

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, penilaian akan membahas hasil penelitian berdasarkan proses pengambilan data yang telah dilakukan. Analisis data yang dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan kepada subjek yang sesuai dengan karakteristik sebanyak 100 responden yang kemudian data tersebut dioleh menggunakan software *Microsoft Excel 2010* dan *SPSS 25.0 for Windows*.

4.1 Data Demografis Subjek Penelitian

Tabel 4.1 Demografis Subjek Penelitian

Variabel	Jumlah	Persentasi
Jenis Kelamin		
Laki-laki	45	45 %
Perempuan	55	55 %
Usia		
Remaja Awal: 12 – 14	0	0 %
Remaja Madya : 15-17	9	9 %
Remaja Akhir : 18 – 22	91	91 %
Lama waktu bermain dalam sehari		
0 – 10 menit	1	1 %
10-30 menit	8	8 %
30 - 60 menit	18	18 %
60 - 120 menit	21	21 %

Variabel	Jumlah	Persentasi
120 - 180 menit	21	21 %
180 - 240 menit	8	8 %
240 - 300 menit	2	2 %
> 300 menit	21	21 %

Variabel	Keterangan Variabel	Jumlah	Persentase
Genre <i>game</i> yang dimainkan (Menurut partisipan)	Action	69	57 %
	Casual	23	19 %
	Social	12	10 %
	Simulation	7	6 %
	Sport	3	2 %
	Strategy	2	2 %
	Puzzle	2	2 %
	RPG	2	2 %
	Music	1	1 %
Alasan bermain <i>game</i> (Menurut partisipan)	Seru	36	34 %
	Bosan	21	20 %

Variabel	Keterangan Variabel	Jumlah	Persentase
Alasan bermain <i>game</i> (Menurut partisipan)	Menghabiskan waktu	8	7 %
	Mengisi waktu luang	8	7 %
	Asyik	7	7 %
	Menghilangkan stres	7	7 %
	Hobi	6	6 %
	Menantang	6	6 %
	Membuat semangat	5	5 %
	Suka dengan genre	3	3 %

Catatan : Beberapa partisipan memainkan lebih dari satu *game* dan memberikan lebih dari satu alasan, sehingga perhitungan dilakukan berdasarkan setiap jawaban yang diberikan oleh partisipan.

Berdasarkan data yang diperoleh, partisipan penelitian ini cukup berimbang dengan mayoritas partisipan adalah perempuan dengan nilai persentase 55% dengan rentang usia 17-24 tahun (96%). Mayoritas partisipan menghabiskan waktu bermain *game* dalam sehari yaitu 60 - 120 menit, 120 - 180 menit, dan > 300 menit dengan nilai persentase yaitu 21%. Berdasarkan genre *game* yang dimainkan mayoritas partisipan memilih genre *Action* dengan nilai persentase 69%. Mayoritas partisipan memberikan alasan mengapa mereka memainkan *game* adalah karena menganggap *game* tersebut seru untuk dimainkan dengan nilai persentase 34%.

4.2 Deskripsi Data Penelitian Kebosanan dan Kecanduan *Mobile Game*

4.2.1 Deskripsi Skala *Multidimensional State Boredom Scale (MSBS)*

Penelitian ini menggunakan skala *Multidimensional State Boredom Scale* (MSBS). MSBS terdiri dari 5 dimensi yaitu *Disengagement, High Arousal, Low Arousal, Inattention, dan Time Perception*. Skor total MSBS didapat dengan menjumlah seluruh aitem. Skala ini terdiri dari 29 aitem dengan rentang pilihan jawaban 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai dengan 7 (Sangat Setuju). Berikut persebaran skor kebosanan :

Tabel 4.2 Deskripsi Statistik *Multidimensional State Boredom Scale*

Skala	Jumlah Partisipan	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-Rata	Standar Deviasi
<i>Boredom</i>	100	64	183	123,66	25,907

Pada tabel 4.2 dapat dilihat dari data yang didapatkan hasil skor keseluruhan atau skor total dari skala MSBS yaitu skor terendah 64 dan skor tertinggi 183 dengan skor rata-rata 123,66.

4.2.2 Deskripsi Skala *Game Addiction Scale (GAS)*

Penelitian ini menggunakan skala *Game Addiction Scale (GAS)*. GAS terdiri dari 7 kriteria yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, dan problem*. Skala ini terdiri dari 21 aitem dengan rentang pilihan jawaban 1 (Tidak Pernah) sampai dengan 5 (Sangat Sering). Berikut persebaran skor kecanduan *mobile phone game* :

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik *Game Addiction Scale*

Skala	Jumlah Partisipan	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-Rata	Standar Deviasi
Kecanduan <i>mobile game</i>	100	45	86	61,54	11,296

Pada tabel 4.3 terlihat data yang didapatkan hasil skor keseluruhan atau skor total dari skala GAS yaitu skor terendah 45 dan skor tertinggi 86 dengan skor rata-rata 61,54.

4.3 Analisis Hasil Penelitian

4.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat data yang didapatkan terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan uji Kolmogorov-smirnov. Data dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansinya $>0,05$ (Sugiyono, 2013). Pengujian ini menggunakan *SPSS 25 for Windows*. Berikut merupakan hasil uji normalitas.

4.3.1.1 Boredom (MSBS)

Tabel 4.4 Uji Normalitas *Boredom* MSBS

Skala	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
<i>Boredom</i>	0,093	0,032

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil yang didapatkan dari uji normalitas pada skala variabel *Boredom* data tidak terdistribusi normal dengan $p = 0,032$ ($p < 0,05$).

4.3.1.2 Game Addiction (GAS)

4.5 Uji Normalitas *Game Addiction*

Skala	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Kecanduan <i>mobile game</i>	0,132	0,000

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil yang didapatkan dari uji normalitas pada skala variabel Kecanduan *mobile game* data tidak terdistribusi normal dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$).

Dari hasil uji normalitas disimpulkan bahwa kedua variabel tidak terdistribusi normal, maka peneliti akan menggunakan uji korelasi non-parametrik atau *Spearman*.

4.3.2 Uji Korelasi

Dalam penelitian ini, uji hipotesa dilakukan untuk mengetahui hubungan antara *Boredom* dengan *Game Addiction* pada remaja adalah dengan menggunakan uji korelasi Spearman. Hal ini dikarenakan adanya hasil data yang tidak terdistribusi normal.

Tabel 4.6 Hasil Uji Korelasi antara *Boredom* dengan *Game Addiction*

Skala	r_s	Sig.
Kecanduan <i>mobile game</i>	0,198*	0,048

Keterangan :

*. Nilai signifikan < 0.05

Berdasarkan tabel diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan yang positif antara kecanduan *mobile game* dengan *boredom* yaitu $r_s = 0,198^*$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa individu yang mengalami kebosanan memiliki kecenderungan untuk menjadi pecandu *mobile game* karena semakin tinggi kebosanan individu maka semakin tinggi kecenderungan individu tersebut mengalami kecanduan *mobile game* . Nilai korelasi menunjukkan 0,198 dengan nilai signifikan dibawah 0,05 menunjukkan bahwa korelasi antara *boredom* dengan kecanduan *mobile game* memiliki hubungan yang cukup kuat.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, ditemukan bahwa *boredom* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kecanduan *mobile game*. Dengan kata lain, semakin individu mengalami kebosanan maka semakin cenderung individu menjadi pecandu *mobile game*. Pada penelitian ini, partisipan penelitian sudah memenuhi kriteria sebagai seorang pecandu *game* dilihat dari hasil diagnosis alat ukur GAS. Oleh karena itu, setelah diketahui partisipan memenuhi kriteria sebagai pecandu *mobile game*, peneliti melihat hasil total skor kebosanan partisipan dan melakukan serangkaian tes seperti uji deskriptif, uji normalitas, dan uji korelasi.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya seperti penelitian Leung (2008) yang menemukan bahwa individu yang mengalami kecanduan telepon genggam memiliki hubungan yang signifikan dengan *leisure boredom*, dimana semakin individu berada dalam keadaan santai atau banyak memiliki waktu luang maka semakin individu tersebut memiliki kecenderungan untuk menjadi pecandu telepon genggam. Penelitian ini dilakukan di Hong Kong dengan sampel remaja. Penelitian lainnya turut memperkuat hasil penelitian ini, yaitu dalam penelitian Chen (2015) menemukan kecanduan *mobile game* Candy Crush Saga berhubungan signifikan dengan *leisure boredom*. Penelitian ini dilakukan di China dengan sampel mahasiswa. Hasilnya, semakin individu merasa bosan dengan aktifitas santai maka semakin sering individu memainkan *game* Candy Crush Saga hingga menjadi kecanduan terhadap *game* tersebut. Oleh karena itu, individu yang merasa bosan akan lebih sering bermain *mobile game* dan memiliki kecenderungan untuk menjadi pecandu *mobile game*.

Peneliti turut melakukan analisa untuk melihat lebih detil kriteria mana dari konstruk kecanduan *game* yang berhubungan dengan *boredom*. Hasil ini menunjukkan kriteria *Problem* pada konstruk kecanduan *mobile game* yang berkorelasi signifikan dengan *boredom*. *Problem* dicirikan sebagai individu yang seorang yang lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan aktifitas lain seperti sekolah, bekerja atau bergaul dengan orang disekitarnya, dan memiliki kontrol diri yang kurang baik. Hal ini menunjukkan, kebosanan yang dialami oleh pada sampel penelitian ini memiliki keterkaitan dengan permasalahan aktivitas keseharian (sekolah, bekerja), kontrol diri dan permasalahan intrapsikis yang

disebabkan oleh kecanduan *mobile game*. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari Isacescu, Struk, dan Danckert (2016) yang mengatakan bahwa kebosanan atau *boredom* dapat menyebabkan kurangnya kontrol dalam diri, individu yang kurang memiliki kontrol diri yang baik memiliki kecenderungan lebih besar menjadi seorang pecandu *game* karena pada dimensi *problem*, individu yang kecanduan *game* di ciri kan sebagai seorang yang lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan aktifitas lain seperti sekolah, bekerja atau bergaul dengan orang disekitarnya, dan memiliki kontrol diri yang kurang baik.

Peneliti juga melakukan analisis secara lebih detail untuk melihat kriteria mana dari konstruk kecanduan *game* yang berhubungan dengan dimensi dari *boredom*. Hasilnya kriteria *mood modification* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan *time perception*. *Mood modification* dicirikan sebagai individu yang seseorang yang mencari ketenangan dan kesenangan untuk melarikan diri dari dunia nyata dengan bermain *game*. *Time perception* dicirikan sebagai individu yang merasa bahwa waktu berjalan lebih lambat dari biasanya. Artinya semakin individu merasa waktu berjalan lambat semakin individu terikat dengan *game* untuk mencari kesenangan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa partisipan yang menjadi sampel penelitian ini merasa waktu yang berjalan dengan lambat akibat dari kebosanan kemudian mencoba menghibur diri atau mencari kesenangan dengan bermain *mobile game*. Selain itu, penelitian Olson (2010) mengatakan bahwa remaja bermain *game* ketika bosan, sehingga memperkuat hasil temuan penelitian ini.

Kriteria lain dari konstruk kecanduan *game* yang berhubungan dengan dimensi *boredom* yaitu hubungan negatif dan signifikan antara *withdrawal* dengan *time perception*. *Withdrawal* dapat dicirikan sebagai individu yang mudah marah atau mudah tersinggung akibat dari kurang dan terganggunya waktu bermain *game*. *Time perception* dicirikan sebagai individu yang merasa bahwa waktu berjalan lebih lambat dari biasanya. Artinya individu mudah marah apabila waktu yang digunakan untuk bermain *game* hanya sedikit dan waktu ketika bermain *game* terasa lebih cepat. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dikatakan bahwa partisipan yang menjadi sampel penelitian ini, ketika bermain *mobile game* merasa bahwa waktu berjalan lebih cepat. Apabila waktu bermain *mobile game*

mereka terganggu maka mereka akan mudah marah karena merasa mereka hanya memainkan *mobile game* sebentar saja. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Allahverdipour, Bazargan, Farhadinasab, Moeini (2010) yang mengatakan bahwa remaja menjadi agresif (ditandai dengan mudah marah, dan tersinggung) dipengaruhi oleh lamanya waktu bermain *game*.

Pada kriteria *problem*, memiliki hubungan signifikan positif dengan dimensi *boredom* yaitu *disengagement*, *high arousal*, *inattention*, dan *low arousal*. *Problem* dapat dicirikan sebagai individu yang seorang yang lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan aktifitas lain seperti sekolah, bekerja atau bergaul dengan orang disekitarnya, dan memiliki kontrol diri yang kurang baik. Apabila dikaitkan dengan *disengagement*, *disengagement* dicirikan sebagai individu yang merasa bosan karena tidak terlibat dalam aktifitas yang menyenangkan. Artinya Individu yang sebelumnya tidak terlibat dalam aktifitas yang menyenangkan kemudian dia terlibat dalam aktifitas tersebut seperti bermain *mobile game* maka individu tersebut akan memilih untuk bermain *mobile game* dibandingkan aktifitas lainnya seperti sekolah, bekerja dan sebagainya. Kurangnya kontrol diri juga merupakan penyebab individu lebih memilih bermain *game* dibandingkan sekolah atau bekerja. Penelitian Isacescu, Struk, dan Danckert (2016) mengatakan bahwa kontrol diri yang kurang baik menyebabkan remaja menjadi ketergantungan terhadap *game*. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa partisipan penelitian ini lebih memilih bermain ketika mereka mengalami kebosanan dibandingkan aktifitas lainnya.

Kriteria *problem* jika dikaitkan dengan *high arousal*, *high arousal* dicirikan sebagai individu yang bosan dan merasa tidak tenang atau gelisah. Artinya individu yang bosan akan merasa gelisah dan tidak tenang mencoba untuk menenangkan diri dengan bermain *mobile game* karena *mobile game* dianggap dapat dapat mengurangi kegelisahan dan menenangkan dibandingkan aktifitas lain seperti sekolah, bekerja dan sebagainya. Penelitian yang dilakukan oleh Loton, Borkoles, Lubman, Polman (2015) mengatakan bahwa bermain *game* dapat digunakan untuk mengurangi kegelisahan. Oleh karena itu seperti halnya partisipan dalam penelitian ini, remaja yang bosan karena merasa tidak tenang dan

gelisah bermain game untuk mengurangi perasaan tersebut dibandingkan melakukan aktifitas lain seperti sekolah atau bekerja.

Kriteria *problem* apabila dikaitkan dengan *inattention*, *inattention* dicirikan sebagai individu yang bosan tidak dapat memfokuskan perhatiannya. Artinya individu yang bosan karena tidak dapat fokus dalam pelajaran disekolah atau pekerjaan memilih untuk bermain *mobile game* karena *mobile game* dimainkan untuk mencari kesenangan, sehingga individu lebih memilih bermain *mobile game* dibandingkan bekerja, sekolah, dan sebagainya. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Ho, Lwin, Sng, Yee (2017) yang mengatakan bahwa bermain *game* dilakukan untuk mencari kesenangan dan merubah *mood*. Partisipan dalam penelitian ini bermain *game* karena merasa bosan akibat tidak dapat fokus dalam aktifitas yang mereka lakukan seperti sekolah dan bekerja.

Kriteria *problem* jika dikaitkan dengan *low arousal*, *low arousal* dicirikan sebagai individu yang bosan merasa lesu dan malas. Artinya individu yang bosan karena lesu dan malas akan merasa aktifitas seperti sekolah dan bekerja sangat sulit dilakukan sehingga mereka lebih memilih aktivitas seperti bermain *game* yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hal ini didukung dengan penelitian Angela (dalam Jannah, Mudjiran, dan Nirwana, 2015) yang mengatakan bahwa bermain *game* berlebihan membuat individu menjadi malas belajar disekolah. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa partisipan penelitian ini memilih untuk bermain *mobile game* karena lesu dan malas akibat sulitnya tugas disekolah atau pekerjaan ditempat kerja sehingga merasa bosan dengan aktifitas tersebut.

Pada proses penelitian ini, terdapat beberapa kekurangan penelitian. Alat ukur GAS digunakan pada subjek yang sudah tergolong kecanduan sedangkan subjek *try out* merupakan remaja biasa. Subjek *try out* pada penelitian ini merupakan remaja biasa yang tidak mengalami kecanduan, sedangkan partisipan penelitian merupakan remaja yang telah mengalami kecanduan sehingga mempengaruhi hasil pengukuran. Alat ukur GAS memiliki nilai reliabilitas 0,787. Untuk keperluan penelitian, alat ukur ini bisa digunakan. Untuk keperluan diagnostik, ada baiknya peneliti selanjutnya merevisi kembali alat ukur ini untuk meningkatkan reliabilitasnya.