebut sehingga hampir sebagian waktunya dihabiskan untuk *game online*.

### **b. Toleransi**

Proses dimana seseorang mulai bermain *game* secara berlebihan atau sangat sering dengan demikian seseorang tersebut akan terbiasa untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Pemain biasanya kesulitan untuk berhenti dan malah menambah waktunya untuk bermain *game online*.

### **c. *Mood Modification***

*Mood Modification* sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacu pada tinggi atau seringnya dalam sebuah kegiatan, Namun disini *mood modification* dapat mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari masalah dan stress, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat

bermain *game online*. Pada *mood modification* pemain akan merasakan perubahan mood yang akan meningkat menjadi lebih baik apabila bermain *game online*.

d. Kekambuhan

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal saat bermain *game online*. Pada saat pemain *game online* ingin mengurangi waktu bermain *gamenya*, tetapi bila sudah dalam tahap kecanduan pemain akan kesulitan untuk mengurangi waktu bermain *game onlinenya* dan kembali ke pola awal saat bermain *game online*.

e. Menarik Diri (*Withdrawal*)

Menarik diri berkaitan dengan adanya emosi yang tidak menyenangkan dan adanya pengaruh pada fisik apabila bermain *game* dikurangi atau dihentikan, Karena hal tersebut pencandu *game online* jadi semakin sulit menarik diri dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan.

f. Konflik

Konflik mengacu pada semua perasaan interpersonal yang terjadi karena bermain *game* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi antara pemain *game* dan orang lain disekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen, pengabaian serta kebohongan. Ketika pemain *game online* sudah dalam tahap kecanduan pemain biasanya akan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dan hal tersebut dapat menyebabkan konflik pada orang-orang disekitar pemain.

#### g. Masalah

Masalah disini mengacu pada permasalahan yang terjadi karena seseorang bermain *game online* secara berlebihan. Masalah terutama menyangkut masalah dalam aktivitas disekolah, pekerjaan, kehidupan sehari hari. Masalah yang juga timbul dalam diri individu mungkin yang berkaitan dengan tidak bisanya seseorang tersebut mengontrol dirinya.

Jadi dari pernyataan ahli di atas beberapa aspek yang menjadikan seseorang menjadi kecandu *game online* adalah karena seseorang tersebut sudah sangat mementingkan bermain *game online* dari pada aktivitas lainnya. Seseorang yang kecanduan *game online* biasanya akan memaklumi waktunya dalam bermain *game online*. Seseorang yang kecanduan *game online* juga akan merasa lebih baik saat memainkan *game online* dan salah satu pelarian orang tersebut dari masalah sehari hari. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* juga akan menarik dirinya untuk terus bermain *game online* sehingga apabila tidak bermain *game online* seseorang tersebut akan selalu memiliki rasa yang tidak menyenangkan pada dirinya. Seorang pencandu *game online* juga biasanya memiliki masalah dan dengan orang sekitarnya.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online***

Zhan dan Chan (2012) menyatakan bahwa faktor yang paling tinggi dalam kecanduan *game online* adalah interaksi sosial, menurutnya banyaknya penelitian juga mengungkapkan bahwa interaksi sosial menjadi faktor utama dalam menjadikan seseorang menjadi kecanduan *game online*. Pada beberapa *game online* disediakan sebuah ruang untuk mengobrol sehingga membuat

pemain dapat berinteraksi untuk memuaskan kebutuhan untuk berkomunikasi. Kim dkk (2009) juga mengatakan bahwa seseorang yang memiliki interaksi sosial yang rendah memiliki perilaku komplusif terhadap penggunaan internet. Remaja yang memiliki teman sedikit biasanya akan mencari kesenangan yang dapat dilakukan sendiri seperti bermain *game online*.

Selain interaksi sosial Zhan dan Chan (2012) menyatakan salah satu hal yang dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan *game online* adalah karena lingkungan disekitarnya. Contoh dari lingkungan disekitar adalah teman teman sepermainannya yang mengajaknya bermain *game online* sehingga membuatnya menjadi kecanduan selain itu kondisi tidak memiliki teman sebaya di lingkungannya juga dapat menyebabkan seseorang mencari teman di *game online*. Selain itu faktor dari keluarga juga menjadi penyebab seseorang menjadi kecanduan *game online*, keluarga yang tidak pernah perhatian dan memperingatkan anaknya cenderung menjadikan anaknya seorang pecandu *game online*.

Selain beberapa faktor di atas Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) meneliti beberapa faktor lain yang dapat membuat seseorang menjadi kecanduan *game* diantaranya adalah :

a. Waktu yang Dhabiskan Untuk Bermain

Pemain yang menghabiskan banyak waktu dalam bermain *game* biasanya sudah sulit untuk melupakan *game online*, walaupun banyak menghabiskan waktu untuk *game* tidak bisa langsung dinyatakan sebagai kecanduan *game*

*online* tetapi ada kolerasi yang sangat kuat antara menghabiskan waktu bermain dengan skala kecanduan *game online*.

b. Kepuasan Hidup yang rendah

Penggunaan permainan komputer atau *game online* yang berlebihan dapat memiliki pengaruh untuk mengurangi kesejahteraan psikologis dan kepuasan hidup seseorang, seseorang yang merasakan kepuasan hidup yang kurang puas dengan kehidupan yang dijalani akan melepaskan dirinya ke *game online* dan akan berlebihan dalam memainkannya. Penelitian yang dilakukan oleh Jones (2014) menunjukkan bahwa *game online* yang sedang dapat meningkatkan *well-being* atau kesejahteraan seseorang, akan tetapi terlalu banyak memainkannya menunjukkan bahwa kesejahteraan orang tersebut kurang. Penelitian lain menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat memenuhi beberapa kebutuhan psikologis seseorang tetapi sebaliknya dapat mengurangi pertemanan, dengan begitu dapat mengurangi kontak dengan dunia nyata dengan teman (Colwell dan Kato, dalam Lemmens dkk, 2011). Selanjutnya bermain *game online* kekerasan dapat menyebabkan kurangnya empati dari seseorang.

c. Rasa Kesepian

Seorang yang kesepian cenderung untuk mencari sesuatu yang bisa menemaninya, diantaranya adalah *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Seay dan Kraut (Lemmens, dkk, 2009) menunjukkan bahwa kesepian menjadi salah satu prediktor yang paling kuat untuk menjadikan seseorang pecandu *game online*.

#### d. Agresi

Seseorang yang sudah kecanduan *game online* biasanya juga memiliki sikap agresi dalam dirinya sehingga banyak sekali yang menghubungkan antara sikap agresi dengan kecanduan *game online*.

Jadi kesimpulan dari beberapa faktor di atas adalah bahwa banyak pemain yang menjadi kecanduan karena masalah yang dihadapi yang berhubungan dengan lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, selain itu kepuasan hidup yang merupakan aspek kognitif dari kesejahteraan subjektif menjadi salah satu faktor penting, kemudian rasa kesepian juga dapat mempengaruhi seseorang untuk dapat bermain *game online*, kemampuan bersosialisasi dan pengendalian sikap agresi juga menjadi faktor penting dalam menjadikan seseorang kecanduan *game online*.

## **B. Kesejahteraan Subjektif**

### **1. Pengertian Kesejahteraan Subjektif**

Menurut Diener (2009) kesejahteraan subjektif adalah situasi yang mengacu pada kenyataan bahwa individu secara subjektif percaya bahwa kehidupan adalah hal yang menyenangkan dan baik. Diener (Nelson&Cooper, 2007) juga mengungkapkan bahwa kesejahteraan subjektif adalah evaluasi kehidupan yang telah dijalani seseorang. Sementara itu menurut Eryilmaz (2010) kesejahteraan subjektif merupakan evaluasi seseorang terhadap kehidupan yang telah mereka jalani yang berhubungan dengan penilaian kognitif seperti kepuasan hidup dan evaluasi afeksi seperti perasaan emosional positif dan negatif.

Menurut Ozmate (2011) kesejahteraan subjektif adalah evaluasi dari kehidupan mereka termasuk konsep konsep seperti kepuasan hidup, emosi yang menyenangkan, pemenuhan perasaan, sebuah pernikahan dan pekerjaan, serta rendahnya tingkat emosi yang tidak menyenangkan pada seseorang.

Kesejahteraan subjektif dapat dikaitkan dalam dua hal yaitu *Need* dan *Goal satisfaction*. Menurut McGregor dan Little (Nayana, 2013) orang yang memiliki tujuan penting dalam hidupnya akan menjadi sosok yang lebih energik, mengalami banyak emosi positif dan merasa bahwa kehidupannya sangat bermakna.

Jadi dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kesejahteraan subjektif adalah evaluasi dari peristiwa yang dialami oleh seseorang yang mencakup tentang kepuasan hidup, banyaknya emosi positif dan sedikitnya emosi negatif yang dialami sehingga membuat seseorang tersebut merasa bahwa dirinya telah merasakan kehidupannya menyenangkan karena seseorang tersebut memiliki tujuan dalam hidupnya.

## **2. Aspek - aspek Kesejahteraan Subjektif**

Menurut Diener (dalam Diener, 2015) terdapat aspek-aspek dalam kesejahteraan subjektif antara lain perasaan positif, perasaan negatif yang sedikit dan kepuasan hidup. Seseorang yang memiliki kesejahteraan subjektif yang tinggi biasanya terlihat dari tingginya afek positif dan tidak memiliki afek negatif.

a. Kepuasan Kehidupan seseorang

Diener dan Pavot (2008) mengatakan bahwa kepuasan hidup merupakan penilaian kognitif mengenai seberapa baik dan memuaskan hal-hal yang sudah dilakukan individu dalam kehidupannya secara keseluruhan. Selain itu Diener dan Pavot mengatakan bahwa kepuasan hidup merupakan komponen penting dalam terbentuknya kesejahteraan subjektif seseorang. Diener (2009) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kepuasan hidup yang rendah biasanya sedikit memiliki teman dan tidak dekat dengan keluarganya.

b. Perasaan /afek Positif dan Negatif

Menurut Diener dkk (Diener, Oishi, Biswas, Tov, Prietro, Choi, Wirtz, 2009) afek positif adalah rasa atau emosi yang menyenangkan yang dialami seseorang perasaan positif ini berhubungan dengan, perasaan nyaman, bahagia, puas, baik dan merasakan perasaan positif yang membuatnya senang. Perasaan positif yang tinggi membuat seseorang memiliki kesejahteraan subjektif yang baik. Menurut Seligman dan Steen (2005) emosi positif (afek positif) terbagi menjadi tiga antara lain emosi positif pada masa lalu masa sekarang dan masa depan. Emosi positif pada masa depan mencerminkan optimisme, harapan, keyakinan dan masa depan, sedangkan emosi positif masa sekarang adalah ketenangan, kegembiraan dan semangat. Emosi positif masa lalu mencakup keberhasilan, kepuasan, kebanggaan dan kesuksesan yang telah dilakukan oleh seseorang. Faktor faktor yang berhubungan dengan afeksi positif antara lain adalah jumlah



teman atau kerabat dekat, keterlibatan dalam organisasi sosial, kegiatan sosial secara umum, sifat yang terbuka, melakukan aktifitas fisik dan olahraga, dan religiusitas. Pada saat seseorang merasakan afeksi positif, seseorang akan cenderung untuk membantu orang lain, berfikir lebih fleksibel dan memiliki solusi yang baik dalam memecahkan masalah (Synder dan Lopez, 2003).

Sementara afek negatif menggambarkan mood dan emosi yang tidak menyenangkan. Afek negatif juga merefleksikan respon negatif yang dialami oleh seseorang sebagai reaksi yang ia berikan terhadap kondisi dan peristiwa dalam kehidupan mereka. Menurut Diener dkk (diener, dkk, 2009) afek negatif adalah rasa atau emosi yang tidak menyenangkan yang dialami seseorang, perasaan tidak menyenangkan tersebut dapat muncul dari perasaan marah, takut, sedih, tidak senang, dan perasaan negatif yang membuat seseorang merasa buruk.

Selain kepuasan hidup serta afek positif dan negatif Diener (2009) juga mengatakan bahwa ada salah satu lagi komponen dalam kesejahteraan subjektif yaitu *flourishing*. *Flourishing* merupakan perasaan hidup yang berjalan dengan baik dan sesuai keinginan, *flourishing* juga perpaduan dari perasaan baik dan berfungsi secara efektif. *Flourishing* merupakan tingkatan dari kesejahteraan mental yang tinggi dan melambangkan kesehatan mental (Huppert, dalam Effendy, 2016). Sementara itu Diener (diener, dkk 2009) menyatakan bahwa tujuan hidup, hubungan yang baik,

keterikatan, kompetensi, harga diri, sikap optimis merupakan konsep dari *flourishing*.

Jadi *flourishing* secara umum adalah sebuah perpaduan dari perasaan hidup dan perasaan baik pada seseorang serta *flourishing* memiliki konsep yang harus dipenuhi seperti berhubungan baik, sikap optimis, percaya diri, dll, agar dapat menciptakan sebuah kesejahteraan pada tingkat tertinggi.

Dari pernyataan aspek di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki kesejahteraan subjektif yang baik adalah individu yang memiliki banyak afek positif seperti sering merasa senang, bahagia, rasa puas, dan suka cita, selain itu individu yang memiliki kesejahteraan subjektif yang baik juga jarang merasakan afek atau emosi negatif seperti merasa sedih, rasa iri, takut, depresi dan rasa bersalah. Selain memiliki afek positif lebih besar dari afek negatif seseorang yang memiliki Kesejahteraan subjektif yang baik juga biasanya merasa puas dengan kehidupan yang selama ini dijalannya dan memiliki tingkatan *flourishing* yang tinggi.

### **C. Hubungan Antara Kesejahteraan Subjektif dengan Kecanduan *Game***

#### ***Online Pada Remaja***

Menjadi remaja yang sudah kecanduan *game online* memiliki dampak yang merugikan bagi remaja tersebut, banyak remaja yang sudah kecanduan *game online* merasa bahwa perjalanan hidup yang telah mereka jalani menjadi sulit dan merasa menyesal dengan membuang buang waktunya untuk bermain *game*. Kecanduan *game online* pada remaja dapat terjadi karena remaja

tersebut telah memenuhi beberapa aspek yang terdapat dalam aspek kecanduan *game* (Lemmens, dkk, 2009). Salah satu aspek yang mendukung remaja tersebut menjadi kecanduan *game online* adalah penarikan diri. Seorang remaja yang mengalami penarikan diri akan menarik diri dari pertemanan dan juga remaja tersebut sulit untuk menarik dirinya untuk tidak bermain *game online*.

Selain itu aspek dalam kecanduan *game online* adalah konflik dimana remaja yang sudah kecanduan *game online* biasanya akan mengalami konflik dengan keluarga dan teman mereka karena kebiasaannya yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* (Lemmens, dkk, 2009). Hal tersebut bertentangan juga dengan membangun hubungan dengan orang lain. Selain itu indikator yang mendukung untuk terbentuknya *flourishing* adalah memiliki tujuan dalam hidup, seseorang yang memiliki tujuan dalam hidup seharusnya berusaha untuk dapat mencapainya bukan dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan menjadi kecanduan *game*, sebab orang yang kecanduan *game* biasanya memiliki masalah dengan kegiatannya disekolah, pekerjaan dan masyarakat seperti yang diterangkan dalam aspek *game online* yang mencakup masalah (*Problem*).

Aspek lain dari kesejahteraan subjektif adalah kepuasan hidup, orang yang memiliki kepuasan hidup yang tinggi menjadi salah satu acuan untuk dapat menentukan kesejahteraan subjektif seseorang (Diener, dkk 2009). Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Lemmens, dkk (2009) menemukan hasil bahwa kepuasan hidup dan kompetensi dalam bersosial memiliki hubungan yang negatif dari aspek aspek kecanduan *game online*.

Selain penelitian dari Lemmens, penelitian yang dilakukan Gaetan, Bonnet, dan Pedinielli (2012) di Perancis menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* merasa kurang puas dengan kehidupan yang selama ini mereka jalani. Dari beberapa penelitian tersebut dapat terlihat bahwa seseorang yang memiliki kepuasan hidup yang rendah akan mencari sebuah kepuasan dengan cara lain dan banyak remaja sekarang yang memilih ke *game online*.

Terdapat Afek negatif dalam aspek kesejahteraan subjektif yang menunjukkan bahwa seseorang tersebut memiliki emosi yang tidak menyenangkan sedih, takut dan marah (Diener, dkk, 2009). Dari Afek negatif seseorang biasanya akan mencari suatu pemecahan masalah atau coping untuk dapat menyelesaikan masalahnya atau melupakan masalahnya. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* biasanya akan bermain *game online* untuk melupakan masalahnya.

Pada afek negatif seseorang juga akan lebih sering marah (Diener, dkk, 2009). Menurut Lemmens, dkk (2009) seseorang yang kecanduan *game online* akan lebih sering marah, hal tersebut dapat dibuktikan dalam penelitian Lemmens, dkk (2009) yang menunjukkan korelasi positif antara agresivitas dengan kecanduan *game online*.

Synder dan Lopez (2003) faktor-faktor yang berhubungan dengan afeksi positif antara lain adalah jumlah teman dekat, keterlibatan dalam organisasi sosial, kegiatan sosial secara umum, sifat yang terbuka, melakukan aktifitas fisik dan olahraga, dan religiusitas. Remaja yang sudah kecanduan *game online*

biasanya menunjukkan afek yang berlawanan dari afek positif yaitu afek negatif. Salah satu aspek *game online* yaitu masalah yang berarti remaja tersebut memiliki banyak masalah dengan kehidupannya dan mencari cara untuk melupakannya salah satunya dengan bermain *game* terus menerus dan melupakan kehidupan nyatanya. Hal tersebut membuat remaja tersebut lebih memilih bermain *game online* dari pada berolahraga dan bersosialisasi.

Lemmens (2011) menambahkan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* biasanya memiliki kepercayaan diri dan kompetensi sosial yang rendah sehingga hal tersebut sangat berlawanan dengan aspek dari kesejahteraan subjektif yaitu afek positif.

Agama Islam sangat menganjurkan seseorang untuk dapat memanfaatkan waktu dengan baik, hal tersebut tertulis di Al Qur'an surat al ash'ra ayat 1-3 :

*"Demi masa (1) Sesungguhnya manusia penuh kerugian (2) kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shalih dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menepati kesabaran(3)."*

Dari surat di atas Ibnu Katsir menafsirkan (dalam Abdullah, 2004) bahwa demi masa yang didalamnya berbagai aktivitas anak cucu Adam berlangsung, baik dalam wujud kebaikan maupun keburukan. Dengan demikian Allah Ta'ala bersumpah dengan masa tersebut bahwa manusia itu dalam kerugian, yakni yang benar benar merugi dan binasa. *"Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shalih"* Dengan demikian, Allah memberikan pengecualian dari kerugian itu bagi orang-orang yang beriman dengan hati mereka dan mengerjakan amal shalih dari anggota tubuhnya. *"Dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran."* Yaitu, mewujudkan segala bentuk ketaatan dan

meninggalkan semua yang diharamkan. "*Dan nasehat menasehati supaya menepati kesabaran.*" Yakni bersabar atas segala macam cobaan, takdir, serta gangguan yang dilancarkan kepada orang-orang yang menegakkan *amar ma'ruf nahi munkar*.

Dari tafsir di atas dijelaskan bahwa Allah Ta'ala bersumpah dengan masa tersebut bahwa manusia itu dalam kerugian, yakni yang benar-benar merugi dan binasa, kecuali bagi orang-orang yang beriman dengan hati mereka dan menjalankan amal shalih dengan anggota tubuhnya. Dari tafsir tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang yang bermain *game online* termasuk dalam orang-orang yang merugi karena membuang waktunya hanya untuk bermain *game online*.

Menurut APA (2013) seseorang yang kecanduan *game online* akan menghabiskan waktunya berjam-jam di depan layar monitor kemudian akan merasa gelisah dan marah ketika diperingatkan untuk meninggalkan *game online*, hal ini juga berkaitan dengan aspek konflik pada kecanduan *game online*. Padahal dalam semua agama di dunia seseorang diajarkan untuk bersabar dan menahan emosi. Dari penggalan tafsir tersebut juga dijelaskan bahwa seseorang harus berusaha bersabar.

Terlalu lama berada di depan layar monitor juga dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari, seperti terganggunya aktivitas di sekolah, kampus, dan pekerjaan yang dapat membuat seseorang gagal mencapai harapan mereka. Seperti yang diterangkan dalam aspek masalah di kecanduan *game online*. Menurut Seligman dan Steen (2005) afek positif terbagi menjadi tiga antara

lain emosi positif pada masa lalu, masa sekarang dan masa depan. Pada emosi positif masa depan mencerminkan keberhasilan, optimisme, dan harapan. Jadi orang yang kecanduan *game online* akan termasuk orang merugi karena membuang waktunya untuk bermain *game online* yang dapat mengganggu aktivitas kehidupan sehingga membuat seseorang tersebut menjadi tidak optimis dengan harapan dan masa depannya.

#### **D. Hipotesis**

Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah "Ada hubungan negatif antara kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* pada remaja di Yogyakarta. Semakin tinggi kesejahteraan subjektif yang dimiliki remaja tersebut maka semakin rendah remaja tersebut menjadi kecanduan *game online* begitu pun sebaliknya, semakin rendah kesejahteraan subjektif remaja tersebut semakin tinggi remaja tersebut menjadi kecanduan *game online*."

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Identifikasi Variabel -Variabel Penelitian**

1. Variabel Tergantung : Kecanduan *Game online*

2. Variabel Bebas : Kesejahteraan Subjektif

#### **B. Definisi Operasional**

##### **1. Kecanduan *Game online***

Kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai situasi dimana seseorang memainkan *game online* secara terus menerus untuk mendapatkan kesenangan serta melupakan kegiatan lain, seseorang yang sudah kecanduan *game online* sangat sulit untuk menghilangkan kebiasaan tersebut dan jika tidak memainkan *game online* maka seseorang tersebut akan merasa tidak nyaman. Pada kecanduan *game online* ini akan diukur menggunakan skala *Game addict scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens, dkk (2009).

##### **2. Kesejahteraan Subjektif**

Kesejahteraan subjektif dapat diartikan sebagai evaluasi dari peristiwa yang dialami oleh seseorang yang mencakup tentang kepuasan hidup, banyaknya emosi positif dan sedikitnya emosi negatif yang dialami sehingga membuat seseorang tersebut merasa bahwa dirinya telah merasakan kehidupannya menyenangkan. Seseorang dapat dikatakan memiliki kesejahteraan subjektif yang tinggi apabila orang tersebut merasa puas dalam



kehidupannya serta memiliki banyak afek positif dan sedikit afek negatif. Pada kesejahteraan subjektif di sini akan diukur menggunakan dua skala yaitu *Scale with Life Satisfaction* (SWLS) yang dikembangkan oleh Diener, dkk (1985) dan *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE) yang dikembangkan oleh Biswas dan Diener (2009)

### **C. Partisipan Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja yang berada di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin Laki-laki dan Perempuan.
2. Rentang Usia Berkisar antara 12-22 tahun.
3. Mengerti cara bermain *game online* dan masih memainkannya sampai sekarang, serta menghabiskan waktunya kurang lebih 2 jam selama satu minggu untuk bermain *game online*. Kusumadewi mengatakan bahwa seseorang yang kecanduan akan menghabiskan 2 sampai 10 jam per minggu untuk bermain *game online* (Kusumawati, Aviani & Molina, 2017).

### **D. Metode Pengumpulan Data**

Metode dalam mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala. Menurut Azwar (2005) metode skala baik dilakukan karena partisipanlah orang yang paling mengerti tentang dirinya sendiri. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala sebagai berikut:

## 1. Skala Kecanduan *Game online*

Penelitian ini menggunakan skala kecanduan *Game online* yang dikembangkan oleh Lemmens pada tahun 2009 yaitu (GAS) *Game addict scale*, skala ini terdiri dari dua puluh satu item yang dibuat berdasarkan tujuh aspek. Tujuh aspek tersebut antara lain: kepentingan, toleransi, *Mood Modification*, kambuh, menarik diri, konflik, masalah. Pada skala GAS partisipan akan diberikan lima jawaban yang menggambarkan kondisi yang dia rasakan dalam enam bulan terakhir. Penilaian yang diberikan pada GAS berada dalam rentang 1(satu) sampai 5 (lima) dengan ketentuan: nilai 5 untuk menunjukan (SS) sangat sering, nilai 4 (S) sering, nilai 3 (KK) kadang kadang, nilai 2 (J) jarang, nilai 1 (SJ) sangat jarang.

Reliabilitas dari skala GAS sendiri terbilang sangat baik dengan menunjukan (*alpha cronbach*)  $\alpha = 0.94$  yang artinya reliabilitas pada alat ukur ini berada dalam kategori sangat tinggi. Skor yang didapat dari skala ini dapat menunjukan seseorang mengalami kecanduan *game online* atau tidak, semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi juga tingkat kecanduan *game online* yang dialami remaja tersebut.

Tabell.  
*Blue Print Skala GAS (Game Addict Scale)*

Nomor	Aspek	Item	Jumlah
1	Kepentingan	1,2,3	3
2	Toleransi	4,5,6	3
3	Modifikasi mood	7,8,9	3
4	Kekambuhan	10,11,12	3
5	Menarik Diri	13,14,15	3
6	Konflok	16,17,18	3
7	Masalah	19,20,21	3
Jumlah			21

## 2. Skala Kesejahteraan subjektif

Penelitian ini menggunakan dua skala untuk menentukan kesejahteraan subjektif seseorang, pertama skala kepuasan hidup SWLS (*Scale With Life Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Diener, dkk (1985) dan terdiri dari 5 *item*. yang kedua adalah SPANE (*Scale of Positive And Negative Experience*) yang dikembangkan oleh Diener, Biswas-Diener (2009), skala ini terdiri dari 12 *item* yang dibagi menjadi 6 afek positif dan 6 afek negatif. Skor yang diperoleh untuk mengetahui kesejahteraan subjektif seseorang didapat dari penjumlahan antara skor kepuasan hidup ditambah skor SPANE B (*Balance*). SPANE B didapat dari pengurangan SPANE P (*positive*) dikurangi SPANE N (*negative*).

SPANE dan SWLS mengacu pada model skala *likert*. Pada Skala SWLS nilai yang diberikan berada pada rentang 1 (satu) sampai 7 (tujuh), dengan ketentuan nilai 7 (tujuh) untuk jawaban SS (sangat setuju), nilai 6 (enam) untuk jawaban S (setuju), nilai 5 (lima) untuk jawaban AS (agak setuju), nilai 4 (empat) untuk jawaban RR (rata rata), nilai 3 (tiga) untuk jawaban ATS (Agak tidak setuju), nilai 2 (dua) untuk jawaban TS (tidak setuju), dan nilai 1 (satu) untuk jawaban STS (sangat tidak setuju). Skor yang didapat dari skala ini merupakan salah satu penentu tinggi rendahnya kesejahteraan subjektif seseorang, jadi semakin tinggi kepuasan hidup seseorang maka semakin tinggi kesejahteraan subjektif orang tersebut. Nilai reliabilitas dari

skala ini sangat baik yaitu berada pada (*alpha cronbach*)  $\alpha = 0,87$  dan skor yang diperoleh dari alat ukur ini berada pada rentang 5 sampai 35.

Pada skala SPANE partisipan akan diberikan lima jawaban yang menggambarkan afek yang dia rasakan dalam satu bulan terakhir. Penilaian yang diberikan pada SPANE berada dalam rentang 1(satu) sampai 5 (lima) dengan ketentuan: afek positif, nilai 5 untuk menunjukkan (SS) sangat sering, nilai 4 (S) sering, nilai 3 (KK) kadang kadang, nilai 2 (J) jarang, nilai 1 (SJ) sangat jarang. Hal ini berlaku juga untuk afek negatif. Skor dari skala ini merupakan salah satu penentu kesejahteraan subjektif seseorang, jadi semakin tinggi skor yang didapat maka semakin tinggi juga kesejahteraan subjektif orang tersebut.

Menurut Diener, dkk (2009) nilai reabilitas dari skala SPANE N (negatif) sendiri menunjukkan nilai yang baik dengan (*alpha cronbach*)  $\alpha = 0,81$  dengan rentang nilai antara 6 - 30. sementara untuk SPANE P (positif) menunjukkan (*alpha cronbach*)  $\alpha = 0,87$  dengan rentang nilai antara 6 - 30. Lalu untuk SPANE B (*Balance*) menunjukkan (*alpha cronbach*)  $\alpha = 0,89$  dengan rentang nilai antara -24 sampai 24.

Tabel 2.

*Blue Print Skala SPANE( Scale of Positive And Negative Experience)*

Nomor	Jenis afek	Item	Jumlah
1	Afek Positif	1,3,5,7,10,12	6
2	Afek Negatif	2,4,6,8,9,11	6
Jumlah			12

### **E. Validitas dan Reliabilitas**

Menurut Azwar (2012) pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui sejauhmana alat ukur dalam skala psikologi mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya. Pengukuran juga dapat dikatakan valid apabila memberi gambaran mengenai variabel yang diukur seperti yang dimaksud pada tujuan pengukuran tersebut. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi, menurut Azwar (2012) validitas isi berfokus pada elemen elemen yang ada dalam suatu alat ukur, semakin aitem dalam skala mencerminkan kawasan konsep semakin besar juga validitas isi dalam aitem tersebut.

Sementara menurut Azwar (2012) pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi dan kepercayaan hasil alat ukur. Pengukuran yang tidak reliabel akan menghasilkan skor yang tidak dapat dipercaya karena akan terjadi perbedaan skor. Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada diantara 0 - 1,00, reliabilitas akan semakin tinggi apabila dapat mendekati angka satu begitu pula sebaliknya (Azwar, 2012). Menurut Azwar (2012) minimal dalam diskriminasi aitem yaitu 0,30 akan tetapi dapat diturunkan menjadi 0,25. Peneliti menentukan standar diskriminasi aitem 0,30 karena menurut Azwar (2012) memang boleh menurunkan diskriminasi hingga 0,25 tetapi hal tersebut tidak dianjurkan. Reliabilitas dalam penelitian dapat diuji dengan *alpha cronbach*. Pengujian skala ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS 23.0 for windows*.

## **F. Metode Analisis Data**

Analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan statistik. Sesuai hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka tehnik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas, Uji Linearitas, dan Pengujian Hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment*, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* pada remaja di Yogyakarta. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 23.0 for Windows*.

**BAB IV**  
**PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN**  
**A. Orientasi Kancan dan Persiapan Penelitian**

1. Orientasi Kancan

Persiapan awal penelitian adalah menentukan tempat penelitian dimana peneliti mengambil tempat di provinsi Yogyakarta, karena daerah Yogyakarta cukup dekat untuk dijangkau oleh peneliti. Selain ini di Yogyakarta juga banyak remaja pendatang yang datang untuk belajar maupun berdagang sehingga Yogyakarta dapat mewakili sedikitnya wilayah di Indonesia.

Penelitian ini melibatkan 47 responden untuk melakukan uji coba data yang digunakan untuk penelitian dan 102 responden untuk penelitian. Responden dalam penelitian ini memfokuskan pada remaja yang sudah pernah bermain *game online*. Jadi sebelum diminta untuk mengambil data peneliti harus mewawancarai dahulu responden penelitian dan mengobservasi secara langsung untuk dapat mengetahui apakah responden pernah bermain *game online* kemudian barulah peneliti melakukan pengambilan data. Penelitian ini mengambil sample di tempat yang biasanya banyak remaja berkumpul salah satunya adalah seperti layanan *wifi* umum, warung *internet*, dan beberapa tempat kumpul lainnya seperti tempat makan, akan tetapi disini peneliti memfokuskan mengambil sampel di tempat makan karena disana dirasa lebih umum dan untuk urusan izin yang mudah.

## 2. Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti memerlukan beberapa persiapan agar mendukung kelancaran proses penelitian dan mendapatkan hasil yang baik, persiapan tersebut antara lain adalah:

### a. Persiapan Administrasi

Persiapan administratif disini tidak terlalu sulit karena untuk meminta izin peneliti hanya meminta izin pada orang yang berjaga ditempat peneliti mengambil data, selain itu tempat seperti warung makan dan layanan *wifi* merupakan tempat umum jadi untuk urusan administrasi tidak terlalu sulit. Selain itu peneliti juga mengambil banyak data partisipan di beberapa kos kosan di Yogyakarta dimana tempat peneliti tinggal selain itu peneliti juga mengambil banyak partisipan dari tempat makan dekat kos tempat tinggal peneliti dimana banyak remaja yang biasanya berkumpul di tempat tersebut sehingga sangat membantu peneliti untuk dapat mengumpulkan partisipan.

Perizinan paling penting adalah perizinan yang diberikan oleh partisipan penelitian ini, sehingga setiap peneliti menyebar kuisisioner peneliti selalu meminta izin terlebih dahulu terhadap partisipan penelitian.

### b. Persiapan Alat Ukur

Persiapan pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan mengadaptasi setiap aitem kedalam bahasa Indonesia setelah itu peneliti mulai melakukan uji coba pada setiap aitem untuk mengetahui reliabilitas dari setiap butir aitem. Setelah dilakukan uji reliabilitas dengan melihat hasil dari *alpha*



*cronbach* setiap aitem. Terdapat dua skala yang digunakan dalam penelitian ini antara lain skala kecanduan bermain *game* yang dikembangkan oleh Lemmens,dkk (2009) dan kesejahteraan subjektif yang terbagi menjadi dua skala yaitu skala kepuasan hidup yang disusun oleh Diener,dkk (1985) dan penilaian perasaan atau afek dari Diener dan Biswas (2009).

Proses uji coba ini diadakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas dari masing-masing skala, sehingga dapat ditentukan apakah ketiga skala tersebut layak untuk digunakan. Proses uji coba diadakan penelitian dimulai pada tanggal 11 oktober dengan total partisipan yang mengikuti proses uji coba ini adalah 47 remaja yang pernah bermain *game online*.

### c. Hasil Uji Coba Alat Ukur

Uji coba alat ukur dilakukan untuk mengetahui validitas dari setiap item yang terdapat dari sebuah skala dan konsistensi dari skala tersebut. Untuk mengetahui validitas item dari sebuah skala maka perlu dilakukan pengujian dengan cara menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor item dengan skor total skala tersebut.

Setiap butir aitem yang berada  $\alpha \geq 0.30$  dapat dikatakan memuaskan dan dianjurkan untuk tetap dipakai, tetapi apabila  $\alpha$  tidak mencapai 0.30 dapat diturunkan menjadi 0.25 dan aitem masih dapat dipergunakan untuk mengukur. Menurunkan nilai aitem ke 0.20 sangat tidak dianjurkan (Azwar, 2012).

Pada umumnya, reliabilitas dianggap memuaskan apabila *score* mencapai 0.900, akan tetapi terkadang suatu skala tidak dapat bernilai setinggi itu maka dapat diturunkan dalam kasus-kasus tertentu terlebih pada saat penggunaan bersama alat ukur lain dalam suatu tes (Azwar, 2012). Untuk melihat validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan *SPSS* versi 23 dengan metode *alpha cronbach*.

a. Skala GAS (*Game Addict Scale*)

*Game Addict Scale* terdiri dari 21 aitem dan dari hasil uji coba menunjukkan 20 aitem dinyatakan valid karena memenuhi indeks korelasi aitem total, sedangkan aitem yang tidak memenuhi persyaratan adalah aitem nomor 21 dimana indeks diskriminasi mencapai -0.211. Sedangkan 20 aitem lainnya berada pada angka 0.471 - 0.852. Sehingga aitem nomor 21 harus dihapus. Nilai *alpha cronbach* alat ukur ini mencapai 0.934 dan dapat dikatakan hasil tersebut sangat layak untuk dapat digunakan untuk mengukur. Berikut adalah distribusi skala kecanduan *game online* setelah diuji coba :

**Tabel3.**

*Distribusi Skala kecanduan game online setelah uji coba*

Nomor	Aspek	Item	Jumlah
1	Kepentingan	1, 2, 3	3
2	Toleransi	4, 5, 6	3
3	Modifikasi mood	7, 8, 9	3
4	Kambuh	10, 11, 12	3
5	Menarik Diri	13, 14, 15	3
6	Konflik	16, 17, 18	3
7	Masalah	19, 20, (21)	2
Jumlah			20

Keterangan:Angka dengan tanda kurang berarti angka aitem yang dihilangkan.

b. Skala Kesejahteraan Subjektif

Skala kesejahteraan subjektif yang digunakan disini terdiri dari 17 aitem, yang terdapat pada dua skala, yaitu *Scale with Life Satisfaction* (SWLS) berisi lima butir aitem dan *Scale Positive and Negative Experience* (SPANE) berisi 12 aitem. Dari kedua skala tersebut tidak ada butir aitem yang dihilangkan, karena semua butir aitem memenuhi standar reliabilitas. Dari skala kepuasan hidup koefisien korelasi bergerak antara 0.490 - 0.749 dengan nilai *cronbach alpha* sebesar 0,823. Berikut distribusi skala kepuasan hidup setelah diuji coba:

Tabel 4.

*Distribusi Skala SWLS (Scale With Life Satisfaction)*

Nomor	Aspek	Item	Jumlah
1	Kepuasan Hidup	1,2,3,4,5	5
Jumlah			

Tingkat daya beda aitem berdasarkan hasil analisis uji coba yang dilakukan terhadap skala SPANE. Pada skala ini semua butir aitem juga memenuhi standar reliabilitas karena dari perasaan positif indeks korelasi aitem total bergerak antara 0.593-0.746, sedangkan pada perasaan negatif indeks korelasi aitem total bergerak antara 0,461-0,573. Nilai *cronbach alfa* dari kedua perasaan tersebut juga memenuhi standar reliabilitas yang ditentukan yaitu perasaan positif 0,859 dan perasaan negatif 0,763. Berikut distribusi butir skala SPANE setelah uji coba:

Table 5.  
*Distribusi skala SPANE setelah diuji coba*

Nomor	Jenis afek	Item	Jumlah
1	Afek Positif	1,3,5,7,10,12	6
2	Afek Negatif	2,4,6,8,9,11	6
Jumlah			12

### **B. Pelaksanaan Penelitian**

Pengambilan data dalam penelitian ini mengambil di banyak tempat, akan tetapi peneliti lebih banyak mengambil data di tempat makan dekat tempat peneliti tinggal karena disana dirasa banyak remaja yang berkumpul terlebih selain itu peneliti juga banyak mengambil data dari teman peneliti sendiri yang tinggal di kos yang sama dengan peneliti selain itu peneliti juga mengunjungi 3 kos tempat teman peneliti tinggal dan dari sana peneliti mendapatkan cukup banyak data, selain itu peneliti juga masih mengambil beberapa data di tempat umum. Pelaksanaan pengambilan data dilakukan sekitar tanggal 12 November sampai tanggal 6 Desember 2017.

Proses pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuesioner pada partisipan dengan meminta izin dahulu sebelumnya setelah itu memberitahu tujuan penelitian tersebut, selain itu peneliti juga selalu menyarankan agar partisipan tidak perlu memberi nama terang dan cukup hanya inisial saja. Hal tersebut dilakukan agar partisipan semakin percaya bahwa datanya dapat terjaga kerahasiaannya dan peneliti juga tidak akan membocorkan identitas partisipan berkaitan dengan data yang diisi. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 102 remaja. Waktu yang dibutuhkan untuk dapat mengerjakan

kuisisioner ini dirasa cukup singkat karena pendeknya pertanyaan dan sedikitnya aitem yang digunakan. Pemberian hadiah dilakukan setelah pengerjaan selesai.

Setelah pengambilan data uji coba dan menemukan reliabilitas dari setiap aitem selanjutnya peneliti mengambil data penelitian kemudian mencari tahu Normalitas, linearitas dan korelasi dari variabel bebas dan tergantung dari penelitian ini.

### C. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 102 remaja yang berusia antara 15 sampai 22 tahun yang pernah bermain *game online*. Deskripsi partisipan dapat dilihat dari data dibawah ini.

Table 6.  
*Tabel Deskripsi partisipan berdasarkan usia*

Usia (tahun)	Jumlah partisipan	Persentase (%)
15	3	2,9%
16	3	2,9%
17	5	4,9%
18	9	8,8%
19	13	12,7%
20	19	18,6%
21	37	36,3%
22	13	12,7%
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

Dari data diatas menunjukkan bahwa kebanyakan partisipan yang diambil datanya berada pada rentang usia 21 tahun yang berjumlah 37 orang dengan presentase 36,6%, kemudian usia 20 tahun yang berjumlah 19 orang dengan presentase 18,6%, partisipan berumur 19 dan 22 tahun berjumlah 13 orang dengan masing masing presentase 12,7%, usia 18 tahun berjumlah 9 orang

dengan presentase 8,8%, usia 17 tahun 5 orang dengan presentase 4,9%, dan usia 15 dan 16 tahun masing masing berjumlah 3 orang dengan presentase masing masing 2,9%.

Tabel7.

*Tabel Deskripsi Penelitian Berdasarkan Jenis kelamin*

Jenis Kelamin	Jumlah Partisipan	Persentase (%)
Laki Laki	96	94,1%
Perempuan	6	5,9%
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan data diatas dapat terlihat bahwa sebagian besar partisipan didominasi oleh laki laki dengan jumlah 96 orang dengan presentase 94,1% kemudian partisipan perempuan berjumlah 6 orang dengan presentase 5,9%.

Tabel8.

*Tabel Deskripsi penelitian berdasarkan Pendidikan*

Pendidikan	Jumlah Partisipan	Persentase (%)
SD	0	0%
SMP	4	3,9%
SMA	44	43,1%
Sedang kuliah	54	52,9%
Sarjana	0	0%
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100 %</b>

Dari hasil data partisipan diatas dapat dilihat bahwa kebanyakan partisipan berada pada jenjang pendidikan terakhir sedang kuliah dan SMA. Jumlah pada pendidikan terakhir yang sedang kuliah yaitu 54 orang dengan presentase 52,9%, kemudian pendidikan terakhir SMA berjumlah 44 orang 43,1%. Pendidikan terakhir di SMP berjumlah 4 orang dengan presentase 3,9% dan

tidak ada partisipan yang berpendidikan terakhir di jenjang pendidikan SD dan sarjana.

Tabel9.

*Tabel Deskripsi Penelitian Berdasarkan Uang Saku Perbulan*

Uang Saku Perbulan	Jumlah Partisipan	Persentase (%)
< 500.000	18	17,6%
500.000 - 800.000	26	25,5%
800.000 - 1.200.000	33	32,4%
>1.200.000	25	24,5%
Total	102	100 %

Dari data di atas dapat dilihat bahwa partisipan dalam penelitian kebanyakan memiliki uang saku rata-rata 800.000 - 1.200.000 perbulan dengan jumlah 33 orang dan persentase 32,4%, kemudian partisipan dengan uang saku 500.000 - 800.000 perbulan berjumlah 26 orang dengan persentase 25,5%, lalu partisipan dengan uang saku lebih dari 1.200.000 berjumlah 25 orang dengan persentase 24,5% dan partisipan dengan uang saku kurang dari 500.000 perbulan dengan jumlah 18 orang dengan persentase 17,6%.

Table 10.

*Tabel Deskripsi Penelitian berdasarkan Lama Bermain dalam Satu Minggu*

Lama bermain dalam satu minggu	Jumlah Partisipan	Persentase (%)
1-10 jam	36	35,3%
11-20 jam	49	48%
21-30 jam	15	14,7%
Lebih dari 30 jam	2	2%
Total	102	100 %

Dari data diatas dapat dilihat bahwa lamanya waktu bermain *game online* partisipan 1- 10 jam dalam satu minggu sejumlah 36 orang, kemudian partisipan paling banyak menghabiskan waktu 11 - 20 jam untuk bermain dalam satu minggu sejumlah 49 orang dengan persentase 48%, partisipan yang menghabiskan waktu 21-30 jam dalam satu minggu berjumlah 15 orang dengan persentase 14,7% dan partisipan yang menghabiskan waktunya lebih dari 30 jam dalam seminggu untuk bermain *game* berjumlah 2 orang dengan persentase 2%.

Table 11.

*Tabel Deskripsi Penelitian berdasarkan Tahun Pertama Kali Bermain Game Online*

Pertama kali bermain	Jumlah Partisipan	Persentase (%)
1 - 3 tahun lalu	37	36,3%
4 - 7 tahun lalu	37	36,3%
> 7 tahun lalu	28	27,4%
Total	102	100 %

Dari data di atas dapat dilihat bahwa partisipan rata rata bermain *game* sejak 1-3 tahun lalu sebanyak 37 orang dengan sejumlah persentase 36,3% dan sejak 4-7 tahun lalu sebanyak 37 orang dengan persentase 36,3%, sementara untuk yang bermain *game* lebih dari 7 tahun lalu sejumlah 28 orang dengan persentase 27,4%.

Table 12.

*Tabel Deskripsi Penelitian berdasarkan Genre Game yang dimainkan*

Genre Game Online	Jumlah Partisipan	Persentase (%)
FPS ( <i>First-personshooter</i> )	20	19,6%
*MMORPG	17	16,7%
MOBA( <i>Multiplayer Online Battle arena</i> )	46	45,1%
Genre lainnya	19	18,6%
Total	102	100 %



Berdasarkan dari *Genre game* yang dimainkan, partisipan paling banyak yaitu dengan memainkan *game* berjenis MOBA (*Multiplayer Battle Online Area*) dengan jumlah partisipan 46 orang dan persentase 45,1%, kemudian partisipan yang bermain *game* FPS (*first person shooter*) berjumlah 20 orang dengan persentase 19,6%. Partisipan yang bermain MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) berjumlah 17 orang dengan persentase 16,7 orang, kemudian pemain yang tidak termasuk dari tiga *genre* di atas berjumlah 19 orang dengan persentase 18,6%.

Tabel13.

*Tabel Deskripsi Data berdasarkan penggunaan alat untuk bermain*

Perangkat untuk bermain	Jumlah Partisipan	Persentase (%)
<i>Console</i>	0	0%
<i>Personal Computer</i> (PC)	64	62,7%
<i>Handphone</i>	38	37,3%
Total	102	100 %

Dari data di atas dapat dilihat bahwa partisipan lebih banyak bermain melalui PC yaitu sejumlah 64 orang dengan persentase 62,7% dan melalui perangkat seluler atau *handphone* sejumlah 38 orang dengan persentase 37,3 sementara tidak ada partisipan yang bermain *game online* dengan menggunakan perangkat *console*.

## 2. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan analisis data, maka akan diperoleh norma deskripsi data penelitian. Deskripsi data akan memberikan gambaran mengenai keadaan distribusi skor skala pada kelompok partisipan yang diukur, informasi

mengenai partisipan yang akan diteliti (Azwar, 2012). Norma deskripsi data didapat dari norma persentil. Norma Persentil pada kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Table 14.

*Tabel Percentil*

Kecanduan <i>game online</i>	Persentil	Kesejahteraan Subjektif
43,6	20	19
50	40	26,2
58	60	33
65	80	40

Berdasarkan penormaan pada tabel di atas, kemudian data akan dibagi menjadi lima kategorisasi yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Kategorisasi diperlukan untuk melihat berapa banyak frekuensi keberagaman seluruh partisipan yang mengisi skala kecanduan *game onlinedan* kesejahteraan subjektif. Kategorisasi norma persentil dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 15.

*Kategorisasi Norma Percentil*

Percentil	Kategorisasi
$X < P20$	Sangat Rendah
$P20 \leq X < P40$	Rendah
$P40 \leq X < P60$	Sedang
$P60 \leq X \leq P80$	Tinggi
$X > P80$	Sangat Tinggi

a. Kecanduan *game online*

Hasil kategorisasi kecanduan *game online* dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Table 16.  
*Kategorisasi skala kecanduan game online*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X < 43,6$	Sangat Rendah	20	19,6%
$43,6 \leq X < 50$	Rendah	20	19,6%
$50 \leq X < 58$	Sedang	18	17,6%
$58 \leq X \leq 65$	Tinggi	25	24,5%
$X > 65$	Sangat Tinggi	19	18,6%
Jumlah		102	100%

Hasil kategorisasi menjelaskan bahwa semakin tinggi skor yang dimiliki oleh partisipan maka menunjukkan semakin tinggi juga kecanduan *game online* pada partisipan. Berdasarkan tabel kategorisasi di atas, dapat dilihat bahwa 20 partisipan (19,6%) berada pada kategori sangat rendah, 20 partisipan (19,6%) berada pada kategori rendah, 18 partisipan (17,6%) berada pada kategori sedang, 25 partisipan (24,5%) berada pada kategori tinggi dan 19 partisipan (17,6%) berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada partisipan disini banyak yang tinggi akan tetapi dari data di atas dapat dikatakan setiap kategorisasi berada pada nilai yang hampir sama.

b. Kesejahteraan subjektif

Hasil kategorisasi kesejahteraan subjektif dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 17.  
Kategorisasi skala kesejahteraan subjektif

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X < 19$	Sangat Rendah	18	17,6%
$19 \leq X < 26,2$	Rendah	19	18,6%
$26,2 \leq X < 33$	Sedang	23	22,5%
$33 \leq X \leq 40$	Tinggi	24	23,5%
$X > 40$	Sangat Tinggi	18	17,6%
Jumlah		102	100%

Hasil kategorisasi menjelaskan bahwa semakin tinggi skor yang dimiliki oleh partisipan maka menunjukkan semakin tinggi tingkat kesejahteraan subjektif pada partisipan. Berdasarkan tabel kategorisasi di atas, dapat dilihat bahwa 18 partisipan (17,6%) berada pada kategori sangat rendah, 19 partisipan (18,6%) berada pada kategori rendah, 23 partisipan (22,5%) berada pada kategori sedang, 24 partisipan (23,5%) berada pada kategori tinggi dan 18 partisipan (17,6%) berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kesejahteraan subjektif pada partisipan disini banyak yang tinggi.

### 3. Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan sebagai syarat dari uji hipotesis yang meliputi uji normalitas dan uji korelasi. Uji asumsi disini dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS version 23.0 for windows*.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah sebaran data terdistribusi secara normal atau tidak. Peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov*. Penilaian yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data adalah jika  $p > 0,05$  maka sebarannya dinyatakan normal, sebaliknya jika  $p < 0,05$  maka sebarannya dinyatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Table 18.  
*Hasil Uji Normalitas*

Variabel	p	Kategori
Kecanduan <i>game online</i>	0,152	Normal
Kesejahteraan subjektif	0,086	Normal

Dari hasil uji normalitas menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa skala kecanduan *game online* menunjukkan nilai  $p = 0,152$  ( $p > 0,05$ ) dan pada kesejahteraan subjektif menunjukkan nilai  $p = 0,086$  ( $p > 0,05$ ) dari data tersebut menunjukkan

bahwa sebaran data kecanduan *game online* dan kesejahteraan subjektif normal.

b. uji Linearitas

Uji linearitas dibutuhkan untuk dapat mengetahui adanya hubungan linier antara variabel yang akan diteliti. Variabel dikatakan linear apabila nilai  $p < 0,01$  sedangkan suatu hubungan antara variabel dapat tidak linier apabila nilai  $p > 0,01$ .

Uji linearitas ini menggunakan tes *Compare Means* dari *SPSS* versi 23.0 *for windows*. Berikut nilai linearitas dari kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Table 19.  
*Tabel Hasil Uji Linearitas*

Variabel	Koefisien Linearitas (F)	Signifikansi (p)	Keterangan
Kesejahteraan Subjektif Kecanduan <i>game online</i>	27,432	0,000	Linear

Dari tabel *di atas* dapat dilihat bahwa uji linearitas variabel kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* menunjukkan  $F = 27,424$  dan  $p = 0,00$  ( $p < 0,01$ ). jadi dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut linear.

#### 4. Uji Hipotesis

Setelah pengujian normalitas dan linearitas langkah selanjutnya adalah uji hipotesis untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini. Berdasarkan dari hasil uji normalitas data dari kedua variabel, uji hipotesis disini menggunakan uji korelasi Pearson.

Table 20.  
*Tabel Hasil Uji Hipotesis*

Variabel	r	r <sup>2</sup>	P
Kesejahteraan Subjektif Kecanduan <i>game online</i>	- 0,468	0,219	0,000

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis yang dilakukan diperoleh data koefisien korelasi sebesar -0.468 dan  $p < 0,01$ . Data tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online*, yang artinya semakin tinggi kesejahteraan subjektif remaja maka semakin sedikit juga kemungkinan remaja tersebut menjadi kecanduan *game online*, begitupun sebaliknya. Jadi hipotesis dari penelitian ini dapat **diterima**. Adapun koefisien determinasi ( $r^2$ ) variabel kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online* sebesar 0,219. Hal ini menunjukkan bahwa kesejahteraan subjektif memberikan sumbangan sebesar 21,9% terhadap pengurangan kecanduan *game online* pada remaja.

#### 5. Analisis Tambahan

Analisis tambahan oleh peneliti dilakukan untuk mengetahui kecanduan *game online* dilihat dari faktor demografis Partisipan, yaitu, usia, pendidikan terakhir, uang saku perbulan, *genre* permainan yang dimainkan,

dan sarana atau alat untuk bermain. Berikut hasil dari Analisis menggunakan analisis *Oneway Anova* yang terdapat di dalam program *Statistical Program for Social Science (SPSS) versi 23.0 for Windows*:

Table 21.  
*Uji Beda Kecanduan Game Online Berdasarkan Usia*

Statistik Deskriptif	<i>Oneway Anova</i>			
	Mean	F	P	Keterangan
< 19 tahun	56,25			
19 Tahun	54,92			
20 Tahun	58,10	0,890	0,473	Tidak Ada Beda
21 Tahun	51,89			
22 Tahun	53,07			

Berdasarkan hasil Uji beda yang dilakukan dengan *Oneway Anova* menunjukkan nilai  $F = 0,890$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,473 (p > 0,05)$  yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara faktor usia dengan kecanduan *game online*.

Table 22.  
*Uji Beda Kecanduan Game Online Berdasarkan Pendidikan Terakhir*

Statistik Deskriptif	<i>Independent Sample T-test</i>			
	Mean	F	p	Keterangan
SMP dan SMA	56,66	0,347	0,557	Tidak Ada Beda
Sedang Kuliah	52,46			

*Independent Sample T-test* menunjukkan nilai  $F = 0,347$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,557 (p > 0,05)$  yang berarti tidak ada perbedaan



yang signifikan antara faktor pendidikan terakhir dengan kecanduan *game online*.

Table 23.

*Uji Beda Kecanduan Game Online Berdasarkan Uang Saku Perbulan*

Statistik Deskriptif	Oneway Anova			
	Mean	F	p	Keterangan
< 500.000	55,38			
500.000 - 800.000	53,80	2,541	0,061	Tidak Ada Beda
800.000 - 1.200.000	58,33			
> 1.200.000	49,28			

Berdasarkan hasil Uji beda yang dilakukan dengan *Oneway Anova* menunjukkan nilai  $F = 2,541$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,061$  ( $p > 0,05$ ) yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara faktor Uang saku per bulan dengan kecanduan *game online*.

Table 24.

*Uji Beda Kecanduan Game Online Berdasarkan Lama Bermain dalam Satu Minggu*

Statistik Deskriptif	Oneway Anova			
	Mean	F	p	Keterangan
1-10 jam	49,13			
11-20 jam	56,04	4,287	0,007	Ada Beda
21-30 jam	60,53			
Lebih dari 30 jam	65,00			

Berdasarkan hasil Uji beda yang dilakukan dengan *Oneway Anova* menunjukkan nilai  $F = 4,287$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,007$  ( $p < 0,05$ ) yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara faktor lama bermain game dalam satu minggu dengan kecanduan *game online*.

Table 25.

*Uji Beda Kecanduan Game Online Berdasarkan Pertama Kali Bermain Game Online*

Statistik Deskriptif	Oneway Anova			
	Mean	F	p	Keterangan
2014 - 2017	51,05			
2010 - 2013	58,37	3,232	0,044	Ada Beda
< 2010	53,71			

Berdasarkan hasil Uji beda yang dilakukan dengan *Oneway Anova* menunjukkan nilai  $F= 3,232$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,044$  ( $p < 0,05$ ) yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara faktor pertama kali bermain *game online* dengan kecanduan *game online*.

Table 26.

*Uji Beda Kecanduan Game Online Berdasarkan Genre Game yang Dimainkan*

Statistik Deskriptif	Oneway Anova			
	Mean	F	p	Keterangan
FPS	53,05			
MMORPG	59,17	4,790	0,004	Ada Beda
MOBA	56,86			
Lainnya	45,78			

Berdasarkan hasil Uji beda yang dilakukan dengan *Oneway Anova* menunjukkan nilai  $F= 4,790$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,004$  ( $p < 0,05$ ) yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara faktor *genre game online* yang dimainkan dengan kecanduan *game online*.

Table 27.  
*Uji Beda Kecanduan Game Online Berdasarkan Perangkat Untuk Memainkannya*

Statistik Deskriptif	<i>Independent Sample T-test</i>			
	Mean	F	p	Keterangan
<i>Personal Computer</i>	55,26	0,027	0,869	Tidak Ada Beda
<i>Handphone</i>	53,05			

Berdasarkan hasil Uji beda yang dilakukan dengan *Independent Sample T-test* menunjukkan nilai  $F = 0,027$  dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,869$  ( $p > 0,05$ ) yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara faktor *perangkat* yang digunakan dengan kecanduan *game online*.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu ada hubungan yang negatif antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online* pada remaja dapat diterima atau tidak. Berdasarkan hasil hipotesis yang dilakukan peneliti, diperoleh data bahwa ada hubungan negatif antara kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* pada remaja di Yogyakarta. Hubungan tersebut dapat terlihat dari hasil  $r = - 0,468$  dan  $p = 0,000$  ( $p < 0,000$ ). Berarti semakin tinggi kesejahteraan subjektif pada seorang remaja maka semakin rendah remaja tersebut menjadi kecanduan *game online*.

Pada penelitian ini kesejahteraan subjektif dapat diartikan sebagai evaluasi yang dilakukan seseorang untuk dapat melihat kehidupannya apakah berjalan baik

atau tidak, seseorang yang memiliki kesejahteraan subjektif yang tinggi akan menganggap bahwa kehidupannya selama ini tinggi. Selain itu Diener (2008) lebih melihat bahwa kesejahteraan subjektif dapat juga diartikan dengan kebahagiaan. Pengertian kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang membuat seseorang melakukan suatu kegiatan secara berulang ulang dan dapat berdampak buruk karena seseorang tersebut melakukannya dalam waktu yang lama dan sulit untuk meninggalkan kegiatan tersebut dan disini kegiatan yang dimaksud adalah bermain *game online*.

Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan kesejahteraan subjektif sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja. Hal tersebut tentunya sejalan dengan penelitian yang banyak dilakukan oleh peneliti peneliti sebelumnya seperti penelitian yang oleh Beratis, Janikian, Ventaurantou, Apergi, dan Pappa (2015) yang meneliti tentang *Online Game Behavior and psychosocial well-being in greek adolescents*, dalam penelitian tersebut seseorang yang sering bermain *game online* memiliki masalah pada aspek dari kesejahteraan psikologis.

Adanya hubungan antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online* menandakan bahwa seseorang yang memiliki tingkat kebahagiaan atau kesejahteraan subjektif yang kecil akan mencari kebahagiaan melalui cara lain yang salah satunya adalah bermain *game online* secara terus menerus. Kontribusi kesejahteraan subjektif sebagai salah satu faktor pendorong seseorang menjadi kecanduan *game online* sebesar 21,9% kemudian sisanya sekitar 79,1% bisa didapatkan dari faktor lain. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Lemmens, dkk

(2009) bahwa ada banyak hal yang dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan *game online* seperti kesendirian, kepuasan hidup yang rendah, sering menghabiskan waktu untuk bermain, dan keadaan emosional. Tambahan penelitian yang dilakukan peneliti disini menunjukkan bahwa kepuasan hidup berkontribusi sekitar 14,5% dalam salah satu faktor untuk mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan *game online*.

Peneliti juga melakukan uji tambahan yaitu uji beda untuk mengetahui apakah ada faktor lain yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja. Pada uji beda usia peneliti tidak menemukan perbedaan yang signifikan pada kecanduan *game online*. Jadi dalam penelitian ini usia bukan suatu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja. Uji beda lain yang dilakukan oleh peneliti tentang pendidikan terakhir juga tidak ada perbedaan yang signifikan dengan kecanduan *game online*, hal tersebut membuktikan bahwa dalam penelitian ini faktor pendidikan terakhir bukan faktor pembeda seorang remaja menjadi kecanduan *game online*.

Uji beda berdasarkan uang saku per bulan juga tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan kecanduan *game online*, jadi dalam penelitian ini faktor dari pendapatan tidak menentukan remaja dapat kecanduan *game online*. Pada uji beda tingkat kecanduan *game online* padalamanya waktu memainkan *game* dalam satu minggu. Peneliti menemukan hasil ada beda yang signifikan dari faktor lamanya waktu bermain *game* dalam satu minggu dengan nilai tertinggi yaitu seseorang yang bermain lebih dari 30 jam dalam satu minggu. Penelitian yang dilakukan oleh Lemmens, Stevan, dan Hendriks (2016) dengan judul

*Addictive online games:Examining the relationship between game genres and internet gaming disorder* juga menunjukkan adanya beda dari waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain *game* dalam seminggu dengan minat menjadi kecanduan bermain *game online* maupun *offline*. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor perbedaan lamanya waktu bermain *game online* berpengaruh terhadap tingkat kecanduan *game online* pada remaja.

Pada uji beda data tahun pertama kali memainkan *game online* juga menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dari data di atas menunjukkan bahwa faktor tahun pertama kali bermain *game* dapat menentukan tingkat kecanduan *game online* pada partisipan,dengan nilai paling tinggi berada pada partisipan yang bermain *game online* antara tahun 2010-2014.Penelitian dari Pontes dan Griffiths (2015) dengan judul *measuring DSM-5 internet disorder: Development and validation of a short psychometric scale* juga menunjukkan ada beda dari seseorang pertama kali memainkan *game online*.

Uji beda lain yang menunjukkan perbedaan adalah *genre game* yang dimainkan. Menurut peneliti hal tersebut dapat terjadi karena dalam setiap *genre* dalam *game online* berbeda cara memainkannya dan berbeda juga tujuan untuk memainkannya sehingga pada permainan berjenis MMORPG, MOBA, atau FPS lebih membuat seseorang menjadi kecanduan *game online*. Seperti yang dinyatakan oleh Yee (2002) yaitu banyak faktor yang dapat menjadikan seseorang bermain MMORPG dan sulit berhenti setelah bermain.Selain itu penelitian dari Lemmens, Stevan, dan Hendriks (2016) mengungkapkan bahwa terdapat korelasi

antara setiap *genre* dalam permainan baik *online* maupun *offline* pada kecanduan *game online*.

Pada uji beda berdasarkan perangkat yang digunakan untuk bermain *game online*, peneliti tidak menemukan perbedaan yang signifikan dengan kecanduan *game online*, sehingga dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa faktor dari perangkat untuk bermain *game online* tidak menunjukkan perbedaan.

Bermain *game online* memang dapat memberi kesenangan akan tetapi jika seseorang bermain *game* terlalu lama dan melupakan banyak keperluan yang penting dalam hidupnya *game online* dapat menjadi masalah seperti yang diterangkan APA dalam DSM V. Selain dalam pandangan psikologi, dalam pandangan islam juga tidak baik untuk melakukan sesuatu yang memberi sedikit manfaat dan banyak tidak memberi manfaat. Seperti yang diterangkan dalam hadits ini :

*"Sesungguhnya diantara bagusnya keimanan seseorang adalah meninggalkan apa yang tidak bermanfaat baginya( HR. Tirmidzi no. 2317, dan Ibnu Majah no. 3976. dalam Al-Albani )*

Dari hadist diatas menyatakan bahwa bagusnya keimanan seseorang adalah meninggalkan apa yang tidak bermanfaat baginya. Pada pembahasan dalam penelitian ini, bermain *game online* hanya memberikan sedikit manfaat seperti memberi kesenangan dan lebih banyak membawa hal yang tidak bermanfaat, seseorang yang bermain *game online* juga lebih banyak melakukan hal yang tidak penting dalam waktu yang lama dan meninggalkan banyak hal yang penting, dalam ajaran agama islam juga seorang muslim dianjurkan untuk mengisi waktunya untuk beribadah dan mengerjakan amal saleh. Sementara saat

seseorang kecanduan *game online* orang tersebut hanya akan menghabiskan banyak waktunya di *game online*.

Hadits lain yang mengajarkan kita untuk dapat memanfaatkan waktu dengan baik yaitu :

*"Manfaatkanlah lima perkara sebelum datang lima perkara. (1) Masa mudamu sebelum datang masa tuamu. (2) Waktu sehatmu sebelum datang waktu sakitmu. (3) Masa kayamu sebelum datang masa kefakiranmu. (4) Masa luangmu sebelum datang masa sibukmu. (5) Masa hidupmu sebelum datang masa kematianmu."*(HR. Al Hakim dalam Al Mustadroknya 4: 341, dalam Tausikal, 2013)

Ibnu Rajab menjelaskan (dalam Tausikal, 2013) apabila saat muda kita malas beribadah jangan harap waktu tua bisa giat, jika saat sehat malas sholat maka jangan harap waktu susah saat sakit bisa semangat. Jika kaya malas bersedekat, jangan harap saat miskin bisa mengeluarkan harta untuk kebaikan. Saat waktu luang enggan mempelajari ilmu agama, jangan harap saat sibuk bisa duduk dan menyempatkan diri untuk meraih ilmu. Jika saat hidup sudah enggan bertakwa dan mengenakan hijab, apa harus menunggu mati untuk sadar.

Pada penjelasan diatas selagi masih muda seseorang diharuskan untuk mengerjakan ibadah, tetapi jika seseorang sudah kecanduan *game online*, mereka akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* daripada beribadah. Penjelasan diatas juga menjelaskan jika seseorang harus menggunakan waktu luangnya untuk mencari ilmu agama, saat seseorang bermain *game online* orang tersebut akan menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game* dan menghabiskan waktu sibuknya juga untuk bermain *game* (menggunkan waktu yang seharusnya digunakan untuk sekolah tetapi malah bermain *game*).



Inti dari hadits diatas adalah peringatan untuk kita semua agar dapat memanfaatkan waktu untuk beribadah dan mengerjakan amalan yang baik sebelum datang waktu ketika kita tidak bisa lagi mengerjakan ibadah dan beramal. Jika saat masih muda dan masih memiliki waktu luang kita habiskan untuk kegiatan yang kurang bermanfaat apakah kita harus menunggu mati sebagai peringatan yang jelas. Waktu bagaikan pedang, jika engkau tidak menggunakannya, maka ia yang akan menebasmu ( Imam Syafi'i, Tusikal, 2012).

Selama melakukan penelitian ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kelemahan penelitian ini diantaranya keberagaman partisipan yang kurang karena dalam penelitian ini peneliti hanya mendapatkan 6 orang partisipan perempuan, padahal peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam kecanduan *game online*. Selain itu keterbatasan peneliti dalam pengawasan partisipan dalam mengisi kuisioner sehingga peneliti tidak tahu apakah partisipan mengisi kuisioner dengan sejujur jujurnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kesejahteraan subjektif dan kecanduan *game online* pada remaja. Jadi, semakin tinggi kesejahteraan subjektif seseorang maka semakin rendah kecanduan *game online* yang dialami seseorang tersebut. Oleh karena itu, hipotesis pada penelitian ini yaitu hubungan antara kesejahteraan subjektif dengan kecanduan *game online* pada remaja di Yogyakarta diterima.

#### **B. Saran**

Penelitian ini sudah dilakukan semaksimal mungkin akan tetapi peneliti sadar masih ada kekurangan, oleh karena itu peneliti memberikan saran sebagai berikut:

##### **A. Untuk Remaja**

Diharapkan bisa mencari kegiatan yang bermanfaat dan meningkatkan kebahagiaan dan kesejahteraan subjektif agar tidak menjadi kecanduangame *online*. Bermain *game online* memang menyenangkan akan tetapi bila bermain tanpa kenal waktu hingga menjadi kecanduan dapat menyebabkan masalah di masa depan.

##### **B. Untuk Penelitian Selanjutnya**

Diharap bisa meneruskan penelitian ini dan mengembangkan penelitian terhadap *game online* karena peneliti merasa belum terlalu banyak mahasiswa

psikologi yang meneliti tentang *game online*, selain itu diharapkan penelitian selanjutnya meneliti tentang kesejahteraan subjektif pada *gamer* profesional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2004). *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 8*. Bogor: Pustaka Imam asy-Syafi'I.
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Game design and development*. USA: New Reader Publishing.
- Al-Albani, M.S. (2006). *Shahih Sunan Tirmidzi (Seleksi Hadits Shahih Dari Kitab Sunan Tirmidzi Buku: 2)*. Jakarta : Pustaka Azzam.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder edition "DSM-5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing.
- Angela. (2013). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2) ,532-544.
- APJII (Asosiasi Pengusaha Internet Indonesia). Profil Pengguna Internet Indonesia 2016. Diakses pada 24 Mei 2017. <http://www.apjii.or.id>.
- Ariati, J. (2010). Subjective well being (kesejahteraan subjektif) dan kepuasan kerja pada staff pengajar (dosen) di lingkungan fakultas psikologi universitas diponegoro. *Jurnal Psikologi Undip* , 8(2), 117-123.
- Azwar, S. (2012). *Penysunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brian & Peter.(2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyber psychology & behavior*, 8(2), 110-113.
- Christiati, A. (2016). Studi deskriptif: psychologycalwell being pada remaja yang kecanduan bermain game online. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa universitas surabaya*, 5(1), 1-12.
- Diener, E. (2009). *The science of subjective well-being: The collected work of Ed Diener*. Netherlands: Springer.
- Diener, E., Emmons, R, A., Larsen, R.J., & Griffen, S. (1985).The satisfaction life scale. *Journal Of Personality Assessment*. 49, 71-75,
- Diener, E.,& Pavot, W. (2008).The satisfaction with life scale and emerging construct of life satisfaction. *Journal of Positive Psychology*, 3, 136-152.
- Diener, E., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith,H. L. 1999. Subjective well-being: three decades of progress. *Psychological Bulletin*, 125, 276-302.

- Diener, E., & Tay, L. (2015). Subjective well-being and human welfare around the world as reflected in the Gallup world poll. *International Journal of Psychology*, 50 (2), 135–149.
- Diener, E., Wirtz, D. Tov., W. Kim-Prieto., C. Choi, D., Oishi, S., & Biswas R. (2009). New measures of well-being: flourishing and positive and negative feelings. *Social Indicators Research*, 39, 247- 266.
- Effendy, N. (2016). Konsep flourishing dalam psikologi positif: subjective well being atau berbeda?. 19-20 februari, 2016, Surabaya, Indonesia.
- Eryilmaz, A. (2010). Turkish adolescents' subjective wellbeing with respect to age, gender and sex of parents. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 4 (7), 1573-1576.
- Gaetan., Bonnet A., & Pedinielli J. (2012). Self-perception and life satisfaction in video game addiction in young adolescents. (11-14) Years Old, 38 (6), 513-518.
- Gentile. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study: research article, *Psychological Science*, 20 (5), 594-602.
- Harsono, M. (2014). Pengaruh bermain *game* terhadap perkembangan remaja, Surya University, Serpong.
- Horrigan, J. B. (2002). New internet users: What they do online, what they don't, and implications for the net's future. *Pew Internet and American Life Project*, 1-27
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218.
- Ko, C. H., Liu, G. C., Hsiao, S., Yen, J. Y., Yang, M. J., Lin, W. C., Yen, C.F., & Chen, C. S. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. *Journal of Psychiatric Research*, 43(7), 739-747.
- Kotak game. Budaya kekerasan pada *game*. Diakses pada 24 Mei 2017. [http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/253/Budaya Kekerasan Antar-Gamers-di-Game-Online/1/453/4/](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/253/Budaya_Kekerasan_Antar-Gamers-di-Game-Online/1/453/4/).

- Kusumawati, R., Aviani I, Y. Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*, 8(1), 88-97.
- 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.
- Lemmens, J,S, P., Valkenburg, P.,& Peter, J. (2011).Psychological causes and consequences of pathological gaming.*Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152.
- Lemmens, J, S, P., Stefan, J. F.,& Hendriks. (2016). Addictive online games: Examining the relationship Between game genres and internet gaming disorder.*Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*. 0(0).1-6.
- Lopez., & Snyder, C,R. (2003).*Positive psychological assessment a handbook of models & measures*.Washington. DC : APA
- Nayana, F, R. (2013). Kefungsian keluarga dan *subjective well being* pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 01(02), 230-244.
- Nelson, D., & Cooper, C, L. (Eds.).(2007). *Positive organizational behavior: Accentuating the positive at work*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Ozmete, E. (2011). Subjective well-being: a research on life satisfaction as cognitive component of subjective well-being. *International Journal of Academic Research*, 3(4), 55-61.
- Pappa, A., Beratis, I,N., Janikian, F,S., Apergi, F,S., Ventaurantou,R.(2015). Online game behavior and psychosocial well-being ingreek adolescents. *The European of Social And Behavioral Sciences*, 15,1898 -1998.
- Pinar Koç. (2017). Internet addiction and subjective wellbeing in university stundens. *Journal of positive psychology and wellbeing*, 1(1), 34-41.
- Pontes M, H., &Griffiths M, D. (2015). Measuring dsm-5 internet gaming disorder: development andvalidation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143.
- Rika, A. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Satria R, A., Nurdin A, E., & Bachtiar H. (2015). Hubungan kecanduan bermain *video games* kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki

kelas iv dan v di sd negeri 02 cupak tengah pauh kota padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1), 238-242.

Seligman M, E, C., Steen T. A., Park N.,& Peterson C. (2005). Positive psychology progress empirical validation of interventions. *Positive Psychology Progress*, 42, 874-884.

Suryanto, N, R. (2015). Dampak positif dan negatif permainan *game online* di kalangan pelajar. *JOM FISIP*, 2 (2), 1- 15.

Tausika, M, A. Memanfaatkan 5 perkara sebelum menyesal. Diakses pada 20 Februari 2018 .<https://rumaysho.com/5022-memanfaatkanlah-5-perkara-sebelum-menyasal.html>.

Tausika, M, A. Waktu laksana pedang. Diakses pada 20 Februari 2018. <https://rumaysho.com/2782-waktu-laksana-pedang-2.html>.

TribunNews. Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game. Diakses pada 24 Mei 2017. <http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>.

Yee, N. 2002. Understanding MMORPG addiction. *Ariadne*, 1-16.

Young, K.(2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.

Zhan, Jing D., Chan.,& Chuan H. (2012) "Government regulation of online game addiction," *Communications of the Association for Information Systems*: 30(13), 187 - 199.

**LAMPIRAN 1**  
**SKALA SEBELUM UJICoba**





PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

*Assalamu'alaikum Warrahmatullahi wabarrokatuh*

Sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan, maka saya memohon kesediaan Saudara meluangkan waktunya untuk mengisi skala ini. Penelitian ini bertujuan untuk keperluan ilmiah dan jawaban dari Saudara akan menjadi informasi yang sangat penting dan berharga bagi penelitian saya.

Setiap jawaban yang Saudara berikan adalah jawaban yang benar dan tidak ada yang salah. Oleh karena itu, saya mengharapkan kejujuran dan keterbukaan Saudara dalam mengisi skala ini. Kerahasiaan dari jawaban Saudara akan dijamin dan dijunjung tinggi oleh etika akademik penelitian.

Atas kesediaan Saudara menjawab dengan kejujuran dari setiap pernyataan yang terdapat dalam skala ini, saya mengucapkan terimakasih yang sebanyak banyaknya, mudah mudahan Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan Saudara dengan kebaikan yang lebih, amin.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Hormat saya,

Ilham Kurnia Widiarto

**IDENTITAS DIRI**

Nama (Boleh Inisial) :

Usia :

Jenis Kelamin : Laki Laki / Perempuan

Pendidikan Terakhir :  SD  SMA  Sarjana  
 SMP  Sedang Kuliah

Uang Saku Perbulan :  <500.000  800.000-1.200.000  
 500.000-800.000  >1.200.000

Mulai Bermain *Game* Online Sejak Tahun :

Waktu Bermain *Game* Online : .... Jam / Minggu.

*Game* Online yang dimainkan : ....

Bermain *Game* biasanya melalui :  Console  PC / Komputer  
 Handphone

Dengan ini saya menyatakan bersedia untuk mengisi pernyataan tanpa ada paksaan dan dengan kondisi saya yang sebenar benarnya.

Yogyakarta,

( ..... )

Nama Terang / Inisial

## Skala I

**Petunjuk Pengisian**

Terdapat lima pernyataan yang mungkin anda setuju dan tidak setuju, kemudian pilihlah jawaban 1-7 dibawah ini, tunjukan kecocokan anda dengan tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) di samping pernyataan tersebut. **Harap terbuka dan jujur saat mengisi pernyataan dibawah ini.**

## Keterangan

**SS** : Sangat Setuju      **ATS** : Agak Tidak Setuju  
**S** : Setuju      **TS** : Tidak Setuju  
**AS** : Agak Setuju      **STS** : Sangat Tidak Setuju  
**RR** : Rata-Rata

1. Secara umum kehidupan saya sesuai dengan apa yang saya harapkan.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

2. Kondisi kehidupan saya sangat baik.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

3. Saya merasa puas dengan kehidupan saya.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

4. Selama ini saya telah mendapatkan hal penting dalam kehidupan saya.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

5. Jika saya dapat lahir kembali, tidak ada yang ingin saya rubah dalam hidup saya.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

## Skala II

**Petunjuk Pengisian**

Tolong pikirkan apa yang sudah **anda lakukan dan alami selama satu bulan terakhir**, kemudian laporkan apa yang telah anda alami dari beberapa perasaan berikut menggunakan skala dibawahBerilah tanda centang (✓) pada kolom angka yang mewakili kondisi Anda tersebut.

No	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat jarang	Jarang	Kadang kadang	Sering	Sangat sering
1	Saya Merasa Positif	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
2	Saya Merasa Negatif	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
3	Saya Merasa baik	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
4	Saya Merasa buruk	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
5	Saya Merasa senang	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
6	Saya Merasa tidak senang	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
7	Saya Merasa bahagia	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
8	Saya Merasa sedih	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
9	Saya Merasa Takut	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
10	Saya Merasa riang gembira	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
11	Saya Merasa marah	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
12	Saya Merasa puas	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>

## Skala III

**Petunjuk Pengisian**

Terdapat dua puluh satu pernyataan yang sekiranya menggambarkan kondisi anda dalam **enam bulan terakhir**, pilihlah satu respon jawaban dan berilah tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai. Harap terbuka dan jujur saat mengisi pernyataan dibawah ini.

1. **TP** : tidak pernah
2. **J** : Jarang
3. **KK** : Kadang kadang
4. **S** : Sering
5. **SS** : Sangat sering

No	Pernyataan	Jawaban				
		TP	J	KK	S	SS
1	Saya berpikir untuk bermain <i>game</i> seharian penuh					
2	Saya menghabiskan waktu luang anda untuk bermain					
3	Saya merasa kecanduan bermain <i>game</i>					
4	Saya bermain <i>game</i> lebih lama dari yang direncanakan					
5	Saya merasa lamanya waktu bermain <i>game</i> saya semakin bertambah					
6	Saya tidak dapat berhenti saat saya sudah mulai bermain <i>game</i>					
7	Saya bermain <i>game</i> untuk melupakan kehidupan nyata					
8	Saya bermain <i>game</i> untuk melepas stress					
9	Saya bermain <i>game</i> agar merasa lebih baik					
10	Saya tidak dapat mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya					
11	Orang lain tidak dapat mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya					
12	Saya gagal untuk mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya					
13	Saya merasa tidak enak ketika tidak dapat bermain <i>game</i>					

14	Saya menjadi marah ketika tidak dapat bermain <i>game</i>					
15	Saya menjadi stress ketika tidak dapat bermain <i>game</i>					
16	Saya bertengkar dengan orang lain (seperti keluarga, atau teman ) selama waktu bermain <i>game</i>					
17	Saya mengabaikan orang lain ketika bermain <i>game</i>					
18	Saya berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game</i>					
19	Bermain <i>game</i> mengurangi waktu tidur saya					
20	Saya mengabaikan aktivitas penting (seperti sekolah, pekerjaan, dan olahraga) untuk bermain <i>game</i>					
21	Saya merasa tidak enak ketika bermain <i>game</i> terlalu lama					

Terimakasih atas partisipasinya

**LAMPIRAN 2**  
**TABULASI DATA SEBELUM UJICoba**

**A. Tabulasi Data Kesejahteraan Subjektif saat *Try Out***

Partisipan	Aitem																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
<b>1</b>	7	7	7	7	7	4	2	5	2	4	2	4	2	2	4	2	3
<b>2</b>	6	6	5	5	2	3	1	4	2	3	2	4	3	1	4	1	3
<b>3</b>	7	6	7	4	1	4	3	4	2	4	1	4	1	1	4	2	4
<b>4</b>	6	7	6	7	7	4	2	4	2	5	1	5	1	1	4	2	4
<b>5</b>	5	6	3	3	1	4	5	3	1	3	3	2	1	5	3	1	2
<b>6</b>	4	4	3	6	1	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3
<b>7</b>	4	6	3	6	1	3	3	4	3	5	3	4	3	3	3	3	3
<b>8</b>	6	5	6	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	3	4	2	4
<b>9</b>	6	5	4	6	1	4	3	4	3	4	3	5	3	3	4	2	3
<b>10</b>	6	6	6	6	3	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4
<b>11</b>	4	3	3	4	1	2	3	3	4	2	4	2	5	2	2	5	2
<b>12</b>	6	6	7	5	6	3	1	3	1	4	2	4	2	1	3	3	3
<b>13</b>	4	3	3	4	2	2	4	2	3	3	4	2	4	5	2	4	2
<b>14</b>	6	6	7	6	7	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
<b>15</b>	4	3	3	4	1	3	3	2	3	3	3	2	4	2	2	4	2
<b>16</b>	6	7	6	7	6	4	2	4	2	5	1	4	2	3	5	2	4
<b>17</b>	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	1	3	2
<b>18</b>	6	7	7	6	6	2	3	4	3	5	2	5	3	3	4	2	3
<b>19</b>	5	6	5	5	5	4	3	3	4	4	2	3	4	2	3	2	2
<b>20</b>	6	7	7	6	6	5	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	5



<b>21</b>	7	7	6	7	5	5	1	4	2	4	2	4	4	2	4	4	5
<b>22</b>	5	5	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	2
<b>23</b>	7	7	6	6	6	4	4	5	2	5	1	4	3	3	3	3	4
<b>24</b>	6	7	7	6	6	4	2	4	3	4	2	3	2	4	3	4	2
<b>25</b>	6	6	6	6	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	2
<b>26</b>	7	6	6	7	7	3	3	4	2	2	4	2	2	2	2	4	3
<b>27</b>	6	6	5	5	1	4	2	4	2	4	1	5	3	4	4	2	3
<b>28</b>	6	6	5	5	2	4	5	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3
<b>29</b>	5	4	4	4	1	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3
<b>30</b>	5	5	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3
<b>31</b>	4	5	7	7	1	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	2	4
<b>32</b>	7	6	7	7	6	4	2	5	1	4	2	4	2	2	4	1	4
<b>33</b>	7	7	7	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3
<b>34</b>	7	7	7	7	5	3	2	5	1	5	2	4	2	2	4	2	2
<b>35</b>	6	6	6	6	1	4	3	4	2	4	3	4	2	3	4	2	2
<b>36</b>	6	4	1	6	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	1
<b>37</b>	4	4	4	6	2	3	3	3	3	3	2	5	3	3	4	3	3
<b>38</b>	6	6	4	7	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4
<b>39</b>	7	7	7	6	7	4	1	4	2	5	1	5	2	2	4	2	4
<b>40</b>	6	6	5	6	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	4	3	3
<b>41</b>	5	5	6	6	5	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4
<b>42</b>	6	6	6	6	3	2	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3
<b>43</b>	3	2	2	4	1	4	3	4	1	4	1	3	1	1	3	1	4
<b>44</b>	6	5	6	7	2	4	2	4	3	4	3	4	2	1	4	2	3

<b>45</b>	5	6	6	7	2	4	1	4	3	5	2	5	3	1	3	1	4
<b>46</b>	4	3	5	5	7	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4
<b>47</b>	6	6	7	6	3	4	3	4	3	5	3	4	4	3	3	2	3

### B. Tabulasi Data Kecanduan *Game Online* saat *Try Out*

Partisipan	Aitem																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
<b>1</b>	3	2	3	3	4	2	1	5	3	2	1	3	3	1	3	2	1	1	1	1	2
<b>2</b>	2	2	2	3	4	2	1	4	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3
<b>3</b>	1	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	4	3	2	2	1	1	4	2	2	3
<b>4</b>	1	3	3	4	4	1	3	4	4	3	3	3	4	3	1	1	3	2	3	3	4
<b>5</b>	3	2	5	5	1	3	3	5	1	1	1	1	3	2	1	1	1	4	1	1	1
<b>6</b>	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	4
<b>7</b>	3	4	3	3	3	2	2	5	5	4	2	3	3	2	3	1	3	2	5	3	3
<b>8</b>	1	2	2	4	3	3	1	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4
<b>9</b>	1	3	2	4	3	4	1	5	5	1	2	3	1	1	1	1	1	2	1	1	5
<b>10</b>	4	4	4	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	3	4	3	4	2	4
<b>11</b>	4	4	5	3	4	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4
<b>12</b>	2	4	1	2	2	2	1	5	4	2	3	1	3	1	2	1	1	2	3	1	4
<b>13</b>	5	5	4	5	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	4	2	5	4	5	5	2
<b>14</b>	3	3	3	3	3	3	2	3	4	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	4
<b>15</b>	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	3	4	4	2	4	4	5	4	4



<b>40</b>	3	4	5	4	3	2	1	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	3	2	4	
<b>41</b>	2	3	1	3	2	3	2	4	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	
<b>42</b>	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	1	1	3	3	3	1
<b>43</b>	2	4	1	4	2	1	2	3	3	1	3	1	1	1	1	2	5	1	2	1	5	
<b>44</b>	2	1	3	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	4	4	4	
<b>45</b>	1	4	2	2	3	1	1	4	3	1	2	1	1	1	1	1	3	3	2	1	3	
<b>46</b>	4	5	3	5	2	3	4	5	5	3	4	3	4	3	1	1	4	2	5	2	2	
<b>47</b>	2	3	2	4	2	2	1	5	2	1	1	1	3	1	1	3	5	1	1	1	4	

**Lampiran 3**  
**HASIS ANALISIS AITEM**

A. Skala Kesejahteraan Subjektif Saat *Try Out*

## 1. Tabel Reliabilitas dan Deskriminasi Item Scale with Life Satisfaction

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	47	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	5

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1.Secara_ umum_ kehidupan_ saya_ sesuai_ dengan_ apa_ yang_ saya_ harapkan	19.68	26.787	.698	.784
2.Kondisi_ kehidupan_ saya_ sangat_ baik	19.74	24.281	.749	.759
3.Saya_ merasa_ puas_ deng an_ kehidupan_ saya	20.02	21.847	.742	.749
4.Selama_ ini_ saya_ telah_ m enemukan_ hal_ penting_ dal am_ kehidupan_ saya	19.79	27.258	.490	.822
5.Jika_ saya_ dapat_ hidup_ k embali_ Tidak_ ada_ yang_ in gin_ saya_ rubah	21.87	19.201	.595	.830

## 2. Tabel Reliabilitas dan Deskriminasi Item *SPANE*( *Scale Positive and Negative Experience*)

### Scale: **SPANE Positive**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	47	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.859	6

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Positif	17.72	10.509	.593	.846
Baik	17.49	10.386	.620	.841
Senang	17.32	10.135	.656	.835
Bahagia	17.49	9.429	.689	.829
Riang_Gembira	17.87	9.549	.746	.818
Puas	18.06	9.713	.610	.845

### 3. Tabel Reliabilitas dan Deskriminasi Item *SPANE*( *Scale Positive and Negative Experience*

#### Scale: Spane Negative

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	47	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.769	6

##### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Negatif	12.96	11.476	.461	.749
Buruk	13.11	11.836	.573	.726
Tidak_senang	13.13	11.114	.547	.726
Sedih	12.96	11.042	.518	.734
Takut	12.98	10.934	.484	.745
Marah	13.06	11.148	.524	.732



### A. Skala Kecanduan *Game Online* saat *Try Out*

#### Scale: Kecanduan *Game Online*

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	47	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	47	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.934	21

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1.Saya berpikir untuk bermain <i>game</i> sehabian penuh	51.98	235.500	.675	.930
2.Saya menghabiskan waktu luang saya untuk bermain	51.43	236.554	.702	.930
3.Saya merasa kecanduan bermain <i>game</i>	51.66	232.490	.600	.931
4.Saya bermain <i>game</i> lebih lama dari yang direncanakan	51.26	240.759	.546	.932
5.Saya merasa lamanya waktu bermain <i>game</i> saya semakin bertambah	51.83	233.101	.685	.930
6. Saya tidak dapat berhenti saat saya sudah mulai bermain <i>game</i>	52.04	230.563	.721	.929

7. Saya bermain <i>game</i> untuk melupakan kehidupan nyata	52.21	232.780	.618	.931
8.Saya bermain <i>game</i> untuk melepas stress	50.53	243.646	.481	.933
9.Saya bermain <i>game</i> agar merasa lebih baik	51.13	233.288	.657	.930
10. Saya tidak dapat mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya	52.36	230.149	.747	.928
11. Orang lain tidak dapat mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya	52.19	232.941	.670	.930
12. Saya gagal untuk mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya	52.19	226.593	.852	.926
13.Saya merasa tidak enak ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	52.17	235.927	.665	.930
14. Saya menjadi marah ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	52.74	234.107	.784	.928
15. Saya menjadi stress ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	52.47	230.863	.762	.928
16.Saya bertengkar dengan orang lain (seperti keluarga, atau teman ) selama waktu bermain <i>game</i>	53.06	245.931	.511	.933
17.Saya mengabaikan orang lain ketika bermain <i>game</i>	52.17	239.231	.471	.934
18.Saya berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game</i>	52.51	237.821	.601	.931
19.Bermain <i>game</i> mengurangi waktu tidur saya	51.45	228.861	.675	.930
20.Saya mengabaikan aktivitas penting (seperti sekolah, pekerjaan, dan olahraga) untuk bermain <i>game</i>	52.66	231.403	.753	.928
21.Saya merasa tidak enak ketika bermain <i>game</i> terlalu lama	51.02	266.108	-.211	.944

**LAMPIRAN 4**  
**SKALA SESUDAH UJI COBA**



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

*Assalamu'alaikum Warrahmatullahi wabarrokatuh*

Sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan, maka saya memohon kesediaan Saudara meluangkan waktunya untuk mengisi skala ini. Penelitian ini bertujuan untuk keperluan ilmiah dan jawaban dari Saudara akan menjadi informasi yang sangat penting dan berharga bagi penelitian saya.

Setiap jawaban yang Saudara berikan adalah jawaban yang benar dan tidak ada yang salah. Oleh karena itu, saya mengharapkan kejujuran dan keterbukaan Saudara dalam mengisi skala ini. Kerahasiaan dari jawaban Saudara akan dijamin dan dijunjung tinggi oleh etika akademik penelitian.

Atas kesediaan Saudara menjawab dengan kejujuran dari setiap pernyataan yang terdapat dalam skala ini, saya mengucapkan terimakasih yang sebanyak banyaknya, mudah mudahan Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan Saudara dengan kebaikan yang lebih, amin.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Hormat saya,

Ilham Kurnia Widiarto

**IDENTITAS DIRI**

Nama (Boleh Inisial) :

Usia :

Jenis Kelamin : Laki Laki / Perempuan

Pendidikan Terakhir :  SD  SMA  Sarjana  
 SMP  Sedang Kuliah

Uang Saku Perbulan :  <500.000  800.000-1.200.000  
 500.000-800.000  >1.200.000

Mulai Bermain *Game* Online Sejak Tahun :

Waktu Bermain *Game* Online : .... Jam / Minggu.

*Game* Online yang dimainkan : ....

Bermain *Game* biasanya melalui :  Console  PC / Komputer  
 Handphone

Dengan ini saya menyatakan bersedia untuk mengisi pernyataan tanpa ada paksaan dan dengan kondisi saya yang sebenar benarnya.

Yogyakarta,

( ..... )

Nama Terang / Inisial

## Skala I

**Petunjuk Pengisian**

Terdapat lima pernyataan yang mungkin anda setuju dan tidak setuju, kemudian pilihlah jawaban 1-7 dibawah ini, tunjukan kecocokan anda dengan tiap pernyataan dengan memberi tanda (✓) di samping pernyataan tersebut. **Harap terbuka dan jujur saat mengisi pernyataan dibawah ini.**

## Keterangan

**SS** : Sangat Setuju      **ATS** : Agak Tidak Setuju  
**S** : Setuju      **TS** : Tidak Setuju  
**AS** : Agak Setuju      **STS** : Sangat Tidak Setuju  
**RR** : Rata-Rata

1. Secara umum kehidupan saya sesuai dengan apa yang saya harapkan.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

2. Kondisi kehidupan saya sangat baik.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

3. Saya merasa puas dengan kehidupan saya.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

4. Selama ini saya telah mendapatkan hal penting dalam kehidupan saya.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

5. Jika saya dapat lahir kembali, tidak ada yang ingin saya rubah dalam hidup saya.

SS   S   AS   RR   ATS      TS      STS

## Skala II

**Petunjuk Pengisian**

Tolong pikirkan apa yang sudah **anda lakukan dan alami selama satu bulan terakhir**, kemudian laporkan apa yang telah anda alami dari beberapa perasaan berikut menggunakan skala dibawahBerilah tanda centang (✓) pada kolom angka yang mewakili kondisi Anda tersebut.

No	Pernyataan	Jawaban				
1	Saya Merasa Positif	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
2	Saya Merasa Negatif	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
3	Saya Merasa baik	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
4	Saya Merasa buruk	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
5	Saya Merasa senang	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
6	Saya Merasa tidak senang	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
7	Saya Merasa bahagia	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
8	Saya Merasa sedih	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
9	Saya Merasa Takut	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
10	Saya Merasa riang gembira	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
11	Saya Merasa marah	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>
12	Saya Merasa puas	Sangat jarang <input type="checkbox"/>	Jarang <input type="checkbox"/>	Kadang kadang <input type="checkbox"/>	Sering <input type="checkbox"/>	Sangat sering <input type="checkbox"/>

## Skala III

**Petunjuk Pengisian**

Terdapat dua puluh satu pernyataan yang sekiranya menggambarkan kondisi anda dalam enam bulan terakhir, pilihlah satu respon jawaban dan berilah tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai. Harap terbuka dan jujur saat mengisi pernyataan dibawah ini.

1. **TP** : tidak pernah
2. **J** : Jarang
3. **KK** : Kadang kadang
4. **S** : Sering
5. **SS** : Sangat sering

No	Pernyataan	Jawaban				
		TP	J	KK	S	SS
1	Saya berpikir untuk bermain <i>game</i> seharian penuh					
2	Saya menghabiskan waktu luang anda untuk bermain					
3	Saya merasa kecanduan bermain <i>game</i>					
4	Saya bermain <i>game</i> lebih lama dari yang direncanakan					
5	Saya merasa lamanya waktu bermain <i>game</i> saya semakin bertambah					
6	Saya tidak dapat berhenti saat saya sudah mulai bermain <i>game</i>					
7	Saya bermain <i>game</i> untuk melupakan kehidupan nyata					
8	Saya bermain <i>game</i> untuk melepas stress					
9	Saya bermain <i>game</i> agar merasa lebih baik					
10	Saya tidak dapat mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya					
11	Orang lain tidak dapat mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya					
12	Saya gagal untuk mengurangi waktu bermain <i>game</i> saya					



No	Pernyataan	Jawaban				
		TP	J	KK	S	SS
13	Saya merasa tidak enak ketika tidak dapat bermain <i>game</i>					
14	Saya menjadi marah ketika tidak dapat bermain <i>game</i>					
15	Saya menjadi stress ketika tidak dapat bermain <i>game</i>					
16	Saya bertengkar dengan orang lain (seperti keluarga, atau teman ) selama waktu bermain <i>game</i>					
17	Saya mengabaikan orang lain ketika bermain <i>game</i>					
18	Saya berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game</i>					
19	Bermain <i>game</i> mengurangi waktu tidur saya					
20	Saya mengabaikan aktivitas penting (seperti sekolah, pekerjaan, dan olahraga) untuk bermain <i>game</i>					

Terimakasih atas partisipasinya

**LAMPIRAN 5**  
**TABULASI DATA SETELAH UJI COBA**

## A. Tabulasi Data Kesejahteraan Subjektif setelah Uji Coba

Partisipan	Aitem																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
<b>1</b>	5	6	7	6	6	4	2	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4
<b>2</b>	4	5	5	5	4	3	3	2	2	4	2	3	2	4	3	4	3
<b>3</b>	6	6	6	5	4	4	2	3	3	4	1	5	3	4	4	1	3
<b>4</b>	6	6	7	7	7	4	1	4	2	4	1	4	2	2	4	2	4
<b>5</b>	6	6	6	6	2	4	3	4	2	3	3	4	2	3	4	2	2
<b>6</b>	5	5	6	6	4	3	2	4	3	4	4	4	2	2	3	2	4
<b>7</b>	4	5	5	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
<b>8</b>	7	7	6	7	6	4	3	4	2	4	3	4	3	3	5	2	4
<b>9</b>	6	6	7	5	6	3	1	3	1	4	2	4	2	1	3	3	3
<b>10</b>	4	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	2	5	2	2	4	2
<b>11</b>	5	5	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3
<b>12</b>	6	7	7	6	4	4	3	4	3	5	3	4	4	3	3	2	3
<b>13</b>	5	6	3	3	1	4	5	3	1	3	3	2	1	5	3	1	2
<b>14</b>	6	6	6	6	3	4	2	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4
<b>15</b>	5	5	5	6	5	4	3	5	2	3	3	4	3	4	4	2	4
<b>16</b>	5	5	5	4	3	3	2	3	2	4	3	4	2	3	4	3	2
<b>17</b>	7	6	7	7	6	4	2	5	1	4	2	4	2	2	4	1	4
<b>18</b>	6	6	6	6	5	3	3	3	3	4	2	2	4	4	3	4	2
<b>19</b>	6	7	7	6	6	2	3	4	3	4	1	5	3	3	4	2	3
<b>20</b>	6	6	6	6	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3
<b>21</b>	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	1	3	2

<b>22</b>	6	6	7	6	7	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
<b>23</b>	5	7	6	7	6	4	2	4	2	2	1	5	2	1	4	2	4
<b>24</b>	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	2	4	2
<b>25</b>	6	7	7	6	6	4	2	3	2	4	2	4	2	3	4	2	3
<b>26</b>	7	7	6	5	4	3	2	4	3	4	2	4	3	3	3	3	3
<b>27</b>	4	3	3	4	1	2	3	3	4	2	4	2	4	2	2	5	2
<b>28</b>	7	7	6	7	6	3	2	3	1	4	2	4	2	1	3	3	3
<b>29</b>	3	4	4	3	2	3	3	2	4	3	4	2	4	2	2	4	2
<b>30</b>	4	3	3	4	2	2	4	2	3	3	4	2	4	5	2	4	2
<b>31</b>	6	7	7	6	6	4	2	4	3	5	1	4	2	3	5	3	4
<b>32</b>	6	7	7	6	6	4	2	4	2	5	1	4	2	3	4	2	4
<b>33</b>	5	4	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	4	4	3	2	2
<b>34</b>	5	5	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	4
<b>35</b>	4	4	5	4	2	4	3	4	2	4	2	3	2	2	4	2	4
<b>36</b>	4	4	4	2	2	4	2	4	4	3	3	3	2	4	4	2	4
<b>37</b>	6	4	5	7	2	4	2	3	3	4	3	4	2	4	3	2	4
<b>38</b>	4	4	5	5	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3
<b>39</b>	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4
<b>40</b>	6	6	6	6	5	2	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3
<b>41</b>	5	4	4	5	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4
<b>42</b>	6	6	5	5	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4
<b>43</b>	7	6	6	7	7	3	3	4	2	2	4	2	2	2	2	4	3
<b>44</b>	4	3	5	4	6	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3
<b>45</b>	2	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	2

<b>46</b>	4	3	6	5	6	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3
<b>47</b>	5	7	6	7	4	4	2	4	3	4	2	5	3	1	3	2	4
<b>48</b>	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3
<b>49</b>	7	7	6	6	6	4	2	4	2	4	1	4	2	2	4	2	4
<b>50</b>	3	2	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	4	3
<b>51</b>	5	6	5	5	5	4	3	3	4	4	2	3	4	2	3	2	2
<b>52</b>	6	6	6	7	6	4	2	5	2	4	2	4	2	2	4	2	3
<b>53</b>	4	5	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4
<b>54</b>	5	6	5	6	6	4	2	4	2	5	1	4	2	2	4	2	3
<b>55</b>	1	6	6	7	1	2	4	3	4	4	4	3	4	5	3	4	2
<b>56</b>	6	6	6	5	5	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3
<b>57</b>	6	4	4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4
<b>58</b>	4	5	5	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
<b>59</b>	5	6	5	5	6	3	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3
<b>60</b>	3	3	2	3	2	2	4	3	4	3	3	2	4	1	2	3	3
<b>61</b>	7	7	5	7	6	5	1	4	2	4	2	4	3	2	3	2	4
<b>62</b>	6	6	6	5	5	3	3	4	2	3	3	3	2	1	4	2	4
<b>63</b>	6	6	5	7	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4
<b>64</b>	7	7	7	7	7	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4
<b>65</b>	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	3
<b>66</b>	5	6	3	3	1	4	5	3	1	2	3	2	2	5	3	2	2
<b>67</b>	6	5	6	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	3	4	2	3
<b>68</b>	6	5	4	5	2	4	3	4	3	4	3	5	3	3	4	2	3
<b>69</b>	5	6	5	4	3	4	3	4	2	3	2	4	1	3	3	2	3

<b>70</b>	3	4	3	5	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3
<b>71</b>	4	6	3	6	1	3	3	4	3	5	3	4	2	2	3	3	3
<b>72</b>	5	6	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4
<b>73</b>	1	1	2	2	2	4	2	5	2	4	3	5	2	1	4	2	1
<b>74</b>	5	6	6	6	4	4	2	4	3	4	3	3	2	3	4	2	2
<b>75</b>	6	6	5	6	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3
<b>76</b>	6	6	4	4	1	4	2	4	2	4	1	5	3	4	4	2	3
<b>77</b>	7	7	6	7	6	4	2	5	3	5	1	4	2	1	4	3	5
<b>78</b>	4	3	3	4	1	3	3	2	3	3	3	2	4	2	2	4	2
<b>79</b>	6	7	7	6	7	4	2	4	2	4	3	3	4	3	3	5	2
<b>80</b>	7	7	7	4	4	2	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3
<b>81</b>	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	3	4	2	4	2
<b>82</b>	7	7	7	7	6	3	2	5	1	5	2	4	2	2	4	2	2
<b>83</b>	5	7	6	6	4	4	3	4	2	5	2	4	2	3	4	2	2
<b>84</b>	4	4	5	5	3	4	2	4	3	4	3	4	2	3	5	2	4
<b>85</b>	5	6	6	6	6	4	3	4	3	4	2	4	2	2	4	2	4
<b>86</b>	7	7	6	6	7	4	1	5	2	5	1	5	2	2	4	2	4
<b>87</b>	6	7	7	6	6	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3	4	2
<b>88</b>	5	6	7	7	1	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4
<b>89</b>	6	7	7	4	1	4	3	4	2	4	1	4	1	1	4	2	4
<b>90</b>	6	5	4	5	3	4	3	4	4	4	3	4	2	2	3	1	2
<b>91</b>	5	5	5	5	5	2	4	3	4	3	4	2	2	3	2	3	2
<b>92</b>	4	5	5	5	5	4	3	4	3	4	2	4	2	3	2	2	4
<b>93</b>	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4

<b>94</b>	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	1	3	2	3
<b>95</b>	3	4	4	3	1	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3
<b>96</b>	5	5	6	6	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3
<b>97</b>	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2
<b>98</b>	6	7	7	7	7	4	3	4	2	4	3	4	2	2	4	3	4
<b>99</b>	6	6	7	6	1	4	2	4	2	4	3	4	2	2	4	2	3
<b>100</b>	7	7	6	6	2	4	3	5	2	4	2	4	2	1	4	2	4
<b>101</b>	7	6	6	6	6	4	3	4	3	4	3	5	2	2	4	2	4
<b>102</b>	5	6	6	5	5	4	2	4	3	5	2	4	2	2	3	1	4

**B. Tabulasi Data Kecanduan *Game Online* Setelah Uji Coba**

Partisipan	Aitem																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>1</b>	1	2	1	2	2	2	2	3	4	2	3	3	3	1	2	1	3	2	4	1
<b>2</b>	3	3	4	4	4	3	3	5	5	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2
<b>3</b>	3	4	4	3	4	2	2	5	4	4	3	3	4	4	3	1	2	1	4	2
<b>4</b>	2	2	3	3	2	2	3	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1
<b>5</b>	2	3	2	4	3	3	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	3	3
<b>6</b>	3	5	4	4	2	2	2	4	4	2	3	2	2	2	2	2	4	3	4	2
<b>7</b>	3	3	3	4	4	3	2	5	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2
<b>8</b>	2	2	1	1	2	2	1	3	4	2	2	1	3	2	2	1	1	1	3	1
<b>9</b>	2	4	1	2	2	1	1	5	4	2	3	2	3	1	2	1	1	2	3	1
<b>10</b>	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3
<b>11</b>	4	3	4	4	2	2	3	5	4	2	2	3	2	2	4	1	4	1	4	1
<b>12</b>	2	3	2	4	2	2	1	5	2	1	1	1	3	1	1	3	5	2	1	1
<b>13</b>	3	2	5	5	1	3	3	4	2	3	2	2	3	2	1	1	1	3	1	1
<b>14</b>	4	4	3	5	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	3	4	3	4	2
<b>15</b>	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	1	2	2	3	1
<b>16</b>	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	5	5	2	3	3	2	4	2	2	2
<b>17</b>	1	1	1	2	1	2	2	3	3	2	1	1	3	2	2	1	1	3	1	1
<b>18</b>	3	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	2	4	2	3	3	2	2
<b>19</b>	2	3	3	2	2	2	1	3	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	3	1
<b>20</b>	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	3
<b>21</b>	4	5	4	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	2	4	2	4	1	5	4



22	3	2	3	4	3	3	2	3	4	1	3	3	1	2	2	2	2	2	3	1
23	2	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	2	1	1	3	2	3	2
24	5	5	5	4	3	5	3	5	5	4	4	4	3	2	4	2	4	3	4	3
25	2	2	1	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	1	3	1	2	2	2	1
26	2	3	2	4	3	3	1	4	1	1	1	2	3	2	2	3	5	1	1	1
27	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	3	4	3	3	2	1
28	2	4	1	3	3	2	1	5	4	2	3	1	2	1	1	1	2	3	2	1
29	4	4	4	5	5	4	4	5	4	2	3	2	4	3	5	2	4	3	3	4
30	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4
31	3	2	1	2	2	3	2	5	4	3	1	2	3	1	3	1	1	2	2	1
32	3	2	1	4	1	3	2	5	4	3	2	2	3	1	3	1	1	2	3	1
33	4	4	2	2	2	3	2	3	3	4	4	4	3	2	1	2	3	2	2	1
34	4	3	4	3	3	4	4	5	5	4	4	4	4	2	4	1	2	2	5	4
35	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2
36	2	2	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3
37	2	1	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1
38	2	3	2	3	2	1	1	4	3	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	2
39	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	2	3	4	2	5	2	3	3	3	3
40	3	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	1	4	1	3	2	5	3
41	1	3	3	3	2	1	1	5	3	2	3	4	3	2	4	1	2	2	4	1
42	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	4	1	1	1	2	1	1	1	1	1
43	3	3	4	4	3	3	5	5	5	4	3	3	4	3	3	2	2	4	4	2
44	4	4	4	3	3	4	5	5	5	3	2	4	5	4	4	2	3	3	4	3
45	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	1

<b>46</b>	4	4	4	3	2	3	4	5	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3
<b>47</b>	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	3	5	2	4	3	3
<b>48</b>	3	4	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	1
<b>49</b>	2	2	2	1	2	3	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1
<b>50</b>	4	5	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	2	3	2	4	2
<b>51</b>	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	2	4	2	5	3	4	3
<b>52</b>	3	2	2	2	3	2	1	4	3	2	3	3	2	2	3	2	1	1	2	1
<b>53</b>	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
<b>54</b>	2	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	1
<b>55</b>	2	3	3	4	4	3	1	2	1	3	3	2	2	4	3	5	4	2	5	4
<b>56</b>	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3
<b>57</b>	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2
<b>58</b>	3	4	4	3	3	3	2	5	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
<b>59</b>	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	5	1	2	2	4	2
<b>60</b>	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2
<b>61</b>	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1
<b>62</b>	3	3	2	3	3	3	4	4	3	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	1
<b>63</b>	3	3	4	4	4	3	1	3	4	2	1	2	2	2	1	1	3	1	4	1
<b>64</b>	2	1	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	2	1	3	1	2	2	3	1
<b>65</b>	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2
<b>66</b>	3	3	5	5	1	3	3	5	2	2	3	3	3	2	2	2	2	4	4	1
<b>67</b>	1	1	1	4	3	3	1	4	4	2	3	3	2	2	2	1	1	3	2	2
<b>68</b>	2	3	2	4	3	4	1	5	5	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1	1
<b>69</b>	3	4	3	4	3	4	2	5	3	2	2	1	3	1	2	1	1	2	3	1

<b>70</b>	3	3	4	3	3	3	2	2	5	4	2	3	3	2	3	1	2	4	5	4
<b>71</b>	3	3	4	3	3	2	2	5	4	2	3	3	3	2	3	1	3	2	5	3
<b>72</b>	3	3	4	4	3	3	3	5	4	2	2	2	3	1	4	2	3	3	3	2
<b>73</b>	2	2	1	1	1	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	4	1
<b>74</b>	3	3	3	4	3	3	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	3	1	4	3
<b>75</b>	3	4	4	4	3	2	1	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	3	1
<b>76</b>	4	3	4	4	4	2	2	5	4	1	3	4	4	4	3	2	2	2	4	1
<b>77</b>	2	3	3	2	1	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1
<b>78</b>	5	5	5	5	5	5	3	4	5	2	4	4	3	4	4	2	4	4	5	4
<b>79</b>	3	4	4	3	3	2	2	5	5	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3
<b>80</b>	3	3	1	3	2	2	5	5	5	2	2	2	3	1	1	1	3	1	5	1
<b>81</b>	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2
<b>82</b>	2	3	3	3	2	1	1	4	4	2	1	2	1	1	1	1	1	4	1	4
<b>83</b>	3	4	5	4	2	2	3	3	3	2	2	1	3	1	1	1	2	2	3	1
<b>84</b>	3	3	1	2	2	3	2	4	4	2	1	2	1	1	2	1	3	2	2	1
<b>85</b>	2	2	1	1	1	1	2	4	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	3	1
<b>86</b>	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
<b>87</b>	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	2	2	4	2	3	3	4	2
<b>88</b>	1	2	3	4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	3	3	3	2
<b>89</b>	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	2	4	3
<b>90</b>	4	4	5	3	2	4	4	5	5	3	4	4	2	2	4	1	3	2	3	1
<b>91</b>	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1
<b>92</b>	3	4	2	3	3	2	3	5	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1
<b>93</b>	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	1	1	2	1	3	1

<b>94</b>	3	3	3	2	3	3	3	5	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	1	
<b>95</b>	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	1	
<b>96</b>	4	3	3	2	2	2	2	4	3	3	2	2	4	3	3	1	2	2	3	1	
<b>97</b>	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	
<b>98</b>	4	3	2	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	
<b>99</b>	2	4	4	2	4	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	
<b>100</b>	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	
<b>101</b>	4	4	3	3	3	4	3	5	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	1	
<b>102</b>	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	1

**LAMPIRAN 6**  
**SKOR TOTAL PARTISIPAN PADA DUA SKALA**

a. Skor total partisipan pada dua skala

<b>Partisipan</b>	<b>Kesejahteraan subjektif</b>	<b>Kecanduan <i>Game Online</i></b>
<b>1</b>	37	44
<b>2</b>	24	65
<b>3</b>	36	62
<b>4</b>	47	36
<b>5</b>	32	41
<b>6</b>	33	58
<b>7</b>	28	58
<b>8</b>	42	37
<b>9</b>	40	43
<b>10</b>	7	46
<b>11</b>	17	57
<b>12</b>	35	43
<b>13</b>	19	48
<b>14</b>	37	58
<b>15</b>	33	44
<b>16</b>	27	64
<b>17</b>	48	34
<b>18</b>	26	72
<b>19</b>	39	38
<b>20</b>	25	83
<b>21</b>	11	76

<b>22</b>	38	49
<b>23</b>	44	51
<b>24</b>	11	77
<b>25</b>	41	45
<b>26</b>	34	45
<b>27</b>	6	50
<b>28</b>	42	44
<b>29</b>	9	74
<b>30</b>	5	73
<b>31</b>	44	44
<b>32</b>	45	47
<b>33</b>	19	53
<b>34</b>	23	71
<b>35</b>	29	54
<b>36</b>	21	73
<b>37</b>	30	27
<b>38</b>	23	41
<b>39</b>	17	69
<b>40</b>	25	71
<b>41</b>	25	50
<b>42</b>	31	28
<b>43</b>	32	69
<b>44</b>	22	74
<b>45</b>	9	59

<b>46</b>	23	68
<b>47</b>	40	82
<b>48</b>	22	59
<b>49</b>	45	33
<b>50</b>	12	75
<b>51</b>	28	78
<b>52</b>	43	44
<b>53</b>	25	55
<b>54</b>	41	40
<b>55</b>	13	60
<b>56</b>	34	70
<b>57</b>	26	60
<b>58</b>	26	61
<b>59</b>	27	60
<b>60</b>	9	55
<b>61</b>	44	51
<b>62</b>	36	46
<b>63</b>	34	49
<b>64</b>	40	39
<b>65</b>	12	48
<b>66</b>	16	58
<b>67</b>	31	45
<b>68</b>	29	45
<b>69</b>	31	50



<b>70</b>	19	61
<b>71</b>	26	59
<b>72</b>	25	59
<b>73</b>	19	40
<b>74</b>	33	46
<b>75</b>	33	46
<b>76</b>	31	62
<b>77</b>	48	38
<b>78</b>	10	82
<b>79</b>	34	65
<b>80</b>	28	51
<b>81</b>	9	60
<b>82</b>	46	42
<b>83</b>	37	48
<b>84</b>	31	42
<b>85</b>	39	34
<b>86</b>	50	35
<b>87</b>	34	62
<b>88</b>	31	41
<b>89</b>	39	63
<b>90</b>	29	65
<b>91</b>	19	50
<b>92</b>	31	58
<b>93</b>	13	47

<b>94</b>	22	53
<b>95</b>	11	56
<b>96</b>	31	51
<b>97</b>	19	64
<b>98</b>	43	56
<b>99</b>	36	56
<b>100</b>	41	55
<b>101</b>	41	61
<b>102</b>	39	69

**LAMPIRAN 7**  
**TABEL UJI ASUMSI DATA**

## A. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kesejahteraan_subjektif	.082	102	.086	.971	102	.023
Kecanduan_game_online	.077	102	.152	.984	102	.252

a. Lilliefors Significance Correction

## B. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan_game_online*	Between Groups	(Combined)	8361.689	39	214.402	1.628	.042
		Linearity	3611.873	1	3611.873	27.432	.000
		Deviation from Linearity	4749.816	38	124.995	.949	.561
Within Groups			8163.458	62	131.669		
Total			16525.147	101			

**LAMPIRAN 8**  
**TABEL UJI HIPOTESIS**

## Korelasi antara Kesejahteraan Subjektif dan Kesejahteraan Subjektif

		<b>Correlations</b>	
		Kesejahteraan_ subjektif	Kecanduan_ <i>ga</i> <i>me</i> _online
Kesejahteraan_subjektif	Pearson Correlation	1	-.468 **
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	102	102
Kecanduan_ <i>game</i> _online	Pearson Correlation	-.468 **	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	102	102

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

**LAMPIRAN 9**  
**TABEL HASIL ANALISIS TAMBAHAN**

### A.Uji Beda Kecanduan *Game* Online Berdasarkan Usia

#### Descriptives

Kecanduan\_game\_online

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
< 19 tahun	20	56.2500	12.21679	2.73176	50.5324	61.9676	39.00	82.00
19tahun	13	54.9231	11.47796	3.18341	47.9870	61.8591	38.00	74.00
20tahun	19	58.1053	13.55194	3.10903	51.5734	64.6371	34.00	82.00
21tahun	37	51.8919	13.85998	2.27857	47.2707	56.5130	27.00	83.00
22 tahun	13	53.0769	10.40402	2.88556	46.7898	59.3640	35.00	73.00
Total	102	54.4412	12.79122	1.26652	51.9287	56.9536	27.00	83.00

#### Test of Homogeneity of Variances

Kecanduan\_game\_online

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.429	4	97	.787

Kecanduan\_game\_online

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	586.535	4	146.634	.890	.473
Within Groups	15980.338	97	164.746		
Total	16566.873	101			



## B. Uji Beda Kecanduan *Game* Online Berdasarkan Pendidikan Terakhir

**Group Statistics**

	Pendidikan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kecanduan_game_online	SMP dan SMA	48	56.6667	11.90447	1.71826
	sedang kuliah	54	52.4630	13.32852	1.81378

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kecanduan_game_online	Equal variances assumed	.347	.557	1.671	100	.098	4.20370	2.51520	-.78639	9.19379
	Equal variances not assumed			1.683	99.996	.096	4.20370	2.49845	-.75314	9.16055

## C. Uji Beda Kecanduan *Game* Online Berdasarkan Uang Saku Perbulan

**Descriptives**

Kecanduan\_game\_online

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
<500.000	18	55.3889	12.19999	2.87557	49.3220	61.4558	39.00	82.00
500.000 - 800.000	26	53.8077	12.90277	2.53044	48.5961	59.0192	36.00	83.00
800.000 - 1.200.000	33	58.3333	11.51810	2.00504	54.2492	62.4175	35.00	77.00
>1.200.000	25	49.2800	13.53243	2.70649	43.6941	54.8659	27.00	82.00
Total	102	54.4412	12.79122	1.26652	51.9287	56.9536	27.00	83.00

**Test of Homogeneity of Variances**

Kecanduan\_game\_online

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.273	3	98	.845

**ANOVA**

Kecanduan\_game\_online

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1192.457	3	397.486	2.541	.061
Within Groups	15332.690	98	156.456		
Total	16525.147	101			

**D. uji Beda Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Waktu yang Dhabiskan Untuk Bermain dalam Seminggu**

**Descriptives**

Kecanduan\_game\_online

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
1-10 jam	36	49.1389	12.55196	2.09199	44.8919	53.3859	27.00	74.00
11-20 jam	49	56.0408	11.79329	1.68476	52.6534	59.4282	38.00	82.00
21-30 jam	15	60.5333	13.00476	3.35781	53.3315	67.7351	41.00	83.00
lebih dari 30 jam	2	65.0000	7.07107	5.00000	1.4690	128.5310	60.00	70.00
Total	102	54.4412	12.79122	1.26652	51.9287	56.9536	27.00	83.00

**Test of Homogeneity of Variances**

Kecanduan\_game\_online

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.547	3	98	.651

**ANOVA**

Kecanduan\_game\_online

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1917.190	3	639.063	4.287	.007
Within Groups	14607.957	98	149.061		
Total	16525.147	101			

### E. Uji Beda Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Pertama Kali Bermain *Game Online*

#### Descriptives

kecanduan\_game\_online

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
2014 -2017	37	51.0541	11.24709	1.84901	47.3041	54.8040	28.00	76.00
2010-2013	37	58.3784	13.42541	2.20712	53.9021	62.8546	34.00	83.00
< 2010	28	53.7143	12.86643	2.43153	48.7252	58.7034	27.00	82.00
Total	102	54.4412	12.79122	1.26652	51.9287	56.9536	27.00	83.00

#### Test of Homogeneity of Variances

kecanduan\_game\_online

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.691	2	99	.503

#### ANOVA

kecanduan\_game\_online

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1012.838	2	506.419	3.232	.044
Within Groups	15512.309	99	156.690		
Total	16525.147	101			

### F. Uji Beda Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Genre *Game* yang Dimainkan

#### Descriptives

Kecanduan\_game\_online

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
FPS	20	53.0500	10.12800	2.26469	48.3100	57.7900	40.00	72.00
MMORPG	17	59.1765	10.70184	2.59558	53.6741	64.6788	38.00	82.00
MOBA	46	56.8696	12.85234	1.89497	53.0529	60.6862	35.00	83.00
lainnya	19	45.7895	13.32741	3.05752	39.3659	52.2131	27.00	74.00
Total	102	54.4412	12.79122	1.26652	51.9287	56.9536	27.00	83.00

### Test of Homogeneity of Variances

Kecanduan\_game\_online

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.965	3	98	.412

### ANOVA

Kecanduan\_game\_online

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2113.351	3	704.450	4.790	.004
Within Groups	14411.796	98	147.059		
Total	16525.147	101			

## G. Uji Beda Kecanduan *Game* Online Berdasarkan Perangkat Untuk Memainkannya

### Group Statistics

	Bermain_melalui	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kecanduan_game_online	PC	64	55.2656	12.69951	1.58744
	Handphone	38	53.0526	12.99469	2.10802

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kecanduan_game_online	Equal variances assumed	.027	.869	.844	100	.401	2.21299	2.62332	-2.99160	7.41758
	Equal variances not assumed			.839	76.428	.404	2.21299	2.63888	-3.04232	7.46831