HUBUNGAN ANTARA *SENSATION SEEKING* DAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA

**Yusuf Sumomulyo¹, Kondang Budiyani²**

Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Ygtg182@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara *sensation seeking* dan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara *sensation seeking* dan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini (N=100) adalah mahasiswa di Universitas “X” di Kota Mataram. Dua skala diterapkan untuk mengukur *sensation seeking* dan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Hasil penelitian mengindikasikan hubungan positif dan signifikan antara *sensation seeking* dan kecanduan *game online* pada mahasiswa (r = 0,979; *p* = 0, 000), artinya bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Koefisien determinasi dalam penelitian ini adalah 0,959 yang mengindikasikan bahwa *sensation seeking* berkontribusi sebesar 95,9 % terhadap kecanduan *game online* pada mahasiswa.

Kata kunci: *sensation seeking*, kecanduan *game online*, mahasiswa.

**THE RELATIONSHIP BETWEEN SENSATION SEEKING AND ONLINE GAME ADDICTION AMONG COLLEGE STUDENTS**

**Yusuf Sumomulyo¹, Kondang Budiyani²**

Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Ygtg182@yahoo.com

*Abstract*

*The aim of this study is to investigate the relationship between sensation seeking and online game addiction college student. It was hypothesized that there is a positive relationship between sensation seeking and online game addiction on college student. The subjects of this study (N=100) were the student of “X” University at Mataram City*. *Two scale were applied to measure sensation seeking and online game addiction on college student. The result indicated a positive and significant relationship between sensation seeking and online game addiction on college student (r = 0,979; p = 0,000), meaning that the research hypothesis was accepted. The determination coefficient was 0,959 indicating that the sensation seeking contributes 95,9 % to the online game addiction on college student*.

*Keywords: sensation seeking, online game addiction, college student.*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi memberikan efek yang sangat signifikan bagi perkembangan dunia game. Pergeseran cara bermain individu yang semula lebih didominasi dengan permainan tradisional mulai beralih menggunakan alat bantu teknologi. Individu tidak lagi perlu bersusah payah menghabiskan tenaga maupun mencederai fisik untuk sekadar menikmati permainan. Teknologi membuat segala ihwal menjadi lebih sederhana dan mudah untuk digunakan. Kemudahan ini membuat banyak Individu beralih dari permainan tradisional menuju permainan modern (Saputra, 2017).

Salah satu bentuk permainan modern yang frekuensi penggunanya mengalami peningkatan adalah game online (Wijman, 2018). Pendekatan yang lebih interaktif dalam bersosialisasi membuat game online lebih digemari oleh khalayak ramai (Taylor, 2006). Fitur eksklusif yang ditawarkan dalam bermain di dunia virtual adalah dapat menghindari kontak langsung dalam situasi sosial yang dapat menyebabkan terjadinya kecemasan sosial dan berdampak pada menurunnya kesehatan mental individu (Lo, Wang, dan Fang, 2005). Seseorang seringkali salah mengartikan kemudahan berkomunikasi dalam game online menjadi sebuah alat untuk memperbaiki relasi interpersonal yang kandas di kehidupan riil (Kuss dan Griffiths, 2012).

Mahasiswa merupakan salah satu pengguna smartphone maupun personal computer yang didayagunakan untuk bermain game online (Long, Liu, Liu, Hao, Maurage, & Billieux, 2018). Game online pada umumnya digunakan sebagai salah satu alternatif sarana hiburan, namun ada juga yang menggunakannya sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan akan afiliasi (Lo, dkk, 2005). Mahasiswa berada di fase yang dilematis di mana berada pada fase peralihan antara masa remaja akhir dengan dewasa awal. Pada fase ini seseorang mengalami banyak sekali perubahan diantaranya adalah aspek intelektual. Perubahan intelektual membawa transformasi yang khas dari cara berpikir seseorang yang memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa (Hurlock, 2012). Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan melakukan interaksi virtual (Lo, dkk, 2005).

Game online merupakan salah satu wadah yang dapat digunakan untuk menjalin interaksi virtual. Kebebasan dalam mengekspresikan diri di dunia virtual menjadi daya tarik bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan interpersonal (Taylor, 2006). Dunia virtual memberikan kemudahan pada seseorang untuk menjadi karakter yang sesuai dengan imajinernya. Kenyamanan yang ditawarkan oleh dunia virtual dalam berhubungan dengan khalayak ramai menjadi penyebab meningkatnya frekuensi bermain game online yang juga berdampak pada berkurangnya intensitas untuk bersosialisasi di dunia riil. Hal ini berimbas pada timbulnya relasi interpersonal yang problematik (Griffiths, Davies, dan Chappel, 2004).

Perkembangan teknologi komunikasi membawa perubahan cara pandang dalam bermain video games. Video games tradisional mulai bergeser ke arah game online di mana jangkauan interaksi antar individu menjadi lebih luas. Individu tidak memerlukan tempat dan waktu khusus untuk bisa berinteraksi serta tanpa perlu memperlihatkan identitas sesungguhnya kepada individu lainnya. Kemudahan ini menggiring individu untuk meningkatkan frekuensi bermain game online dan menjadi kecanduan terhadap game online (Huh dan Browman, 2008). Xu, Turel, dan Yuan (2012) mendefinisikan kecanduan game online sebagai keadaan ketergantungan secara psikologis yang bersifat maladaptif terhadap game online yang dimanifestasikan melalui pola pemahaman perilaku obsesif kompulsif dan eksploitasi perilaku dimana mengorbankan kegiatan penting lainnya. Sementara itu, Lemmens, Velkenburg, dan Peter (2009) mendefinisikan kecanduan game sebagai penggunaan berlebihan dan juga kompulsif terhadap komputer maupun video game yang mengakibatkan masalah terkait sosial maupun emosional, kendatipun terpapar masalah tersebut, pemain game tidak mampu untuk mengontrol penggunaan yang berlebihan terhadap komputer maupun video game.

Kecanduan game online memiliki tujuh kriteria yaitu, salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems. Salience didefinisikan sebagai bermain game menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku. Tolerance merupakan sebuah proses di mana aktifitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya. Mood modification merupakan pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri atau relaksasi terkait pelarian diri. Withdrawal adalah perasaan yang tidak menyenangkan atau dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online (Lemmens, Velkenburg, dan Peter, 2009).

Relapse merupakan salah satu kriteria kecanduan game online, Relapse didefinisikan sebagai aktivitas bermain game online yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol. Conflict merupakan pertikaian yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang di hasilkan dari aktifitas bermain game online secara berlebihan. Conflict dapat terjadi diantara pemain dan khalayak ramai. Selanjutnya kriteria yang terakhir dari kecanduan game online adalah Problems, Problems dimaknai sebagai masalah yang disebabkan oleh aktivitas bermain game online secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, berkerja dan bersosialisasi (Lemmens, dkk, 2009).

Game online menjelma menjadi fenomena yang sangat popular baik di kalangan remaja maupun khalayak ramai. Pada tahun 2012 tercatat lebih dari 1 miliar orang di dunia memainkan permainan tersebut (Kuss, 2013). Laporan lain menyatakan bahwa terdapat 2,3 miliar orang di dunia yang memainkan permainan tesebut, di tahun 2018 terjadi peningkatan sebesar 92% dalam kurun waktu 6 tahun (Wijman, 2018). Probabilitas gamers yang mengalami kecanduan game online sebesar 1,4 % atau sebesar 32,2 juta dari jumlah keseluruhan prevalensi orang yang memainkan permainan tersebut (Wittek, Finseras, Pallesen, Mentzoni, Hanss, Griffiths, dan Molde, 2015). Pertumbuhan jumlah pemain game di Indonesia sendiri sangat pesat yaitu sebesar 5%-10% setiap tahunnya (Mon, 2014). Saat ini jumlah keseluruhan gamers di Indonesia diperkirakan mencapai 34 juta orang (Rachmawati, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Pew Internet Research menemukan bahwa 70 % dari mahasiswa sesekali pernah mencoba untuk bermain video games (Weaver, 2013). Sebagian besar gamers menggunakan smartphone sebagai perangkat untuk terhubung dengan game yang dimainkan, yaitu sebesar 32%, dimana 10 % menggunakan tablet dan 58 % perangkat lainnya. (Lopez-Fernandez, Mannikko, Kaariainen, Griffiths, dan Kuss, 2017).

Data primer yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22, 23, 24 dan 25 Juni 2019 terhadap 20 mahasiswa di Fakultas “X” Universitas “X” di Kota Mataram didapatkan hasil bahwa seluruh mahasiswa yang menjadi responden bermain game online. Keseluruhan mahasiswa bermain game online menggunakan smartphone maupun personal computer. Waktu rata-rata yang dihabiskan oleh responden untuk bermain game online dalam seharinya adalah 2 sampai dengan 3 jam untuk hari aktif dan lebih dari 10 jam untuk hari libur. Rata-rata responden menghabiskan waktu lebih dari 25 jam per minggu. Smahel, Blinka, dan Ledably (2008) menyatakan bahwa seseorang yang menghabiskan waktu lebih dari 22,7 jam per minggu untuk bermain game online memiliki kecenderungan untuk mengalami adiksi.

Keseluruhan responden mengakui sulit untuk menghentikan keterikatan terhadap game terutama ketika responden sedang terlena oleh fitur yang disajikan di dalam game yang dimainkan (salience). Responden selalu teringat mengenai misi ataupun event yang belum diselesaikan di dalam game yang dimainkan. Responden cenderung ingin mengulangi perilaku bermain game tersebut setelah tidak menggunakannya sebab tersegregasi oleh proses perkuliahan (relapse). Responden memberikan jeda untuk tidak bermain ketika misi ataupun event dalam game tersebut tercapai. Akan tetapi, responden kembali bermain game ketika muncul event maupun misi baru. Apabila event ataupun misi yang ditawarkan dalam satu season lebih dari satu, frekuensi bermain game online dari responden cenderung meningkat (tolerance).

Responden juga melaporkan bahwa tujuan dari bermain game adalah untuk relaksasi dan penenangan diri (tranquilizing) dari berbagai permasalahan terkait perkuliahan. Seluruh responden mengakui bahwa pelarian dilakukan adalah untuk menghindari problematika perkuliahan. Alih – alih menghindari permasalahan riil maupun perkuliahan, responden justru terjerumus permasalahan baru, yaitu jam tidur yang kurang, tugas yang tidak selesai, konflik dengan teman sebaya (conflict), dan kesehatan yang menurun (problem). Responden juga mengaku bahwa sangat sulit untuk lepas dari game. Timbul perasaan gelisah ketika ada misi ataupun event yang belum terselesaikan oleh responden (Withdrawal).

Mahasiswa seyogianya mampu untuk mengendalikan kognisi terutama berhubungan dengan persepsi terkait kontrol diri yang mampu mendistorsi keyakinan dan menggeneralisasikannya guna mengontrol perilaku bermain game, menurunkan maupun memberhentikan perilaku tersebut (King dan Delfabbro, 2016). Ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol kognisi menjadi salah satu penyebab meningkatnya frekuensi bermain game yang tidak terkontrol dan adiktif (Wu, Sescousse, Yu, Clark, dan Li, 2018). Perilaku bermain game yang adiktif dapat menurunkan kesehatan fisik, kehidupan sosial, dan kesejahteraan psikologis seseorang. Sementara itu, seseorang yang mampu mendistorsi kognisi dengan baik dapat membentuk perilaku bermain game online yang sehat dan berdaya guna untuk mengurangi stress serta sebagai media relaksasi. Hal ini tentunya bisa dijadikan sarana untuk meningkatkan kualitas dan kepuasan hidup seseorang (Manniko, Ruotsalinen, Miettunen, Pontes, dan Kaariainen, 2017).

Pemain game online yang terindikasi mengalami kecanduan juga diharuskan menghadapi beberapa konsekuensi. Penelitian yang dilakukan oleh Gaetan, Brejard, dan Bonnet (2016) menjelaskan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game online mengalami permasalahan berkaitan dengan fungsi emosional. Pecandu game online memiliki kecenderungan sulit untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan dan mengekspresikan emosi. Ketidakmampuan dalam mengidentifikasi emosi ini membuat individu tidak mampu menekan emosi positif maupun negatif yang bergejolak. Farmer dan Kashdan (2012) menjelaskan bahwa kecemasan sosial disebabkan oleh disfungsi emosi. Lebih lanjut, Radebaugh, Bielak, Vidovic, dan Moscovitch (2015) mengungkapkan bahwa kecemasan sosial dapat menyebabkan permasalahan yang berhubungan dengan relasi interpersonal dan mengarah pada menurunnya kualitas kehidupan sosial seseorang.

Long, Liu, Liu, Hao, Maurage, & Billieux (2018) melaporkan bahwa terdapat sekitar 3206 pelajar dan mahasiswa yang mengalami kecanduan game online di China. Sebagian besar dari pecandu game online tersebut memiliki reaksi yang begitu lambat terutama ketika dihadapkan pada proses kognitif yang rumit, seperti pengambilan keputusan. Sejalan dengan hal tersebut, rendahnya perfomansi akademik seseorang dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan dalam pengambilan keputusan (Tanglang dan Ibrahim, 2016). Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nayak (2018) menggunakan 40.000 mahasiswa sebagai subjek dimana sebanyak 14.000 orang terdeteksi mendayagunakan smartphone untuk bermain game, didapatkan hasil bahwa kecanduan smartphone maupun game berpengaruh terhadap penurunan kinerja mahasiswa.

Mehroof dan Griffith (2010) menyatakan bahwa terdapat enam faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, yakni sensation seeking (pencari sensasi), self control (kontrol diri), neuroticism (neurotisisme), aggression (agresi), state anxiety dan trait anxiety. Sementara itu, Lo, dkk (2005) mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor lainnya yang mempengaruhi kecanduan game online. Faktor tersebut adalah physical interpersonal relationships (relasi interpersonal fisik) dan kecemasan sosial.

Usia kemahasiswaan ditandai dengan peningkatan sensation seeking (pencarian sensasi) pada individu (Broderick dan Blewitt, 2015). Akan tetapi, repetisi dari aktivitas perkuliahan yang ditempuh oleh mahasiswa menggiring ke area emosional yang inadekuat (Tze, Daniels, dan Klassen, 2015). Mahasiswa menjadi mudah merasa bosan terhadap proses perkuliahan sehingga cenderung untuk mencari aktivitas lainnya yang mampu untuk menawarkan variasi pengalaman (Chiang, Cheng, dan Liu, 2011). Game online merupakan sarana terpilih yang digunakan untuk mengatasi rasa bosan sebab menawarkan beraneka ragam petualangan maupun ihwal baru yang memiliki kapabilitas untuk meningkatkan sensasi dari penggunanya (King dan Delfabbro, 2019). Keterbatasan dalam hal pengekspresian diri baik secara emosional maupun perilaku konsekuensi dari norma hukum ataupun susila tidak berlaku ketika bermain game online. Akibatnya, mahasiswa yang mengalami kerentanan terhadap kebosanan, dan kurangnya akan variasi pengalaman maupun sensasi cenderung memiliki frekuensi bermain game online yang tinggi (Mehroof dan Griffith, 2010). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online menjadi kausa timbulnya kecanduan pada individu (Grusser, Thalemann, dan Griffiths, 2007).

Bersumber dari penjelasan di atas dan juga pada faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, maka peneliti memilih faktor sensation seeking (pencarian sensasi) sebagai salah satu faktor yang akan diteliti dalam melihat pengaruh terhadap kecanduan game online. Pemilihan faktor sensation seeking (pencarian sensasi) didukung oleh pendapat Billieux, Thorens, Khazaal, Zullino, Achab, dan Linden (2015) yang menyebutkan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game online memiliki sensation seeking (pencarian sensasi) yang tinggi, lantaran seseorang yang rentan terhadap kebosanan dan identik dengan sensasi yang tinggi cenderung memiliki frekuensi bermain game yang tinggi. Lebih lanjut, didukung dari penelitian yang dilakukan oleh Hu, dkk (2017) yang menemukan bahwa terdapat hubungan yang positif antara sensation seeking (pencarian sensasi) dengan kecanduan game online.

Sensation Seeking (pencarian sensasi) ditandai dengan keinginan yang kuat untuk mengalami sensasi baru yang menyenangkan dalam bentuk aktivitas penuh resiko guna mendapatkan hal baru maupun pengalaman yang menggairahkan (Hu, Zhen, Yu, Zhang, dan Zhang, 2017). Sensation seeking (pencarian sensasi) didefinisikan sebagai keinginan untuk mengalami sensasi dan pengalaman yang bervariasi, baru kompeks dan intens, serta kemauan untuk mengambil resiko fisik, sosial, legal dan finansial demi pengalaman tersebut. (Zuckerman, 2006). Sementara itu, Fang dan Zhao (2010) mendefinisikan sensation seeking (pencarian sensasi) sebagai karakteristik kepribadian yang ditelaah ke dalam bentuk kebutuhan akan sensasi maupun pengalaman yang bervariasi, baru dan kompleks serta kesediaan untuk mengambil resiko fisik maupun sosial demi mendapatkan pengalaman yang dihendaki. Individu dengan sensation seeking (pencarian sensasi) yang tinggi memandang game online sebagai perihal yang dapat mengesampingkan kerentanan terhadap rasa jenuh dan juga meningkatkan gairah agar tetap berada pada posisi ideal (King dan Delfabbro, 2019).

Sensation seeking (pencarian sensasi) dibagi ke dalam empat aspek, yakni trill and adventure seeking (Pencarian gairah dan petualangan), experience seeking (Pencarian pengalaman), dishinbition (Perilaku tanpa ikatan), dan boredom susceptibility (Mudah merasa bosan). Trill and adventure seeking (Pencarian gairah dan petualangan) didefinisikan sebagai keinginan untuk mencari sensasi melalui aktivitas atau olahraga yang beresiko dan menantang. Experience Seeking (Pencarian pengalaman) merupakan keinginan untuk mencari variasi pengalaman melalui pikiran dan indera, melalui gaya hidup nonkonformis dan bebas. Sementara itu, dishinbition (Perilaku tanpa ikatan) dicerminkan sebagai pola tradisional nonkonformitas melalui pemberontakan terhadap kode ketat tentang perilaku sosial yang dapat diterima. Lebih lanjut, aspek terakhir dari sensation seeking (pencarian sensasi) adalah boredom susceptibility (Mudah merasa bosan) yang dimaknai sebagai keengganan untuk melakukan hal apapun yang berulang, pekerjaan rutin, atau orang-orang yang membosankan dan gelisah ekstrem ketika dalam kondisi untuk melarikan diri dari kejenuhan yang tidak memungkinkan (Zuckerman, dkk, 1978).

Sensation seeking (pencarian sensasi) memiliki peranan penting dalam pembentukan perilaku bermain game online yang adiktif, sebab individu dengan sensation seeking (pencarian sensasi) yang tinggi cenderung rentan terhadap kebosanan. Game online berperan sebagai sarana yang digunakan individu untuk menyalurkan rasa bosan (King dan Delfabbro, 2019). Selanjutnya, Mehroof dan Griffith (2010) menyatakan hal yang senada bahwa seseorang dengan sensation seeking (pencarian sensasi) yang rendah cenderung memiliki tingkat kecanduan yang rendah, sebab seseorang tersebut cenderung menghindari pengalaman yang intens dan gaya hidup nonkonformitas.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa semakin tinggi sensation seeking (pencarian sensasi) yang dimiliki mahasiswa semakin tinggi pula tingkat kecanduan game online pada mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah sensation seeking (pencarian sensasi) yang dimiliki mahasiswa maka semakin rendah pula tingkat kecanduan game online pada mahasiswa. Lebih lanjut, dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara sensation seeking (pencarian sensasi) dengan kecanduan game online pada mahasiswa?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa.

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan variabel terikat kecanduan *game online* dan variabel bebas adalah *sensation seeking.* Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala *sensation seeking* Wulansari (2016)dan skala kecanduan *game online* Budiyani dan Abdullah (2016). Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas “X” di Kota Mataram dengan karakteristik, yakni; 1) Pengguna salah satu atau lebih dari aplikasi *game* yang terhubung secara *online*; 2) Penggunaan waktu untuk bermain *game online* ≥ 4 jam. Analisis data dilakukan dengan metode korelasi *Product Moment* yang di kembangkan oleh Karl Pearson (Sugiyono, 2011). Keseluruhan data dianalisis dengan menggunakan program SPSS v.17.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Gambaran umum mengenai subjek penelitian.

**Tabel 1**

**Kategorisasi Skala Kecanduan *Game Online***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kategori | Pedoman | Skor | N | Persentase |
| Tinggi | 𝑋 > 𝜇 + 1. 𝜎 | X > 93 | 20 | 20% |
| Sedang | (𝜇 − 1. 𝜎) < 𝑋 ≤ (𝜇 + 1𝜎) | 47 < X≤ 93 | 55 | 54% |
| Rendah | 𝑋 ≤ 𝜇 − 1. 𝜎 | X ≤ 47 | 25 | 26% |
|  |  | Total | 100 | 100% |

Keterangan :

X = Skor subjek

µ = Mean atau rerata hipotetik

σ = Standar deviasi hipotetik

Tabel 1 menunjukkan hasil kategorisasi Skala Kecanduan *Game Online* di mana subjek yang berada dalam katagori tinggi sebesar 20% (20 subjek), katagori sedang sebesar 55% (55 subjek), dan kategori rendah sebesar 25% (25 subjek). Berdasarkan hasil kategorisasi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini sebagian besar subjek memiliki kecanduan *game online* dengan kategori sedang.

**Tabel 2**

**Kategorisasi Skala *Sensation Seeking***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kategori | Pedoman | Skor | N | Persentase |
| Tinggi | 𝑋 > 𝜇 + 1. 𝜎 | X > 17 | 19 | 19% |
| Sedang | (𝜇 − 1. 𝜎) < 𝑋 ≤ (𝜇 + 1𝜎) | 8 < X≤ 17 | 55 | 55% |
| Rendah | 𝑋 ≤ 𝜇 − 1. 𝜎 | X ≤ 8 | 26 | 26% |
|  |  | Total | 100 | 100% |

Keterangan :

X = Skor subjek

µ = Mean atau rerata hipotetik

σ = Standar deviasi hipotetik

Tabel 2 menunjukkan hasil kategorisasi Skala *Sensation Seeking* di mana subjek yang berada dalam katagori tinggi sebesar 19% (19 subjek), katagori sedang sebesar 55% (55 subjek), dan kategori rendah sebesar 26% (26 subjek). Berdasarkan hasil kategorisasi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini sebagian besar subjek memiliki *sensation seeking* dengan kategori sedang.

**Uji Normalitas**

Uji normalitas adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data terdistribusi normal atau tidak (Hadi, 2015). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis model *one sample Kolmogorov-smirnov* (KS-Z).Pedoman yang digunakan adalah apabila p > 0,050 maka sebaran data normal dan apabila p < 0,050 maka sebaran data tidak normal. Berdasarkan hasil uji normalitas variabel kecanduan *game online* diperoleh KS-Z = 0,133 dengan p = 0,000 dan variabel *sensation seeking* diperoleh KS-Z = 0,120 dengan p = 0,001. Data tersebut menunjukan bahwa skor variabel kecanduan *game online* dan skor variabel *sensation seeking* terdistribusi tidak normal. Variasi pada jenjang skor baik yang tinggi maupun rendah menjadi kausa nilai kurtosis dan skewness ekstrem sebab berimpresi pada kemiringan kurva yang abnormal serta puncak yang tidak mengerucut sehingga mengakibatkan data terdistribusi tidak normal.

Berdasarkan *central limit theorem*, apabila sampel data melebihi 30 (N ≥30), maka distribusi data mendekati standar normal distribusi. Kurva distribusi sampling (untuk ukuran sampel 30 atau lebih) akan berpusat pada nilai parameter populasi dan akan memiliki semua sifat-sifat distribusi normal (Janke dan Tinsley, 2005). Lebih lanjut, Gani dan Amalia (2015) juga menjelaskan bahwa apabila jumlah subjek diatas 30 (N ≥30), maka data tetap terdistribusi normal. Dengan demikian, variabel kecanduan *game online* dan variabel *sensation seeking* bisa dilanjutkan ke tahapan berikutnya, yaitu uji linieritas dan uji hipotesis karena jumlah subjek dalam penelitian ini adalah N = 100 (N ≥30).

**Uji Linieritas**

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel menunjukan hubungan yang linier. Pedoman yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi p ≤ 0,050 maka kedua variabel penelitian dinyatakan mempunyai hubungan yang linier dan apabila nilai p > 0,050 berarti kedua variabel dinyatakan tidak mempunyai hubungan yang linier. Berdasarkan hasil uji linieritas diperoleh F = 3463,678 dan p = 0,000 yang menunjukan bahwa hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* merupakan hubungan yang linier.

**Uji Hipotesis**

Hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan (rxy) = 0,979 ( p ≤ 0,010 ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Tingkat hubungan dari hasil tersebut termasuk dalam kategori kuat, menurut Sugiyono (2011) interval koefisien 0,800-1,00 termasuk dalam tingkat hubungan yang sangat kuat. Semakin tinggi *sensation seeking* yang dimiliki oleh mahasiswa di Universitas “X” di Kota Mataram, maka kecanduan *game online* yang dimiliki oleh mahasiswa di Universitas “X” di Kota Mataram semakin tinggi. Sebaliknya, Semakin rendah *sensation seeking* yang dimiliki oleh Universitas “X” di Kota Mataram, maka kecanduan *game online* yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas “X” di Kota Mataram semakin rendah.

Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukan bahwa tingkat hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* ditinjau dari koefisien korelasinya adalah sangat kuat. Selain itu, ahwal ini juga menerangkan bahwa *sensation seeking* dapat dianggap sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada mahasiswa. Perihal tersebut dikuatkan oleh pendapat Billieux, Thorens, Khazaal, Zullino, Achab, dan Linden (2015), yakni seseorang yang mengalami kecanduan *game online* cenderung identik dengan sensasi yang tinggi dan mendambakan pengalaman-pengalaman baru yang menggairahkan, dimana perihal tersebut diperoleh dengan adanya faktor *sensation seeking* yang bersemi dalam diri seseorang.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hu, Zhen, Yu, Zhang, dan Zhang (2017), yaitu terdapat hubungan positif antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Artinya, semakin tinggi *sensation seeking* maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa. Sebaliknya semakin rendah *sensation seeking* maka semakin rendah pula tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa. Berdasarkan kategorisasi variabel kecanduan *game online*, yakni sebesar 25% (25 subjek) berada pada kategori tinggi, sebesar 55% (55 subjek) berada pada kategori sedang dan sebesar 20% (20 subjek) berada pada kategori rendah. Selanjutnya, kategorisasi *sensation seeking,* yakni sebesar 26% (29 subjek) berada pada kategori tinggi, sebesar 55% (55 subjek) berada pada kategori sedang dan sebesar 19% (19 subjek) berada pada kategori rendah. Hasil kategorisasi tersebut menunjukan bahwa sebagian besar mahasiswa di Universitas “X” di Kota Mataram memiliki tingkat kecanduan *game online* dan *sensation seeking* dalam kategori yang sedang.

*Sensation seeking* merupakan keinginan untuk mengalami sensasi dan pengalaman yang bervariasi, baru, kompeks dan intens, serta kemauan untuk mengambil resiko fisik, sosial, legal maupun finansial demi pengalaman tersebut (Zuckerman, 2006). *Sensation Seeking* ditandai dengan keinginan yang kuat untuk mengalami sensasi baru yang menyenangkan dalam bentuk aktivitas penuh resiko ataupun menantang guna mendapatkan hal baru maupun pengalaman yang menggairahkan (Hu, dkk, 2017). Game online merupakan salah satu produk layanan virtual yang menggiring pengguna untuk merasakan ahwal baru yang penuh dengan tantangan maupun resiko (Kuss, 2013). Seseorang yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game online cenderung memiliki *sensation seeking* yang tinggi. Hal ini disebabkan oleh gairah berlebih yang dirasakan oleh individu dan berpengaruh terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online*, sehingga individu dapat menyalurkan emosi tanpa perlu khawatir pada evaluasi negatif orang lain (King dan Delfabbro, 2019). Zuckerman, dkk (1978) menyebutkan bahwa terdapat 4 dimensi dari sensation seeking, yaitu *thrill and adventure seeking* (pencarian gairah dan petualangan), *experience Seeking* (pencarian pengalaman), *dishinbition* (perilaku tanpa ikatan), dan *boredom susceptibility* (mudah merasa bosan).

Dimensi *thrill and adventure seeking* (pencarian, gairah dan petualangan) menurut Zuckerman, dkk (1978) merupakan keinginan untuk mencari sensasi melalui aktivitas atau olahraga yang beresiko dan menantang. Seseorang dengan sensasi yang rendah cenderung jarang memainkan *game online* (Hu, dkk, 2014). *Game online* dengan subtipe *multiplayer online battle arena* (MOBA) dan *first-person shooter* menyajikan konten permainan yang penuh dengan persaingan dan aktivitas menantang, sehingga membuat seseorang merasakan sensasi berlebih yang berimbas pada individu menjadi tidak mudah merasa bosan (*mood modification*). Peningkatan sensasi yang dialami oleh seseorang cenderung diikuti dengan peningkatan frekuensi bermain *game online* (*tolerance*) (King dan Delfabbro, 2019). Penggunaan waktu untuk bermain *game online* yang semakin lama semakin meningkat mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan (Kuss dan Griffith, 2012).

*Experience seeking* (pencarian pengalaman) menurut Zuckerman, dkk (1978) merupakan keinginan untuk mencari variasi pengalaman melalui pikiran dan indera, melalui gaya hidup nonkonformis dan bebas. Kebebasan sangat sulit untuk ditemukan di dunia riil sebab adanya norma sosial maupun hukum yang mengatur seseorang dalam mengekspresikan diri. Seseorang yang mengalami kesulitan untuk mengekspresikan diri cenderung untuk mencari sarana lainnya yang bisa digunakan untuk hal tersebut, salah satunya adalah *game online* (King dan Delfabbro, 2019). Petualangan yang tanpa batas dan juga variasi pengalaman yang disajikan oleh *game online* menyebabkan seseorang merasakan kegembiraan (*mood modification*) (Liu dan Chang, 2006). Selain itu, seseorang bisa melakukan apapun di dalam *game online* terlepas dari gaya hidup konformitas tanpa peduli adanya reaksi negatif dari milieu, sebab sebagian besar orang yang berinteraksi di dalamnya anonim dan elusif. Kebebasan untuk berinteraksi dan melakukan apapun di dalam *game online* demi pengalaman baru berpengaruh terhadap perilaku dalam bermain *game online* (Lo, Wang, dan Fang, 2005). Akibatnya, seseorang terdorong untuk mengulangi aktivitas bermain *game online*nya kembali (*relapse*). Perilaku yang dilakukan secara berulang dalam waktu yang sangat lama dapat menjadikan seseorang kecanduan (Chen dan Chang, 2008).

Pola tradisional nonkonformitas melalui pemberontakan terhadap kode ketat tentang perilaku sosial yang dapat diterima merupakan cerminan dari dimensi *dishinbition* menurut Zuckerman, dkk (1978). Fenomena *dishinbition*, umumnya di dunia virtual ditandai dengan kemampuan untuk menunjukkan sikap maupun tingkah laku tertentu yang tidak mampu dilakukan di dunia riil (Suler, 1994). Ketidakberdayaan seseorang dalam beradaptasi di lingkungan sosial menjadi salah satu sebab seseorang terdorong untuk melakukan pelarian (*escapism*) ke dunia virtual, salah satunya adalah *game online*. Seseorang bisa dengan bebas berinteraksi dan juga bersosialisasi dalam *game online* yang dimainkan, tanpa perlu khawatir dengan evaluasi negatif orang lain, ataupun norma sosial yang berlaku di lingkungan sekitar (Lo, Wang, dan Fang, 2005). Seseorang bebas untuk mengimajinasikan dirinya sebagai apapun di dalam *game online* dan juga berperilaku kontradiktif dengan dunia riil (Suler, 1994). Hal ini menyebabkan peningkatan pada frekuensi bermain *game online* seseorang (*tolerance*) sehingga lama-kelamaan menjadi kecanduan (King dan Delfabbro, 2019).

*Boredom Susceptibility* (Mudah merasa bosan) menurut Zuckerman, dkk (1978) merupakan keengganan untuk melakukan hal apapun yang berulang, pekerjaan rutin, atau orang-orang yang membosankan dan gelisah ekstrem ketika dalam kondisi untuk melarikan diri dari kejenuhan yang tidak memungkinkan. Seseorang yang memiliki *sensation seeking* yang tinggi cenderung mudah merasa bosan dengan situasi berulang. Hal ini menjadi sebab perlunya sebuah sarana yang dapat memfasilitasi untuk melarikan diri (*escapism*) dari kejenuhan dan rasa bosan yang menghampiri, diantaranya adalah *game online*. Seseorang yang menggunakan *game online* sebagai sarana *coping* untuk melarikan diri (escapism) dari emosi negatif akibat kejenuhan, dapat menyebabkan masalah dalam penggunaan waktu bermain. (Myrseth, Olsen, Borud, dan Strand, 2017). Seseorang yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online* memiliki tendensi untuk mengalami kecanduan (Kuss dan Griffith, 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Hu, dkk (2014) menjelaskan bahwa *sensation* *seeking* dapat mempengaruhi tingkat kecanduan *game online* yang dialami seseorang. Semakin tinggi *sensation seeking* yang dimiliki mahasiswa maka semakin tinggi tingkat kecanduan terhadap *game online* yang dialami oleh mahasiswa. Mehroof dan Griffith (2010) juga menjelaskan bahwa *sensation seeking* dapat mempengaruhi tingkat kecanduan *game online* yang dialami seseorang, dimana seseorang yang memiliki *sensation seeking* rendah lebih kecil peluang untuk mengalami kecanduan *game online*. Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada seseorang yang memiliki *sensation seeking* yang tinggi memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah, sedangkan yang memiliki *sensation seeking* yang rendah memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi.

*Sensation seeking* yang tinggi memicu seseorang untuk mengalami gairah yang berlebihan dan mudah merasa bosan. Perihal ini yang menjadi kausa seseorang mencari alternatif lainnya sebagai sarana katarsis salah satu diantaranya adalah *game online*. *Game online* menawarkan fitur-fitur eksklusif dan juga pengalaman-pengalaman baru yang bervariasi. Menurut King dan Delfabbro (2019) seseorang dengan sensasi yang tinggi cenderung tertarik pada variasi pengalaman dan juga pola nonkonformitas tanpa batas, dimana ihwal tersebut disajikan dengan sangat baik di dalam *game,* sehingga menggiring seseorang untuk menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online* yang mana perihal tersebut memicu seseorang untuk mengalami kecanduan. Oleh sebab itu, *sensation seeking* mampu memberikan sumbangan yang efektif terhadap kecanduan *game online* (Hu, Zhen, Yu, Zhang, dan Zhang, 2017). Sumbangan efektif yang diberikan *sensation seeking* terhadap kecanduan game online dalam penelitian ini sebesar 95,9% dan sisanya 4,1% diperoleh dari faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Menurut Mehroof dan Griffith (2010) selain *sensation seeking*, faktor-faktor lainnya yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu faktor *self control, neuroticism, aggression, state anxiety* dan *trait anxiety*. Sementara itu, Lo, Wang, dan Fang (2005) menyatakan bahwa faktor lainnya yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah *physical interpersonal relationships* dan kecemasan sosial.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa di Universitas “X” di Kota Mataram. Hal tersebut menunjukan bahwa semakin tinggi *sensation seeking* maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah *sensation seeking* maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa. Di kala tingkat *sensation seeking* tinggi, maka mahasiswa memiliki gairah yang berlebihan, mudah merasa bosan dan cenderung mengikuti pola-pola nonkonformitas, sehingga tertarik akan variasi pengalaman tanpa batas yang ditawarkan dalam *game online,* dimana hal tersebut berimpresi pada peningkatan frekuensi bermain yang berakibat pada mahasiswa menjadi kecanduan. Sementara itu, Di kala tingkat *sensation seeking* rendah, maka mahasiswa memiliki gairah yang normal dan tidak mudah merasa bosan serta mengikuti pola-pola konformitas, sehingga cenderung menghindari hal-hal baru maupun variasi pengalaman tanpa batas yang disajikan dalam *game online,* dimana hal tersebut berimpresi pada penolakan ataupun mereduksi intensitas bermain yang berkontribusi sebagai langkah preventif untuk menghindari diri dari kecanduan.

**SARAN**

1) Bagi mahasiswa, untuk dapat menghindari kecanduan game online maka perlu menurunkan sensation seeking (pencarian sensasi) dalam diri individu. Salah satu upaya yang dapat dilakukan terkait hal tersebut adalah dengan mengurangi keinginan untuk mengalami sensasi dan pengalaman yang bervariasi, baru, kompeks dan intens, serta mengikuti aturan yang sesuai dengan cara pandang yang berlaku di masyarakat maupun norma hukum yang berlaku untuk menjaga tingkat arousal berada di titik normal. Hal ini dimaksudkan supaya gairah dapat terkontrol dan tidak terkontaminasi terhadap ihwal maupun pola perilaku yang dapat menggiring individu ke arah kecanduan.

2) Bagi peneliti selanjutnya, ada beberapa hal yang ditemui selama penelitian ini, yakni subjek yang memiliki frekuensi bermain game online hingga lebih dari 10 jam per hari dan terindikasi mengalami kecanduan. Subjek tersebut cenderung menolak untuk berkomunikasi secara langsung atau face to face dan selalu menghindar apabila bertemu dengan seseorang yang tidak dikenalinya. Subjek tersebut hanya memberikan respon apabila yang berkomunikasi dengannya adalah seseorang yang dikenalinya dan juga merupakan rekan sepermainannya. Subjek tersebut enggan memberi informasi seputar game online, apabila lawan bicaranya bukan rekan sepermainan walaupun dikenalnya. Oleh sebab itu, faktor physical interpersonal relationship (relasi interpersonal fisik) dan perilaku menghindar (avoidance) bisa dipertimbangkan untuk digunakan sebagai kajian dalam penelitian berikutnya. Selain itu, sehubungan dengan tingginya nilai korelasi antara sensation seeking (pencarian sensasi) dan kecanduan game online maka peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan metode-metode lainnya diantaranya adalah eksperimen.

**DAFTAR PUSTAKA**.

Arnett, J. (1994). Sensation seeking: A new conceptualization and a new scale. *Personality and Individual Differences,* 16(2), 289-296.

Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2.* Yogyakarta: PustakaBelajar

Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan validitas*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Basu, D., Verma, V. K., Malhotra, S., & Malhotra, A. (1993). Sensation seeking scale : Indian adaptation, *Indian Journal Psychiatric,* 35(3), 155-158.

Baysak, E., Kaya, F. D., Dalgar, I., & Candasayar, S. (2016). Online game addiction in a sample from turkey: development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 26 (1), 21-31.

Beranuy, M., Carbonell., X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal Mental Health Addiction*, 11(2), 149-161.

Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., & Linden, M. V. D. (2015). Problematic involvement in online games: a cluster analytic approach. *Computer iin Human Behaviour*, 43 (2015), 242-250.

Broderick, P. C., & Blewitt, P. (2015). *The Life Span Human Development for Helping Professional Fourth Edition*. New York: Pearson.

Budiyani, K., Abdullah, S. M. (2016). *Self Management Training To Treat Online Game Addiction*. Asean Conference. Psychology Forum UMM, 19-20, 2016.

Chandra, P. S., Krishna V.A., Benegal, V., & Ramakrishna, J. (2003). High-risk sexual behavior & sensation seeking among heavy alcohol users. *Indian Journal Medical Resources,* 117(2003), 88-92.

Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user’s liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences.* 3(2008), 38-51.

Chen, L. S., Tu, H. H., & Wang, E. S. (2008). Personality traits and life satisfaction among online game player. *Cyber Psychology & Behavior*, 11(2), 145-149.

Chen, Y., Chen, Y. S., Hwang, J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246-261.

Chiang, Y., Lin, S. S. J., Cheng, C., & Liu, E. Z. (2011). Exploring online game players flow experience and positive affect. The Turkish Online Journal of Educational Technology, 10(1), 106-114.

Cole, H. S., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior,* 10 (4), 575–583.

Costa, T. P., Mccrae, R. R. (1987). Neuroticism, somatic complaints, and disease: is the bark worse than the bite?. *Journal of Personality*, 55(2), 300-316.

Fang, X., & Zhao, F. (2010). Personality and enjoyment of computer game play. *Computer in Industry*, 61(2010), 342-349.

Farmer, A. S., & Kashdan, T. B. (2012). Social anxiety and emotion regulation in daily life: spillover effect on positive and negative social events. *Cognitive Behaviour Therapy*, 41(2), 152-162.

Freeman, G. (2018). *Multiplayer Online Games Origins, Players, and Social Dynamics*. New York : Crc Press.

Gaetan, S., Vincent, B., & Agnes, B. (2016). Video *game*s in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia. *Computer in Human Behavior,* 61(1), 344-349.

Gani, I., & Amalia, S. (2015). *Alat Analisis Data: Aplikasi Statistik untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial*. Yogyakarta: PT. Andi Offset.

Gatzke-kopp, M.L., Raine, A., Loeber, R., Stouthamer-Louber, M., & Steinhauer, R.S. (2002). Serious delinquent behavior, sensation seeking, and electrodermal arousal. *Journal of Abnormal Child Psychology,* 30 (5), 477-486.

Griffiths, M. D. (2009). The role of context in online gaming excess and addiction: some case study evidence. *International Journal Mental Health Addictions*, 8(2009), 119-125.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappel, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult *game*rs. *Journal of Adolescene*. 27(2004), 87-96.

Grusser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(2), 290-292.

Hadi, S. (2015). *Statistika*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Haghbin, M., Shaterian, F., Hosseinzadeh, D., & Griffith, M. D. (2013). Brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and adhd student. *Journal of Behavioral Addiction*, 2(4), 239-243.

Happ, C., & Melzer, A. (2014). *Empathy and Violent Video Games Aggression and Prosocial Behavior.* New York: Palgrave Macmillan.

Henden, E. (2008). What is self-control. *Philosophical Psychology*, 21(1), 69-90.

Hoglund, G., & Mcgraw, G. (2007). *Exploiting Online Games: Cheating Massively Distributed System.* Boston: Addison Wesley Professional.

Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Zhang, Q., & Zhang, W. (2017). Sensation seeking and online gaming addiction in adolescent: a moderated mediation model of positive affective associations and impulsivity. *Frontier in Psychology*, 8(699), 1-8.

Huh, S., & Browman, N. D. (2008). Perception of and addiction to online *game*s as a function of personality traits. *Journal of Media Psychology*, 13(2), 1-31.

Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Terjemahan).* Jakarta: Erlangga.

Indumathy, J., Divvyalakshmi, N. N., & Ashwini, U. R. (2018). Game addiction and locus of control among adolescents. *International Journal of Research in Social Sciences,* 8(7), 639-651.

Janke, S. J., & Tinsley, F. C. (2005). *Introduction to Linear Models and Statistical Inference*. New York: A John Wiley & Sons, inc.

Jap, T., Triati, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of indonesian online game addiction questionnaire. *Journal Plos One*, 8 (4), 1-5.

Kashdan, T. B., Rose, P., & Fincham, F. D. (2004). Curiosity and exploration: facilitating positive subjective experience and personal growth opportunities. Journal of Personality Assessment, 82(3), 291-305.

Khazal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., & Gmel, G. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among French and german speaking adult. *BMC Psychiatry,* 16(132), 1-10.

King, D. K., & Delfabbro, P. (2019). *Internet Gaming Disorder Theory, Assessment, Treatmant, and Prevention*. Cambridge: Academic Press.

King, D. K., & Delfabbro, P. (2016). The cognitive psychopathology of internet gaming disorder in adolescence. *Journal Abnormal Child Psychology,* 44(2016), 1635-1645.

Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management, 6*(2013), 125-137.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10 (2), 278-296.

Leitenberg. H. (Ed). (1990). *Handbook of Social and Evaluation Anxiety*. New York: Springer Science Businees Media.

Lee, B. W., & Leeson, P. R. C. (2015). Online gaming in the context of social anxiety. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29 (2), 473-482.

Liu, C., & Chang, I. (2016). Model of online game addiction: the role of computer-mediated communication motives. *Telematics and informatics*, 33(4), 904-915.

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter, J. (2011). The effect of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal Youth Adolescence*, 40(1), 38-47

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter, J. (2009). Development and Validation a *Game* Addiction Scale for Adolescent. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.

Long, J., Liu, T., Liu, Y., Hao, W., Maurage, P., & Bilieux, J. (2018). Prevalence and correlates of problematic online gaming: a systematic review of the evidence published in chinese. *Current Addiction Report*, 5(3), 359-371.

Lopez-Fernandez, O., Mannikko, N., Kaariainen, M., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2017). Mobile gaming and problematic smartphone use: a comparative study between belgium and finland. *Jurnal of Behavioral Addictions,* 7(1), 88-99.

Loton, D., Borkoles, E., Lubman, D., & Polman, R. (2015). Video game addiction, engagement and symptom of stress, depression and anxiety: the mediating role of coping. *International Journal Mental Health Addiction,* 14(4), 1-13.

Lo, S., Wang, C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online *game* players. *Cyber Psychology & Behaviour*, 8 (1), 15-20.

Mannikko, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M., & Kaariainen, M. (2017). Problematic gaming behavior and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Health Psychology*, 1(2017), 1-15.

Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 13(3), 313-316.

Mon. (2014). *Pecandu Game online di Indonesia Mencapai 25 Juta Orang*.Diperoleh tanggal 17 Februari dari http://jogja.tribunnews.com/2014/01/31/pecandu-*game*-online-di-indonesia-mencapai-25-juta-orang.

Mummendey, A. (1987). *Social Psychology of Aggression From Individual Behavior to Social Interaction*. Berlin: Springer.

Myrseth, H., Olsen, O. K., Borud, E. K., & Strand, L. A. (2017). Predictors of gaming behavior among military peacekeepers-exploring the role of boredom and loneliness in relation to gaming problems. Journal Military Study, 8(1), 1-10.

Nayak, K. J. (2018). Relationship among smartphone usage, addiction, academic performance and the moderating role of gender: a study of higher education students in india. *Computer & Education*, 123(2018), 164-173.

Ng, B. D., & Wiemar-Hasting, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology* & Behavior, 8(2), 110-113.

Panacci, A. G. (2015). Adult student in higher education: classroom experience and needs. *College Quarterly*, 18 (3), 1-17.

Rachmawati, A. R. (2018). *Gamer Indonesia Diprediksi Capai 34 Juta Orang.* Diperoleh tanggal 17 Februari 2019 dari https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/*game*r-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379.

Ravert, R. D., Schwartz, S. J., Zamboanga, B. L., Donnelan, M. B., Kim, S. Y., Weisskirch, R. S., Ham, L. S., & Bersamin, M. M. (2013). The association between sensation seeking and well-being among college-attending emerging adults. *Journal of College Student Department*, 54(1), 17-28.

Reber, A. S., & Reber, E. S. (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rezayi, S., & Massah, O. (2017). Internet dependence and sensation seeking in youth with moderate cerebral palsy. *Iranian Rehabilitation Journal*, 15(2), 95-102.

Rodebaugh, T. L., Bielak, T., Vidovic, V., & Moscovitch, D. A. (2016). The effect of social anxiety on interpersonal evaluations of warmth and dominance. *Journal of Anxiety Disorder*. 38(2016), 68-78.

Santrock, J. W. (2010). *Life Span Development Thirteen Edition*. New York: McGrawHill.

Saputra, Y. S. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1 (1), 85-94.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabet.

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior,* 7(3), 321-326.

Talabis, D. L. V., & Ocampo, R. (2017). Risk factors as predictors of time spent in online games among filipino females. *The Bedan Journal of Psychology*, 1(2017), 164-170.

Tanglang, N., & Ibrahim, A. K. (2016). Decision-making skills and academic performance of distance education learners: implications for students counsellors. *International Journal of Information and Educational Technology*, 6(1), 44-49.

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds Exploring Online Game Culture.* Massachusetts: The Mit Press.

Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: how playing online computer games creates online and offline social support. *Computer in Human Behavior*, 28(2012), 832-839

Tze, V. M. C., Daniels, L. M., & Klassen, R. M. (2015). Evaluating the relationship between boredom and academic outcomes: a meta-analysis. Educational Psychology Review, 28(1), 1-26.

Walker, M. B. (1989). Some problems with the concept of “gambling addiction”: should theoriesof addiction be generalized to include excessive gambling? . *Journal of Gambling Studies*, 5(3) , 179–200.

Weaver, J. (2013). *College Student Are Avid Gamers Almost Half Skip Studying to Play Video Games.*Diperoleh tanggal 17 Februari 2019 dari http://www.nbcnews.com/id/3078424/ns/technology\_and\_science-*game*s/t/college-students-are-avid-*game*rs/#.XGkyhegzbIV.

Wijman, T. (2018). Newzoo’s 2018 Report: Insights Into the $137.9 Billion Global Games Market. Diperoleh tanggal 17 Februari 2019 dari https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9 billion-global-games-market.

Wilt, J., Oehlberg, K., & Revelle, W. (2011). Anxiety in personality. *Journal of Personality and Individual Differences*, 50(2011), 987-993.

Wittek, C. T., Finseras, R. T., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2015). Prevalence and predictors of video *game* addiction: a study based on a national representative sample of *game*rs. *International Journal Mental Health Addiction*, 14(5), 672-686.

Wu, Y., Sescousse, G., Yu, H., Clark, L., & Li, H.(2018). Cognitive distortions and gambling nearmisses in internet gaming disorder: a preliminary study. *Journal Plos One,* 13(1), 1-12.

Wulansari, H. (2016). Jenis aktivitas online sebagai mediator hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan internet. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online *game* addiction among adolescent: motivation and prevention factors. *European Journal of Information System*, 21 (2012), 321 – 340.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online *game*s. *Cyber Psychology & Behaviour*, 9 (6), 772-775.

Young, K. S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.

Zuckerman, M. (2014). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal.* New York: Psychology Press.

Zuckerman, M. (2006). *Sensation seeking and risky behavior.* Washington : Americal Psychological Association.

Zuckerman, M. (1994). *Behavioral Expressions and biosocial bases of sensation seeking*. Cambridge: Cambridge University Press.

Zuckerman, M., Eysenck, S., & Eysenck. H. J. (1978). Sensation seeking in england and america: cross-cultural, age, and sex comparisons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology,* 46(1), 139-149.