

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran adiksi *game online* yang terjadi pada anak-anak usia sekolah dasar di lingkungan tatar jingganagara. Penelitian ini dilakukan pada 15 orang subjek yang ada di lingkungan tersebut. Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian dilengkapi dengan pembahasan yang didasari oleh perhitungan statistik serta penjelasan secara teoritis.

4.1 Gambaran Demografis Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berada di tahap sekolah dasar berusia 6-11 tahun yang berjumlah 15 orang. Berdasarkan 15 kuesioner yang telah diolah, diperoleh informasi mengenai data demografi responden. Demografi responden dalam penelitian ini adalah usia, jenis kelamin, jumlah orangtua yang bekerja, dengan siapa anak diasuh, dan bagaimana prestasi akademik anak yang berpengaruh terhadap seseorang untuk bermain game dan terindikasi memiliki perilaku adiksi. Secara lebih terperinci demografi responden dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1
Data Demografi Subjek Penelitian

	Jumlah	%
6	0	0%
7	1	7%
8	1	7%

Usia	9	3	20%
	10	7	46%
	11	3	20%
Jenis Kelamin	P	7	45%
	L	8	55%
Orangtua Yang Bekerja	Hanya salah satu yang bekerja	4	27%
	Kedua orangtua bekerja	11	73%
Pengasuhan anak	Dengan keluarga	6	40%
	Dengan Pengasuh	9	60%
Prestasi Akademik Anak	Relatif Stabil	8	55%
	Menurun	7	45%

4.2 Hasil Pengukuran Adiksi

Tabel 4.2

Tingkat Frekuensi Adiksi *Game Online*

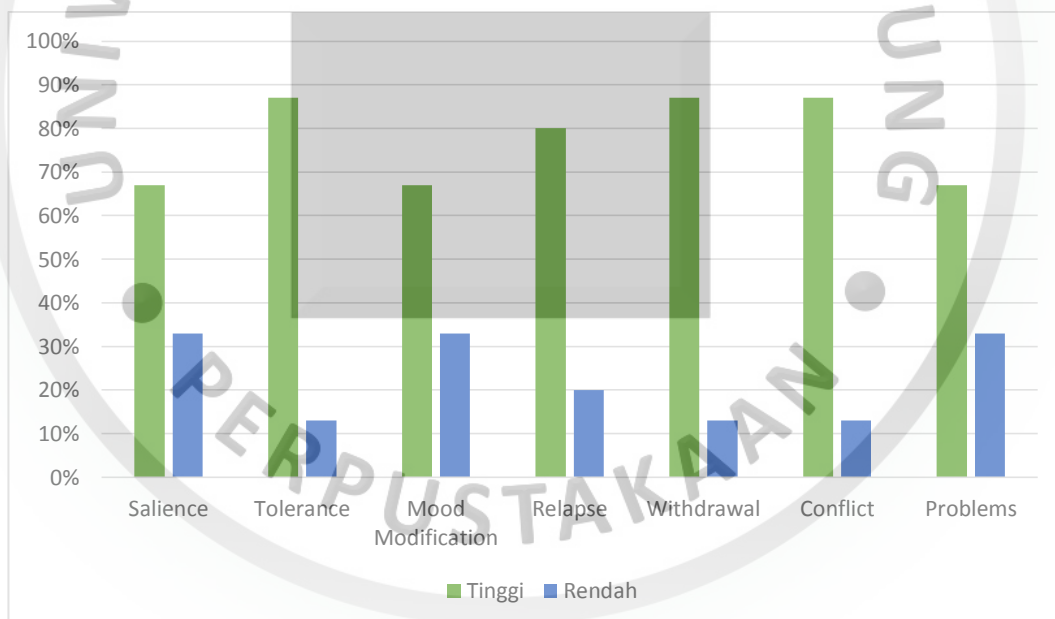
Kategori	Jumlah	%
Rendah (42-105)	2	13%
Tinggi (106-169)	13	87%
Total	15	100%

Berdasarkan hasil data diatas didapatkan kategori tinggi rendahnya adiksi dari 15 orang subjek yang ada. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa terdapat 2 orang (13%) rendah dan 13 orang (87%) tinggi.

4.3 Hasil Keseluruhan Aspek Adiksi *Game Online*

Tabel 4.3
Gambaran Tiap Aspek pada Subjek

No	Aspek	Kategori			
		Tinggi		Rendah	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	<i>Salience</i>	10	67%	5	33%
2	<i>Tolerance</i>	13	87%	2	13%
3	<i>Mood Modification</i>	10	67%	5	33%
4	<i>Relapse</i>	12	80%	3	20%
5	<i>Withdrawal</i>	13	87%	2	13%
6	<i>Conflict</i>	13	87%	2	13%
7	<i>Problems</i>	10	67%	5	33%



Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat ketujuh aspek dalam variabel adiksi memiliki skor tinggi dalam semua aspek dimana anak-anak yang ada dilingkungan tatar jingganagara diindikasikan memiliki perilaku adiksi dari semua aspek yang ada namun pada aspek *tolerance*, *withdrawal* dan *conflict* memiliki skor tertinggi yang mana artinya semakin lama semakin sering frekuensi bermain

anak & anak menarik diri serta menunjukkan reaksi emosional ketika intensitas dan frekuensi bermain game dikurangi serta timbul konflik interpersonal dengan orang lain karena anak bermain game secara berlebihan.

Tabel 4.4
Gambaran Kategori Adiksi Per Aspek

Subjek	Aspek							Kategori
	<i>Salience</i>	<i>Tolerance</i>	<i>Mood Modification</i>	<i>Relapse</i>	<i>Withdrawal</i>	<i>Conflict</i>	<i>Problems</i>	
S1	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S2	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S3	Rendah	Rendah	Tinggi	Tinggi	Rendah	Rendah	Tinggi	Rendah
S4	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S5	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S6	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi
S7	Tinggi	Tinggi	Rendah	Rendah	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi
S8	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S9	Tinggi	Tinggi	Rendah	Rendah	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi
S10	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi
S11	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S12	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S13	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S14	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S15	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah

Dari data tabel diatas, dapat dikatakan rendah jika skor aspeknya rendah namun dikatakan tinggi apabila hasil tiap aspek dari subjeknya memiliki skor tinggi.

Namun, dari 15 orang subjek dalam penelitian terdapat 13 orang anak yang terindikasi memiliki adiksi *game online* dimana subjek yang memenuhi 4 dari 7

aspek dikatakan memiliki adiksi. Berikut aspek yang dipenuhi oleh 13 orang anak yang terindikasi memiliki adiksi:

Tabel 4.5
Gambaran Kategori Aspek Dari Subjek Yang Memiliki Adiksi

Subjek	Aspek						
	<i>Salience</i>	<i>Tolerance</i>	<i>Mood Modification</i>	<i>Relapse</i>	<i>Withdrawal</i>	<i>Conflict</i>	<i>Problems</i>
S1	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S2	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S4	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S5	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S6	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah
S7	Tinggi	Tinggi	Rendah	Rendah	Tinggi	Tinggi	Rendah
S8	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S9	Tinggi	Tinggi	Rendah	Rendah	Tinggi	Tinggi	Rendah
S10	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah
S11	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S12	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S13	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
S14	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Dari tabel tersebut berarti bahwa aspek tertinggi yang dimiliki oleh anak-anak tersebut adalah aspek *tolerance*, *withdrawal* dan *conflict*. Ini berarti bahwa anak-anak yang bermain game akan semakin meningkat frekuensi dan intensitas bermainnya, penyebabnya adalah tidak adanya batasan kontrol anak dalam bermain. Juga akibat kecanduan yang terus meningkat adalah susahnya untuk mengurangi waktu bermain anak. Pada aspek *withdrawal* berarti bahwa jika anak dikurangi waktu dan jatah bermainnya maka anak dapat menunjukkan reaksi

emosional yang berdampak pada pertengkaran yang terjadi diantara anak dan orang disekitarnya. Dalam hal ini aspek *conflicts* terjadi karena anak bermain terlalu lama. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketiga aspek ini adalah aspek-aspek tertinggi yang muncul akibat anak kecanduan bermain *game online*.

4.3.1 Gambaran Aspek *Salience* Adiksi *Game Online* Pada Anak

Sekolah Dasar Di Lingkungan Tatar Jinggaanagara

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik diperoleh persentase aspek *Salience* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jinggaanagara sebagai berikut:

Tabel 4.6
Kategori Aspek *Salience*

Kategori	Jumlah	%
Rendah (6-15)	5	33%
Tinggi (16-24)	10	67%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa dari 15 orang responden yang diteliti dalam penelitian ini yang memiliki aspek *salience* tinggi sebanyak 10 orang yang artinya *game online* mendominasi pikiran, perasaan serta perilaku anak kemudian yang memiliki aspek *salience* rendah sebanyak 5 orang artinya *game online* tidak terlalu mendominasi pikiran, perasaan serta perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya.

4.3.2 **Gambaran Aspek *Tolerance Adiksi Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Di Lingkungan Tatar Jinggaanagara**

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik diperoleh persentase aspek *Tolerance* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jinggaanagara sebagai berikut:

Tabel 4.7

Kategori Aspek *Tolerance*

Kategori	Jumlah	%
Rendah (6-15)	2	13%
Tinggi (16-24)	13	87%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa dari 15 orang responden yang diteliti dalam penelitian ini yang memiliki aspek *tolerance* tinggi sebanyak 13 orang yang artinya frekuensi anak bermain *game online* semakin lama semakin sering meningkat durasi bermainnya lalu yang memiliki aspek *tolerance* rendah sebanyak 2 orang artinya frekuensi anak bermain *game online* tidak meningkat durasinya.

4.3.3 **Gambaran Aspek *Mood Modification Adiksi Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Di Lingkungan Tatar Jinggaanagara**

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik diperoleh persentase aspek *Mood Modification* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jinggaanagara sebagai berikut:

Tabel 4.8

Kategori Aspek *Mood Modification*

Kategori	Jumlah	%
-----------------	---------------	----------

Rendah (6-15)	5	33%
Tinggi (16-24)	10	67%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa dari 15 orang responden yang diteliti dalam penelitian ini yang memiliki aspek *mood modification* tinggi sebanyak 10 orang yang artinya anak seringkali bermain *game online* sebagai pelarian diri dari masalah, yang memiliki aspek *mood modification* rendah sebanyak 5 orang artinya anak bermain *game online* tidak sebagai pelarian dirinya dari masalah sehari-harinya.

4.3.4 Gambaran Aspek *Relapse* Adiksi *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Di Lingkungan Tatar Jinggaanagara

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik diperoleh persentase aspek *Relapse* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jinggaanagara sebagai berikut:

Tabel 4.9

Kategori Aspek *Relapse*

Kategori	Jumlah	%
Rendah (6-15)	3	20%
Tinggi (16-24)	12	80%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa dari 15 orang responden yang diteliti dalam penelitian ini yang memiliki aspek *relapse* tinggi sebanyak 12 orang yang artinya anak memiliki keinginan untuk terus bermain *game online* secara berulang-ulang dan yang memiliki aspek *relapse* rendah sebanyak 3 orang artinya anak tidak memiliki keinginan untuk terus bermain *game online* secara berulang-ulang.

4.3.5 Gambaran Aspek *Withdrawal* Adiksi *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Di Lingkungan Tatar Jinggaanagara

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik diperoleh persentase aspek *Withdrawal* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jinggaanagara sebagai berikut:

Tabel 4.10

Kategori Aspek *Withdrawal*

Kategori	Jumlah	%
Rendah (6-15)	2	13%
Tinggi (16-24)	13	87%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa dari 15 orang responden yang diteliti dalam penelitian ini subjek yang memiliki aspek *withdrawal* tinggi sebanyak 13 orang yang artinya anak dapat menarik diri dan menunjukkan reaksi emosional ketika bermain *game online* dikurangi dan yang memiliki aspek *withdrawal* rendah sebanyak 2 orang artinya anak tidak menunjukkan reaksi emosional apabila intensitas dan frekuensi bermain *game online* dikurangi oleh orangtua.

4.3.6 Gambaran Aspek *Conflict* Adiksi *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Di Lingkungan Tatar Jinggaanagara

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik diperoleh persentase aspek *Conflict* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jinggaanagara sebagai berikut:

Tabel 4.11

Kategori Aspek *Conflict*

Kategori	Jumlah	%
----------	--------	---

Rendah (6-15)	2	13%
Tinggi (16-24)	13	87%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa dari 15 orang responden yang diteliti dalam penelitian ini subjek yang memiliki aspek *conflict* tinggi sebanyak 13 orang yang artinya timbul konflik interpersonal dengan orang lain karena anak bermain game secara berlebihan, yang memiliki aspek *conflict* rendah sebanyak 2 orang artinya tidak adanya atau tidak timbul konflik interpersonal antara anak dengan orang lain jika bermain game secara berlebihan.

4.3.7 **Gambaran Aspek *Problems Adiksi Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Di Lingkungan Tatar Jinggaanagara**

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik diperoleh persentase aspek *Problems* pada anak sekolah dasar di lingkungan tatar jinggaanagara sebagai berikut:

Tabel 4.12

Kategori Aspek *Problems*

Kategori	Jumlah	%
Rendah (6-15)	5	33%
Tinggi (16-24)	10	67%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa dari 15 orang responden yang diteliti dalam penelitian ini subjek yang memiliki aspek *problems* tinggi sebanyak 10 orang yang artinya anak mengabaikan kegiatan lainnya akibat bermain *game online* secara berlebihan, yang memiliki aspek *problems* rendah sebanyak 5 orang

artinya anak-anak tersebut tidak mengabaikan kegiatan lainnya walaupun sering bermain *game online*.

4.4 Pembahasan

Anak-anak masa awal hingga akhir memiliki tugas perkembangan untuk bersosialisasi sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pada umumnya anak-anak yang berusia sekolah dasar memiliki keinginan untuk terus bermain bersama teman-temannya, bereksplorasi mengembangkan minat dan wawasannya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman di era digital saat ini manusia tidak bisa terlepas dari penggunaan gadget dan internet sebagai bahan referensi untuk membantu kehidupan mereka. Anak-anak yang baru belajar bersosialisasi dan belajar pendidikan pun dibantu dengan bantuan berbasis media online. Proses komunikasi yang berubah menjadi dengan bantuan gadget pun tidak jarang anak menjadi diberikan kepercayaan untuk diberi gadgetnya masing-masing. Pada lingkungan tatar jingganagara ini orangtua di lingkungan tersebut dominannya bekerja dan anak ditinggal bersama asisten rumah tangga. Dengan begitu, tidak sedikit anak yang belajar menggunakan *handphone* di usia yang terbilang masih kanak-kanak dan mencari kegiatan yang dapat mengisi kesendirian yang mereka alami.

Canggihnya perkembangan zaman membuat mereka semakin mudah mengakses berbagai hal termasuk dengan membuka situs musik, menonton film dan bermain *game online*. Umumnya anak-anak di usia sekolah dasar memiliki keinginan untuk terus mencoba-coba hal baru, akan tetapi karena berbagai faktor dan latar belakang keluarga yang tidak dapat selalu ada bagi anak mereka menjadi

bermain *game online*. Berdasarkan teori Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) didalam penelitiannya mengenai adiksi *game online* yang terjadi pada dewasa awal terdapat faktor rendahnya *well-being* seseorang terhadap kehidupannya sehari-hari, individu yang merasakan kesendirian yang larut dan dukungan sosial yang mendukung anak untuk bermain. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti, terdapat 13 dari 15 orang subjek anak-anak berusia sekolah dasar di lingkungan tatar jingganagara yang terindikasi memiliki perilaku adiksi.

Seseorang dikatakan adiksi apabila memenuhi 4 dari 7 aspek *adiksi game online* (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009). Dari 15 orang anak yang ada, 13 memenuhi 4 aspek atau lebih dari perilaku adiksi *game online*. Pada aspek yang pertama yaitu aspek *salience*, 10 orang anak memiliki perilaku dari aspek tersebut atau *game online* mendominasi pikiran, perasaan serta perilaku anak. Hal tersebut dapat terjadi bila anak-anak terus bermain sepanjang hari hingga mengganggu aktivitas kehidupan lainnya. Sebanyak 87% anak-anak memiliki skor tinggi. Sehingga bermain *game online* secara berlebihan ini dapat menyebabkan munculnya aspek lainnya dalam kehidupan anak-anak tersebut.

Pada aspek kedua, aspek *tolerance* terdapat sebanyak 13 orang anak atau 87% dari subjek yang ada menunjukkan frekuensi bermain *game online* yang semakin lama semakin meningkat durasinya. Perilaku tersebut dapat muncul bila anak bermain *game online* terus sepanjang hari dan sepanjang waktu tiap harinya. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada anak-anak tersebut mereka pada awalnya hanya bermain untuk mengisi kekosongan waktu dan kesepian yang

mereka alami. Lama-lama menjadi semakin sering hingga berubah menjadi perilaku adiksi yang dapat mereka lakukan setiap saat.

Aspek ketiga atau aspek *mood modifications* menunjukkan sebanyak 10 orang anak atau 67% dari anak-anak tersebut bermain sebagai pelarian diri dari masalah. Perasaan kesepian merupakan faktor utama anak bermain. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) mengenai adiksi *game online* pada dewasa awal, kepuasan hidup rendah, individu yang merasakan kesendirian yang larut serta lingkungan sosial yang mendukung individu untuk bermain game menjadi faktor seseorang memiliki perilaku adiksi. Anak-anak tersebut hanya berada dirumah bersama asisten rumah tangga dan baru bertemu orangtua pada malam harinya.

Aspek selanjutnya atau aspek *relapse* yang berarti pengulangan dari tabel hasil olah data menunjukkan bahwa 80% atau 12 orang subjek yang ada memiliki aspek tersebut. *Relapse* berarti bahwa anak memiliki keinginan untuk terus bermain secara berulang-ulang. Hal tersebut sejalan dengan aspek *tolerance* atau anak semakin sering semakin meningkat frekuensi bermainnya. Apabila semakin meningkat frekuensi bermain anak maka anak akan ingin terus melakukan kegiatan bermain *game online*.

Dalam aspek *withdrawal* didapatkan sebesar 87% atau 13 orang dari total subjek yang ada. Yang mana hal tersebut berarti bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi dan merubah reaksi emosional seseorang. Anak-anak yang bermain game dapat menunjukkan perilaku menarik diri dan menunjukkan reaksi emosional ketika bermain *game online* dikurangi atau gadget mereka ditarik oleh

orangtua. Pada orangtua anak-anak yang ditemui dirumahnya mengatakan bahwa mereka seringkali menarik handphone anak-anak mereka agar bisa cepat istirahat dan tidur malam namun anak dapat menunjukkan reaksi menangis dan membanting pintu sebagai bentuk penolakan mereka. Jika sepulang sekolah, gadget disembunyikan oleh asisten rumah tangga pun beberapa anak-anak tersebut menolak untuk makan atau mandi sore.

Selanjutnya dari aspek *conflict* muncul sebanyak 87% atau 13 orang yang menunjukkan indikasi bermain dengan timbul konflik interpersonal dengan orang lain. Konflik tersebut muncul akibat anak bermain game secara berlebihan. Anak bisa marah dan berdebat atau mengabaikan orang lain sebagai dampak negatif karena bermain *game online* tersebut. Selain itu anak juga bisa berbohong mengenai intensitas dan frekuensi bermain apabila orang lain bertanya pada anak-anak tersebut. Hal tersebut terjadi karena anak terlalu fokus bermain game sehingga konsentrasi dan fokus anak hanya pada game yang sedang dimainkan.

Pada aspek terakhir atau aspek *problems*, anak mengabaikan kegiatan lainnya sehingga muncul permasalahan lain bagi anak tersebut. Pada aspek ini menunjukkan sebanyak 10 orang anak atau 67% subjek yang ada melalaikan aktivitas dan kegiatan lainnya. Hal tersebut dapat berupa kegiatan mengerjakan pr, membantu orangtua, makan atau tidur menjadi terabaikan oleh anak. Apabila tidak ada pengawasan dari orang terdekat maka anak dapat mengabaikan kegiatan-kegiatan tersebut. Dari wawancara yang dilakukan kepada anak-anak tersebut, ada individu yang bermain hingga larut malam sehingga keesokan harinya telat bangun dan telat pergi ke sekolah. Permasalahan lain yang

ditimbulkan oleh perilaku adiksi anak-anak ini menjadi perhatian khusus bagi keluarga dan sekolah.

Subjek pertama dan kedua memenuhi seluruh aspek yang berarti tiap aspek pada subjek pertama memiliki skor yang tinggi, sehingga subjek pertama dan kedua tidak hanya memenuhi 4 dari 7 aspek akan tetapi memenuhi seluruh aspek adiksi bermain *game online*. Subjek pertama dan kedua merupakan anak tunggal dirumah dan hanya diawasi oleh asisten rumah tangga, sehingga anak menjadi bermain *game online* adalah akibat dari kesepian dan tidak memiliki teman bermain dirumah. Subjek ketiga dikatakan memiliki tingkat adiksi yang rendah. Berdasarkan data yang didapatkan subjek ketiga hanya memenuhi 3 dari 7 aspeknya yaitu aspek *mood modification*, *relapse* dan *problems*. Subjek ketiga merupakan anak bungsu dari 6 bersaudara dan memiliki jarak yang jauh dengan kakak terakhir sehingga anak bermain karena tidak memiliki teman dirumah dengan orangtua juga yang keduanya bekerja. Namun saat akhir pekan, subjek memiliki keluarga yang ada untuknya dirumah sehingga anak bermain *game online* hanya saat tidak ada saudara-saudara dan orangtua yang dapat menemaninya dirumah.

Subjek keempat atau DH, merupakan anak yang sudah bermain selama satu tahun lebih lamanya. DH bermain *game online* sebagai pelarian diri dari masalah. DH awalnya bermain karena merasa kesal dengan orangtua yang seringkali berantem dan pada saat itu orangtua DH dalam proses berpisah. DH bermain di dalam kamar dan seringkali mengurung diri untuk bermain *game online*. Akibat masalah dirumah, prestasi DH disekolah menurun dan ditambah dengan bermain game membuat DH mendapatkan nilai terendah dikelasnya.

Orangtua seringkali dipanggil oleh sekolah namun tidak pernah datang memperhatikan nilai DH. Sampai saat ini DH masih sering bermain game dalam aktivitas sehari-harinya. DH sebagai subjek keempat memenuhi 6 dari 7 aspek adiksi *game online*. Aspek dengan skor rendah yang tidak diunjukkan oleh DH adalah aspek *salience* yang berarti game mendominasi pikiran, perasaan serta perilaku seseorang yang memiliki kecanduan bermain. Hal ini tidak dipenuhi oleh DH karena masalah keluarga lebih sering dipikirkan oleh DH ketimbang dengan *game online*. Saat ini DH mulai ditangani oleh psikolog di rumah sakit terdekat dengan rumah. Subjek baru mulai penanganan saat diketahui oleh nenek dan dibantu untuk mengurangi bermain *game online* dan adiksi yang dimiliki oleh anak.

Subjek kelima memenuhi 5 dari 7 aspek yang ada. Aspek yang dipenuhi oleh F ini adalah *tolerance* yang berarti semakin lama semakin sering anak bermain *game online*, kemudian aspek *relapse* artinya anak memiliki keinginan untuk terus bermain secara berulang-ulang dan aspek *withdrawal* atau anak menunjukkan reaksi emosional jika intensitas bermain dikurangi serta aspek *conflicts* dan *problems* dimana anak jadi memiliki konflik interpersonal dan menambah masalah lainnya akibat terlalu lama bermain. Subjek kelima tinggal dengan tante yang memiliki 7 orang anak. Tante memiliki usaha yang dilakukan dirumah sehingga anak-anaknya dengan subjek sendiri menjadi kurang diperhatikan. Subjek seringkali bermain dari pulang sekolah, saat lagi makan dan jarang mengerjakan tugas pr dari sekolah serta subjek seringkali terlambat pergi kesekolah akibat sering begadang. Subjek sering memiliki konflik dan bertengkar akibat perilaku adiksinya.

Subjek keenam memenuhi 6 dari 7 aspek adiksi. Subjek memenuhi semua aspek kecuali aspek *problems* atau anak bermain game dan melalaikan kewajibannya sehingga menyebabkan masalah bagi anak. Subjek bermain *game online* akan tetapi tetap mengerjakan pr sekolah dan membantu orangtua sesekali melakukan pekerjaan rumah. Tetapi pada awalnya subjek bermain karena seringkali merasa iri dengan kakak yang selalu dibanggakan oleh orangtua. Subjek bermain sebagai pelarian dari rasa iri tersebut hingga menjadi kebiasaan untuk terus melakukannya.

Subjek ketujuh atau subjek FAA bermain karena sering melihat iklan game aplikasi *mobile legend* saat sedang melihat-lihat video di youtube. Subjek beberapa kali mengunjungi temannya dikomplek dan seringkali menemukan teman-teman lainnya bermain. Sehingga menjawab rasa penasaran subjek belajar memainkan *game online* dan berbuah menjadi kebiasaan dan adiksi. Subjek ini memenuhi 4 dari 7 aspek yaitu aspek *saliency* atau game mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku anak. Lalu aspek *tolerance* atau *game online* semakin lama semakin sering dimainkan oleh anak, *withdrawal* atau anak menarik diri dan menunjukkan reaksi emosional apabila intensitas bermain dikurangi dan menyebabkan aspek *conflict* atau akibat terlalu lama bermain anak memiliki konflik interpersonal dengan lingkungan sekitarnya.

Subjek kedelapan atau S, bermain game karena sejak kecil sudah difasilitasi dengan segala peralatan dan gadget. S diberikan tv, ps, laptop dan handphone sendiri untuknya. Walaupun S masih berusia 7 tahun, S sudah dibiarkan melakukan keinginannya tanpa ada larangan dari orangtua, S tinggal dirumah hanya dengan nenek karena orangtua tinggal dikota yang berbeda-beda. S

memiliki nenek yang sudah berusia sangat sepuh sehingga S juga memiliki pengasuh pribadi untuk merawatnya. S memenuhi 6 dari 7 aspek bermain game, S tidak memenuhi aspek *problems* atau anak mengabaikan keutamaannya hingga menyebabkan masalah. S memiliki pengasuh yang mengatur jadwal kegiatannya, sehingga S tetap dapat mengerjakan pr, makan dengan teratur dan tidur tepat waktu namun pengasuhnya membiarkan S bermain sepanjang hari.

Subjek kesembilan memiliki kesamaan dengan subjek ketujuh atau bermain karena awalnya hanya sering melihat teman-teman dan tetangganya bermain *mobile legend* hingga mencoba sendiri dan setiap hari jadi sering bermain. Subjek memenuhi 4 dari 7 aspek yaitu aspek *saliency*, *tolerance*, *withdrawal* dan aspek *conflict*. Subjek kesepuluh sangat pandai disekolah dan memiliki IQ yang sangat tinggi sehingga berprestasi disekolah. Namun dengan kepandaiannya, subjek perlu melakukan aktivitas untuk terus mengasah otaknya. Subjek awalnya merupakan peraih olimpiade matematika terbaik disekolahnya, namun saat lomba selanjutnya subjek kalah dan melampiaskan emosinya menjadi bermain *game online*. Subjek merupakan anak dari keluarga yang memiliki ekonomi yang baik sehingga difasilitasi dengan semua yang dibutuhkan dan diinginkan oleh anak. Subjek diizinkan bermain oleh orangtua namun menjadi kebiasaan dan adiksi yang dialami oleh anak. Subjek memenuhi 6 dari 7 aspek yaitu aspek *saliency*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal* dan aspek *conflict*. Subjek tidak memiliki perilaku aspek *problems* karena subjek tetap berprestasi disekolah dan selalu mengerjakan kewajiban membuat pr, makan, dan tidur teratur.

Subjek kesepuluh sangat pandai disekolah dan memiliki prestasi akademik yang cukup memuaskan. Subjek ini difasilitasi oleh gadget dan semua yang diinginkan oleh subjek selalu mampu dipenuhi permintaannya oleh orangtua. Subjek memiliki 6 dari 7 aspek adiksi dimana aspek yang rendah merupakan aspek *problems* atau anak mengabaikan masalah lain yang harus ia lakukan. Subjek ini mampu menyeimbangkan waktu bermain dan melakukan kewajibannya akan tetapi orangtua terlambat menyadari permasalahan yang dialami oleh anaknya yang sering menghabiskan waktu sendiri dikamar.

Subjek 11 dan 12 atau TI dan BA merupakan saudara kembar laki-laki dan perempuan. Kedua subjek tidak memiliki ibu dan ayah kedua subjek setiap hari pergi bekerja hingga larut malam. Kedua subjek dirumah hanya bersama kakak yang sangat cuek dan jarang memperhatikan kedua subjek. Keduanya pun memiliki pengasuh namun hanya sebagai pengawas dirumah. Kedua subjek memenuhi semua aspek *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict* dan aspek *problems* adiksi *game online* ini. Akan tetapi kedua subjek ini sedang dalam pengawasan psikolog untuk mengurangi intensitas bermain kedua subjek. Subjek 13 juga memenuhi semua aspek adiksi *game online* namun bedanya subjek bermain karena melihat kakak yang juga suka bermain. Subjek dirumah dengan kakak memiliki kecanduan bermain. Kakak berusia remaja dan sedang berada di masa SMA. Subjek 13 juga sedang dalam terapi kecanduan ke psikolog bersama kakaknya. Ibu mengatakan bahwa ibu bekerja dan jarang mengawasi subjek dan kakak sehingga menjadi kecanduan bermain *game online*.

Subjek 14 atau SR merupakan teman sekelas subjek 11, 12 yang kembar. Subjek SR bermain awalnya karena mengikuti ajakan kedua teman kembarnya ini. Subjek memenuhi 6 dari 7 aspek adiksi *game online* Lemmens, Valkenburg & Peter (2009). Subjek memenuhi semua aspek kecuali aspek *mood modification* yang berarti bahwa anak bermain game sebagai pelarian diri dari masalah. Subjek bukan bermain karena awalnya memiliki masalah dirumah akan tetapi subjek mengikuti ajakan temannya sehingga menjadi terindikasi memiliki adiksi dan terbiasa bermain secara terus menerus. Serta terakhir subjek 15 tidak memiliki indikasi perilaku bermain *game online* karena subjek NF hanya bermain disaat merasa bosan saja. Subjek ini tidak memenuhi aspek bermain *game online* karena subjek berada dalam pengawasan dan kasih sayang penuh orangtua. Subjek hanya bermain sebagai hiburan sesekali.

Aspek yang paling tinggi adalah aspek *tolerance* atau berarti anak-anak semakin lama semakin sering intensitas dan frekuensi bermainnya. Aspek ini memiliki presentase sebanyak 87% yang memiliki skor tinggi atau berjumlah sebanyak 13 orang yang memenuhi aspek tersebut. Selanjutnya aspek tertinggi juga ada pada aspek *withdrawal* yang berarti anak menunjukkan reaksi emosional apabila intensitas bermain dikurangi dan aspek *conflict* atau berarti anak dapat memiliki konflik interpersonal dengan orang-orang disekitarnya karena terlalu lama bermain. Kedua aspek ini juga memiliki presentase sebanyak 87% dari skor yang tinggi atau sebanyak 13 orang anak yang memiliki indikasi aspek *withdrawal* juga menyebabkan *conflict* akibat bermain game secara berlebihan tersebut.