

## **HUBUNGAN ANTARA KETIDAKMAMPUAN KONTROL IMPULS UNTUK BERMAIN GAME *ONLINE RAGNAROK* DENGAN PENYESUAIAN AKADEMIK *GAMERS ADDICT* USIA DEWASA DINI DI C-NET DAN J-NET BANDUNG.**

**Fanni Putri Diantina**

Fakultas Psikologi Unisba, Jl. Tamansari no.1 Bandung

Email : fanni.putri@gmail.com

### ***Abstrak***

*Individu yang berusia 18-40 tahun memasuki tahapan usia dewasa dini. Individu dewasa dini memiliki tugas perkembangan yang dipusatkan pada harapan masyarakat seperti mendapat pekerjaan dan membentuk rumah tangga. Mereka diharapkan dapat melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik sehingga dapat memudahkan pelaksanaan tugas perkembangan di tahap usia selanjutnya. Mahasiswa adalah individu usia dewasa dini yang diharapkan dapat menyelesaikan pendidikan tepat waktu, mencari pekerjaan dan membentuk keluarga. Setiap individu dewasa dini harus melewati proses yang panjang untuk mencapai keberhasilan di bidang akademik, dimana mereka harus senantiasa menjalankan dengan baik kewajiban sebagai mahasiswa serta melakukan penyesuaian akademik yang baik. Penyesuaian akademik dapat diwujudkan dengan melaksanakan berbagai kewajiban sebagai mahasiswa seperti mengikuti kegiatan perkuliahan, mengerjakan tugas kuliah, belajar serta melakukan berbagai usaha untuk mendapatkan prestasi yang baik.*

*Pada kenyataannya, ada individu yang mengalami kesulitan untuk menahan keinginan dalam dirinya sehingga tidak bisa membedakan mana yang harus lebih di utamakan, antara kewajiban sebagai mahasiswa dengan aktivitas lain. Individu tersebut lebih mengutamakan untuk bermain game online Ragnarok di warnet. Game online Ragnarok adalah permainan animasi di komputer yang dimainkan secara online via internet. Para pemain game (gamers) tidak dapat menahan diri dan lebih mengutamakan bermain game online Ragnarok daripada kuliah, mengerjakan tugas serta belajar. Kondisi seperti ini menunjukkan bahwa individu mengalami impuls control disorder atau ketidakmampuan kontrol impuls karena mengalami kesulitan untuk menahan atau mengendalikan keinginan dalam diri untuk bermain game online sehingga mengabaikan kewajiban sebagai seorang mahasiswa.*

*Tujuan penelitian ini adalah melihat sejauh mana hubungan antara ketidakmampuan kontrol impuls untuk bermain game online Ragnarok*

*dengan penyesuaian akademik gamers addict usia dewasa dini di C-net dan J-net Bandung. Kegunaan penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang pemain game yang berusia dewasa dini serta kaitan antara ketidakmampuan mengontrol impuls pada diri pemain game dengan penyesuaian akademik. Hipotesis penelitian ini adalah semakin tidak mampu individu usia dewasa dini untuk mengontrol impuls untuk bermain game online Ragnarok maka semakin buruk penyesuaian akademiknya.*

*Metoda yang digunakan dalam penelitian ini adalah metoda korelasional. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh gamers addict dari warnet C-net dan J-net. Pengumpulan data menggunakan alat ukur impuls control disorder dan penyesuaian akademik berupa angket yang diturunkan dari konsep teori kedua variabel. Data yang diperoleh berupa data ordinal. Pengolahan data menggunakan metoda statistik non parametrik yaitu uji korelasi Rank Spearman.*

*Berdasarkan hasil perhitungan statistik uji korelasi Rank Spearman diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara kedua variabel dengan  $r_s = 0,744$  yang berarti semakin tidak mampu gamers addict dewasa dini untuk mengontrol impuls, maka semakin buruk penyesuaian akademiknya.*

**Kata Kunci :** *ketidakmampuan kontrol impuls untuk bermain game online Ragnarok, Gamers Addict, Penyesuaian Akademik*

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Setiap individu pasti akan mengalami perubahan didalam hidupnya, baik perubahan yang bersifat fisik atau psikologis. Individu yang telah berusia 18 tahun termasuk dalam tahapan usia dewasa dini hingga ia berusia 40 tahun nanti. Pada setiap tahapan usia yang berbeda terdapat tugas-tugas perkembangan yang berbeda pula. **Havighurst** mengatakan bahwa individu dewasa dini di hadapkan pada tugas-tugas perkembangan yang di pusatkan pada harapan-harapan masyarakat yang mencakup tugas untuk mendapatkan pekerjaan, memilih seorang teman hidup, belajar hidup bersama dengan pasangan untuk mengelola sebuah rumah tangga, menerima tanggung jawab sebagai warga negara dan bergabung dalam suatu kelompok sosial yang cocok (**Hurlock, 1993:10**). Setiap individu dewasa dini diharapkan dapat melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik sehingga dapat memudahkan pelaksanaan tugas perkembangan di tahap usia selanjutnya.

Mahasiswa adalah individu yang telah memasuki tahapan usia dewasa dini. Mereka diharapkan dapat menyelesaikan pendidikan (kuliah) tepat waktu serta mencari pekerjaan karena jika mahasiswa berhasil

melaksanakan tugas perkembangan ini maka akan memudahkan mereka dalam melaksanakan tugas perkembangan membangun rumah tangga dan membentuk suatu keluarga. Untuk dapat membangun sebuah keluarga dan mengelola rumah tangga dengan baik, maka seorang individu harus siap secara moril dan materil. Pada segi moril, individu harus matang dan memiliki keyakinan akan kesiapan dalam diri untuk menikah, sedangkan dalam segi materil individu harus memiliki cukup uang untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga. Salah satu faktor yang dapat mewujudkan tercukupinya kebutuhan materi adalah dengan memiliki pekerjaan. Untuk mendapat pekerjaan dengan posisi atau kedudukan yang baik, maka individu harus menguasai suatu bidang ilmu tertentu, dengan kata lain individu tersebut berpendidikan tinggi.

Setiap individu dewasa dini harus melewati proses yang panjang untuk mencapai keberhasilan di bidang pendidikan atau akademik, dimana mereka harus senantiasa menjalankan dengan baik kewajiban sebagai mahasiswa serta melakukan penyesuaian akademik yang baik. Penyesuaian akademik adalah kemampuan seorang mahasiswa untuk dapat memenuhi tuntutan dan persyaratan akademis secara sehat dan memuaskan, yang berkaitan dengan tanggung jawab mahasiswa di dalam kehidupan akademiknya (**Schneiders, 1964:51**). Penyesuaian akademik dapat diwujudkan oleh individu dengan melaksanakan berbagai kewajiban sebagai mahasiswa seperti mengikuti kegiatan perkuliahan, mengerjakan tugas kuliah, belajar serta melakukan berbagai usaha untuk mendapatkan prestasi yang baik.

Pada kenyataannya, ada individu yang mengalami kesulitan untuk menahan keinginan di dalam dirinya sehingga tidak bisa membedakan mana yang harus lebih di utamakan antara kewajiban yang penting sebagai mahasiswa dengan aktivitas lain yang tidak terlalu penting. Individu tersebut lebih mengutamakan untuk bermain *game online Ragnarok* di warnet. Para pemain *game online* ini biasa disebut sebagai *gamers*. Para *gamers* yang tidak dapat menahan diri, lebih mengutamakan bermain *game online Ragnarok* daripada kuliah, mengerjakan tugas serta belajar. Para *gamers* dapat bermain *game online* hingga 10 jam per hari, bermain 5 sampai 7 hari dalam seminggu serta terdapat hari tertentu yang mereka gunakan untuk bermain *game online* selama 24 jam. Menurut *gamers*, *game online Ragnarok* ini sangat menarik karena memiliki tampilan grafis yang bagus. Selain itu mereka dapat bermain *game* sekaligus melakukan *chatting* dengan sesama *gamers* di dunia maya dan dalam *game* ini terdapat wujud dari aspek kehidupan manusia sehari-hari seperti hubungan pertemanan, adanya kompetisi, adanya kegiatan jual beli serta melibatkan *prestige* individu.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, menyebabkan mereka berulang kali datang ke warnet untuk bermain *game* dan merasa ada yang tidak terpenuhi jika tidak bermain *game* dalam satu hari. Mereka tidak mampu mengendalikan keinginannya untuk selalu bermain *game online Ragnarok*. Dengan demikian, individu tersebut mengabaikan kewajiban yang sebenarnya lebih penting dilaksanakan sebagai seorang mahasiswa.

Kondisi seperti yang dijelaskan di atas menunjukkan bahwa individu mengalami *impuls control disorder* atau ketidakmampuan kontrol impuls karena mengalami kesulitan untuk menahan atau mengendalikan keinginan didalam diri untuk bermain *game online* sehingga mengabaikan kewajiban sebagai seorang mahasiswa. Impuls adalah dorongan atau keinginan dalam diri untuk melakukan suatu perbuatan. Seorang individu dewasa dini seharusnya sudah mampu menahan dan mengendalikan impulsnya sehingga bisa membedakan mana keinginan yang seharusnya dipenuhi atau tidak perlu dipenuhi. Namun kenyataannya, para *gamers* usia dewasa dini ini sulit mengendalikan dorongan dalam diri mereka, sehingga kewajiban mereka sebagai mahasiswa terabaikan. Mereka menjadi sering membolos, tidak belajar dengan rutin, serta tidak mengerjakan tugas kuliah sehingga mengalami penurunan nilai IP (Indeks Prestasi). Dengan demikian mereka mengalami penyesuaian akademik yang buruk karena tidak melakukan hal-hal yang diperlukan dalam kriteria penyesuaian akademik seperti menunjukkan prestasi yang baik, melakukan usaha yang adekuat, memperoleh pengetahuan yang bermanfaat, adanya perkembangan intelektual, serta mencapai tujuan-tujuan akademik.

Para *gamers* merasa senang atau *pleasure* ketika bermain *game online Ragnarok*. Mereka juga merasa terpaku serta tergantung pada *game* tersebut sehingga berulang kali pergi ke warnet untuk bermain *game online Ragnarok* dan menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Dengan demikian, perilaku *gamers* ini dapat dikatakan sebagai *addict* atau kecanduan. Individu yang *addict* atau kecanduan terhadap sesuatu memiliki ketidakmatangan emosi sehingga membuat mereka terbawa oleh keinginan-keinginan yang tidak mampu mereka kendalikan (**Peterson, 1966:141**). Adanya keadaan emosi yang tidak matang akan membawa dampak yang buruk bagi *gamers* yang juga seorang mahasiswa. Hal ini dapat terjadi karena dalam bukunya, **Schneiders (1964, 465-466)** mengatakan bahwa *academic maladjustment* dapat terjadi karena individu mengalami terlalu banyak pergolakan emosi, konflik serta frustrasi yang secara langsung mengganggu aktivitas belajar dan kepentingan akademik.

Seseorang yang kecanduan terhadap sesuatu memiliki ketidakmatangan emosi dalam dirinya. Definisi dari perilaku kecanduan

(*addict*) adalah keterpakuan atau ketergantungan seseorang pada suatu hal yang menimbulkan perasaan senang (*pleasure*). Dalam *International Journal of Applied Psychoanalytic Studied* (2004) disebutkan bahwa terdapat tipe kecanduan yang disebut dengan *internet addiction* yaitu sekelompok orang yang terlalu menyenangi internet dan menghabiskan sebagian waktunya untuk internet. Salah satu jenis dari *addiction* ini adalah mereka yang berorientasi pada suatu *game* yang bersifat kompetitif. *Game online Ragnarok* adalah sebuah permainan yang bersifat kompetitif dimana setiap pemain berusaha untuk lebih unggul dibanding pemain lain agar mereka dapat mencapai level yang tertinggi dan menjadi *gamers* yang terhebat. Para *gamers* yang juga seorang mahasiswa, menampilkan perilaku-perilaku yang termasuk kedalam symptom *internet addiction* yang pada akhirnya menjadi mengabaikan kewajiban-kewajiban yang sebenarnya lebih penting dilakukan sebagai seorang mahasiswa. Mereka tidak bisa menahan keinginan atau dorongan dalam diri (impuls) untuk memenuhi kesenangannya, yaitu untuk bermain *game* di bandingkan memenuhi kewajiban sebagai seorang mahasiswa. *Gamers* menjadi terpaku untuk selalu bermain *game* dimana dengan bermain *game* mereka merasakan adanya *pleasure*. Hal ini adalah indikasi dari adanya perilaku *addict* terhadap sesuatu. Dalam *International Encyclopedia of Psychology Volume 1* (1999) disebutkan bahwa salah satu indikasi dari perilaku *addict* adalah adanya kontrol impuls yang lemah. *Gamers* yang terlalu menyukai *game online* pada akhirnya menjadi kecanduan karena memiliki ketidakmampuan kontrol impuls atau kontrol impuls yang lemah karena mereka tidak mampu menahan keinginan dalam diri untuk bermain *game*. Dalam diri *gamers* terjadi konflik, dimana mereka mempunyai keinginan untuk bermain *game online* sedangkan di lain pihak mereka mempunyai tuntutan yang harus dilaksanakan yaitu kewajiban-kewajiban sebagai mahasiswa. Pada saat dihadapkan dengan kewajiban untuk mengikuti perkuliahan di kelas, belajar atau mengerjakan tugas, mereka masih menyadari bahwa hal itu merupakan hal yang seharusnya dilakukan, tetapi pada akhirnya mereka tetap tidak bisa menahan impuls dalam diri untuk main *game* sehingga tetap memilih untuk bermain *game online Ragnarok* di warnet. Hal ini juga terjadi di saat mengetahui bahwa prestasi kuliah menurun, mereka masih tidak bisa menentukan apa yang seharusnya dilakukan karena mereka merasa tidak mampu untuk berhenti bermain *game online*. Dalam kondisi seperti ini dimana mereka lebih dikendalikan oleh impuls, akan membuat individu secara emosi tidak nyaman. Artinya, secara emosional mereka tidak bisa meregulasi impuls atau dorongan dalam diri. Keadaan emosi yang tidak matang ini, membawa dampak yang buruk bagi seorang mahasiswa karena *maladjusted* dalam area akademik dapat terjadi

karena individu mengalami suatu pergolakan emosi, konflik atau frustrasi (**Schneiders, 1964:465-466**) yang secara langsung akan mengganggu kepentingan akademik individu.

## 1.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode yang bersifat korelasional. Dengan metode korelasional ini akan dicari hubungan antara ketidakmampuan kontrol impuls untuk bermain game online Ragnarok dengan penyesuaian akademik gamers dewasa dini di C-net dan J-net Bandung. Identifikasi variabel, variabel pertama penelitian ini adalah *impuls control disorders* dan variabel kedua adalah penyesuaian akademik. Penelitian ini merupakan penelitian populasi. Sehingga semua anggota populasi menjadi subjek penelitian. Karakteristik populasi : (1) Pengunjung dari C-net dan J-net Bandung. Alasannya adalah kedua warnet ini merupakan warnet yang paling banyak peminatnya dari kalangan *gamers* berusia dewasa dini, Alasannya karena usia ini masuk ke dalam tahapan usia dewasa dini yang memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus di lalui dengan baik oleh seseorang untuk dapat mencari kerja serta membentuk sebuah keluarga. (2) Mahasiswa dari perguruan tinggi. Alasannya adalah karena setiap mahasiswa memiliki tugas dan kewajiban yang harus dilaksanakan dengan baik agar tujuan untuk cepat lulus kuliah serta mendapat pekerjaan dapat segera terlaksana. (3) Memainkan *game online Ragnarok* lebih dari 10 jam per hari. Alasannya adalah bahwa seorang *gamers* dapat di katakan *addict* jika ia memainkan *game online Ragnarok* lebih dari 10 jam per hari (4) Memainkan *game online Ragnarok* 5-7 hari dalam satu minggu. Alasannya adalah bahwa seorang *gamers* dapat di katakan *addict* atau kecaduan jika ia hampir setiap hari atau bahkan setiap hari bermain *game online Ragnarok*. Jadi, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah para Pengunjung dari C-net dan J-net Bandung, berusia 20-25 tahun, memainkan *game online Ragnarok* lebih dari 10 jam per hari, mahasiswa dari perguruan tinggi, dan memainkan *game online Ragnarok* 5-7 hari dalam satu minggu yang berjumlah 25 orang.

Alat ukur untuk mengukur *impuls control disorders* atau ketidakmampuan kontrol impuls untuk bermain *game online Ragnarok*, akan digunakan angket atau kuesioner. Angket ini meliputi beberapa hal yang menggambarkan aspek yang berkaitan dengan esensi perilaku *impuls control disorders* menurut **Halgin and Whitbourne (2005: 464)** yang di kaitkan dengan *symptom internet addiction* dari **Young (2004)**. Sedangkan Alat ukur yang digunakan untuk mengukur penyesuaian akademik adalah angket atau kuesioner. Dimana dalam angket tersebut, setiap pernyataan mempunyai beberapa kemungkinan jawaban. Jawaban-jawaban dipilih berdasarkan pada apa yang dirasakan paling mendekati kenyataan dengan diri subyek.

Pemberian skor untuk setiap butir pernyataan di bagi menjadi dua, yaitu seperti yang terlihat pada table 1.

Dilakukan uji coba dalam penelitian ini, untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari alat ukur *impuls control disorder* dan penyesuaian akademik. Untuk kepentingan uji validitas dipergunakan teknik korelasi *Rank Spearman*. Sedangkan untuk kepentingan uji reliabilitas, adalah teknik belah dua (*Split half*).

Selain data utama, pada penelitian ini juga terdapat data penunjang. Data penunjang dalam penelitian ini adalah data yang terkait dengan penelitian tetapi tidak diturunkan menjadi variabel penelitian. Data bersumber dari wawancara terhadap subjek dan dari alat ukur serta disajikan pula langkah-langkah perhitungannya. Data-data berikut ini menunjang hasil analisis statistik serta pembahasan dari kedua variabel penelitian. Data tersebut berupa data kategorisasi *impuls control disorder*, data kategorisasi penyesuaian akademik, data nilai Indeks Prestasi subjek, data frekuensi membolos kuliah subjek, serta data penggunaan waktu subjek bermain *game online Ragnarok*

<b>Jawaban</b>	<b>Skor item (+)</b>	<b>Skor item (-)</b>
SS	4	1
S	3	2
J	2	3
TP	1	4

*Tabel 1. Skor untuk tiap butir pertanyaan*

## II.HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data pengamatan, serta melalui bantuan perangkat lunak SPSS ver 12.0 diperoleh hasil perhitungan korelasi dan pengujian untuk hipotesis sebagai terlihat pada table 2.

Dari *output* hasil perhitungan pada tabel 4.1, diperoleh P-value  $\leq 0,001$ . Oleh karena P-value  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan korelasi antar variabel sebesar 0,744 yang menurut tabel **Guilford (Muchkiar, 1992:197)** termasuk ke dalam kriteria derajat korelasi tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara ketidakmampuan kontrol impuls (*impuls control disorder*) untuk bermain *game online Ragnarok* dengan penyesuaian akademik *gamers addict* usia dewasa dini. Artinya, semakin tidak mampu *gamers addict* dewasa dini mengontrol impuls, maka semakin buruk penyesuaian akademiknya. Ketidakmampuan kontrol impuls (*impuls control disorder*) memberikan kontribusi sebesar 55,35 % terhadap penyesuaian akademik *gamers addict* dewasa dini.

**Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Rank Spearman antara Ketidakmampuan Kontrol Impuls (*Impuls Control Disorder*) Dengan Penyesuaian Akademik**

$\rho_s$	P-value	d
0,744	0,000	55,35 %

### Perhitungan Data Penunjang

**TABEL A-1**

**Tabel Hasil Kategorisasi *Impuls Control Disorder***

Skor	Kategori	Jumlah Subjek	Presentase
< 117,5	Tidak mampu mengontrol impuls	5 Orang	20 %
> 117,5	Lebih tidak mampu mengontrol impuls	20 Orang	80 %

**TABEL B-1**

**Tabel Hasil Kategorisasi Penyesuaian Akademik**

Skor	Kategori	Jumlah Subjek	Presentase
< 362,5	Penyesuaian Akademik buruk	10 Orang	40 %
> 362,5	Penyesuaian Akademik lebih buruk	15 Orang	60 %

**TABEL C-1**  
**Tabel Hasil Data Nilai Indeks Prestasi ( IP ) Subjek**

Nilai IP	Jumlah Subjek	Presentase
< 2,75	23 Orang	92 %
> 2,75	2 Orang	8 %

**TABEL D-1**  
**Tabel Hasil Data Frekuensi Bolos Kuliah Subjek**

Frekuensi Membolos	Jumlah Subjek	Presentase
Sangat Sering	9	36 %
Sering	13	52 %
Jarang	3	12 %
Tidak Pernah	0	0 %

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel A-1, didapatkan hasil bahwa jumlah subjek yang skor totalnya di atas 117,5 adalah 20 orang (80 %) sedangkan jumlah subjek yang skor totalnya di bawah 117,5 adalah 5 orang (20 %). Berarti 80 % dari *gamers addict* dewasa dini di C-Net dan J-net lebih tidak mampu mengontrol impuls untuk bermain *game online Ragnarok* dari pada 20% *gamers addict* yang lain

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel B-1, jumlah subjek yang skor totalnya di atas 362,5 adalah 15 orang (60 %) sedangkan jumlah subjek yang skor totalnya di bawah 362,5 adalah 10 orang (40 %). Berarti 60% dari *gamers addict* dewasa dini di C-Net dan J-net memiliki penyesuaian akademik yang lebih buruk daripada 40% *gamers addict* yang lain.

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel C-1 terlihat bahwa 23 orang *gamers* (92%) memiliki nilai Indeks Prestasi di bawah 2,75 dan 2 orang *gamers* memiliki nilai Indeks Prestasi di atas 2,75 setelah mereka bermain *game online Ragnarok*. Para *gamers* rata-rata mengalami penurunan nilai Indeks Prestasi sebesar 0,7 selama mereka bermain *game online Ragnarok* (perhitungan pada bab tiga). Semua subjek penelitian mengalami penurunan nilai Indeks Prestasi dan tidak ada yang mengalami peningkatan. Berdasarkan data dalam tabel D dapat dilihat bahwa 9 subjek (36%) menjawab Sangat Sering (SS), 13 subjek (52%) menjawab Sering (S), 3 subjek (12%) menjawab Jarang (J ), dan tidak ada subjek (0%) yang menjawab Tidak Pernah (TP).

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel E-1, terlihat bahwa 25 orang subjek (100%) menggunakan  $\geq 10$  jam per hari di warnet untuk bermain *game online Ragnarok* sedangkan tidak terdapat subjek (0%) yang menggunakan  $< 10$  jam per hari di warnet untuk bermain *game online Ragnarok*.

**TABEL E-1**  
**Tabel Hasil Data Penggunaan Waktu Subjek**  
**Untuk Bermain *Game Online Ragnarok***

<b>Penggunaan Waktu</b>	<b>Jumlah Subjek</b>	<b>Presentase</b>
$< 10$ jam	0 Orang	0 %
$\geq 10$ jam	25 Orang	100 %

### **Pembahasan**

Pembahasan ini mengacu pada analisis statistik dan konsep teoritis yang melandasi penelitian ini. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui statistik didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara ketidakmampuan kontrol impuls (*impuls control disorder*) untuk bermain *game online Ragnarok* dengan penyesuaian akademik *gamers addict* dewasa dini.

### ***Impuls Control Disorder* dan Penyesuaian Akademik**

Hasil penelitian keseluruhan menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel yaitu ketidakmampuan kontrol impuls (*impuls control disorder*) untuk bermain *game online Ragnarok* dengan penyesuaian *gamers addict* dewasa dini memiliki korelasi positif ( $r_s = 0,744$ ). Menurut tabel **Guilford (Muchkiar, 1992:197)** korelasi tersebut termasuk ke dalam kriteria derajat korelasi tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara ketidakmampuan kontrol impuls (*impuls control disorder*) untuk bermain *game online Ragnarok* dengan penyesuaian akademik *gamers addict* usia dewasa dini. Artinya, semakin tidak mampu *gamers addict* dewasa dini mengontrol impuls, maka semakin buruk penyesuaian akademiknya.

Ketidakmampuan kontrol impuls (*impuls control disorders*) adalah gangguan kemampuan untuk meregulasi impuls; suatu dorongan dalam diri untuk melakukan suatu perbuatan. Individu yang mengalami gangguan ini, secara berulang terikat pada perilaku yang berpotensi merugikan, merasa

tidak mampu untuk menghentikan diri mereka dan mengalami perasaan putus asa bila dihalangi untuk melakukan perilaku impulsif tersebut (**Halgin and Whitbourne, 2005:464**).

Dalam penelitian ini, seseorang yang gemar bermain *game online* atau yang biasa disebut sebagai *gamers*, yang berusia dewasa dini, merasa tidak mampu untuk menahan keinginan dalam diri untuk bermain *game online Ragnarok* di warnet. *Game online Ragnarok* adalah salah satu jenis permainan atau *games* di komputer yang dimainkan via internet, dan biasanya dimainkan bersama-sama di warnet. Ketika para *gamers* melakukan perilaku impulsifnya, mereka akan mengalami perasaan pemuasan kebutuhan. Berdasarkan data penunjang (Tabel A-1), didapatkan hasil bahwa 20 orang (80 %) *gamers* mengalami ketidakmampuan kontrol impuls yang lebih tinggi. Dalam penelitian terlihat bahwa para *gamers* memperlihatkan perilaku-perilaku yang sesuai dengan symptom *internet addiction*. Symptom yang dimaksudkan adalah seperti perubahan gaya hidup yang drastis dengan menghabiskan banyak waktu dalam *net* (jaringan internet), aktivitas fisik yang secara umum berkurang, tidak mempedulikan kesehatannya karena terlalu banyak aktivitas di depan komputer, mengabaikan aktivitas yang penting karena menghabiskan banyak waktu dalam *net*, gangguan tidur atau perubahan pola tidur karena menghabiskan banyak waktu untuk *net*, sosialisasi berkurang, menelantarkan keluarga dan teman, menolak memperpanjang waktu untuk kegiatan lain selain di area *net*, merindukan saat-saat berada di depan komputer serta mengabaikan pekerjaan dan kewajiban - kewajiban personal.

Penyesuaian akademik adalah penyesuaian seseorang di area pendidikan atau area akademiknya, baik di sekolah maupun di perguruan tinggi. Penyesuaian akademik merupakan salah satu faktor yang dapat membantu mahasiswa untuk berhasil dalam memenuhi tuntutan dan persyaratan di perguruan tinggi (**Schneiders, 1955 : 466**). Penyesuaian akademik mencakup kriteria tertentu seperti prestasi yang baik, usaha, perolehan pengetahuan yang bermanfaat, perkembangan intelektual, pencapaian tujuan akademik, serta pemuasan kebutuhan dan minat (**Schneiders, 1955 : 467**). Dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa para *gamers* mengabaikan kepentingan-kepentingan akademiknya demi bermain *game online Ragnarok*. Hal ini di dukung oleh hasil dari data penunjang (Tabel B-1), terlihat bahwa 15 orang (60%) *gamers* memiliki penyesuaian akademik yang lebih buruk sebagai seorang mahasiswa.

Para *gamers* memilih untuk menggunakan waktu dengan bermain *game online Ragnarok* di warnet, sehingga berbagai kewajiban penting sebagai seorang mahasiswa pun menjadi terabaikan. Mereka memilih untuk

---

bermain *game* dibanding belajar dengan sungguh-sungguh, kuliah dengan sungguh-sungguh atau mengerjakan tugas kuliah. Akibat yang ditimbulkan adalah penyesuaian akademik mereka menjadi buruk, yang ditunjukkan dengan penurunan nilai Indeks Prestasi (IP) selama mereka bermain *game online ragnarok*. Data penunjang mendukung fakta ini karena data dalam tabel C-1 menunjukkan hasil bahwa keseluruhan subjek mengalami penurunan nilai Indeks Prestasi setelah bermain *game online Ragnarok*. Nilai rata-rata penurunan nilai Indeks Prestasi adalah sebesar 0,7 dan 23 orang (92%) subjek memiliki nilai Indeks Prestasi kurang dari 2,75 setelah mereka bermain *game online Ragnarok*.

Sebagai seorang individu yang berusia dewasa dini, mereka diharapkan dapat membedakan mana kegiatan atau aktivitas yang lebih penting dibanding aktivitas lain (Hurlock, 1993:10) Selain itu, sebagai mahasiswa di suatu perguruan tinggi mereka seharusnya dapat melaksanakan berbagai kewajiban seperti menghadiri kegiatan kuliah, belajar, mengerjakan tugas serta mencapai prestasi yang baik. Dengan terpenuhinya penyesuaian akademik, diharapkan dapat memudahkan seseorang untuk memenuhi tugas dan kewajiban serta tuntutan yang diharapkan dari seorang individu dewasa dini. Tuntutan tersebut adalah seperti mendapat pekerjaan dengan posisi yang baik serta membangun keluarga. Para *gamers*, tidak dapat mengutamakan aktivitas yang lebih penting yang seharusnya dilakukan sebagai seorang mahasiswa. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu untuk bermain *game online Ragnarok* di warnet daripada menghadiri kegiatan perkuliahan. Hal ini didukung oleh data penunjang yang memperlihatkan hasil dalam tabel D-1. Dapat terlihat bahwa dari 25 orang subjek, 9 orang menjawab bahwa mereka sangat sering membolos kuliah karena lebih memilih untuk bermain *game online Ragnarok*, 13 orang menjawab bahwa mereka sering membolos kuliah karena lebih memilih untuk bermain *game online Ragnarok*, 3 orang menjawab jarang, dan tidak ada subjek yang menjawab tidak pernah. Artinya, 22 orang subjek (88 %) lebih mengutamakan untuk bermain *game online Ragnarok* dari pada menjalankan salah satu kewajibannya sebagai mahasiswa, yaitu mengikuti kegiatan perkuliahan.

Dalam tabel E-1, terdapat hasil yang mendukung perilaku para *gamers* yang menghabiskan banyak waktu di warnet dari pada melakukan aktivitas lain. Berdasarkan perhitungan, didapat hasil bahwa seluruh subjek yaitu 25 orang (100%) menggunakan waktu 10 jam atau lebih di warnet untuk bermain *game online Ragnarok*. Dengan banyaknya waktu yang terpakai untuk bermain *game*, maka *gamers* pun tidak memiliki waktu lebih untuk melakukan aktivitas lain yang lebih penting untuk dilakukan seperti

menghadiri kegiatan perkuliahan, belajar dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan, hasil perhitungan data statistik, serta data penunjang, menunjukkan bahwa para *gamers* tidak bisa mengontrol impuls untuk bermain *game online Ragnarok*. Dalam artian bahwa *gamers* memiliki kontrol yang rendah yang menyebabkan mereka menjadi lebih mengutamakan untuk memuaskan keinginan dalam diri sehingga tidak mampu memenuhi tuntutan lingkungan, yaitu tuntutan sebagai individu dewasa dini juga tuntutan sebagai seorang mahasiswa. Tuntutan sebagai individu dewasa dini mengharapakan mereka untuk dapat menyelesaikan sekolah tepat waktu, mendapatkan pekerjaan dengan posisi yang baik agar di kemudian hari dapat memenuhi kebutuhan keluarga jika mereka membentuk dan membina sebuah rumah tangga. Tuntutan sebagai seorang mahasiswa adalah menyelesaikan kuliah tepat waktu dengan hasil yang baik, dimana hal tersebut dapat terpenuhi dengan mewujudkan penyesuaian akademik yang baik. *Para gamers* tidak mampu memenuhi kedua tuntutan tersebut karena mereka lebih memenuhi tuntutan impuls, yaitu untuk bermain *game online Ragnarok* di warnet. Kewajiban untuk mengikuti kegiatan perkuliahan, belajar serta mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh tidak di jalankan karena waktu yang ada dipergunakan untuk bermain *game online Ragnarok* di warnet. Hal ini terjadi karena secara emosional, mereka tidak mampu untuk mengendalikannya sehingga membuat mereka terbawa oleh keinginan-keinginan tersebut (**Peterson, 1966:141**). Artinya, secara emosional mereka tidak bisa meregulasi impuls atau dorongan dalam diri. Keadaan emosi yang tidak matang ini, membawa dampak yang buruk bagi seorang mahasiswa karena *maladjusted* dalam area akademik dapat terjadi karena individu mengalami suatu pergolakan emosi (**Schneiders, 1964:465-466**) yang secara langsung akan mengganggu kepentingan akademik individu.

Seseorang yang kecanduan terhadap sesuatu memiliki ketidakmatangan emosi dalam dirinya. Definisi dari perilaku kecanduan (*addict*) adalah keterpakuan atau ketergantungan seseorang pada suatu hal yang menimbulkan perasaan senang atau *pleasure*. Dalam *International Journal of Applied Psychoanalytic Studied* (2004) disebutkan bahwa terdapat tipe kecanduan yang disebut dengan *internet addiction* yaitu sekelompok orang yang terlalu menyenangi internet dan menghabiskan sebagian waktunya untuk internet. Salah satu jenis dari *addiction* ini adalah mereka yang berorientasi pada suatu *game* yang bersifat kompetitif. *Game online Ragnarok* adalah sebuah permainan yang bersifat kompetitif dimana setiap pemain berusaha untuk lebih unggul dibanding pemain lain agar mereka

dapat mencapai level yang tertinggi dan menjadi *gamers* yang terhebat. Para *gamers* yang juga seorang mahasiswa, menampilkan perilaku-perilaku yang termasuk kedalam symptom *internet addiction* yang pada akhirnya menjadi mengabaikan kewajiban-kewajiban yang sebenarnya lebih penting dilakukan sebagai seorang mahasiswa. Mereka tidak bisa menahan keinginan atau dorongan dalam diri (impuls) untuk memenuhi kesenangannya, yaitu untuk bermain *game* di bandingkan memenuhi kewajiban sebagai seorang mahasiswa. *Gamers* menjadi terpaksa untuk selalu bermain *game* dimana dengan bermain *game* mereka merasakan adanya *pleasure*. Hal ini adalah indikasi dari adanya perilaku *addict* terhadap sesuatu. Dalam *International Encyclopedia of Psychology Volume 1* (1999) disebutkan bahwa salah satu indikasi dari perilaku *addict* adalah adanya kontrol impuls yang lemah. *Gamers* yang terlalu menyukai *game online* pada akhirnya menjadi kecanduan karena memiliki ketidakmampuan kontrol impuls atau kontrol impuls yang lemah karena mereka tidak mampu menahan keinginan dalam diri untuk bermain *game*. Dalam diri *gamers* terjadi konflik, dimana mereka mempunyai keinginan untuk bermain *game online* sedangkan di lain pihak mereka mempunyai tuntutan yang harus dilaksanakan yaitu kewajiban-kewajiban sebagai mahasiswa. Pada saat dihadapkan dengan kewajiban untuk mengikuti perkuliahan di kelas, belajar atau mengerjakan tugas, mereka masih menyadari bahwa hal itu merupakan hal yang seharusnya dilakukan, tetapi pada akhirnya mereka tetap tidak bisa menahan impuls dalam diri untuk main *game* sehingga tetap memilih untuk bermain *game online Ragnarok* di warnet. Hal ini juga terjadi di saat mengetahui bahwa prestasi kuliah menurun, mereka masih tidak bisa menentukan apa yang seharusnya dilakukan karena mereka merasa tidak mampu untuk berhenti bermain *game online*. Dalam kondisi seperti ini dimana mereka lebih dikendalikan oleh impuls, akan membuat individu secara emosi tidak nyaman. Artinya, secara emosional mereka tidak bisa meregulasi impuls atau dorongan dalam diri. Keadaan emosi yang tidak matang ini, membawa dampak yang buruk bagi seorang mahasiswa karena *maladjusted* dalam area akademik dapat terjadi karena individu mengalami suatu pergolakan emosi, konflik atau frustrasi (Schneiders, 1964:465-466) yang secara langsung akan mengganggu kepentingan akademik individu.

### **III.PENUTUP**

#### **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah :

- (1) Hubungan antara ketidakmampuan kontrol impuls (*impuls control disorder*) untuk bermain *game online Ragnarok* dengan penyesuaian akademik *gamers addict* dewasa dini adalah positif tinggi ( $r_s = 0,744$ ). Hal ini berarti semakin tidak mampu *gamers addict* dewasa dini mengontrol impuls untuk bermain *game online Ragnarok*, maka semakin buruk penyesuaian akademiknya.
- (2) Data penunjang memperkuat hasil perhitungan statistik yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara ketidakmampuan kontrol impuls (*impuls control disorder*) untuk bermain *game online Ragnarok* dengan penyesuaian akademik *gamers* dewasa dini. Data menunjukkan bahwa 20 orang dari 25 orang subjek penelitian (80 %) memiliki ketidakmampuan kontrol impuls yang lebih buruk. Selain itu, terlihat bahwa keseluruhan subjek penelitian mengalami penurunan nilai Indeks Prestasi selama bermain *game online Ragnarok*. Rata-rata penurunan nilai Indeks Prestasi adalah 0,7 dan 92 % subjek nilai Indeks Prestasinya di bawah 2,75. Para *gamers* lebih mengutamakan untuk bermain *game online Ragnarok* sehingga mereka mengabaikan kegiatan perkuliahan. Data penunjang memperkuat hal ini karena terlihat bahwa 22 orang subjek (88 %) membolos kuliah karena lebih memilih untuk bermain *game online Ragnarok* di warnet. Waktu yang dipergunakan *gamers* adalah 10 jam atau lebih untuk bermain *game* di warnet sehingga *gamers* tidak memiliki banyak waktu untuk melakukan aktivitas lain yang lebih penting seperti menghadiri kegiatan perkuliahan, belajar dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, Djamaluddin, 1989, *Teknik Pengukuran dan Skala Pengukuran*, Pusat Penelitian  
Kependudukan, Universitas Gajah Mada, Jogjakarta
- Arikunto, Suharsimi, 1995, *Manajemen Penelitian*, Cetakan Ketiga, Rineka  
Cipta, Jakarta
- Cameron, N, 1963, *Personality Development and Psychopathology, A  
Dynamic  
Approach*, Boston : Mifflin Company
- Cohen and Willerman, 1990, *Psychopathology*, New York : McGraw-Hill  
Publishing  
Company

Halgin and Whitbourne, 2005, *Abnormal Psychology, Clinical Perspective and*

*Psychological Disorders*, fourth edition, New York : McGraw-Hill Publishing Company

Hurlock, E . B, 1993, *Psikologi Perkembangan, suatu pendekatan sepanjang rentang*

*kehidupan*, edisi kelima, terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo,

Jakarta : Penerbit Erlangga

Magill, N. F, 1999, *International Encyclopedia Of Psychology*, Volume 1, New Delhi : S. Chand

and Company Ltd

Schneiders, A. A, 1964, *Personal Adjustment and Mental Health*, New York : Holt,

Rinehart and Winston

Siegel, F, 1997, *Statistik Nonparametrik Untuk Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta, Gramedia

Sudjana, 1996, *Metoda Statistika*, edisi keenam, Bandung : Penerbit Tarsito

Suler, John, 2004, *The Psychology of Cyberspace*,

[www.rider.edu/suler/psycyber/html](http://www.rider.edu/suler/psycyber/html)

22 Desember 2005

Suminar, Nina, 2004, *Hubungan Antara Locus Of Control Dengan Coping Strategy Pada Siswa*

*Kelas III SMU Terpadu Krida Nusantara Bandung*, Skripsi yang tidak di publikasikan,

UNISBA