



**Jurnal Riset Terapan Akuntansi
Politeknik Negeri Sriwijaya**



PENGARAH
Aladin

KETUA DEWAN REDAKSI
Evada Dewata

WAKIL KETUA DEWAN REDAKSI
Lambok Vera Riama Pangaribuan

ANGGOTA DEWAN REDAKSI
Yuliana Sari
Faridah
Muhammad Husni Mubarak
Sri Hartaty
Yevi Dwitayanti
Maulan Irwadi
Citra Dewi Sartika

MITRA BASTARI

Rita Martini **Lukluk Fuadah**
Politeknik Negeri Sriwijaya *Universitas Sriwijaya*

Memed Sueb **Agus Widarsono**
Universitas Padjajaran *Universitas Pendidikan Indonesia*

Nuzulul Hidayat **M. Iqbal A.**
Universitas Persada Indonesia *Universitas Tadulako, Palu*

Wing Wahyu Winarno
STMIK Amikom

PUBLIKASI

Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar – Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

EDITORIAL

Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar – Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Ext. 1048 Fax. 0711-355918
Website: jurnal.polsri.ac.id Email: jrtap@polsri.ac.id

**Jurnal Riset Terapan Akuntansi
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Volume 2, Nomor 2 Juli 2018

ISSN : 2579-969X

DAFTAR ISI

Faktor-Faktor Demografi yang Berdampak terhadap Kepatuhan WP Badan (UMKM) di Kota Palembang (Ardiyanto, Sopiyan AR, Indra Satriawan, dan Periansya)	101-115
Penerapan <i>Good Corporate Governance</i> (GCG) pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk (Bukithijau Estate) Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2016. (Dheo Rimban)	116-133
Analisis Persepsi Efektivitas Tax Amnesty dan Sanksi Pajak terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama di Kabupaten Musi Banyuasin (Dian Ofasari, dan Mardiana Sunanto)	134-142
Determinan Belanja Modal pada Pemerintahan Kabupaten / Kota di Propinsi Sumatera Selatan (Lambok Vera Riama Pangaribuan, Sri Hartaty, Aladin, Siska Aprianti, dan Rany Shinta Dewi)	143-148
Efektivitas Penagihan Piutang pada PDAM Kabupaten Banyuasin (Studi Kasus Pada PDAM Banyuasin). (Niken Ayuningrum, dan Ryan Al Rachmat)	149-152
Kinerja Keuangan terhadap Harga Saham Perusahaan Pertanian Sub Sektor Perkebunan. (Rita Martini, Annisa Pratiwi, dan Alkaton Di Antonio)	153-160
Pengungkapan Islamic Social Reporting (ISR) pada PT. Bank Muamalat Indonesia. (Yevi Dwitayant¹, Rosy Armaini, dan Kartika Rachmasari)	161-168
Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna <i>Game Online</i> (Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, Titi Andriyani)	169-180
Kebijakan Editorial	181-182
Ketentuan Penulisan Naskah JRTA	183-184

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas rahmat-Nya Jurnal Riset Terapan Akuntansi Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya ini dapat diterbitkan.

Jurnal Riset Terapan Akuntansi (JRТА) adalah jurnal untuk mengembangkan kajian manajemen, akuntansi, pajak, auditing dan system informasi dan memberikan sarana bagi publikasi hasil kajian empiris berkaitan dengan interaksi antara manajemen, akuntansi, pajak, auditing dan system informasi dengan lingkungan sosial, ekonomi, budaya dan politik. Jurnal ini diharapkan dapat mendorong munculnya analisis kritis dan empiris atas kebijakan dan praktik yang berkaitan dengan manajemen, akuntansi, pajak, auditing dan system informasi. Analisis dapat bersifat internasional, nasional atau organisasi dengan menggunakan persektif tunggal, maupun *multiple*.

Jurnal Riset Terapan Akuntansi terbit 2 kali dalam setahun yaitu edisi Januari dan Juli. Naskah dapat dikirimkan ke alamat Redaksi.

PUBLIKASI

Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar – Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

EDITORIAL

Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar – Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Ext. 1048 Fax. 0711-355918
Website: jurnal.polsri.ac.id Email: jrtap@polsri.ac.id

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA *GAME ONLINE*

Yusnizal Firdaus¹⁾, Yulia Pebrianti²⁾, Titi Andriyani³⁾

¹⁾Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Sriwijaya; email: yusnizalfirdaus@yahoo.co.id

²⁾Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Sriwijaya; email: yuliapch@yahoo.co.id

³⁾Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Sriwijaya; email: titiyulian001@gmail.com

Abstract

Research Cooperation Program between Lecturer and Colleagues entitled The Impacts of Addiction of Online Games towards The Students' Habit of Consumptivity (Research involving students in SMAN 1 Palembang and SMAN 2 Palembang), is raising problems as mentioned; 1) calculating the ratio of the impacts of addiction of online games towards the students in SMAN 1 Palembang and SMAN 2 Palembang's habit of consumptivity. 2) Calculating how big the impact of online games addiction towards the habit of consumptivity of students in SMAN 1 Palembang and SMAN 2 Palembang. The methods used in this research is the percentage of correspondents' answers to the questions provided in questionnaire. Score Index (SI) is used to find out the percentage of the answers by the correspondents. The data analysis used in this research is compiled by using the qualitative and quantitative data analysis. The results are; a) The ratio of the impacts of addiction of online games towards the students in SMAN 1 Palembang and SMAN 2 Palembang is classified as "Average" according to score interpretation, b) the impact of online games addiction towards the habit of consumptivity of students in SMAN 1 Palembang and SMAN 2 Palembang is classified as "Average".

Keyword: *Addiction, online games, consumptivity.*

PENDAHULUAN

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, hand phone serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain *game online* para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut.

Permainan Daring (*Game Online*) ini merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yang menggunakan sistem LAN, kuota data atau Internet. Pada sebuah *game online*, internet adalah sebuah fasilitas yang memungkinkan kita bermain pada jalur protokol yang digunakan internet, walau *game online* tidak selalu berarti game yang dapat dimainkan secara *multi player*, tetapi umumnya *game online* dengan skala yang

cukup besar mendukung permainan *multiplayer*, yang menjadi salah satu faktor kepopuleran *game online*. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) telah mengumumkan hasil survei Data Statistik Pengguna Internet Indonesia tahun 2016. Berikut adalah rinciannya:



Gambar 1.1: Data Pengguna Internet berdasarkan Usia

Sumber: APJII, 2016

Berdasarkan gambar 1.1 di atas, terlihat para siswa/pelajar/mahasiswa pengguna internet sebesar 18,4%, suatu persentase yang cukup besar bila dibandingkan dengan kelompok umur yang lainnya.

Game online muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001, Nexian Online merupakan *game online* yang sangat sederhana yang dirilis

oleh Bolegame. Nexia Online ditutup pada tahun 2005. Dari Nexia game inilah para gamers di Indonesia baru mulai mengenal system ID dan password.



Gambar 1.2: Nexian Online

Game online yang paling terkenal sampai akhir tahun 2017 adalah game-game dari Android dan Ios, contoh beberapa game yang menggunakan system Android dan Ios adalah Hay Day yang merupakan game online tentang permainan pertanian yang paling populer di 122 negara, permainan ini dimainkan oleh mayoritas kaum hawa. Permainan game online yang paling populer lainnya adalah COC (Clash of Clans) dan Get Rich yang dimainkan oleh mayoritas kaum adam serta Mobile Legend.



Gambar 1.3: Game Online Hay Day dan COC

Unity Mobile and VR Games Year in Review bekerjasama dengan perusahaan analitik SuperData (2016), merilis laporan mengenai perkembangan pasar *game mobile* dunia sepanjang tahun 2016 dan didapati bahwa pemasukan industri *game mobile* global telah

mencapai US\$40,6 miliar (sekitar Rp 541 triliun) pada tahun 2016.

Menurut laporan SuperData, rata-rata pengguna *smartphone* bermain *game mobile* bermain tiga kali sehari, dengan rata-rata tiap sesi permainan selama sepuluh menit. *Game* dengan *gameplay* simpel, singkat, dan mudah diakses lebih sering dimainkan dibandingkan *game* yang menawarkan permainan kompleks. Tingkat retensi pemain *game mobile* yang meningkat disebabkan kemudahan akses bermain *game* bagi pengguna *smartphone* kelas menengah hingga *low-end*.

SuperData juga mencantumkan statistik penggunaan aplikasi *game* di Indonesia yang terus mengalami peningkatan signifikan dan Indonesia merupakan pasar yang begitu potensial bagi para pengiklan di platform *mobile*. Hal tersebut dikarenakan jumlah perbandingan angka pemasangan aplikasi *game* yang begitu tinggi, hingga tiga kali lipat dari hasil survei di tiga negara lain seperti Amerika Serikat, Meksiko, dan India.

Menurut SuperData, persentase konsumen *game mobile* yang membayar di Indonesia hampir lima puluh persen lebih tinggi dibandingkan India, dan cenderung membeli hampir dua kali lipat lebih banyak daripada konsumen normal.



Gambar 1.4: Pasar *Game Mobile* Dunia 2016

Sumber: Unity 2016 Mobile and VR Games, 2016

Anak-anak sekolah serta pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh game online, para gamer online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan dikarenakan segi permainan dari game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi dan dirancang khusus agar anak-anak ingin terus bermain. Dalam setiap game biasanya ada tantangan-tantangan yang membuat para gamer merasa tertantang dan menimbulkan kecanduan game bila pemain

tidak bisa mengontrol dirinya sendiri. Selain itu, gangguan berupa radiasi yang ditimbulkan dari penggunaan Personal Computer dan berbagai alat elektronik lain dapat mengganggu proses belajar mereka secara fisik seperti gangguan pada mata, kelelahan dan sebagainya.

SMA Negeri 1 Palembang merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri favorit dan unggulan dan terakreditasi “A” yang beralamat di Jalan Sri Jaya Negara, Bukit Lama, Ilir Barat I, Kota Palembang 30138. Sekolah ini didirikan pada tanggal 10 Mei 1950 dan di pimpin oleh Kepala sekolah yang bernama Nasrul Bani, S.Pd., M.M. SMAN 1 Palembang terdiri dari 2 jurusan yaitu IPA dan IPA serta memakai Kurikulum K-13. Jumlah siswa yang terdaftar pada tahun 2018 adalah 1.401 orang yang terdiri dari 658 (laki-laki) dan 743 (perempuan). Sudah bukan rahasia umum bahwa para siswa yang sekolah disini adalah siswa-siswa pilihan dan rata-rata orang tua mereka dari golongan menengah ke atas bahkan diantara mereka merupakan anak-anak para pejabat dilingkungan kota Palembang. Bagi para siswa di SMAN 1 Palembang, perangkat elektronik seperti smart phone, laptop, iphone dan lain-lain yang berbasis Android, Ios dan lain sebagainya merupakan hal yang sangat biasa di mata mereka. Permainan game online merupakan sesuatu yang sangat familiar dan sering dimainkan oleh para siswa di sekolah ini.

SMA Negeri 2 Palembang juga merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri unggulan dan terakreditasi “A” yang beralamat di Jl. Puncak Sekuning No.84, 26 Ilir D. I, Ilir Bar. I, Kota Palembang 30137. Sekolah ini didirikan pada tahun 1957 dan di pimpin oleh Kepala sekolah yang bernama Drs. Syamsyul Bachri, M.Si. SMAN 2 Palembang terdiri dari 2 jurusan yaitu IPA dan IPA serta memakai Kurikulum K-13. Jumlah siswa yang terdaftar pada tahun 2018 adalah 1.120 orang yang terdiri dari 504 (laki-laki) dan 616 (perempuan). Bagi para siswa di SMAN 2 Palembang, perangkat elektronik seperti smart phone, laptop, iphone dan lain-lain yang berbasis Android, Ios dan lain sebagainya merupakan hal yang sangat biasa di mata mereka. Permainan game online merupakan sesuatu yang sangat familiar dan sering dimainkan oleh para siswa di sekolah ini.

Berdasarkan wawancara dengan para pelajar di SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang ini, ternyata mereka rata-rata menyukai game online karena game online merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian beraktivitas di

sekolah dan juga sebagai pengisi waktu luang serta wadah berkumpul dengan teman-teman baik di dunia nyata maupun di dunia maya, dan semua itu merupakan salah satu dampak positif dari pengaruh game online. Dampak negative dari game online yang mereka rasakan adalah adalah mereka menjadi anak yang malas belajar, lupa waktu, suka berbicara kasar, agresif, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis serta menimbulkan perilaku konsumtif.

Kami tertarik untuk meneliti kecanduan game online pada siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang dan keterkaitannya dengan perilaku konsumtif siswa akan game online dikarenakan identifikasi dari beberapa permasalahan yang terjadi dilapangan seperti:

1. Terindikasi makin banyaknya siswa SMA yang bermain game online yang ditakutkan akan menyebabkan siswa menjadi kecanduan game online.
2. Banyaknya perangkat elektronik yang dijual dengan harga murah dan berplatform Android atau IOS yang memudahkan para gamer khususnya para pelajar bermain game online.
3. Banyaknya warung internet serta pojok internet yang menawarkan WIFI gratis yang bertebaran di sekitar pemukiman masyarakat atau sekolah yang memudahkan para pelajar bermain game online.
4. Pengaruh lingkungan, misalnya teman yang dapat menyebabkan siswa menjadi kecanduan dalam bermain game online .
5. Akibat dari kecanduan game online, maka kemungkinan akan mempengaruhi perkembangan siswa, diantaranya perilaku konsumtif yang akan menghabiskan uang secara berlebihan

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Seberapa besar tingkat kecanduan Game Online siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang?
- b. Seberapa besar pengaruh Game Online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna Game Online SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

- a. Untuk mengetahui tingkat kecanduan Game Online siswa pengguna Game Online SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Game Online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna Game Online SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang.

Manfaat Penelitian

- a. Penelitian dapat memberikan informasi tentang perilaku para siswa yang kecanduan game online serta perilaku-perilaku konsumtif yang mereka lakukan dan dampak yang ditimbulkan akibat dari kecanduan game online baik secara fisik maupun psikologisnya.
- b. Informasi-informasi yang ada dipenelitian ini dapat digunakan para orang tua, pejabat-pejabat sekolah serta guru-guru sekolah yang bersangkutan agar dapat memberikan pengarahan serta membimbing para siswanya agar terhindar dari dampak negative dari kecanduan game online.

Pengertian Game Online dan Perilaku Konsumtif

Pengertian Game Online

Pengertian Game adalah suatu bentuk permainan. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012:1-2).

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). *Game* juga biasa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauhmana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Dengan kata lain, segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai *game*.

Menurut LaQuey dalam Nikmah (2015), semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya.

Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

Menurut Young dalam Nikmah (2015), kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game).

Chen & Chang dalam Nikmah (2015), aspek kecanduan game online hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik.

Sedikitnya ada empat aspek kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah:

1. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.
2. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali game online.
3. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

a. Pengertian Perilaku Konsumtif

Menurut Anggasari dalam Ambarwati (2014), perilaku konsumtif adalah tindakan membeli barang-barang yang kurang atau tidak diperhitungkan sehingga sifatnya menjadi berlebih-lebihan.

Sedangkan menurut Sumartono (Triyaningsih, 2011) dalam Ambarwati (2014), mengatakan bahwa perilaku konsumtif yang ditandai oleh adanya kehidupan yang mewah dan berlebihan, penggunaan segala hal yang dianggap paling mahal yang memberikan kepuasan dan kenyamanan fisik sebesar-besarnya serta adanya pola hidup manusia yang dikendalikan dan didorong oleh semua keinginan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata-mata.

Perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku membeli atau menggunakan barang yang tidak dipertimbangkan secara rasional. Perilaku konsumtif dalam penelitian ini, ketika siswa tidak dapat menggunakan uang yang dimilikinya sebaik mungkin dan hanya dihabiskan untuk bermain Game Online. Siswa yang kecanduan Game Online akan menghabiskan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli atribut-atribut yang ada di game online tersebut dan apabila kondisi keuangan mereka sudah kritis bahkan habis, akan ditakutkan mereka akan menghalalkan segala cara untuk tetap dapat bermain game online.

Kajian Literatur

Ardanawati Ayu Pitaloka (2014) dalam penelitiannya menyatakan permainan game online menjadi salah satu jenis permainan yang tidak memandang usia dan waktu. Semua orang punya kesempatan luas untuk memainkan permainan ini. Sejauh ini game online paling banyak dimainkan oleh pelajar laki-laki dalam rentang usia wajib belajar dan sisanya adalah masyarakat umum dari semua kalangan usia maupun profesi. Alasan para pelajar yang menyukai game online cukup beragam. Diantaranya adalah game online merupakan

sarana hiburan bagi mereka setelah seharian harus berjibaku dengan buku-buku pelajaran. Selain itu ketertarikan terhadap teknologi juga menjadi alasan mereka memilih game online sebagai media bermain. Game online dimainkan oleh pelajar juga sebagai pengisi waktu luang, serta wadah berkumpul dengan teman-teman serta media untuk mendapatkan lebih banyak kenalan baru baik dari dunia maya melalui game online maupun dari warnet tempat bermain. Sebagai pelajar yang memiliki kewajiban utama untuk belajar untuk meraih prestasi akademik membuat banyak waktu bermain mereka tersita. Maka dari itu para pelajar mensiasati keterbatasan waktu tersebut dengan menyempatkan bermain usai jam sekolah dan pada akhir pekan. Memperoleh uang untuk bermain game online pelajar lakukan dengan menyalurkan uang jajan mereka. Adapula yang sengaja mencari tambahan uang jajan, serta ada yang meminta jatah uang lagi dari orangtua. Game online yang dimainkan secara terus-menerus menimbulkan kesenangan yang selalu ingin diulang-ulang. Perilaku negatif dan positif mereka rasakan karena selalu bermain game online merupakan dampak dari konsumsi berlebihan. Dampak positif tersebut diantaranya adalah mereka mendapat kesenangan dan hiburan, mendapatkan banyak teman baru, mahir berbahasa Inggris, kemampuan konsentrasi yang baik serta mengikuti perkembangan teknologi. Dampak negatifnya adalah mereka menjadi jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan, suka berbicara kasar, agresif, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis, serta membuat orangtua cemas.

Sonia Ambarwati (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung) hampir setengahnya (42,86 %) siswa SMA Negeri 23 Bandung memiliki tingkat kecanduan bermain Game Online kategori sedang. Game Online mempengaruhi perilaku konsumtif siswa pengguna Game Online di SMA Negeri 23 Bandung, yang memberikan kontribusi pengaruh sebesar 53,4% terhadap perilaku konsumtif siswa. Nilai korelasi antara Game Online dengan perilaku konsumtif adalah sebesar 0,731 termasuk dalam kategori hubungan yang sedang. Sedangkan nilai yang diperoleh adalah positif. Game Online memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa

pengguna Game Online di SMA Negeri 23 Bandung.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan kualitatif dengan metode wawancara dan kuesioner dengan para siswa SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe komparatif. Tipe komparatif dipilih peneliti ingin membandingkan bagaimana pengaruh kecanduan game online antara siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang dengan perilaku konsumtif siswa tersebut.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 1 dengan alamat Jalan Srijaya Negara, Bukit Lama, Ilir Barat I, Kota Palembang 30138 dan SMA Negeri 2 dengan alamat Jl. Puncak Sekuning No.84, 26 Ilir, Kota Palembang 30137.

Populasi dan Sample

a. Populasi

Populasi penelitian ini adalah para siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang yang terdaftar di sekolah tersebut tahun 2018 (lihat tabel 3.1).

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Total Siswa
SMAN 1 Palembang	658 (laki-laki) 743 (perempuan)	1.401
SMAN 2 Palembang	504 (laki-laki) 616 (perempuan)	1.120
Total		2.521

(Sumber:Dapo Dikdasmen, 2018)

b. Sampel:

Tidak semua populasi dari siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang dijadikan sampel. Agar penelitian ini dapat mewakili populasi maka digunakan rumus Slovin (Umar, 2001) yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

E= Persentase kelonggaran ketidakteelitian (presisi) karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolelir (10%).

$$n = \frac{2.521}{1 + 2.521 (0,1)^2}$$

n = 96,2 dibulatkan menjadi 96 orang

Berikutnya adalah dari jumlah sampel yang didapat, digunakan teknik pengambilan sampel menggunakan Proportional Random Sampling (Arikunto) yaitu dengan menggunakan rumus:

$$Ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

Maka jumlah sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2:

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Nama Jurusan/Program Studi	Jumlah Maha siswa	Sampel (orang)
SMAN 1 Palembang	1.401	53
SMAN 2 Palembang	1.120	43

(Sumber: Dapo Dikdasmen, 2018)

3.1 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

a. Sumber data penelitian diperoleh dari daftar primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil kuesioner para siswa SMAN 1 dan SMA 2 Palembang. Data sekunder yang digunakan adalah data sebagai penunjang dalam penelitian yang diperoleh dari bagian akademik sekolah tersebut, buku-buku, jurnal, karya ilmiah dan lain-lain.

b. Teknik pengumpulan data menggunakan *filed research* seperti kuesioner dan wawancara serta menggunakan studi kepustakaan.

3.2 Model Analisis

Model yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan persentase dari jawaban

responden. Untuk melihat persentasi dari jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kuesioner maka digunakan rumus Indeks Skor (Is). Menurut Ridwan (2006:18), rumus perhitungan Indeks Skor yaitu:

$$Is = \frac{\text{Total skor penelitian}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

No.	Skor Angka (%)	Interpretasi
1	0-20	Sangat lemah
2	21-40	Lemah
3	41-60	Cukup
4	61-80	Kuat
5	81-100	Sangat Kuat

Jumlah skor ideal adalah = 5 (skala tertinggi) x jumlah responden

3.3 Teknis Analisis

Analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara mengumpulkan data-data yang kemudian diolah dengan menggunakan analisis kuantitatif, analisis kualitatif dan analisis komparatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seberapa Besar Tingkat Kecanduan Game Online Siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang?

Hasil penilaian responden dalam interpretasi skor indikator “*Compulsion* (kompulsif)” di bawah ini:

Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{6(5) + 16(4) + 30(3) + 23(2) + 21(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{251}{480} \times 100\% = 52,29\%$$

a. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{2(5) + 20(4) + 43(3) + 16(2) + 15(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{226}{480} \times 100\% = 47,08\%$$

b. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{4(5) + 19(4) + 20(3) + 28(2) + 25(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{237}{480} \times 100\% = 49,38\%$$

Dari ketiga pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pada pernyataan pertama yang berisi “Pada saat adik-adik sedang belajar di sekolah, pikiran adik-adik terpecah karena ada keinginan kuat untuk bermain game online”, diperoleh hasil persentase sebesar 52,29% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Pada saat adik-adik sedang bermain dengan saudara/keluarga/teman-teman, ada keinginan kuat untuk tetap bermain game online”, diperoleh hasil persentase sebesar 47,08% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Pada saat adik-adik sedang liburan bersama keluarga/teman-teman, keinginan untuk tetap bermain game online sangatlah besar”, diperoleh hasil persentase sebesar 49,38% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Dari Ketiga persentase yang mewakili pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa total persentase gabungan dari pernyataan pertama sampai pernyataan ketiga yaitu sebagai berikut:

$$\frac{52,29\% + 47,08\% + 49,38\%}{3} = 49,58\%$$

Dari perhitungan rata-rata di atas, dapat kita lihat bahwa hasil pembagian rata-rata ketiga persentase pernyataan tersebut adalah sebesar 49,58% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Hal ini menunjukkan bahwa indikator “pengaruh *compulsion* (kompulsif) terhadap kecanduan game online” Siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang adalah bahwa siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang memiliki suatu dorongan atau tekanan yang cukup yang berasal dari dalam diri sendiri untuk bermain game online secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.

Hasil penilaian responden dalam interpretasi skor pada indikator “*Withdrawal* (Penarikan Diri)” dapat dilihat di bawah ini:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{2(5) + 12(4) + 27(3) + 19(2) + 36(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{213}{480} \times 100\% = 44,38\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{8(5) + 25(4) + 25(3) + 24(2) + 14(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{277}{480} \times 100\% = 57,71\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{1(5) + 9(4) + 17(3) + 30(2) + 39(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{191}{480} \times 100\% = 39,79\%$$

Dari ketiga pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pada pernyataan pertama yang berisi “Adik-adik lebih suka bermain game online dari pada belajar di sekolah”, diperoleh hasil persentase sebesar 44,38% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Adik-adik lebih suka bermain game online dari pada bermain di luar rumah”, diperoleh hasil persentase sebesar 57,71% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Adik-adik lebih suka bermain game online dari pada membantu orang tua di rumah”, diperoleh hasil persentase sebesar 39,79% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”.

Dari ketiga persentase yang mewakili pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa total persentase gabungan dari pernyataan pertama sampai pernyataan ketiga yaitu sebagai berikut:

$$\frac{44,38\% + 57,71\% + 39,79\%}{3} = 47,39\%$$

Dari perhitungan rata-rata di atas, dapat kita lihat bahwa hasil pembagian rata-rata persentase pernyataan tersebut adalah sebesar 47,39 dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Berdasarkan hal tersebut di atas menunjukkan bahwa “pengaruh *Withdrawal* (Penarikan Diri)” terhadap kecanduan game online siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang adalah bahwa siswa tidak cukup bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali game online.

Hasil penilaian responden dalam interpretasi skor indicator “*Tolerance* (Toleransi)” dapat di lihat di bawah ini:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{9(5) + 34(4) + 17(3) + 21(2) + 15(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{289}{480} \times 100\% = 60,21\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{3(5) + 17(4) + 15(3) + 26(2) + 35(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{215}{480} \times 100\% = 44,79\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{4(5) + 8(4) + 9(3) + 27(2) + 48(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{181}{480} \times 100\% = 37,71\%$$

d. Pernyataan Keempat

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{5(5) + 4(4) + 14(3) + 15(2) + 58(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{171}{480} \times 100\% = 35,63\%$$

Dari keempat pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pada pernyataan pertama yang berisi “Adik-adik bermain game online dengan durasi 1 s.d. 2 jam/hari”, diperoleh hasil persentase sebesar 60,21% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Adik-adik bermain game online dengan durasi 3 s.d. 4 jam/hari:”, diperoleh hasil persentase sebesar 44,79% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Adik-adik bermain game online dengan durasi 5 s.d 6 jam/hari”, diperoleh hasil persentase sebesar 37,71% dengan interpretasi skor tergolong “**Lemah**”. Kemudian, untuk pernyataan keempat yang mewakili pernyataan “Adik-adik bermain game online sampai puas dengan waktu yang tidak terbatas setiap hari”, diperoleh hasil persentase sebesar 35,63% dengan interpretasi skor tergolong “**Lemah**”.

Dari keempat persentase yang mewakili pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa total persentase gabungan dari pernyataan pertama sampai pernyataan keempat yaitu sebagai berikut:

$$\frac{60,21\% + 44,79\% + 37,71\% + 35,63\%}{4} = 44,59\%$$

Dari perhitungan rata-rata di atas, dapat kita lihat bahwa hasil pembagian rata-rata keempat persentase pernyataan tersebut adalah sebesar 44,59% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Hal ini menunjukkan bahwa indicator “Pengaruh *Tolerance* (Toleransi) terhadap kecanduan game online” siswa

SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang memiliki sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

Hasil penilaian responden dalam interpretasi skor indikator “*Interpersonal and Health-Related Problem* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)” dapat di lihat di bawah ini:

Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{1(5) + 11(4) + 27(3) + 22(2) + 35(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{209}{480} \times 100\% = 43,54\%$$

a. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{2(5) + 8(4) + 22(3) + 30(2) + 34(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{202}{480} \times 100\% = 42,08\%$$

b. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{4(5) + 12(4) + 17(3) + 28(2) + 35(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{210}{480} \times 100\% = 43,75\%$$

Dari ketiga pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pada pernyataan pertama yang berisi “Adik-adik lebih suka bermain game online dari pada pergi liburan bersama keluarga”, diperoleh hasil persentase sebesar 43,54% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Adik-adik lebih suka bermain game online dari pada berkumpul dan bercengkrama dengan teman-teman”, diperoleh hasil persentase sebesar 42,08% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu Adik-adik lebih suka berkumpul dengan komunitas penggemar game online dari pada berkumpul dengan komunitas bukan penggemar game online”, diperoleh hasil persentase sebesar 43,75% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”.

Dari ketiga persentase yang mewakili pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa total

persentase gabungan dari pernyataan pertama sampai pernyataan ketiga yaitu sebagai berikut:

$$\frac{43,54\% + 42,08\% + 43,75\%}{3} = 43,12\%$$

Dari perhitungan rata-rata di atas, dapat kita lihat bahwa hasil pembagian rata-rata ketiga persentase pernyataan tersebut adalah sebesar 43,12% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Hal ini menunjukkan bahwa indikator “*Interpersonal and Health-Related Problem* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan) terhadap kecanduan game online” siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para siswa pecandu game online ini tidak terlalu memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

Total persentase Variabel “Kecanduan Game Online” adalah:

$$\frac{49,58 + 47,39 + 44,59 + 43,12\%}{4} = 46,17\%$$

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat persentase besaran Variabel “Kecanduan Game Online” Siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang mencapai 46,17% dan tergolong “**Cukup**”. Dari keempat aspek kriteria kecanduan game online yaitu *compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus, *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), tingkat besaran persentase para siswa tersebut memiliki nilai yang “cukup”. Hal ini mengindikasikan bahwa para siswa memiliki kecenderungan sebagai siswa yang kecanduan game online.

Seberapa Besar Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang?

Hasil penilaian responden dalam interpretasi skor indikator “Ikut-ikutan dengan teman” dapat dilihat dibawah ini:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{6(5) + 20(4) + 25(3) + 20(2) + 25(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{250}{480} \times 100\% = 52,08\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{13(5) + 8(4) + 15(3) + 37(2) + 33(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{249}{480} \times 100\% = 51,88\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{8(5) + 10(4) + 20(3) + 27(2) + 31(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{225}{480} \times 100\% = 46,88\%$$

Dari ketiga pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pada pernyataan pertama yang berisi “Adik-adik menghabiskan uang saku/jajan hanya untuk membeli paket kuota internet seperti yang disarankan oleh teman-teman sesama gamer”, diperoleh hasil persentase sebesar 52,08% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Adik-adik menghabiskan uang saku/jajan hanya untuk bermain game online karena terpengaruh teman-teman”, diperoleh hasil sebesar 51,88% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Adik-adik menghabiskan uang saku/jajan hanya untuk berkumpul di warung-warung internet/kafe/restoran yang direkomendasikan oleh teman-teman”, diperoleh hasil sebesar 46,88% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”.

Dari ketiga persentase yang mewakili pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa total persentase gabungan dari pernyataan pertama sampai pernyataan ketiga yaitu sebagai berikut:

$$\frac{52,08\% + 51,88\% + 46,88\%}{3} = 50,28\%$$

Dari perhitungan rata-rata di atas, dapat kita lihat bahwa hasil pembagian rata-rata ketiga persentase pernyataan tersebut adalah sebesar 50,28% dengan interpretasi skor “**Cukup**”. Hal ini menunjukkan interpretasi skor dengan indikator “Ikut-ikutan dengan teman”

merupakan alasan bagi sebagian siswa SMAN 1 dan SMAN 2 untuk bermain game online.

Hasil penilaian responden dalam interpretasi skor pada indikator “Dapat Mengikuti Mode yang Sedang Beredar” dilihat di bawah ini:

Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{6(5) + 13(4) + 28(3) + 22(2) + 27(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{237}{480} \times 100\% = 49,38\%$$

a. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{6(5) + 10(4) + 31(3) + 20(2) + 29(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{232}{480} \times 100\% = 48,33\%$$

b. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{7(5) + 27(4) + 20(3) + 26(2) + 16(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{271}{480} \times 100\% = 56,46\%$$

Dari ketiga pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pada pernyataan pertama yang berisi “Adik-adik sering membeli HP yang lebih canggih karena mengikuti trend yang sedang beredar di kalangan teman-teman untuk bermain game online”, diperoleh hasil persentase sebesar 49,38% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Adik-adik sering mengganti provider SIM Cardnya karena mengikuti mode di kalangan teman-teman”, diperoleh hasil persentase sebesar 42,08% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Adik-adik bermain game online keluaran terbaru yang sedang trend di kalangan teman-teman”, diperoleh hasil persentase sebesar 56,46% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”.

Dari ketiga persentase yang mewakili pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa total persentase gabungan dari pernyataan pertama sampai pernyataan ketiga yaitu sebagai berikut:

$$\frac{49,38\% + 48,33\% + 56,46\%}{3} = 51,39\%$$

Dari perhitungan rata-rata di atas, dapat kita lihat bahwa hasil pembagian rata-rata ketiga persentase pernyataan tersebut adalah sebesar 43,12% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Hal ini menunjukkan bahwa indikator “Dapat Mengikuti Mode yang Sedang Beredar” juga menjadi alasan bagi sebagian siswa SMAN 1 dan SMAN 2 untuk bermain game online.

Hasil penilaian responden dalam interpretasi skor pada indikator “Cenderung Tidak Puas Apa yang Dimilikinya” dapat dilihat: Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{6(5) + 12(4) + 10(3) + 35(2) + 33(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{211}{480} \times 100\% = 43,96\%$$

c. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{3(5) + 14(4) + 20(3) + 26(2) + 33(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{216}{480} \times 100\% = 45\%$$

d. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{3(5) + 10(4) + 11(3) + 28(2) + 44(1)}{96(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{188}{480} \times 100\% = 39,17\%$$

Dari ketiga pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pada pernyataan pertama yang berisi “Adik-adik menghabiskan uang saku/jajannya untuk membeli HP baru karena tidak puas dengan kinerja HP yang dimiliki dalam memainkan game online”, diperoleh hasil persentase sebesar 43,96% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Adik-adik menghabiskan uang saku/jajannya untuk membeli SIM Card baru karena tidak puas atas kecepatan jaringan provider kartu tersebut dalam menjalankan game online”, diperoleh hasil persentase sebesar 45% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Adik-adik lebih suka bermain game online di warung-warung internet/kafe/restoran karena tingkat kesenangan dan kenyamanan bermain game online yang lebih baik”, diperoleh hasil persentase sebesar

39,17% dengan interpretasi skor tergolong “**Lemah**”.

Dari ketiga persentase yang mewakili pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa total persentase gabungan dari pernyataan pertama sampai pernyataan ketiga yaitu sebagai berikut:

$$\frac{43,96\% + 45\% + 39,17\%}{3} = 42,71\%$$

Dari perhitungan rata-rata di atas, dapat kita lihat bahwa hasil pembagian rata-rata ketiga persentase pernyataan tersebut adalah sebesar 42,71% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Hal ini menunjukkan bahwa indikator “Cenderung Tidak Puas Apa yang Dimilikinya” menjadi alasan bagi siswa SMAN 1 dan SMAN 2 dalam bermain game online.

Total persentase Variabel “Perilaku Konsumtif” Siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang terhadap Game Online adalah:

$$\frac{50,28\% + 51,39\% + 42,71\%}{3} = 48,13\%$$

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat persentase besaran Variabel “Perilaku Konsumtif Siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang terhadap Game Online adalah sebesar 48,13% dan tergolong “**Cukup**”. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat “Perilaku Konsumtif” Siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang terhadap Game Online adalah cukup besar.

Perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku membeli atau menggunakan barang yang tidak dipertimbangkan secara rasional. Perilaku konsumtif dalam penelitian ini, ketika siswa tidak dapat menggunakan uang yang dimilikinya sebaik mungkin dan hanya dihabiskan untuk bermain Game Online. Siswa yang kecanduan Game Online akan menghabiskan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli atribut-atribut yang ada di game online tersebut dan apabila kondisi keuangan mereka sudah kritis bahkan habis, akan ditakutkan mereka akan menghalalkan segala cara untuk tetap dapat bermain game online.

Berdasarkan tiga kriteria perilaku konsumtif yang telah diteliti yaitu: ikut-ikutan dengan teman, dapat mengikuti mode yang sedang beredar, dan cenderung tidak puas dengan apa yang dimilikinya, maka dapat disimpulkan bahwa siswa SMAN 1 dan SMAN

memiliki kriteria sebagai siswa yang memiliki perilaku konsumtif terkait dengan kebiasaan bermain game online yang mereka lakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang), maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Tingkat kecanduan Game Online siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang adalah sebesar 46,17% dan tergolong “**Cukup**” berdasarkan interpretasi skor.
- b. Tingkat pengaruh Game Online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna Game Online SMAN 1 dan SMAN 2 Palembang sebesar 48,13% dan berdasarkan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”.

DAFTAR PUSTAKA

Aji, Chandra Zebeh. (2012). **Berburu Rupiah Lewat Game Online**. Yogyakarta: Bounabooks.

Ambarwati, Sonia. 2014. **Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)**. Skripsi yang dipublikasi: Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.eduperpustakaan.upi.edu. (diakses tanggal 26 Januari 2018).

Pitaloka, Ardanaeswari Ayu. 2013. **Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)**. Skripsi yang dipublikasi: Universitas Sebelas Maret. (diakses tanggal 26 Januari 2018).

Unity 2016 Mobile and VR Games Year in review. 2016. Perkembangan Pasar Game Indonesia. <https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-y>. (diakses tanggal 27 Januari 2018).

Bai, Fransisca Gradistia. 2015. **Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Antar Gaya Pengasuhan**. Skripsi yang dipublikasi: Jogjakarta. (diakses tanggal 27 Januari 2018).

Utoro, Dwi. 2016. **Pengaruh Game Online dan Tingkat Ekonomi Terhadap Perilaku dan Hasil Belajar Siswa**. Artikel Ilmiah. Salahtiga: Universitas Kristen Satya Wacana

