

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN *JUVENILE DELINQUENCY* DI SMA PANCA BUDI  
MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Guna Memenuhi  
syarat untuk mata kuliah seminar*

**OLEH:**

**HARDIYANTINA SAMBO**

**158600128**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2020**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 17/6/22

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber  
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area  
Access From (repository.uma.ac.id)17/6/22

**Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan *Juvenile Delinquency* Di SMA Panca Budi**

**Nama : HARDIYANTINA SAMBO**

**NPM : 15.860.0128**

**Bagian : Psikologi Perkembangan**

**Disetujui Oleh**

**Komisi Pembimbing**

**Pembimbing I**



**Dra. Irna Minauli, M.Psi, Psikolog**

**Pembimbing II**



**Drs. Mulia Siregar, M.P.si**

**Mengetahui**

**Ka. Bagian**


**Dinda Permatasari Hrp, M.Psi, Psikolog**

**Dekan**


**Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi**

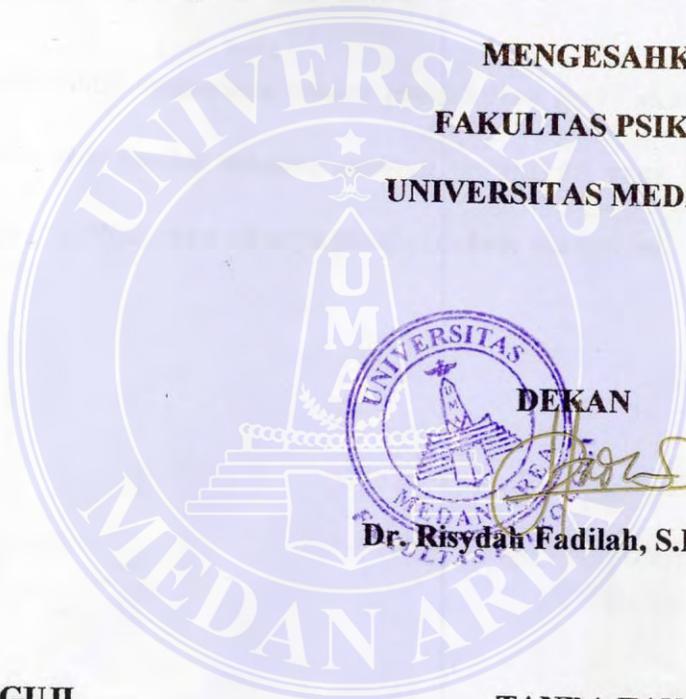
**Tanggal Sidang: 11 Februari 2020**

**DIPERTAHANKAN DIDEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS  
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA DAN DITERIMA UNTUK  
MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT GUNA MEMPEROLEH  
DERAJAT SARJANA (S1) PSIKOLOGI**

**Pada Tanggal**

**11 Februari 2020**

**MENGESAHKAN  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**



**DEKAN**

**Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi**

**DEWAN PENGUJI**

- 1. Laili Alfita, S. Psi, MM, M, Psi, Psikolog**
- 2. Azhar Azis. S.P.si, MA**
- 3. Dra. Irna Minauli, M.Si, Psikolog**
- 4. Drs. Mulia Siregar, M.P.si**

**TANDA TANGAN**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 17/6/22

ii

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber  
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area  
Access From (repository.uma.ac.id)17/6/22

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 08 Februari 2020



Hardiyantina Sambo

158600128

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hardiyantina sambo  
NPM : 158600136  
Program Studi : Psikologi  
Fakultas : Psikologi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Juvenile Delinquency Di SMA Panca Budi Medan**

Beserta perangkat yang ada (jika di perlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal: 08 Februari 2020

Yang menyatakan

  
Hardiyantina Sambo

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 1/6/22

# HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN *JUVENILE DELINQUENCY* DI SEKOLAH SMA PANCA BUDI MEDAN

OLEH

HARDIYANTINA SAMBO

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan *juvenile delinquency* serta melihat unsur demografis yang manakah yang lebih kecanduan bermain *game online* dan *juvenile delinquency* di SMA Panca Budi Medan. Subjek penelitian ini adalah remaja XI dan XII, berjumlah 201 orang dipilih berdasarkan teknik *incidental sampling*. Penelitian ini berjenis korelasional. Pengumpulan data menggunakan skala kecanduan bermain game online (*Internet Gaming Disorder*) dari Young (2001), yaitu *salience, excessive use, neglect work, anticipation, lock of control*, dan *neglect social* dan skala *juvenile delinquency* yang telah dikemukakan oleh Sunarwiyati (Elisa, 2011), yaitu kenakalan biasa, kenakalan yang menjurus pada pelanggaran dan kejahatan, dan kenakalan khusus. Teknik analisis data menggunakan *pearson product moment*. Hasil menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara kecanduan bermain *game online* (*Internet Gaming Disorder*) dengan *juvenile delinquency*  $r=0,238$  dengan sig 0,001. Hasil lain yang didapat adalah tingkatan kecanduan bermain *game online* (*Internet Gaming Disorder*) SMA Panca Budi Medan yang tergolong ringan dengan nilai rata-rata 33,57 dan *juvenile delinquency* di SMA Panca Budi Medan tergolong sedang dengan nilai rata-rata 82,90. Dari hasil penelitian ini maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima.

Kata Kunci: Kecanduan Bermain *Game Online*, *Juvenile Delinquency*

## ABSTRACT

The aim of study was to find out the relationship of addiction to play online games with juvenile delinquency and to see which demographic elements are more addicted to playing online games and juvenile delinquency in Panca Budi High School Medan. The subjects of this study were teens of grade XI and XII, with totaling 201 people selected based on incidental sampling techniques. This research is correlational type. Data collection uses a scale of addiction to play online games (Internet Gaming Disorder) from Young (2001), namely salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, and social neglect and the juvenile delinquency scale that has been raised by Sunarwiyati (Elisa, 2011), i.e. ordinary delinquency, delinquency leading to violations and crime, and special delinquency. Data analysis techniques using person product moment. The results of this research showed that there is a significant positive relationship between addiction to playing online games (Internet Gaming Disorder) with juvenile delinquency  $r = 0,238$  with sig 0.001. Other results obtained are levels of addiction to playing online games (Internet Gaming Disorder) Panca Budi Medan High School which is classified as mild with an average value of 33.57 and juvenile delinquency in Panca Budi Medan High School classified as moderate with an average value of 82.90. From the results of this study, the hypothesis proposed was accepted.

Keywords: Addicted to Playing Online Games, *Juvenile Delinquency*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wata'ala, karena berkat rahmat-Nya saya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul *Hubungan kecanduan bermain game online dengan juvenile delinquency*. Skripsi ini diajukan guna memenuhi sebagian syarat untuk meraih gelar sarjana strata 1.

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan pada waktunya. Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan informasi bagi masyarakat dan organisasi lainnya yang bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

1. Bapak Drs. M Erwin Sireger, MBA selaku Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Ibu Dr. Hj. Risydah Fadilla, S. Psi., M. Psi., selaku dekan fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Ibu Laili Alfita, S. Psi, MM, M, Psi, Psikolog selaku wakil dekan fakultas Psikologi Universitas Medan Area
5. Ibu Dra. Irna Minauli, M. aSi. Psikolog selaku pembimbing I skripsi yang telah banyak memberikan arahan, saran dn juga bimbingan dalam menyelesaikan penelitian dalam skripsi ini serta memberikan ide dalam pemilihan judul skripsi ini.
6. Bapak Drs. Mulia Siregar, M.P.si selaku pembimbing II skripsi yang telah membantu dan memberikan arahan serta saran dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi ini.

7. Ibu Laili Alfita, S. Psi, MM, M. Psi, Psikolog Sebagai ketua sidang yang sudah berkenan hadir dalam sidang meja hijau.
8. Bapak Azhar Azis. S.P.si, MA sebagai sekretaris yang sudah berkenan menjadi notulen dalam sidang meja hijau.
9. Seluruh dosen dan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti demi kelancaran hingga selesainya skripsi ini.
10. Untuk Sekolah SMA Panca Budi Medan yang sudah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian terkhusus kepada Bapak Sugangsar, S.si selaku Kepala Sekolah, Kepada Bapak Lukman selaku Wakil Kepala Sekolah, seluruh selaku guru-guru dan siswa-siswi Kelas XI dan Kelas XII SMA Panca Budi Medan.
11. Seluruh Staf bagian tata usaha Fakultas Psikologi.
12. Kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung, mendoakan, memotivasi, memberikan semangat dalam pendidikan kepada saya. Kepada abang saya Bahriansyah Fazri Sambo yang selalu memberi semangat serta terus memotivasi saya dan kepada nenek biring dan juga bolang serta sepupu yang selalu memberi motivasi dan perhatian kepada saya dan kepada mendiang nenek iting dan nenek ompong yang selalu menjaga dan merawat saya waktu kecil saya ucapkan terimakasih atas semua nasehat dan saran buat tina.
13. Kepada teman-teman saya Psikologi kelas pagi B yang selalu membantu membuat saya agar lebih percaya diri, saya ucapkan terimakasih.
14. Kepada teman teman saya anggota Mermaids, yaitu Liong, Nita, Monmon, Mimi, Nurul dan Andin yang membantu untuk lebih giat dalam menulis skripsi dan sabar mendengar curhat temannya yang paling cengeng.

15. Kepada adik kos yaitu, Putri, Intan, Nisa, Rahma yang membantu dalam menghitung angket dan memberi semangat.
16. Kepada teman sebimbangan yaitu Caca yang selalu memberi tumpangan setiap kali bimbingan, Zuan yang selalu bilang semangat, Harry yang selalu menjawab semua pertanyaan yang saya tidak ketahui, serta kak Law yang bilang harus punya mental yang kuat, terimakasih buat kalian
17. Kepada teman saya Lizha yang banyak membantu dalam menghitung angket saya ucapkan terimakasih.
18. Kepada teman-teman seperjuangan stambuk 2015 yang memberikan informasi.
19. Dan buat seseorang yang selalu mendengarkan curhatan saya, serta selalu memberi nasehat, dan arahan agar lebih berhati-hati dalam berpikir dan bertindak.
20. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih bagi setiap pembaca dan berharap agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua Wassalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 80 Februari 2020

HARDIYANTINA SAMBO

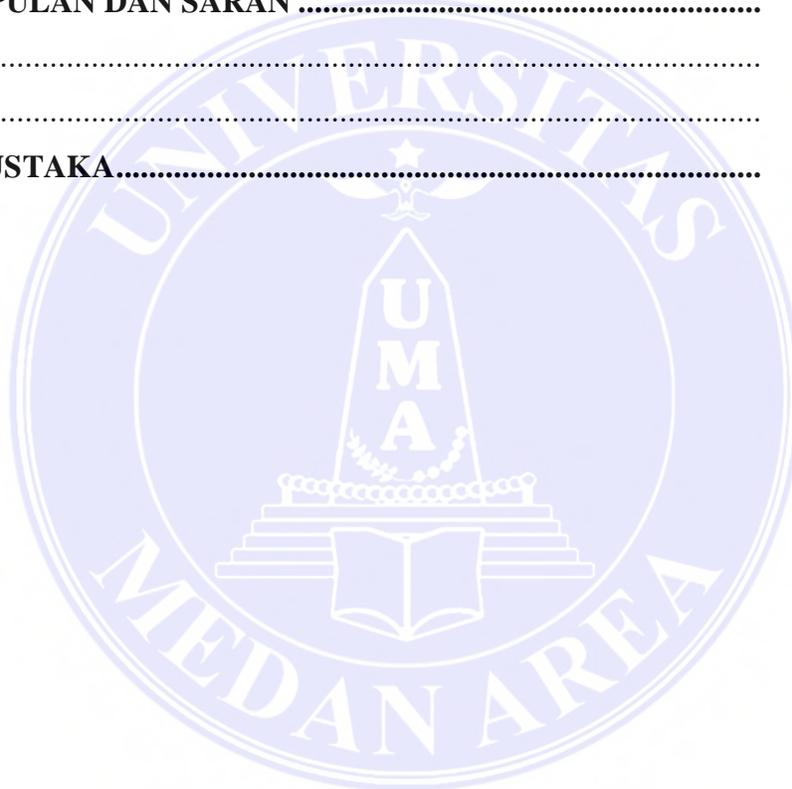
15.860.01

**DAFTAR ISI**

<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian .....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Remaja .....	13
1.1. Pengertian Remaja .....	13
1.2. Batasan Remaja Menurut WHO .....	15
1.3. Definisi Remaja Untuk Masyarakat Indonesia .....	15
B. <i>JUVENILE DELINQUENCY</i> .....	16
2.1. Pengertian Kenakalan Remaja .....	16
2.2. Gejala Perilaku Kenakalan Remaja.....	18
2.3. Jenis Kenakalan Remaja .....	20
2.4. Ciri-ciri Kenakalan Remaja .....	22
C. <i>GAME ONLINE</i> .....	24
3.1. Pengertian Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> .....	25
3.2. Indikator <i>Game Addiction</i> .....	27

3.3. Aspek-Aspek kecanduan <i>game online</i> .....	28
3.4. Kriteria Perilaku Kecanduan <i>Game online</i> .....	32
D. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan <i>Juvenile Delinquency</i> .....	33
E. Kerangka Konseptual .....	36
F. Hipotesis .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
A. Tipe Penelitian.....	38
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	38
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	39
D. Subjek Penelitian .....	40
1. Populasi .....	40
2. Sampel.....	40
E. Metode Pengumpulan Data.....	40
1. Skala kecanduan bermain <i>game online</i> .....	41
2. Skala <i>Juvenile Delinquency</i> .....	42
F. Teknik Pengambilan Sampel .....	43
G. Teknik Pengumpulan Data.....	43
H. Validitas Dan Reabilitas Alat Ukur .....	43
I. Teknik Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN DAN PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Orientasi Kacah .....	48
B. Persiapan Penelitian .....	49
1. Persiapan Administrasi.....	49
2. Persiapan Alat Ukur .....	50
C. Pelaksanaan Penelitian .....	55
D. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	55
E. Analisis Data dan Hasil Penelitian .....	57
1. Uji Asumsi .....	57
a. Uji <i>Normalitas</i> .....	57

b. <i>Uji Linearitas</i> .....	58
2. Pengujian Hipotesis.....	59
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik .....	61
a. Mean Hipotetik .....	61
b. Mean Empirik.....	62
4. Analisis Data.....	64
a. <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	64
5. Pembahasan .....	70
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan.....	74
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Distribusi Aitem Skala Kecanduan Bermain <i>Game Online (IGD)</i> .....	51
Tabel 4.2 Distribusi Penyebaran Butir-butir Skala Pernyataan Kecanduan Bermain <i>Game Online (IGD)</i> Setelah Uji Coba .....	52
Tabel 4.3 Distribusi Skala <i>Juvenile Delinquency</i> Setelah Uji Coba .....	54
Tabel 4.4a Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran .....	57
Tabel 4.4b Rangkuman Uji Normalitas Tiap Variabel.....	57
Tabel 4.4c Hasil Uji Linearitas Hubungan .....	59
Tabel 4.4d Rangkuman Perhitungan Analisis Korelasi.....	60
Tabel 4.4e Sumbangan Efektif.....	61
Tabel 4.4f Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata Hipotetik dan Empirik .....	62
Tabel 4.4g Tabel Deskriptif dari <i>Internet Gaming Disorder</i> dan <i>Juvenile Delinquency</i> 62	
Tabel 4.4h Tabel Kriteria dari <i>Juvenile Delinquency</i> .....	63
Tabel 4.5 Tingkatan <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	64
Tabel 4.6 Tingkatan <i>IGD</i> dan Umur Pertama Bermain <i>Game</i> .....	64
Tabel 4.7 Tingkatan <i>IGD</i> Siswa dan Jenis Kelamin.....	65
Tabel 4.8 Tingkatan <i>IGD</i> dan Durasi Bermain <i>Game</i> Siswa SMA Panca Budi .....	65
Tabel 4.9 Tingkatan <i>IGD</i> dan Status Sosial Ekonomi Orang tua.....	66
Tabel 4.10 Tingkatan <i>IGD</i> dan Fasilitas WiFi di Rumah .....	66
Tabel 4.11 Tingkatan <i>IGD</i> dan Kouta Internet Perbulan.....	67
Tabel 4.12 Tingkatan <i>IGD</i> dan Pekerjaan Ibu .....	68
Tabel 4.13 Tingkatan <i>IGD</i> dan Pekerjaan Ayah .....	68
Tabel 4.14 Tingkatan <i>IGD</i> dan Pendidikan Ayah .....	69
Tabel 4.15 Tingkatan <i>IGD</i> dan Pendidikan IBU .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Skala *Internet Gaming Disorder* atau Kecanduan Bermain *Game Online*

70

Lampiran B Skala <i>Juvenile Delinquency</i> .....	70
Lampiran C Uji <i>Normalitas, Linearitas</i> .....	70
Lampiran D <i>Analisis Korelasi</i> .....	70
Lampiran E <i>Reliabilitas Dan Validitas</i> .....	70



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Menurut Dewi, Wibawa, dan Gautama (2017), Remaja mempunyai semangat yang tinggi dalam meraih suatu tujuan. Remaja akan mencoba segala hal baru yang menarik perhatian mereka. Remaja juga belajar untuk memecahkan masalah dan keluar dari masalah yang mereka hadapi (Curtis, 2015), Tubuhnya kelihatan “dewasa”, tetapi apabila diperlukan seperti orang dewasa, tidak mampu menunjukkan kedewasaannya. Remaja sering memperlihatkan tanda-tanda sebagai berikut: Kegelisahan, Pertentangan, Berkeinginan besar untuk mencoba segala hal yang belum luas diketahuinya, Keinginan menjelajah alam sekitar yang luas, Mengkhayal dan berfantasi, Menyenangi aktifitas berkelompok.

Menurut Papalia (2015) karena karakter di masa remaja yang masih dalam perubahan terus-menerus banyak psikolog perkembangan menyayangkan kejadian yang menjadi *tren* ketika banyaknya pelaku kejahatan remaja dipindahkan dari sistem pengadilan remaja, yang bermaksud untuk rehabilitasi, ke sistem pengadilan kriminal tempatnya diadili dan dihukum sebagai orang dewasa (Steinberg, 2000; Steinberg & Scott, 2003).

Banyak cara yang bisa digunakan remaja untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Hal itu akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*). Ada orang yang mencari kesenangan

dengan membaca, menonton tv, atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan bermain *game* (Syahran, 2017).

Marliani (2016) masa remaja sering dihubungkan dengan kenakalan remaja. Hal ini dikarenakan secara umum masa remaja merupakan peralihan transisi dari masa remaja. Selain itu, kenakalan remaja timbul akibat ketidak mampuan anak dalam menghadapi tugas perkembangan remaja yang harus dipenuhi.

Andrianto (2019) kenakalan remaja atau *delinquency* pada remaja yang merupakan istilah dari *juvenile delinquency*, adalah salah satu problem lama senantiasa muncul di tengah-tengah masyarakat. Masalah tersebut hidup berkembang dan membawa akibat tersendiri sepanjang masa, seusia kelompok masyarakat manusia terbentuk. Masalah kenakalan remaja adalah kasus nyata dalam masyarakat. Jelas, jika penyebab predisposisi kejahatan dan kenakalan tidak diselidiki sesuai dengan syarat dan kondisi, fenomena ini akan menjadi meresap dan akan mengancam masa depan negara.

Munurut Shoemaker (2009) Kenakalan remaja termasuk dalam kegiatan serius Sementara kenakalan tidak termasuk kejahatan, itu juga mencakup berbagai perilaku lain yang tidak kriminal. Contoh pelanggaran tersebut termasuk lari dari rumah, pembolosan dari sekolah, dan tidak mematuhi perintah yang sah dari orang tua atau wali hukum. tindakan ini sering disebut sebagai pelanggaran status, yang mengacu pada kondisi usia seseorang pada saat kejahatan tersebut dilakukan (Teitelbaum, 2002).

Kenakalan remaja dapat terjadi dari pengaruh suatu diri sendiri dan lingkungan. Adanya ikatan antara teman sebaya yang berupa partisipasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan dalam lingkungan, dapat berdampak buruk jika kegiatan tersebut termasuk ke dalam perilaku menyimpang.

Kenakalan remaja juga termasuk ke dalam hal yang menentang peraturan undang-undang seperti penyalahgunaan narkoba, mencuri, berjudi dan meminum minuman beralkohol, Menurut Gumarso meninjau kenakalan remaja ini dari segi hukum, yang kemudian digolongkan dalam dua kelompok dengan norma-norma hukum. Kenakalan yang bersifat amoral dan sosial, serta tidak disebutkan dalam undang-undang, sehingga tidak dapat atau sulit digolongkan sebagai pelanggaran hukum. Kenakalan yang bersifat melanggar hukum dengan penyelesaian sesuai undang-undang dan hukum yang berlaku sama seperti perbuatan melanggar hukum bila dilakukan orang dewasa (Suriyani, 2013).

Selanjutnya menurut Hawari (Marliani, 2016), ciri-ciri kenakalan remaja ada 7 yaitu: sering membolos, terlibat kenakalan remaja sehingga ditangkap dan diadili pengadilan kerana tingkah lakunya, dikeluarkan dari sekolah karena berkelakuan buruk, sering lari dari rumah (minggat) dan bermalam di luar rumah, selalu berbohong, sering mencuri, sering merusak milik orang lain.

Banyaknya berbagai peristiwa kenakalan remaja khususnya menurut Nourollah, Fatemeh and Farhad (2015) menjelaskan (dalam jurnalnya *A Study of Factors Affecting Juvenile Delinquency*), Kejahatan pertama mayoritas masa dari kenakalan reamaja (64,4 %) telah terjadi antara usia 16-18 tahun dan kejahatan kedua yang dilakukan oleh 31,6% adalah pencurian. 38% sepenuhnya menyadari kejahatan dilakukannya, sebanyak 39,2% yang disebabkan teman-teman yang buruk sebagai alasan untuk melakukan kejahatan.

Sebanyak 40,8% dari keberadaan remaja yang kecanduan merokok, dan 18,8% yang kecanduan narkoba dan 18,8% mengalami kurang tidur dari 1 tahun kecanduan. Dalam 26,2% dari subyek yang diteliti, anggota keluarga yang kecanduan dan 21,2% obat

opium. Selanjutnya, dalam 32,2% kasus anggota keluarga memiliki riwayat melakukan kejahatan dan 16% berhubungan dengan praktek pencurian (9,6%).

Dilansir dari *www.rmolsumselcom* dua belas remaja dengan rata-rata usia 14-16 tahun ini masih diamankan di sel tahanan Mapolsek Batuaji, Batam. Kelompok remaja tersebut nekat mencuri sepeda motor karena sudah terbiasa menghabiskan waktu di warung internet (warnet). Satu dari mereka berinisial F pernah dipenjara karena kasus serupa, Mencuri sepeda motor hanya untuk bersenang-senang. Sepeda motor hasil curian dijual murah agar uang hasil penjualan itu dipergunakan untuk menyewa warung internet untuk bermain *game online*.

Dikutip dari Mukhlis dan Muqim (2013) yang dilakukan oleh Masngudin HMS (2008), di Pondok Pinang Pinggiran Kota Jakarta, menunjukkan data cukup signifikan mengenai kenakalan di wilayah setempat. Dari penelitian tersebut, 100% responden mengaku pernah melakukan perilaku berbohong dan pergi ke luar rumah tanpa pamit. Perilaku lain yang banyak dilakukan adalah mengendarai motor tanpa SIM, penyalahgunaan narkoba, minum-minuman keras, bergadang hingga keluyuran dengan skor di atas 70%. Sedangkan dalam perilaku kenakalan di sekolah, perilaku yang merugikan orang lain dan antisusila, justru hanya sedikit yang mengaku pernah melakukannya.

Khusus hubungan seks di luar nikah merupakan perilaku antisusila yang termasuk tingkat menengah jumlah kasusnya. Selebihnya, termasuk perilaku dengan skor rata-rata. Macam-macam kasus yang didata tersebut menunjukkan bahwa pada banyak remaja Indonesia tertanam kecenderungan berperilaku *delinquency*. Dari beberapa ciri, jenis dan

bentuk kenakalan remaja ada beberapa salah satu yang besar pengaruhnya terhadap kecanduan *game online*.

*Game online* merupakan suatu permainan yang dihubungkan menggunakan jaringan internet sehingga dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan Mufid (Adams, 2014). Teknologi grafis yang sempurna dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para pemain *game online*. Dalam *game online* seseorang dapat membuat karakternya sendiri walaupun berbeda dengan karakter asli di dunia nyata. Pemain *game online* pun tidak perlu mengikuti aturan-aturan yang ada di dunia nyata, sehingga hal tersebut digandrungi oleh para remaja.

*Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan, Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

Prastyo, Eosima dan Fatimah (2017) istilah kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2010).

Menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-V (DSMV)*,

Kecanduan *game online* sebagai berikut: pikiran terus menerus terfokus pada *game online*,

merasa cemas, tidak tenang atau sedih ketika tidak bisa bermain *game online*. Adanya kebutuhan untuk menambah lama waktu bermain *game online*. Gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan bermain *game online*. Kehilangan minat untuk terlibat dalam hobi atau kegiatan hiburan, kecuali *game online* itu sendiri sudah menjadi kebiasaan bermain walaupun sudah menyadari adanya masalah psikososial yang disebabkan oleh perilaku bermain *game online* tersebut, berbohong mengenai perilaku bermain *game online* (frekuensi dan durasi), kepada anggota keluarga, guru atau orang yang ada dilingkungannya (<https://www.cekaja.com>. 2018)

Untuk menguatkan penelitian ini, peneliti mendatangi salah satu warnet di kota Medan yang berada di JL. Bunga Asoka Asam Kumbang Pasar 6, pada Hari Sabtu 2 Maret 2019 pukul 10.00 pagi. Peneliti mewawancarai penjaga warnet. Dari penjelasannya diketahui bahwa masih ada anak-anak bolos dari sekolah hanya untuk bermain *game online* saja. Pada saat itu terlihat di dalam warnet ada 2 anak laki-laki SMP sedang bermain DOTA 2 salah satu seorang dari mereka dengan nama samaran Dika mengatakan bahwa dirinya bermain *game online* selama 7 jam lebih, sementara 1 anak lagi keberatan dan tidak bersedia untuk diwawancarai. Selanjutnya 1 anak SMA dengan nama samaran Yuda sedang bermain *game* Fortnite. Dirinya bermain *game online* selama 6 jam dalam 1 hari sampai ia mampu menyelesaikan permainan tersebut lalu naik ke level yang lebih tinggi.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan hal yang sama kepada siswa SMA pada salah satu sekolah swasta di kota Medan. Afta (nama samaran) mengatakan bahwa ia pernah bolos dari sekolah selama 2 minggu dan tidak pulang ke rumah 1 minggu hanya untuk bermain *game online* DOTA. Ia juga berbohong kepada orang tuanya bahwa ia mengikuti kegiatan Pramuka dengan menunjukkan surat izin punya temannya. Afta sendiri lebih

menyukai *game* yang ada di komputer dari pada *handphone*. Ia bermain *game* di warnet selama 7 jam lebih di hari biasa namun saat hari Sabtu dan Minggu terkadang ia memakai paket malam. Untuk mendapatkan izin dari orang tuanya ia menggunakan alasan menginap di rumah temannya.

Di kutip dari (Kompas.com, 2015) fenomena adiksi *game online* telah diinvestigasi di berbagai negara, termasuk di Indonesia. Sebuah publikasi tahun 2013 di jurnal *Public Library of Science One (PLOS ONE)* yang ditulis oleh psikolog pendidikan, Tiatri, bersama koleganya dari Universitas Tarumanagara, menunjukkan bahwa 10.5% atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Tiatri dan koleganya, bermain *game online* pada dasarnya dapat membawa manfaat positif, misalnya membuka peluang berkenalan dengan banyak teman dari belahan dunia lain melalui internet, serta dapat menjadi sarana berlatih Bahasa Inggris yang menyenangkan. Namun, di sisi lain ketika sudah menjurus ke arah adiksi, bermain *game online* dapat membawa dampak negatif. Sejak beberapa tahun terakhir hingga saat ini, misalnya, telah diberitakan adanya perilaku bolos sekolah hingga tindak pencurian yang dilakukan siswa SMP dan SMA di Indonesia karena keinginan bermain *game online* yang tidak terbendung. Perilaku mencuri tersebut terpaksa dilakukan karena mereka membutuhkan uang untuk bermain *game online* di warnet.

Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain *games* dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas atau perilaku menunda pekerjaannya. Selain itu, berbagai *game online* kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata *game*,

sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain *game online*. Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua, Remaja yang kecanduan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan oleh *WHO (World Health Organization)*, yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatannya (Young, 2000).

Jadi, ketika anak remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan sering mencari kesempatan untuk bermain *game*. Mereka akan memikirkan bermacam cara untuk memenuhi kebutuhannya termasuk berbohong, mencuri/menipu orang tua atau mengutang di warnet sehingga menyebabkannya menjadi kenakalan remaja atau (*juvenile delinquency*).

Jika tidak ada pengawasan dari orang tua atau lingkungan maka bisa saja kenakalan remaja disertai dengan perilaku kejahatan seperti merokok, minum-minuman keras, dan penggunaan obat-obatan terlarang yang efeknya akan merusak psikologis remaja dan bahkan membuat remaja menjadi kriminal pada masa dewasa yang akan mendatang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sejauh ini penelitian mengenai Hubungan Kecanduan *Game online* terhadap *Juvenile Delinquency* belum pernah dilakukan. Akan tetapi, ada beberapa penelitian sejenis, seperti penelitian kecanduan *game online* oleh Febrina (2013) (dalam jurnalnya Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Agresivitas Siswa). Penelitiannya ini menjelaskan, bahwa anak-anak yang mempunyai intensitas bermain *game online* tinggi

biasanya tidak akan memperhatikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik dengan permainannya. Bahkan mereka bisa terbawa untuk berperilaku agresif ke dalam dunia sesungguhnya, meniru apa yang dilihat di permainan, misalnya untuk perilaku yang berkaitan dengan permainan peperangan. Dengan demikian permainan *game online* yang tinggi memberikan dampak negatif pada anak yaitu memicu perilaku agresif.

Penelitian *Juvenile Delinquency* sudah pernah dilakukan oleh Sarwirini (2011), dalam jurnalnya “Kenakalan Anak (*Juvenile Delinquency*) Kausalitas dan Upaya Penanggulangannya’. Penelitiannya menjelaskan saat ini kenakalan anak telah banyak yang menjurus pada pelanggaran dan kejahatan sehingga jumlah anak yang berhadapan dengan hukum selalu meningkat (Ditjen Lapas Depkumham, 2008. Dari fenomena tersebut muncul reaksi masyarakat untuk menanggulangnya yang kemudian diwujudkan dalam bentuk kebijakan kriminal. Kebijakan kriminal sebagai bentuk reaksi masyarakat terhadap permasalahan penanggulangan kenakalan anak dilakukan melalui sarana penal (menerapkan hukum pidana) dan non penal (mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan pembinaan lewat media sosial). Upaya penanggulangan dengan pendekatan-pendekatan yang ada saat ini memang memiliki kecenderungan untuk lebih mengutamakan sarana pendekatan represif serta penjatuhan sanksi-sanksi pidana berupa pemenjaraan masih sangat mengemuka, meskipun implikasinya dapat berpengaruh buruk pada masa pertumbuhan dan perkembangan psikis dan fisik seorang anak. Bahkan implikasi tersebut dapat berakibat trauma yang dapat berpengaruh pada kehidupan di masa dewasanya.

Berdasarkan hal di atas tentang penelitian sejenis ada beberapa hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan kenakalan remaja. sehingga membuat peneliti

tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan *Juvenile Delinquency*.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini membatasi masalah yaitu, akan dilakukan pada kelompok remaja dan demografi pada tingkatan kecanduan bermain *game online (IGD)*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “

1. Adakah hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan *Juvenile Delinquency*.
2. Peneliti ingin melihat unsur demografi dari kecanduan bermain *game online*.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah.

1. untuk mengungkapkan hubungan kecanduan bermain *game online* dengan *juvenile delinquency*.
2. untuk mengetahui unsur demografi dan melihat gambaran dari kecanduan bermain *game online*.

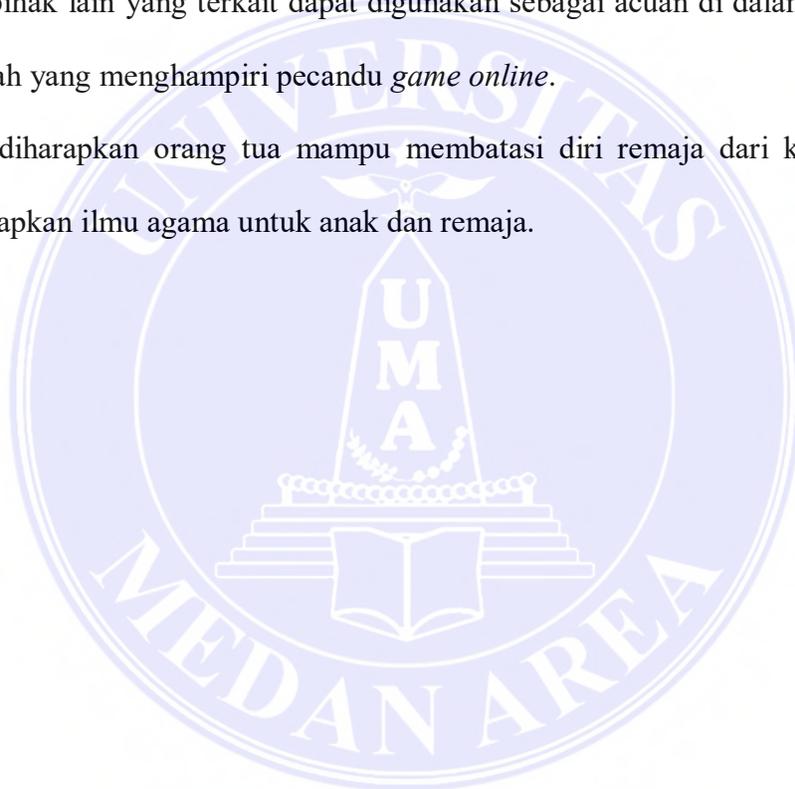
### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama ini dan juga dapat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terhadap Kecanduan *Game* agar dapat bisa membatasi memainkan *game online* mau pun *offline*.

## 2. Manfaat Praktis

1. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengontrol diri dan membatasi serta paham tentang dampak negatif dan positif dari *game online*.
2. Bagi pihak lain yang terkait dapat digunakan sebagai acuan di dalam memecahkan masalah yang menghampiri pecandu *game online*.
3. Serta diharapkan orang tua mampu membatasi diri remaja dari kenakalan serta menerapkan ilmu agama untuk anak dan remaja.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Remaja

##### 1.1. Pengertian Remaja

Menurut Hurlock istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescence*) (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa. “Istilah, *adolescence*”, seperti yang di pergunakan saat ini, mempunyai arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini diungkapkan oleh Piaget. Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama.

Masa remaja sudah sejak dulu dianggap sebagai masa sulit secara emosional. (Hal, 1904). Tidak selamanya seseorang remaja berada dalam situasi “badai dan setres”, tetapi fluktuasi emosi yang tinggi rendah memang meningkat pada masa remaja awal (Rosenblum & Lewis, 2003). Seorang remaja bisa merasa sedang dalam di puncak dunia pada satu saat namun merasa tidak berharga sama sekali pada waktu berikutnya.

Dalam beberapa kejadian, intensitas dari emosi yang dimilikinya mengalami proporsi yang terlalu berlebihan dibandingkan kejadian yang menyebabkannya (Stainberg & Levine, 1997). Seorang remaja akan sering merajuk, tidak tahu bagaimana mengekspresikan emosinya. Hanya dengan sedikit atau bahkan tanpa provokasi sama sekali,

bisa saja meledak didepan orang tua atau saudara-saudaranya. Hal ini mungkin saja

disebabkan karena menggunakan defense mechanism dengan cara melakukan displacement emosi mereka kepada orang lain.

Reed Larson dan Maryse Richards (1994) menemukan bahwa remaja melaporkan emosinya yang lebih ekstrem dan lebih berubah-ubah dibandingkan dengan orang tuanya. Seperti seorang remaja lima kali lebih mungkin untuk menyatakan “sangat sedih” jika dibandingkan dengan orang tuanya. Penemuan ini mendukung pandangan yang menyatakan remaja adalah orang sangat moody dan mudah berubah-ubah emosinya. (Rosenblum & Lewis, 2003).

Sangat penting bagi orang dewasa untuk menyadari bahwa moody adalah aspek normal dari masa remaja awal, dan kebanyakan remaja akan melalui masa ini untuk kemudian berkembang menjadi orang dewasa yang kompeten. Meskipun begitu, untuk remaja tertentu emosi-emosi yang dialami pada masa ini dapat menyebabkan masalah serius, terutama remaja perempuan yang lebih rentan terhadap depresi (Nolen-Hoeksema, 2004).

Jadi, Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama. Tidak selamanya seseorang remaja berada dalam situasi “badai dan setres”, tetapi fluktuasi emosi yang tinggi rendah memang meningkat pada masa remaja awal (Rosenblum & Lewis, 2003).

## 1.2. Batasan Remaja Menurut WHO

Menurut Muangman (Sarlito, 1991), WHO membatasi remaja pada anak-anak yang telah mencapai umur 10-18 tahun, yang memiliki karakteristik berikut;

- a) Ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual
- b) Terjadinya perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa
- c) Terjadinya peralihan dari kebergantungan sosial-ekonomi yang penuh pada keadaan yang relatif lebih mandiri.

### 1.3. Definisi Remaja Untuk Masyarakat Indonesia

Menurut Sarlito (1991), tidak ada profil remaja Indonesia yang seragam dan berlaku secara nasional. Hal ini dikarenakan Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, adat dan tingkat sosial ekonomi, serta pendidikan. Akan tetapi, sebagai pedoman umum, batas usia remaja Indonesia adalah usia 11-24 tahun dan belum menikah. Remaja berada pada batas peralihan kehidupan anak dan dewasa. Tubuhnya kelihatan “dewasa”, tetapi apabila diperlukan seperti orang dewasa, tidak mampu menunjukkan kedewasaannya.

Remaja sering memperlihatkan tanda-tanda sebagai berikut:

- a). Kegelisahan
- b). Pertentangan
- c). Berkeinginan besar untuk mencoba segala hal yang belum luas diketahuinya.
- d). Keinginan menjelajah alam sekitar yang luas
- e). Mengkhayal dan berfantasi
- f). Menyenangi aktifitas berkelompok.

Berdasarkan Muangman membatasi masa remaja pada anak yang telah mencapai umur 10-18 tahun dan memiliki karakteristik 3. Sementara itu definisi remaja untuk

masyarakat Indonesia menurut sarlito membatasi 11-24 tahun dan belum menikah remaja berada pada batasan peralihan kehidupan anak dan dewasa.

## **B. JUVENILE DELINQUENCY**

### **2.1. Pengertian Kenakalan Remaja**

Menurut Shoemaker (2009) kenakalan remaja termasuk dalam kegiatan serius Sementara kenakalan tidak termasuk kejahatan, itu juga mencakup berbagai perilaku lain yang tidak kriminal. Contoh pelanggaran tersebut termasuk lari dari rumah, pembolosan dari sekolah, dan tidak mematuhi perintah yang sah dari orang tua atau wali hukum. Tindakan ini sering disebut sebagai pelanggaran status, yang mengacu pada kondisi usia seseorang pada saat kejahatan tersebut dilakukan (Teitelbaum, 2002).

Cavan (1962) menyebutkan bahwa. Kenakalan remaja itu di sebabkan kegagalan mereka dalam memperoleh penghargaan dari masyarakat tempat mereka tinggal. Penghargaan yang mereka harapkan adalah tugas dan tanggung jawab seperti orang dewasa. Mereka menuntut suatu peranan sebagaimana dilakukan orang dewasa. Akan tetapi orang dewasa tidak dapat memberikan tanggung jawab dan peranan itu, karena belum adanya rasa kepercayaan terhadap mereka (Fawaid, 2017).

Echol dan Shadily (2009), menterjemahkan *juvenile delinquency* sebagai kenakalan anak-anak muda. Sedangkan Santrock (2007), menjelaskan bahwa kenakalan remaja merupakan kumpulan berbagai perilaku remaja yang tidak dapat diterima secara sosial hingga terjadi tindakan kriminal.

Menurut Santrock (2007) Kenakalan remaja (*Juvenile Delinquency*) mencakup perilaku yang luas, mulai dari perilaku yang tidak bisa diterima secara sosial seperti

membuat masalah disekolah sampai perbuatan kriminal seperti perampokan. Untuk memudahkan secara hukum, dibuat pembagian pelanggaran menjadi 2 jenis:

*Index offenses* adalah perbuatan kriminal, terlepas dari pelakunya adalah remaja nakal atau orang dewasa. Yang termasuk dalam kategori ini adalah perampokan, penyerangan dengan kekerasan, pemerkosaan dan pembunuhan tingkat pelanggaran properti lebih tinggi dari pelanggaran yang lain (seperti terhadap orang lain, penyalahgunaan narkoba, atau ketenangan publik).

*Status offenses*, seperti kabur dari rumah, bolos, minum minuman keras, hubungan seksual, dan perilaku yang tidak bisa di kontrol, hal ini adalah pelanggaran yang tidak terlalu serius, hal ini ilegal hanya ketika dilakukan oleh anak muda di bawah umur.

Kebanyakan anak muda berisiko sangat mudah terprovokasi untuk mengamuk; beraksi secara agresif terhadap perlakuan orang kepada mereka. Baik nyata maupun hanya bayangan mereka, kadang-kadang dengan konsekuensi yang tragis. Mungkin salah satu dalam menilai motivasi dan intensi orang lain karena rasa permusuhan dan agitasi (Coie & Dodge, 1998). Oleh karena itu, sering kali remaja terlibat dalam konfrontasi dan permusuhan dengan teman sebaya serta guru. Tidak jarang ditemui anak muda yang lekas marah mengancam akan menyakiti orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para tokoh diatas, jadi yang bisa di tarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kenakalan remaja adalah kecenderungan remaja untuk melakukan tindakan yang melanggar aturan yang dapat mengakibatkan kerugian dan kerusakan baik terhadap dirinya sendiri dan orang lain maupun lingkungan.

## 2.2. Gejala Perilaku Kenakalan Remaja

Gejala-gejala yang akan dapat memperlihatkan hal-hal yang mengarah pada kenakalan remaja adalah sebagai berikut (Marliani, 2016).

- a. Remaja yang tidak disukai oleh teman-temannya sehingga dirinya lebih suka menyendiri. Hal tersebut dapat menyebabkan kegoncangan emosi pada dirinya.
- b. Remaja yang sering menghindari diri dari tanggung jawab di rumah atau di sekolah. Hal ini dikarenakan remaja tersebut tidak menyukai pekerjaan yang ditugaskan kepadanya sehingga mereka menjauhkan diri dari lingkungan dan mencari kesibukan lain yang tidak terbimbing.
- c. Remaja yang sering mengeluh, dalam arti mereka mengalami masalah yang tidak sanggup dipecahkan. Remaja seperti ini sering terbawa pada kegonjangan emosi.
- d. Remaja yang mengalami fobia dan kegelisahan dalam melawati batas yang berbeda dengan ketakutan terhadap teman-teman sebayanya yang normal.
- e. Remaja suka berbohong.
- f. Remaja yang suka menyakiti atau mengganggu teman-temannya di sekolah atau di rumah.
- g. Remaja yang menyangka bahwa semua guru mereka bersikap tidak baik terhadap mereka dan sengaja menghambatnya.
- h. Remaja yang tidak sanggup memusatkan perhatian.

Jadi, berdasarkan gejala perilaku kenakalan remaja, perilaku sering mengarah pada tindakan yang suka lari dari tanggung jawab. Serta sering mengeluh, suka menyakiti dan mengganggu teman-temannya bahkan berbohong pada orang tuanya.

### 2.3. Jenis Kenakalan Remaja

Kenakalan (*delinquent*) remaja dapat dibagi menjadi beberapa jenis, Wright dalam (Marliani, 2016) membagi jenis-jenis kenakalan remaja dalam beberapa keadaan berikut.

#### a. *Neurotic delinquency*

*Neurotic delinquency* merupakan kenakalan remaja yang sifatnya pemalu, perasa, suka menyendiri, gelisah, dan rendah diri. Remaja mempunyai dorongan yang kuat untuk berbuat kenakalan, seperti berbohong, membantah, kabur dari rumah, mencuri dan melakukan tindakan perkelahian secara tiba-tiba tanpa alasan karena dikuasi oleh khayalan dan fantasinya sendiri.

#### b. *Unsocialized delinquent*

*Unsocialized delinquent* merupakan kenakalan seorang remaja yang disebabkan keinginan untuk melawan kekuasaan seseorang dengan cara memunculkan rasa permusuhan dan pendendam. Hukuman dan pujian tidak berguna baginya karena tidak pernah bersalah dan tidak pula menyesali perbuatan yang telah dilakukannya. Mereka hanya sering melempar kesalahan dan tanggung jawab kepada orang lain untuk mendapatkan kesenangan dan ketakutan dari orang lain, mereka melakukan tindakan yang penuh keberanian atau kehebatan yang di luar dugaan.

#### c. *Pseudo social delinquent*

*Pseudo social delinquent* merupakan kenakalan remaja yang mempunyai loyalitas yang tinggi terhadap kelompok atau “geng” sehingga bersikap patuh, setia dan

kesetiakawanan yang baik. Jadi, remaja tersebut tersebut melakukan tindakan kenakalan bukan atas dasar kesadaran diri sendiri yang baik, melainkan karena didasari anggapan bahwa seharusnya melaksanakan suatu kewajiban kelompok yang telah digariskan. Remaja merasa bahwa kelompok memberikan rasa aman kepada dirinya sehingga ia selalu siap sedia memenuhi kewajiban yang diletakkan atau ditugaskan oleh kelompoknya, meskipun kelompoknya tersebut tidak diterima dengan baik oleh masyarakat karena tindakan dan kegiatannya sering, meresahkan masyarakat.

Sedangkan menurut Jensen (Prastantya, 2015) membagi kenakalan remaja menjadi empat jenis yaitu:

- a. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik pada orang lain, seperti: perkelahian, perkosaan, perampokan, pembunuhan, dan lain-lain.
- b. Kenakalan yang menimbulkan korban materi, seperti: perusakan, pencurian, pencopetan, pemerasan, dan lain-lain.
- c. Kenakalan sosial yang tidak menimbulkan korban di pihak orang lain, seperti: pelacuran, penyalahgunaan obat.
- d. Kenakalan yang melawan status, misalnya mengingkari status anak sebagai pelajar dengan cara membolos, mengingkari status orang tua dengan cara minggat dari rumah atau membantah perintah mereka, dan sebagainya.

Selanjutnya menurut jenis kenakalan, Sunarwiyati S (Eliasa, 2011). Membagi kenakalan remaja kedalam tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Kenakalan biasa, seperti suka berkelahi, keluyuran, membolos sekolah, pergi dari rumah tanpa pamit, menyontek, membully, mengancam, merokok, membuang sampah sembarangan, bergadang, dan mengganggu.

2) Kenakalan yang menjurus pada pelanggaran dan kejahatan, seperti mengendarai mobil tanpa SIM, mengambil barang orang tua tanpa izin, mengutil dan kebut-kebutan di jalan, orang tua tanpa izin atau mencuri, dan sebagainya.

3) Kenakalan khusus, seperti penyalahgunaan narkoba, hubungan seks diluar nikah, menonton video porno, dan minuman terlarang.

Berdasarkan pendapat jenis-jenis kenakalan remaja ada di atas dapat disimpulkan kenakalan remaja merupakan perilaku yang dapat merusak diri sendiri dan berdampak negatif pada pandangan lingkungan sekitar.

#### **2.4. Ciri-ciri Kenakalan Remaja**

Menurut Adler (Marliani, 2016), ciri-ciri kenakalan remaja adalah:

- a. Kebut-kebutan di jalan yang mengganggu keamanan lalu lintas dan membahayakan diri sendiri serta orang lain.
- b. Perilaku ugal-ugalan, berandalan, dan urakan yang mengacaukan ketenteraman masyarakat sekitar.
- c. Perkelahian antargeng, antarkelompok, antarsekolah, antarsuku, yang kadang-kadang membawa korban jiwa.
- d. Membolos sekolah lalu bergelandangan sepanjang, jalan atau bersembunyi di tempat-tempat terpencil
- e. Kriminalitas anak remaja dan adolesens, seperti memeras, mencuri, mengancam, dan intimidasi.

Sedangkan Menurut Hawari (Marliani, 2018), ciri-ciri kenakalan remaja ada 7 yaitu:

- a. Sering membolos
- b. Terlibat kenakalan remaja sehingga ditangkap dan diadili pengadilan kerana tingkah

lakunya

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

- c. Dikeluarkan dari sekolah karena berkelakuan buruk
- d. Sering lari dari rumah (minggat) dan bermalam di luar rumah
- e. Selalu berbohong
- f. Sering mencuri
- g. Sering merusak milik orang lain.

Selanjutnya menurut kartono (Marliani, 2016) menambahkan ciri-ciri kenakalan remaja juga dapat berupa

- a. Berpesta-pora sambal mabuk-mabukan
- b. Melakukan hubungan sek bebas
- c. Kecanduan dan ketagihan narkotika
- d. Tindakan-tindakan seksual secara terang-terangan
- e. Perjudian dan bentuk permainan lain dengan taruhan

Jadi, menurut ciri-ciri kenakalan remaja di atas itu lebih mengarah kepada pelanggaran aturan dan tindakan agresif seperti, bolos dari sekolah, tawuran dan lebih parahnya lagi kriminalitas.

### **C. GAME ONLINE**

Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Macmillan, 2009). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan (Marlianti, 2015).

Chris Crawford, seorang komputer *game* designer, mengemukakan bahwa *game* pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif, ada lawannya. Roger Caillois, seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya

yang berjudul *Les jeux et les hommes* menyatakan *game* adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain, non-productive, governed by rules* (ada aturan), *fictitious* (pura-pura). Katie Salen dan Eric Zimmerman (Rules, 2006), *game* adalah “sistem tempat pemain melakukan konflik bohongan, ditentukan oleh aturan, yang memberi hasil terukur”.

Rollings dan Adams (2006) menyatakan *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* menurut Kim (2002) adalah *game* dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* (*LAN* atau *internet*). Win dan Fisher (2004) mengatakan *Multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (Anhar, 2014).

### 3.1. Pengertian Kecanduan Bermain *Game Online*

Kusumadewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2–10 jam per minggu untuk bermain *gameonline*. Lain halnya dengan Young (1998) yang mengungkapkan bahwa mereka yang kecanduan bermain *gameonline* adalah mereka yang menghabiskan waktu selama 39 jam per minggu untuk bermain *gameonline*. Teori lain mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20 – 25 jam dalam seminggu (Chen & Chou; Chou & Hsiao, dalam Chou, 2005).

Di Indonesia sendiri, kaum terbanyak yang menjadi pecandu *game online* adalah para remaja (Kusumadewi, 2009). Di Taiwan ada sebuah penelitian terhadap individu yang kecanduan bermain *game online*. Mereka sangat mudah mengalami kecanduan dikarenakan mengalami masalah dengan efikasi diri dan kesulitan mengontrol diri. Namun secara umum, *game online* dapat menyebabkan kecanduan dikarenakan *game online* menyuguhkan tantangan-tantangan atau tugas-tugas yang menarik untuk diselesaikan. Oleh karena itu, mereka yang bermain *game online* akan berusaha mencapai kepuasan menyelesaikan tugas dan tantangan tanpa memperhatikan waktu (Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2012).

Berdasarkan kriteria *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-V (DSM-V)*, Kecanduan *game online* sebagai berikut: pikiran terus menerus terfokus pada *game online*, merasa cemas, tidak tenang atau sedih ketika tidak bisa bermain *game online*. Adanya kebutuhan untuk menambah lama waktu bermain *game online*. Gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan bermain *game online*. Kehilangan minat untuk terlibat dalam hobi atau kegiatan hiburan, kecuali *game online* itu sendiri sudah menjadi kebiasaan bermain walaupun sudah menyadari adanya masalah psikososial yang disebabkan oleh perilaku *game online* bermain *game online* tersebut. Berbohong mengenai perilaku bermain *game online* (frekuensi dan durasi), kepada anggota keluarga, terapis atau orang yang ada dilingkungan (<https://www.cekaja.com>. 2018).

Remaja yang kecanduan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan oleh *WHO (World Health Organization)*, yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatannya (Young, 2000).

Berdasarkan beberapa pendapat dari para tokoh diatas, jadi yang bisa di tarik kesimpulan bahwa pada dasarnya sah sah saja seseorang bermain game, namun ketika sudah menjurus pada adiksi atau kecanduan *game online* maka perilaku yang timbul akan memikirkan tentang game dan berulang atau kompulsif. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut.

### 3.2. Indikator *Game Addiction*

Menurut Young (2009), ada beberapa tanda yang dapat dijadikan indikasi ketika seseorang sudah kecanduan bermain game, yaitu: Keasyikan bermain game. Seorang gamer akan terus memikirkan dan berfantasi tentang game-nya meskipun ia sedang melakukan aktivitas lain. Ia seringkali mengabaikan tugas sekolah atau kantor dan menjadikan aktivitas gaming sebagai prioritasnya.

beberapa indikator untuk mengenali seseorang yang mengalami kecanduan internet ([netaddiction.com](http://netaddiction.com)), antara lain:

1. Keasyikan bermain permainan internet.
2. Berbohong atau menyembunyikan aktivitasnya bermain permainan internet.
3. Hilangnya ketertarikan pada aktifitas diluar permainan internet.
4. Penarikan diri terhadap orang-orang yang berada di kehidupan nyatanya.
5. Defensif dan pemaarah.
6. Gangguan secara psikologis (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan).
7. Menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah.

Berdasarkan indikator diatas menurut Young, menjelaskan salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain *games* dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas atau perilaku menunda pekerjaannya,

### 3.3. Aspek-aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Lemmens (Masyita, 2016), menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu:

#### a. *Salience*

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

#### b. *Tolerance*

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

#### c. *Mood modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

#### d. *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*).

f. *Relapse*

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.

g. *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

h. *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan interaksi dan kehilangan kontrol.

Chen dan Chang (2008) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah (Santoso, 2016).

a. *Compulsion*

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*.

b. *Withdrawal*

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

c. *Tolerance*

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai 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.

d. *Interpersonal and health-related problems*

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksinya 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 tidak teratur.

Selanjutnya menurut Kimberly (2001) terdapat empat komponen kecanduan bermain *game online*, yakni penggunaan yang berlebihan, toleransi, gejala penarikan, dan dampak negatif.

a) *Salience* menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar merasa asyik dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain dan dapat menunjukkan

hilangnya minat pada kegiatan lain dan hanya lebih memilih menyendiri saat *online*.

- b) Penggunaan berlebihan menunjukkan bahwa responden terlibat dalam perilaku *online* berlebihan dan penggunaan kompulsif dan kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu *online* yang ia sembunyikan dari orang lain. Penggunaan berlebihan menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar menjadi depresi, panik atau marah jika tidak bermain internet dalam waktu yang lama.
- c) Antisipasi menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar berpikir tentang *online* ketika tidak di komputer dan merasa terdorong untuk menggunakan internet saat *offline*.
- d) Kurang kontrol menunjukkan bahwa responden memiliki masalah dalam mengatur waktu *online*-nya, sering *online* lebih lama dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya ketika *online*.
- e) Mengabaikan kehidupan sosial menunjukkan responden kemungkinan besar memanfaatkan hubungan *online* untuk mengatasi masalah dan untuk mengurangi ketegangan mental atau stres. Hal ini juga sering membentuk hubungan baru dengan sesama pengguna *online* dan menggunakan internet untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam hidupnya.

### 3.4. Kriteria Perilaku Kecanduan *Game online*

Menurut Treacy (Kompas, 2012) menjelaskan beberapa kriteria yang mengarah pada kecanduan permainan internet antara lain:

1. Sering lupa waktu atau mengabaikan hal-hal yang mendasar saat mengakses internet terlalu lama.

2. Gejala menarik diri seperti merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa diakses.
3. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan.
4. Kebutuhan akan peralatan komputer yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk dimiliki memiliki derajat kepuasan yang sama.
5. Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial dan kelelahan. Ini merupakan dampak negatif dari penggunaan Internet yang berkepanjangan. Selain itu, pemain juga mengalami masalah hubungan dengan keluarga, teman-teman, dan penurunan kinerja di tempat kerja atau sekolah.

Jadi, berdasarkan aspek dan kriteria di atas bahwa ketika seseorang mengalami kecanduan bermain *game online*. Maka mereka tidak dapat mengontrol keinginannya dan tidak memperdulikan kesehatan dan kebersihan tubuhnya. Selanjutnya menarik diri dari lingkungan, rendahnya prestasi, dan suka berbohong.

#### **D. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan *Juvenile Delinquency***

Andrianto (2019) kenakalan remaja atau *delinquency* pada remaja yang merupakan istilah dari *juvenile delinquency*, adalah salah satu problem lama senantiasa muncul di tengah-tengah masyarakat. Masalah tersebut hidup berkembang dan membawa akibat tersendiri sepanjang masa, seusia kelompok masyarakat manusia terbentuk. Masalah kenakalan remaja adalah kasus nyata dalam masyarakat. Jelas, jika penyebab predisposisi kejahatan dan kenakalan tidak diselidiki sesuai dengan syarat dan kondisi, fenomena ini akan menjadi meresap dan akan mengancam masa depan negara.

Kenakalan remaja juga termasuk ke dalam hal yang menentang peraturan undang-undang seperti penyalahgunaan narkoba, mencuri, berjudi dan meminum minuman beralkohol, Menurut Gumarso meninjau kenakalan remaja ini dari segi hukum, yang kemudian digolongkan dalam dua kelompok dengan norma-norma hukum. Kenakalan yang bersifat amoral dan sosial, serta tidak disebutkan dalam undang-undang, sehingga tidak dapat atau sulit digolongkan sebagai pelanggaran hukum. Kenakalan yang bersifat melanggar hukum dengan penyelesaian sesuai undang-undang dan hukum yang berlaku sama seperti perbuatan melanggar hukum bila dilakukan orang dewasa (Suriyani, 2013).

Dilansir dari [www.rmolsumselcomdua](http://www.rmolsumselcomdua) belas remaja dengan rata-rata usia 14-16 tahun ini masih diamankan di sel tahanan Mapolsek Batuaji, Batam. Kelompok remaja tersebut nekat mencuri sepeda motor karena sudah terbiasa menghabiskan waktu di warung internet (warnet). Satu dari mereka berinisial F pernah dipenjara karena kasus serupa, Mencuri sepeda motor hanya untuk bersenang-senang. Sepeda motor hasil curian dijual murah agar uang hasil penjualan itu dipergunakan untuk menyewa warung internet untuk bermain *game online*.

Dikutip dari Mukhlis dan Muqim (2013) penelitian yang dilakukan oleh Masngudin HMS (2008), di Pondok Pinang Pinggiran Kota Jakarta, menunjukkan data cukup signifikan mengenai kenakalan di wilayah setempat. Dari penelitian tersebut, 100% responden mengaku pernah melakukan perilaku berbohong dan pergi ke luar rumah tanpa pamit. Perilaku lain yang banyak dilakukan adalah mengendarai motor tanpa SIM, penyalahgunaan narkoba, minum-minuman keras, bergadang hingga keluyuran dengan skor di atas 70%. Sedangkan dalam perilaku kenakalan di sekolah, perilaku yang

merugikan orang lain dan antisuksila, justru hanya sedikit yang mengaku pernah melakukannya.

Khusus hubungan seks di luar nikah merupakan perilaku antisuksila yang termasuk tingkat menengah jumlah kasusnya. Selebihnya, termasuk perilaku dengan skor rata-rata. Macam-macam kasus yang didata tersebut menunjukkan bahwa pada banyak remaja Indonesia tertanam kecenderungan berperilaku *delinquency*. Dari beberapa ciri, jenis dan bentuk kenakalan remaja ada beberapa salah satu yang besar pengaruhnya terhadap kecanduan *game online*.

Masya dan Candra (2016), salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain game online, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak remaja memilih berbohong.

Memang dalam rentang usianya, remaja bisa melakukan apa saja untuk memenuhi keinginannya bermain *game*, seperti bolos sekolah, membelanjakan uang SPP, menggunakan kartu kredit orang tua diam-diam hingga melakukan pemalakan atau pemerasan kepada teman sebaya dan adik kelas. Seseorang yang sudah mengalami kecanduan bermain *game* akan melakukan berbagai cara walaupun dengan melakukan tindakan yang menyimpang (Fauziawati, 2015). Remaja yang kecanduan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan oleh WHO (World Health Organization), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatannya (Young, 2000).

kecanduan bermain *game* berhubungan dengan jenis kenakalan remaja. Kenakalan biasa, seperti suka berbohong, keluyuran, membolos sekolah, pergi dari rumah tanpa pamit, bergadang, dan mengganggu. Pada awalnya remaja yang kecanduan bermain *game* akan terlibat dengan kenakalan remaja, yang di mulai dari berbohong tentang durasi atau frekuensi pada saat bermain *game*, kemudian suka menunda pekerjaan sehingga kewajibannya sebagai anak dan siswa/i tidak terpenuhi, kemudian membuat remaja berani membolos sekolah untuk memuaskan keinginannya yang terus memikirkan *game online* tersebut.



### E. KERANGKA KONSEPTUAL



## F HIPOTESIS

Hipotesis dalam penelitian ini adalah dikatakan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan *juvenile delinquency*, jika semakin tinggi kecanduan seseorang dalam bermain *game online* maka akan semakin tinggi pula *juvenile delinquency*-nya namun sebaliknya jika semakin rendah seseorang kecanduan dalam bermain *game online* maka *juvenile delinquency* yang ditunjukkan akan semakin rendah pula.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. TIPE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan dengan metode survey adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah, tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan menyedarkan *quisioner*, *test*, wawancara tersruktur (sugiono, 2016).

#### B. IDENTIFIKASI VARIABEL

Dalam penelitian ini, korelasi digunakan untuk melihat adanya hubungan kecanduan *game online* dengan *Juvenile Delinquency*. Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas : Kecanduan Bermain *Game Online*
2. Variabel Terikat : *Juvenile Delinquency*

#### C. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat variabel tersebut yang dapat diamati sehingga membuka kemungkinan bagi orang lain untuk melakukan hal yang serupa dan dapat diuji oleh orang lain. Dengan kata lain, definisi

operasional ini memberi petunjuk perincian mengenai kegiatan penelitian dalam melakukan pengukuran terhadap variabel penelitian. Definisi operasional dari variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

### **1. Pengertian *Juvenile Delinquency* Kenakalan Remaja**

Kenakalan remaja termasuk dalam kegiatan serius Sementara kenakalan tidak termasuk kejahatan, itu juga mencakup berbagai perilaku lain yang tidak kriminal. Contoh pelanggaran tersebut termasuk lari dari rumah, pembolosan dari sekolah, dan tidak mematuhi perintah yang sah dari orang tua atau wali hukum. tindakan ini sering disebut sebagai pelanggaran status, yang mengacu pada kondisi usia seseorang pada saat kejahatan tersebut dilakukan (Teitelbaum, 2002). Sunarwiyati S (Eliasa, 2011). Membagi kenakalan remaja kedalam tiga tingkatan, yaitu: 1. Kenakalan biasa 2. Kenakalan yang menjurus pada pelanggaran dan kejahatan dan 3. Kenakalan khusus.

### **2. Pengertian Kecanduan Bermain *Game Online***

Pengertian dari kecanduan game online menurut lemmens, velkenburg dan peter adalah kecanduan *game* sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game*. Selanjutnya menurut Kimberly (2001) terdapat empat komponen kecanduan bermain *online game*, yakni penggunaan yang berlebihan, toleransi, gejala penarikan, dan dampak negatif. a. *Salience* b. Penggunaan berlebihan c. Antisipasi d. Kurangnya kontrol e. Mengabaikan kehidupan sosial

## **D. SUBJEK PENELITIAN**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2005) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Hadi (2000), populasi diartikan sebagai sejumlah individu yang setidaknya mempunyai satu ciri-ciri atau sifat yang sama. Populasi adalah keseluruhan unit dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan. Populasi dalam penelitian ini ialah anak remaja yaitu SMP dan SMA.

## 2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2010) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

## E. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini Menggunakan skala. Skala digunakan untuk mendapatkan data mengenai informasi yang ingin diperoleh dalam penelitian ini. Peneliti akan memberikan sejumlah pernyataan secara tertulis dan harus dijawab oleh responden penelitian. Penelitian ini menggunakan skala yang terdiri dari dua buah skala yang akan diukur. Responden yang terlibat dalam penelitian ini diharapkan dapat mengisi setiap alat ukur tersebut secara lengkap dan benar. Penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu:

### 1. Skala kecanduan bermain *game online*

Skala kecanduan bermain *game online* (*Internet Gaming Disorder*) dalam penelitian disusun berdasarkan ciri-ciri kecanduan bermain *game online* (*Internet Gaming Disorder*) seperti yang tercantum dalam *American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM-5)*.

Peneliti menggunakan metode skala likert dengan memberikan lima alternatif jawaban. Kelima alternatif tersebut yaitu: (1) Tidak Setuju (2) Kurang Setuju (3) Kadang-kadang (4) Setuju dan (5) Sangat Setuju. Butir pernyataan dalam skala kecanduan bermain *game online* ini terdiri dari butir favorable (berisi kalimat positif) yang dikombinasikan dengan butir unfavorable (berisi kalimat negatif) dimana Nilai yang diberikan pada tiap aitem bergerak dari 1 sampai 5, sedangkan penilaian untuk masing-masing aitem dalam skala adalah sebagai berikut. Nilai 5 (lima) diberikan untuk jawaban sangat setuju, nilai 4 (empat) diberikan untuk jawaban setuju, nilai 3 (tiga) untuk jawaban kadang-kadang, nilai 2 (dua) untuk jawaban kurang setuju, dan nilai 1 (satu) untuk jawaban tidak setuju. Untuk penilaian aitem unfavorable adalah sebagai berikut, nilai 5 (lima) diberikan untuk jawaban tidak setuju, nilai 4 (empat) diberikan untuk jawaban kurang setuju, nilai 3 (tiga) diberikan untuk jawaban kadang-kadang, nilai 2 (dua) diberikan untuk jawaban setuju, dan nilai 1 (satu) diberikan untuk nilai sangat setuju.

## 2. Skala *Juvenile Delinquency*

Kenakalan remaja termasuk dalam kegiatan serius Sementara kenakalan tidak termasuk kejahatan, itu juga mencakup berbagai perilaku lain yang tidak kriminal, dalam penelitian ini berdasarkan jenis-jenis kenakalan remaja yang tercantum menurut Sunarwiyati S (Eliasa, 2011).

Peneliti menggunakan metode skala likert dengan memberikan lima alternatif jawaban. Kelima alternatif tersebut yaitu: (1) Tidak Setuju (2) Kurang Setuju (3) Kadang-kadang (4) Setuju dan (5) Sangat Setuju. Butir pernyataan dalam skala ini *Juvenile Delinquency* terdiri dari butir favorable (berisi kalimat positif) yang dikombinasikan dengan butir unfavorable (berisi kalimat negatif) dimana Nilai yang diberikan pada tiap

item bergerak dari 1 sampai 5, sedangkan penilaian untuk masing-masing aitem dalam skala adalah sebagai berikut. Nilai 5 (lima) diberikan untuk jawaban sangat setuju, nilai 4 (empat) diberikan untuk jawaban setuju, nilai 3 (tiga) untuk jawaban kadang-kadang, nilai 2 (dua) untuk jawaban kurang setuju, dan nilai 1 (satu) untuk jawaban tidak setuju. Untuk penilaian aitem unfavorable adalah sebagai berikut, nilai 5 (lima) diberikan untuk jawaban tidak setuju, nilai 4 (empat) diberikan untuk jawaban kurang setuju, nilai 3 (tiga) diberikan untuk jawaban kadang-kadang, nilai 2 (dua) diberikan untuk jawaban setuju, dan nilai 1 (satu) diberikan untuk nilai sangat setuju.

#### **F. TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL**

Penelitian pengambilan sample menggunakan *accidental sampling*. Menurut sugiyono (2016). *Accident sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu konsumen yang secara kebetulan/incidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data.

#### **G. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pernyataan yang diberikan kepada subjek agar dapat mengungkapkan ciri-ciri yang ingin diketahui.

#### **H. VALIDITAS DAN REABILITAS ALAT UKUR**

##### **1. Validitas**

Validitas merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh sebuah alat ukur. Validitas ini menyatakan ketepatan, keakuratan maupun kecermatan alat ukur dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Suatu alat ukur dianggap valid apabila alat ukur tersebut dapat memberikan hasil pengukuran yang sesuai dengan maksud dan tujuan dari pengukuran (Azwar, 2013).

Hadi (1996) mengatakan bahwa validitas alat ukur merupakan indeks dari ketepatan atau keakuratan dan ketelitian alat ukur dalam menjalankan fungsi dan pengukurannya. Kemudian disebutkan seberapa jauh alat ukur tersebut dapat membaca dengan teliti, menunjukkan dengan sebenarnya status atau keadaan kriteria pembanding. Dalam hal ini kriteria pembanding yaitu kriteria dalam (*internal criterion*) dan kriteria luar (*external criterion*).

Pembanding yang berasal dari luar alat ukur disebut kriteria luar dan sebaliknya pembanding dari dalam disebut sebagai kriteria dalam yang berasal dari kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen keseluruhan, maka alat ukur dinyatakan memiliki validitas yang tinggi. Penelitian ini mengambil kriteria pembanding yang berasal dari dalam pengukuran alat itu sendiri. Teknik statistik yang digunakan adalah korelasi *Product Moment* dengan menggunakan rumus angka kasar yang dikemukakan Pearson (dalam Azwar, 2013), yakni sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{\left\{(\Sigma X^2) - \frac{(\Sigma X)^2}{N}\right\} \left\{|\Sigma Y^2| - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}\right\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X (skor subjek tiap butir) dengan variabel Y (total skor subjek dari keseluruhan butir).

$\Sigma XY$  = Jumlah hasil perkalian antara variabel X dan Y

$\Sigma X$  = Jumlah skor keseluruhan subjek setiap butir

$\Sigma Y$  = Jumlah skor keseluruhan item pada subjek

$\Sigma X^2$  = Jumlah kwadrat skor X

$\Sigma Y^2$  = Jumlah kwadrat skor Y

N = Jumlah subjek

Nilai validitas setiap butir (koefisien r *Product Moment* Pearson) sebenarnya masih perlu dikoreksi karena kelebihan bobot. Kelebihan bobot ini terjadi karena skor butir yang dikorelasikan dengan skor total ikut sebagai komponen skor total, dan hal ini menyebabkan koefisien r menjadi lebih besar (Hadi, 1996). Formula untuk membersihkan kelebihan bobot ini dipakai teknik *whole* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{bt} = \frac{(r_{xy})(SD_y) - (SD_x)}{\sqrt{\{(SD_x)^2 + (SD_y)^2 - 2(r_{xy})(SD_x)(SD_y)\}}}$$

Keterangan :

$r_{bt}$  = Koefisien korelasi setelah dikoreksi dengan *part whole*

$r_{x.y}$  = Koefisien korelasi sebelum dikoreksi

SD.y = Standar deviasi total

SD.x = Standar deviasi butir

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabel dapat juga dikatakan kepercayaan, keterasalan, keajegan, kestabilan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama

diperoleh hasil yang relatif sama selama dalam diri subjek yang diukur memang belum berubah (Azwar, 2013). Skala yang akan diestimasi reliabilitasnya dalam jumlah yang sama banyak. Untuk mengetahui realibilitas alat ukur maka digunakan rumus koefisien Alpha sebagai berikut:

Keterangan: 
$$\alpha = 2 \left[ \frac{1 - S1^2 - S2^2}{Sx^2} \right]$$

$S1^2$  dan  $S2^2$  = Varians skor belahan 1 dan Varians skor belahan 2

$Sx^2$  = Varians skor skala

### I. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang dipakai untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah tehnik korelasi *produk moment* dari Karl Pearson dengan bantuan analisis program SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) for windows release 20,00. Tehnik ini digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kecanduan bermain game online (variabel bebas X) dengan komitmen juvenile feliquency (variabel terikat Y).

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{\left\{ \left( \Sigma X^2 \right) - \frac{(\Sigma X)^2}{N} \right\} \left\{ \left| \Sigma Y^2 \right| - \frac{(\Sigma Y)^2}{N} \right\}}}$$

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil-hasil yang telah diperoleh dalam penelitian ini akan diuraikan kesimpulan dan saran-saran sehubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Bagian pertama akan dijabarkan simpulan dari penelitian ini dan pada bagian berikutnya akan dikemukakan saran-saran yang dapat digunakan bagi para pihak terkait.

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan metode *Product Moment*, maka hal-hal yang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil korelasi *Pearson Product Moment* diketahui bahwa terdapat hubungan positif antara Kecanduan Bermain *Game Online* dengan *Juvenile Delinquency*.
2. Nilai rata-rata pada remaja di SMA Panca Budi Medan Kecanduan Bermain *Game Online* adalah 33,70 dimana ini termasuk ke dalam kategori *IGD* ringan. Sedangkan untuk *Juvenile Delinquency*, remaja di SMA Panca Budi Medan tergolong sedang dengan nilai rata-rata (mean) 82.90
3. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwasanya koefisien korelasi mempunyai hubungan yang positif. Kecanduan bermain *game online* dengan *juvenile delinquency* yaitu  $r = 0,238$  yang artinya semakin tinggi kecanduan bermain *game online* maka semakin tinggi pula *juvenile delinquency* atau sebaliknya.

## B. Saran

Berdasarkan dengan kesimpulan diatas, maka di bawah ini diberikan beberapa saran dari peneliti, antara lain:

### 1. Bagi Siswa

Diharapkan kepada remaja di SMA Panca Budi Medan agar dapat menjaga diri dan paham tentang batasan dalam penggunaan sosial media dan bermain game online mau pun offline agar terhindar dari kecanduan bermain *game online* atau dikenal dengan istilah *IGD (Internet Gaming Disorder)*. Serta dapat tidak menjadi *Juvenile Delinquency* atau kenakalan remaja.

### 2. Bagi Guru

Disarankan kepada para guru agar lebih mengajarkan etika yang baik untuk murid dan mengingatkan lebih berhati hati sehingga murid mempunyai kontrol diri agar tidak salah dalam pergaulan, kecanduan bermain game dan kenakalan remaja.

### 3. Bagi Orang Tua

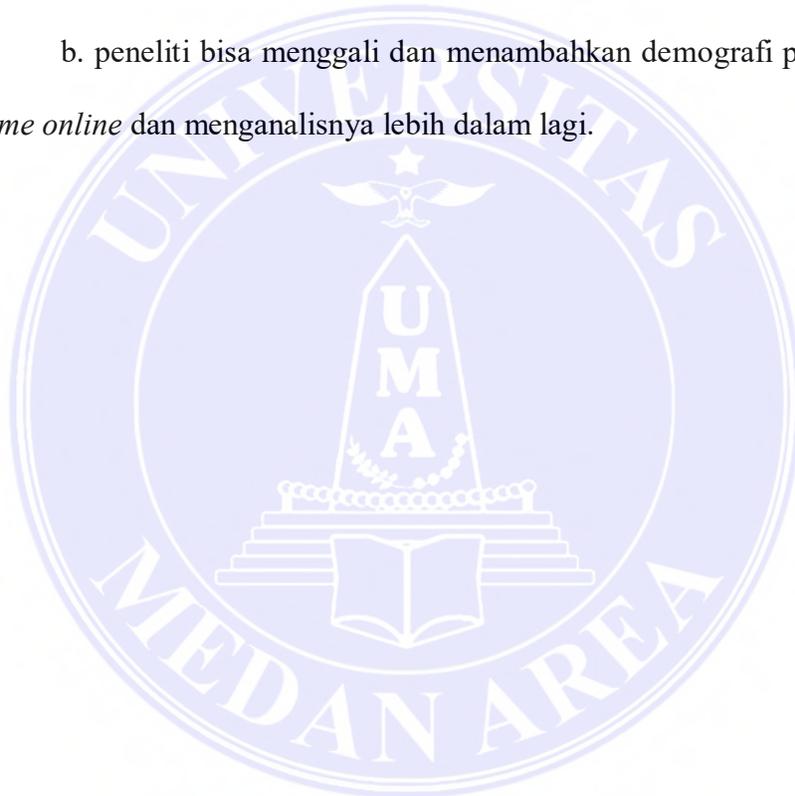
Kepada seluruh orang tua untuk selalu menerapkan ilmu agama serta membimbing dan mengajarkan batasan-batasan yang boleh dan tidak boleh di lakukan seorang, serta mengawasi kegiatan yang di lakukan agar tidak mengalami kecanduan bermain game online dan lebih parahnya lagi terlibat dalam kenakalan remaja. Lebih baik mencegah dari pada mengobati.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada para peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih menggali lagi lebih dalam mengenai kecanduan bermain *game online* dan *juvenile delinquency*.

a. peneliti bisa mengelompokkan jenis jenis kenakalan untuk melihat demografis untuk penelitian selanjutnya.

b. peneliti bisa menggali dan menambahkan demografi pada kecanduan *game online* dan menganalisisnya lebih dalam lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Mukhlis, M. d. (2013). *Pendekatan Psikologi Kontemporer Prilaku Masyarakat Pada Area Kekinian*. UIN.Malang.
- American Psychiatric Association's (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5<sup>th</sup>.ed)*. Washington, DC: Author
- Anggraini, R. (2018). *Skripsi online. DAMPAK PENGASUHAN ORANG TUA YANG KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK*.
- ANHAR, R. (2014). *Skripsi online. HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI 4 GAME CENTRE DI KECAMATAN KLOJEN KOTA MALANG*. UNIVERSITAS ISLAM NEGRI MAULANA MALIK IBRAHIM
- Amelia Dwi Syifaunnufush1, R. R. (2017). Kecenderungan Kenakalan Remaja Ditinjau Dari Kekuatan Karakter Dan Persepsi Komunikasi Empatik Orangtua .  
<http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/PI/article/view/1405>, Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- ndrianto. (2019). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KENAKALAN REMAJA DI LEBAK MULYO KECAMATAN KEMUNING KOTA PALEMBANG.  
<https://media.neliti.com/media/publications/279680-faktor-faktor-penyebab-kenakalan-remaja-dd4d1f0c.pdf>.
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Azwar, S. 2013. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bonham, E. (2006). Adolescent Mental Health and the Juvenile Justice System.
- Dahliah. (2015). *Jurnal*, GAME ONLINE dan INTERAKSI SOSIAL Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer.
- Eliasa, E. I. (2011). Kenakalan Pada Anak SMP.
- Febrina, C. L. (2013). *Jurnal*,PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ON-LINE TERHADAP. <https://media.neliti.com/media/publications/260148-pengaruh-intensitas-bermain-game-on-line-1270f5df.pdf>.
- FAWAID, A. (2017). *Skripsi online Pengaruh Keharmonisan Keluarga Kenakalan Remaja ( Juvenile Delinquency) DI SMK Bustamul Ulum Pemekasan Madura*.
- Hurlock, 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang*

- Rentang kehidupan*. Edisi Kelima (Terjemahan oleh Istiwidayanti). Jakarta: Erlangga.
- MAZINANI NOUROLLAH1, M. F. (2015). A Study of Factors Affecting Juvenile Delinquency. *Biomedical & Pharmacology Journal*.
- Medya Pranitika, R. H. (2014). HUBUNGAN EMOTION FOCUSED COPING DENGAN GAME ONLINE ADDCITION PADA REMAJA DI GAME CENTRE BAGIAN SEMARANG.  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI/article/view/11911/6933>.
- MASYITA, A. R. (2016.). *Skripsi online*. PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA PEMAIN DOTA 2 MALANG.
- Papalia, Diane E. dan Ruth Duskin Fieldman. *Experience Human Development Melayani Perkembangan Manusia Edisi 12, Buku 2*. Salemba Humanika Jakarta. 2014.
- Rosleny Marlioni, M. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Santoso, T. W. (2013). *Skripsi online*. PERILAKU KECANDUAN PERMAINAN INTERNET DAN FAKTOR PENYEBABNYA PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JATISRONO KABUPATEN WONOGIRI).  
<https://lib.unnes.ac.id/17403/1/1301408036.pdf>.
- Sarwirini. (2011). *Skripsi online*. KENAKALAN ANAK (JUVENILE DELIQUENCY): KAUSALITAS DAN UPAYA PENANGGULANGANNYA.  
[https://www.researchgate.net/publication/312461010\\_KENAKALAN\\_ANAK\\_JUVE\\_NILE\\_DELIQUENCY\\_KAUSALITAS\\_DAN\\_UPAYA\\_PENANGGULANGANNYA](https://www.researchgate.net/publication/312461010_KENAKALAN_ANAK_JUVE_NILE_DELIQUENCY_KAUSALITAS_DAN_UPAYA_PENANGGULANGANNYA).
- SALIM, A. (2016). Skripsi online. PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR. FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- URYADI. (2018). *Skripsi online*. Fenomena Kenakalan Remaja di Kompleks Perumahan Sejahtera Permai.
- Yohanes Rikky Dwi Santoso, J. T. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja.
- YUSTIKA TRI DEWII, B. W. (2017). FAKTOR PENYEBAB TERGABUNGNYA REMAJA KOTA BANDUNG DALAM KOMUNITAS KENAKALAN REMEJA.  
<http://jurnal.unpad.ac.id/share/article/view/13807>.

Yudi Prastyo, P. E. (2017). PEMBAGIAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* MENGGUNAKAN *K-MEANS CLUSTERING* SERTA KORELASINYA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/17307/10076>.

Zhengchuan Xu<sup>1</sup>, O. T. (2011, october). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors.

Kecanduan Game Online Para Pelajar ini Jadi Pelaku Kriminal. 2018.(Online), diakses pada bulan November 2018.t Tersedia di <http://www.rmolsumsel.com/read/2018/03/03.89202/www.rmol.co>

<https://sains.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/adiksi-game-online-pada-remaja-dan-cara-bijak-menyikapinya>, diakses,30/01/2019.

<https://www.cekaja.com/info/demen-main-game-gaming-disorder-termasuk-gangguan-mental-lho>, diakses, 11/03/2020

<http://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/bogor/read/2015/02/11/200000523/Adiksi-Game.Online.pada.reamja.dan.cara.bijak.menyikapinya>.



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Seiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122  
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ\_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 1074 /FPSI/01.10/VI/2019  
Lampiran : -  
Hal : Pengambilan Data

Medan, 2 Agustus 2019

Yth, Kepala Sekolah SMA Panca Budi Medan  
Di  
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Hardiyantina Sambo  
NPM : 15 860 0128  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di SMA Panca Budi Medan Jl. Gatot Subroto Km. 4,5 Simpang Tanjung Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara, 20122 guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Juvenile Delinquency*".

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih..



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. H. H. Dalimunthe, S.Psi, M.Si

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





# YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA SMA PANCA BUDI

Jl. JEND. GATOT SUBROTO KM 4,5 PO.BOX 1099 MEDAN 20122 Call Center08116300044  
website : <http://www.sma.pancabudi.sch.id> Email : [sma@perguruan.pancabudi.sch.id](mailto:sma@perguruan.pancabudi.sch.id)  
SUMATERA UTARA - INDONESIA

## SURAT KETERANGAN

Nomor:051/II/08/SMA-PB/2018

Berdasarkan surat dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Nomor : 1834/FPSI/01.10/VIII/2019 tanggal 2 Agustus 2019 tentang Izin melaksanakan Pengambilan Data di SMA Swasta Panca Budi Medan, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Hardiyantina Sambo  
NIM : 15 860 0128  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

Telah selesai melaksanakan pengambilan data pada tanggal 5 – 9 Agustus 2019 guna penyusunan skripsi yang berjudul **“Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Juvenile Delinquency”**.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 09 Agustus 2019

An. Kepala Sekolah,



Manul Hakim Sitompul, S.Pd

Tembusan :

Cc file