

## ***Sensation Seeking Pada Mahasiswa Yang Mengalami Online Gaming Addiction Mobile Legends***

Nadhifah Delonix Andyliana, Nayla Zainab Assyafani, Dwi Reza

Syahril, Salsadziba Putri Imanda

Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

### **Abstrak**

Kecanduan *game online* akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan mahasiswa terganggu (Novrialdy, 2019). *Gaming Addiction* juga dapat berdampak kepada faktor kepribadian sehingga seseorang ingin mencari sensasi pada *game* yang mereka mainkan. Penelitian ini dilakukan akibat banyaknya Mahasiswa yang telat untuk mengerjakan tugas dan berperilaku impulsif yang mengganggu kehidupan sehari-harinya. Adapun tujuan penelitian ini untuk melihat gambaran dari Mahasiswa yang Kecanduan *game online* sehingga mengalami *Sensation Seeking*. Pengambilan data melalui platform kuisisioner menggunakan skala pengukuran *Sensation Seeking* dari teori Zuckerman.

**Keywords:** *Gaming Addiction*; Mahasiswa; *Sensation Seeking*

### **PENDAHULUAN**

Kecanduan *game (game addiction)* adalah suatu kondisi atau perilaku seseorang yang dilakukan secara berulang kali, berlebihan atau kompulsif dalam bermain *game* lebih dari 3 jam sehari atau 35 jam per minggu yang menyebabkan individu menjadi tidak terkendali, terus-menerus memikirkan, dan tidak terkontrol yang dilakukan untuk mendapatkan kepuasan tertentu hingga pada akhirnya berpotensi menimbulkan dampak negatif baik fisik maupun psikorasional (Riadi, 2020). Penyebab dari gaming disorder dapat ditemukan dari desain *game* saat ini yang sengaja dibuat untuk membuat pemain ketagihan. *Game* memberikan pengalaman imersif yang dapat membuat otak kita mengeluarkan banyak dopamin. Karena seringnya terekspos dengan dopamin ini pemain akan terbiasa

untuk mendapatkan kepuasan yang instan (Naufal & Rusdi, 2020). Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan mahasiswa terganggu (Novrialdy, 2019).

Menurut Zuckerman (2015) mendefinisikan *Sensation Seeking* sebagai kebutuhan untuk suatu perubahan, pengalaman baru, luar biasa dan kompleks serta kesediaan untuk mengambil resiko, baik secara fisik, hukum, sosial, maupun financial. Sedangkan menurut Rachmahana (2002) *Sensation Seeking* adalah sebuah sifat yang ditandai dengan kebutuhan berbagai macam sensasi dan pengalaman-pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks serta kesediaan untuk mengambil risiko. Dan menurut Sander & Scherer (2009) menyatakan bahwa *Sensation Seeking* didefinisikan sebagai kecenderungan untuk menikmati dan mengejar kegiatan yang menarik serta memiliki rasa keterbukaan untuk mencoba pengalaman baru (Kresna, 2016). Sehingga dapat ditarik pengertian bahwa *Sensation Seeking* merupakan suatu perilaku dalam mencari pengalaman yang baru dengan mencari dan menikmati hal tersebut atas dasar bersedianya dalam mengambil risiko baik dari segi apapun.

Menurut Zuckerman, (2015), *Sensation Seeking* didefinisikan sebagai kebutuhan akan variasi, kebaruan, sensasi dan pengalaman yang kompleks, dan kesediaan untuk mengambil risiko fisik dan sosial demi pengalaman tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Mehroof & Griffiths, (2010) menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat *Sensation Seeking* yang tinggi berada pada risiko untuk meningkatkan adiksi pada *game online*. Hal ini terjadi dikarenakan *game online* menyediakan mekanisme koping bagi individu untuk mengatasi kebosanan mereka, dan atau memberikan stimulasi psikologis atau fisiologis dan reward yang cepat bagi para *sensation seekers* (G. Hidayat & Sumaryanti, 2020).

Masalah pada *Sensation Seeking* yang mempunyai gaming addict dapat dilihat dari data berikut yang mana tingkat *Sensation Seeking* dari 60 mahasiswa di kota padang ada di posisi tinggi dengan presentase sebanyak 68,33%.

Kemudian, tingkat kecanduan *game online* memiliki presentasi 71,67% yang juga termasuk dalam posisi tinggi. *Sensation Seeking* berkontribusi dalam gaming addiction sebesar 40,7% dan sisanya 59,3% ditentukan dengan faktor-faktor lain (Ramdhani & Rinaldi, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa Kecanduan *game online* akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan mahasiswa terganggu (Novrialdy, 2019). *Gaming Addiction* juga dapat berdampak kepada faktor kepribadian sehingga seseorang ingin mencari sensasi pada *game* yang mereka mainkan.

#### TELAAH PUSTAKA

Dari penelitian yang dilakukan Wei et al, (2021) menyatakan bahwa adanya asosiasi afektif positif antara *Sensation Seeking* dengan *game online*. Remaja dengan *Sensation Seeking* yang tinggi memiliki asosiasi afektif yang lebih positif dengan *game online*, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap kecanduan *game online* pada masa remaja. Berdasarkan penelitian Islamiah & Supradewi (2020), adanya hubungan positif yang signifikan antara kecenderungan kecanduan *game online* ditinjau dari *Sensation Seeking* trait pada *gamers* komunitas *game online*. Indikasinya adalah semakin tinggi kecanduan terhadap *game online* maka *Sensation Seeking*nya tinggi, sebaliknya apabila semakin rendah kecenderungan kecanduan terhadap *game online* maka *Sensation Seeking* semakin rendah.

Dari penelitian Ramdhani & Rinaldi (2020) Berdasarkan data demografi ditunjukkan bahwa *Sensation Seeking* dan adiksi *game online* lebih sering terjadi pada laki-laki dan para remaja, yang menunjukkan bahwa laki-laki mempunyai tingkat *Sensation Seeking* yang lebih tinggi daripada perempuan, dan para remaja lebih memungkinkan mempunyai tingkat *Sensation Seeking* yang tinggi

dibandingkan orang dewasa. Dan hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa seiring bertambahnya usia *gamers*, frekuensi bermain *game* akan semakin berkurang. Akibatnya, *gamers* remaja cenderung mendedikasikan lebih banyak jam per minggu untuk memainkan *game* daripada yang lebih tua.

Dari penelitian Kurniawan (2017) dapat membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengurangi intensitas bermain *game online*.

Penelitian Mubarak (2021) dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan pembelian impulsif perangkat *game* pada mahasiswa berusia dewasa awal di Yogyakarta. Kontribusi hubungan yang diberikan variabel kecanduan *game online* terhadap perilaku pembelian impulsif perangkat *game* adalah sebesar 13,322%. Maka dari beberapa penelitian yang telah dituliskan, dapat ditemukan perbedaan dengan penelitian ini ialah subjek penelitiannya. pada penelitian ini subjek yang dimaksud ialah mahasiswa di Universitas Bhayangkara Jaya.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode kuantitatif. Menurut Kasiram (dalam A. Hidayat, 2017) menjelaskan bahwa kuantitatif merupakan suatu metode yang digunakan data angka untuk alat menganalisis hasil dari keterangan yang ingin diketahui. pada penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif yang dimanfaatkan untuk mendapat deskripsi atau penggambaran objek yang diteliti melalui data yang diperoleh dari berbagai jurnal. Peneliti

menggunakan populasi mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya 6.534 orang (Di & Perspektif, 2020). Peneliti menggunakan sampel *random sampling*. Menurut Kerlingger (dalam Dahlan, 2017) menjelaskan bahwa *random sampling* merupakan suatu metode yang digunakan penarikan hasil dari anggota populasi dengan cara tertentu, maka akan menjadi peluang bagi populasi untuk dipilih di dalam penelitian tersebut. Sampel penelitian menggunakan 101 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan skala likert. Menurut Tim Editorial (2022) menjelaskan bahwa skala likert merupakan teknik pengumpulan data statistik untuk digunakan dalam mengukur persepsi, sikap atau pendapat orang lain mengenai fenomena yang diangkat pada penelitian. Penelitian menggunakan skala *Sensation Seeking* terdiri 26 item dan mengukur 4 aspek, yaitu, *Thrill and Adventure Seeking*, *Experience Seeking*, *Disinhibition* dan *Boredom Susceptibility*. Dengan model skala *likert* yang terdiri dari, Sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), sangat setuju (SS Yang dimana semakin tinggi skor yang diperoleh individu berarti semakin tinggi *Gaming addiction* yang dimilikinya. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh individu berarti semakin rendah *gaming addiction* yang dimilikinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini di peroleh dari 101 responden mahasiswa yang mengalami *Gaming Addiction* Mobile Legends. Data penelitian di analisis untuk mendapatkan hasil gambaran responden berdasarkan jenis kelamin dan lama waktu bermain *game*. Data penelitian juga di analisis dengan menggunakan uji perbandingan *Independent Sample T-test* dan uji analisis *variance*.

**Tabel 1. Descriptive Statistics**

	Laki-Laki	Perempuan
Valid	59	42

Missing	0	0
Mean	49.542	49.071
Std. Deviation	10.419	9.158
Minimum	24	28
Maximum	68	69

*Sumber. Hasil Analisis*

Pada Tabel.1 data yang diperoleh dari 101 responden yang mengisi kuisisioner *Sensation Seeking* diketahui ada 59 responden laki-laki dan 42 responden perempuan. Berarti dari banyaknya responden yang didapatkan, lebih banyak responden laki-laki yang merasakan *Sensation Seeking* didalam *Gaming Addiction*. Dengan *Mean* yang dimiliki laki-laki adalah 49.542 dan perempuan 49.071 yang mempunyai standar deviasi laki-laki adalah 10.419 dan perempuan 9.158. kemudian terlihat pada minimum diperoleh laki-laki adalah 24 dan perempuan 28 sedangkan maximum diperoleh laki-laki sebesar 68 dan perempuan sebesar 69. Jika dilihat dari *Mean*, standar deviasi, *minimum*, dan *maximum* pada data *Descriptive Statistics*, terlihat jika *Sensation Seeking* dalam *Gaming Addiction* pada laki-laki dan perempuan tidak ada perbedaan yang signifikan.

**Tabel 2. Descriptive Statistics Sensation Seeking berdasarkan lama bermain**

	0-2 Jam	3-5 Jam	6 Jam/lebih
Valid	56	31	14
Missing	0	0	0
<i>Mean</i>	45.768	52.903	55.786
Std. Deviation	9.283	9.418	7.073
Minimum	24.000	35.000	43.000
Maximum	64.000	69.000	66.000

*Sumber. Hasil Analisis*

Berdasarkan dari hasil Tabel.2 *independent samples T-Test*, didapatkan data *t-test* sebesar 0.235 dengan *Degree of Freedom* sebesar 99 dan dapat dilihat jika nilai P lebih kecil dari 0.05 maka *Sensation Seeking* yang dialami masih dalam range rendah dan jika nilai P lebih atau sama dengan 0.05 *Sensation Seeking* yang dialami masuk ke dalam range tinggi. Hasil analisis pada Tabel.1 tidak ada perbedaan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan, yang dalam hal ini mahasiswa dengan karakteristik mahasiswa yang mengalami *Gaming Addiction*. Namun jika dilihat pada Tabel.2 *Sensation Seeking* yang dialami baik perempuan maupun laki-laki memiliki range tinggi sebab P pada Tabel.2 adalah 0.815 yang artinya  $P=0.815>0.05$ .

**Tabel 3. Descriptive Statistics Sensation Seeking berdasarkan lama bermain**

	0-2 Jam	3-5 Jam	6 Jam/lebih
Valid	56	31	14
Missing	0	0	0
Mean	45.768	52.903	55.786
Std. Deviation	9.283	9.418	7.073
Minimum	24.000	35.000	43.000
Maximum	64.000	69.000	66.000

Sumber. Hasil Analisis

Dalam Tabel.3 yang merupakan hasil jawaban 101 responden mahasiswa dapat diketahui mahasiswa yang bermain *game* selama 0-2 jam yang berjumlah 56 orang, yang bermain selama 3-5 jam berjumlah 31 orang dan yang bermain selama 6 jam/ lebih berjumlah 14 orang. Dari hasil tersebut dapat dilihat korelasi antara *Sensation Seeking* dan lama bermain *game online* Mobile Legends yang bermain selama 0-2 jam mempunyai *Mean* 45.768, kemudian *Mean* pada mahasiswa yang bermain *game* selama 3-5 jam adalah 52.903 dan mahasiswa yang bermain selama 6 jam/lebih memiliki *Mean* sebesar 55.786. Adapun standar

deviasi yang bermain *game* selama 0-2 jam sebesar 9.283, lalu untuk mahasiswa yang bermain *game* selama 3-5 jam memiliki standar deviasi 9.418 dan yang bermain *game* selama 6 jam/lebih memiliki standar deviasi 7.073. Jika dilihat dari *Mean*, standar deviasi, *minimum*, dan *maximum* pada data *Descriptive Statistics*, terlihat jika *Sensation Seeking* dalam *Gaming Addiction* berdasarkan lama bermain *game* tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

**Tabel 4. Descriptives Overview - Sensation Seeking**

Variable	n	Mean	Variance	Std. deviation	Minimum	25% Quantile	Median	75% Quantile	Maximum
<i>Sensation Seeking</i>	101	49.347	97.409	9.870	24.000	45.000	50.000	56.000	69.000

Sumber. Hasil Analisis

Berdasarkan hasil tabel 4 dilihat dari subjek sejumlah 101, dengan mean 49.347, std. deviation dengan sejumlah 9.870, dan minimum diperoleh 24.000, serta maximum diperoleh 69.000.

**Tabel 5. ANOVA – Sensation Seeking berdasarkan lama bermain**

Case	Sum of Squares	df	Mean Square	F	P
Lama bermain mobile legends dalam 1 hari	1689.822	2	844.911	10.285	<.001
Residuals	8051.049	98	82.154		

Sumber. Hasil Analisis

Berdasarkan Tabel.4 didapatkan data sum of squares sebesar 1689.822 dengan degree of freedom sebesar 2 dan didapatkan *Mean square* sebesar 844.911 dan frekuensi sebesar 10.285 dengan P sebesar 0.01. yang artinya jika  $P = 0.01 < 0.05$  maka lamanya bermain *game* tidak mempengaruhi tingkat *Sensation*

*Seeking* atau tidak mempengaruhi pemain *game online* memiliki *Sensation Seeking*.

*Gaming Addiction* adalah suatu perilaku yang dilakukan secara berulang kali, berlebihan atau kompulsif dalam bermain *game* yang dapat memakan waktu lebih dari 3 jam sehari atau 35 jam per minggu sehingga dapat mengakibatkan perilaku tidak terkendali atau tidak terkontrol untuk mendapatkan kepuasan dalam bermain *game* yang pada akhirnya menimbulkan dampak negatif pada diri individu baik fisik maupun psikorasional (Riadi, 2020). Dalam *gaming addition* dapat menimbulkan *Sensation Seeking* pada diri individu atau subjek yang memainkan *game* dengan durasi yang berlebih, hal itu disebabkan karena dalam *game online* Mobile Legens sendiri terdapat hal-hal yang memicu *Sensation Seeking*. *Sensation Seeking* sendiri memiliki pengertian sebuah sifat yang ditandai dengan kebutuhan berbagai macam sensasi dan pengalaman-pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks serta kesediaan untuk mengambil risiko (Rachmahana, 2002). Sesuai dengan pernyataan dan definisi yang telah ada, jika orang yang mengalami *Gaming Addiction* akan merasa impulsif yang sehingga timbul *Sensation Seeking* pada diri orang yang kecanduan *game*. Sebagaimana pada zaman sekarang sudah sangat mudah dalam mengakses internet begitu pula *game online* yang dapat menemani kesepian dan kebosanan, dimana *game online* seperti *mobile legends* ini pasti akan selalu mengalami pembaruan. Sehingga bagi para pemainnya dapat merasakan hal baru dan tak akan bosan dengan penampilan isi yang ada pada *game* dengan banyak *reward* pada *game* jika semakin tinggi tingkatan *rank*nya begitu pula pada perubahan emosi, *skill*, dan merasa tantangan yang baru bagi para pemainnya (Aulia & Susanti, 2022).

Berdasarkan data yang sudah didapatkan dalam *Descriptive statistic* berdasarkan jenis kelamin, dari 101 responden yang telah mengisi terdapat 59 laki-laki dan 42 perempuan dengan responden terbanyak pada laki-laki. Meskipun responden terbanyak berada pada laki-laki, baik perempuan maupun laki-laki

memiliki *Sensation Seeking* berkategori tinggi yang dilihat dari  $P=0.815>0.05$  pada Tabel.2 Independent t-test.

Berdasarkan data yang didapatkan dari *deskriptif statistic* berdasarkan lamanya bermain *game mobile legends* dari 101 responden yang telah mengisi kuisisioner dapat diketahui bahwa *Sensation Seeking* dalam *Gaming Addiction* tidak ada perbedaan yang signifikan dengan lamanya bermain *game*. Sedangkan berdasarkan lamanya bermain *game* analisis anova berdasarkan lamanya bermain *game* didapatkan  $P=0.01<0.05$  yang berarti lamanya bermain *game* tidak mempengaruhi timbulnya *Sensation Seeking* dalam *Gaming Addiction*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam *gaming addition* dapat menimbulkan *Sensation Seeking* pada diri individu atau subjek yang memainkan *game* dengan durasi yang berlebih, hal itu disebabkan karena dalam *game online* Mobile Legends sendiri terdapat hal-hal yang memicu *Sensation Seeking*. Dalam penelitian ini disarankan untuk meneliti mendalam mengenai mahasiswa yang gaming addict dapat mencoba perlahan melepaskan kecanduan dengan menyibukan diri baik mengikuti organisasi atau lomba-lomba yang dapat menguntungkan diri, serta bagi gaming addict yang memiliki *Sensation Seeking* dapat dilakukan mencari kepuasan tidak hanya dari *game* saja namun dengan hal-hal yang lebih bermanfaat, dengan begitu tingkat *Sensation Seeking* dalam *Gaming Addiction* yang tinggi dapat menurun seiring berjalanya waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

Aulia, S. R., & Susanti, M. (2022). Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Mobile Legend Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara. *Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran*

*Universitas Islam Sumatera Utara, 21(1), 100–106.*

Dahlan, A. (2017). *Definisi Sampling Serta Jenis Metode dan Teknik Sampling*. Eureka Pendidikan. <https://eurekapedidikan.com/defenisi-sampling-dan-teknik-sampling/>

Di, K., & Perspektif, I. (2020). Universitas Bhayangkara Jakarta Raya E-mail: *Jurnal Program Pascasarjana Ilmu Hukum, 6(1), 65–78.*

Hidayat, A. (2017). *Kuantitatif Adalah Penelitian: Tujuan, Jenis-Jenis, Pengertian, Contoh Dan*. Statistikian. <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kuantitatif.html>

Hidayat, G., & Sumaryanti, I. U. (2020). Hubungan Antara Sensation Seeking Dan Adiksi Game Online Di Indonesia. *Jurnal Psikologi, 812–816.*

Islamiah, K., & Supradewi, R. (2020). Kecenderungan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Sensation Seeking Trait pada Gamers Komunitas Game Onlin. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi, 2(0), 114–123.*

Kresna. (2016). *Definisi Sensation Seeking ( skripsi dan tesis )*.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang, 3(1), 97–103.*

Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13(3), 313–316.* <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>

Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia, 3(1), 69–80.* <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40025>

- Naufal, B. T. C., & Rusdi, F. (2020). *Apa itu Gaming Addiction ?*
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rachmahana, R. (2002). DORONGAN Mencari Sensasi DAN PERILAKU PENGAMBILAN RESIKO PADA MAHASISWA. *Psikologika*, VII, 53–69.
- Ramdhani, R. A., & Rinaldi. (2020). Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Pemain Game PUBG. *Jurnal Riset Psikologi*, 1, 1–12.
- Riadi, M. (2020). *Kecanduan Game Penyebab dan Dampak Negatif* ). 1–10.
- Sander, D., & Scherer, K. R. (2009). *The Oxford Companion to Emotion and the Affective Sciences* EDITED BY.
- Tim Editorial. (2022). *Lowon Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya*. Diedit.Com. <https://www.diedit.com/skala-likert/>
- Wei, C., Li, J., Yu, C., Chen, Y., Zhen, S., & Zhang, W. (2021). Deviant peer affiliation and non-suicidal self-injury among chinese adolescents: Depression as a mediator and sensation seeking as a moderator. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(16). <https://doi.org/10.3390/ijerph18168355>
- Zuckerman, M., & Aluja, A. (2015). Measures of Sensation Seeking. In *Measures of Personality and Social Psychological Constructs* (Issue October). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-386915-9.00013-9>