



**EFEKTIFITAS *FOCUS GROUP* DENGAN TEMA DAMPAK BURUK
GAME ONLINE UNTUK MENURUNKAN INTENSI BERMAIN *GAME*
ONLINE PADA GAMERS**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

oleh

Kurnia Agung Sudarno

1511412120

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul “Efektifitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada *gamers*” ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 8 Juni 2017



Kurnia Agung Sudarno

1511412120



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Efektifitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada *gamers*” telah di pertahankan di hadapan Panitia penguji sidang skripsi Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 8 Juni 2017.

Mengetahui Panitia Ujian Skripsi:

Ketua



Dra. Sinta Saraswati, M.Pd.,Kons
NIP. 196006051999032001

Sekretaris




Rulita Hendriyani, S.Psi., M.Si
NIP. 197202042000032001

Penguji 1



Dr Sri Maryati Deliana, M.Si.
NIP. 195406241982032001

Penguji II/ Pembimbing I



Drs Sugiyarta Stanislaus, M.Si.
NIP. 196008161985031003

Penguji III / Pembimbing II



Nuke Martiarini, S.Psi., M.A.
NIP.198103272012122001

MOTTO DAN PERUNTUKAN

Motto:

Melakukan sesuatu yang berlebihan hanya akan mendatangkan hal negatif.



Peruntukan

Penulis peruntukan karya ini bagi:

Mbah Ribut, Bapak Sudarno Soekadar, Ibu Sudarwasih, dan Wahyu Dwi Kristina yang senantiasa memberi dukungan dan doa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, anugrah dan karunia yang telah diberikan selama menjalani proses pembuatan Skripsi yang berjudul “Efektifitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada *gamers*” sampai selesai.

Bantuan, motivasi, dukungan, dan doa dari berbagai pihak membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih setulus hati kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
2. Drs. Sugeng Hariyadi S. Psi. M.S. Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
3. Drs Sugiyarta Stanislaus M.Si. Dosen Pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Nuke Martiarini, S.Psi., M.A. Dosen Pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
5. Dr Sri Maryati Deliana, M.Si Dosen Penguji Utama yang telah memberikan masukan dan arahan sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Staf di Jurusan Psikologi yang telah berkenan membagikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.

7. Teman teman psikologi angkatan 2012, khususnya Kukuh, Annisa, Prisca, Bidayatul, Wedha, Hevalia, Enjang dan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah menempuh studi dengan penulis dalam suka dan duka.
8. Bapak, Ibu, dan adik yang telah memberikan segenap doa, perhatian, dan dukungan yang tiada lelahnya kepada penulis.
9. Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis mengucapkan terima kasih setulus hati kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang psikologi pada khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Semarang, 8 Juni 2017



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kurnia Agung Sudarno

1511412120

ABSTRAK

Sudarno, Kurnia Agung. 2017. “Efektifitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada *gamers*”. *Skripsi*. Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Drs Sugiyarta Stanislaus M.Si., Nuke Martiarini, S.Psi., M.A.

Kata Kunci: Intensi Bermain *Game Online*, *Focus Group*, *Game Online*

Salah satu dampak dari pesatnya perkembangan internet adalah penggunaan *game online* yang meningkat. Penggunaan *game online* yang berlebihan berdampak buruk kepada kehidupan pengguna *game online*. Perilaku penggunaan *game online* dipengaruhi oleh intensi bermain *game online* menurut teori *Planned Behavior*. *Focus Group* menjadi sebuah perlakuan yang diberikan untuk mengurangi intensi bermain *game online* pada pengguna *game online*. Tujuan penelitian untuk menguji efektifitas *focus group* untuk mengurangi intensi bermain *game online*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dan dengan desain penelitian *posttest control group design*. Penelitian menggunakan 20 pengguna *game online* sebagai sample dengan teknik pengambilan *Volunteer Sampling*. Penelitian menggunakan 36 item skala intensi bermain *game online* dengan validitas isi dengan daya diskriminasi item berkisar antara 0,262 sampai 0,731 ($\alpha=0,894$).

Metode analisis dalam penelitian menggunakan teknik uji Independent sample t-test dengan hasil diperoleh nilai t sebesar -5,900 dan taraf signifikansi $p = 0,000$. Berdasarkan nilai koefisien tersebut maka hipotesis penelitian diterima. Secara umum komponen intensi bermain *game online* pada kelompok eksperimen dan kontrol berada pada kategori sedang. Diketahui taraf signifikansi $p = 0,000$. menunjukkan bahwa $p < 0,05$, berarti terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa *focus gorup* dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa *focus group*. Kesimpulan penelitian ini, efektifitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online* terbukti efektif untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERUNTUKAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB	
1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
2. LANDASAN TEORI	
2.1. Intensi Bermain <i>Game Online</i>	9
2.1.1. Pengertian <i>Intensi</i>	9
2.1.1.1. <i>Faktor-faktor yang mempengaruhi intensi</i>	10
2.1.2. Pengertian <i>Game Online</i>	11

2.1.2.1. <i>Jenis Game Online</i>	12
2.1.2.2. <i>Berdasarkan cara membayar</i>	14
2.1.2.3. <i>Game Online berdasarkan peralatan yang digunakan</i>	14
2.1.2.4. <i>Waktu yang dihabiskan dalam Game Online</i>	15
2.1.3. <i>Definisi Intensi Bermain Game Online</i>	16
2.2. <i>Focus Group</i>	17
2.2.1. <i>Disonansi Kognitif</i>	18
2.2.1.1. <i>Pengertian Disonansi Kognitif</i>	18
2.2.1.2. <i>Konsekuensi Disonansi</i>	19
2.2.1.3. <i>Proses Disonansi Kognitif dalam Perubahan Sikap</i>	20
2.3. <i>Penelitian Terkait Game Online, Intensi, dan Disonansi Kognitif</i> ...	21
2.4. <i>Kerangka Berpikir</i>	25
2.5. <i>Hipotesis</i>	30
3. METODE PENELITIAN	
3.1. <i>Pendekatan dan Desain Penelitian</i>	31
3.1.1. <i>Pendekatan Penelitian</i>	31
3.1.2. <i>Desain Penelitian</i>	31
3.1.2.1. <i>Prosedur Penelitian</i>	32
3.1.2.2. <i>Validitas Eksperimen</i>	34
3.2. <i>Variabel Penelitian</i>	35
3.2.1. <i>Identifikasi Variabel Penelitian</i>	35
3.2.2. <i>Definisi Operasional</i>	36
3.2.3. <i>Hubungan Antar Variabel</i>	36

3.3.	Subjek Penelitian.....	37
3.4.	Instrumen Penelitian.....	39
3.4.1.	Skala Intensi bermain <i>Game Online</i>	39
3.4.1.1.	<i>Uji Validitas</i>	42
3.5.	Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	44
3.5.1.	Uji Normalitas.....	45
3.5.2.	Uji Homogenitas	46
3.5.3.	Uji Hipotesis	46
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1.	Persiapan Penelitian	48
4.1.1.	Orientasi Kancan Penelitian.....	48
4.1.2.	Penentuan Subjek.....	49
4.1.2.1.	<i>Penentuan Subjek Uji Coba Instrumen</i>	49
4.1.2.2.	<i>Penentuan Subjek Penelitian</i>	50
4.1.3.	Penyusunan Instrumen	52
4.1.4.	Penyusunan Manual Modul	54
4.1.4.1.	<i>Penyusunan Format Manual Modul</i>	54
4.1.4.2.	<i>Pelaksanaan Manual Modul</i>	55
4.2.	Uji Coba Penelitian (<i>Try Out</i>).....	55
4.2.1.	Uji Coba Instrumen.....	55
4.2.2.	Uji Coba Manual Modul	58
4.3.	Pelaksanaan Penelitian.....	59
4.3.1.	Pengumpulan Data	59

4.4.	Hasil Penelitian	61
4.4.1.	Analisis Data Deskriptif	61
4.4.1.1.	<i>Gambaran Cek Perlakuan Kelompok Eksperimen</i>	61
4.4.1.2.	<i>Gambaran Intensi Bermain Game Online</i>	63
4.4.1.2.1.	<i>Gambaran Umum Intensi Bermain Game Online Kelompok Kontrol</i>	63
4.4.1.2.1.1.	<i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok Kontrol</i> <i>Berdasarkan Tempat Tinggal</i>	65
4.4.1.2.1.2.	<i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok Kontrol</i> <i>Berdasarkan Semester</i>	67
4.4.1.2.1.3.	<i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok Kontrol</i> <i>Berdasarkan Aspek Sikap Terhadap Perilaku</i>	69
4.4.1.2.1.4.	<i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok Kontrol</i> <i>Berdasarkan Aspek Norma Subjektif</i>	71
4.4.1.2.1.5.	<i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok Kontrol</i> <i>Berdasarkan Aspek Perceived Behavior Control</i>	73
4.4.1.2.2.	<i>Gambaran Umum Intensi Bermain Game Online Kelompok Eksperimen</i>	75
4.4.1.2.2.1.	<i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok</i> <i>Eksperimen Berdasarkan Tempat Tinggal</i>	77
4.4.1.2.2.2.	<i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok</i> <i>Eksperimen Berdasarkan Semester</i>	79
4.4.1.2.2.3.	<i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok</i>	

<i>Eksperimen Berdasarkan Aspek Sikap Terhadap Perilaku</i>	81
4.4.1.2.2.4. <i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok</i>	
<i>Eksperimen Berdasarkan Aspek Norma Subjektif.....</i>	83
4.4.1.2.2.5. <i>Gambaran Spesifik Intensi Bermain Game Online Kelompok Kontrol</i>	
<i>Berdasarkan Aspek Perceived Behavior Control.....</i>	85
4.4.1.2.3. <i>Ringkasan Penjelasan Deskriptif Gambaran Secara Spesifik Intensi</i>	
<i>Bermain Game Online.....</i>	87
4.4.2 Analisis Inferensial.....	92
4.4.2.1. <i>Hasil Uji Asumsi</i>	92
4.4.2.1.1. <i>Uji Normalitas.....</i>	92
4.4.2.1.2. <i>Uji Homogenitas</i>	93
4.4.2.2. <i>Hasil Uji Hipotesis.....</i>	94
4.5. Pembahasan.....	96
4.5.1. Pembahasan Analisis Deskriptif.....	96
4.5.1.1. <i>Pembahasan Analisis Deskriptif Cek Perlakuan</i>	96
4.5.1.2. <i>Pembahasan Analisis Deskriptif Intensi Bermain Game Online</i>	98
4.5.2. Pembahasan Analisis Inferensial.....	101
4.6. Keterbatasan Penelitian.....	105
5. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	106
5.2. Saran.....	106
5.2.1. Penelitian Selanjutnya.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Jumlah Pengguna Internet Berdasarkan Kota Besar di Indonesia Tahun 2013.....	2
3.1. Rentang Skor Skala Intensi Bermain <i>Game Online</i>	40
3.2. <i>Blueprint</i> Skala Intensi Bermain <i>Game Online</i>	41
4.1. Profil Subjek Penelitian	52
4.2. Rentang Skor Skala Intensi Bermain <i>Game Online</i>	53
4.3. Daya Diskriminasi Item Skala Intensi Bermain <i>Game Online</i>	56
4.4. Tabel Intrepretasi Nilai Reliabilitas	58
4.5. Penggolongan Kategorisasi Analisis Berdasarkan <i>Mean</i> Teoritik	61
4.6. Distribusi Frekuensi Cek Perlakuan Kelompok Eksperimen.....	62
4.7. Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol	64
4.8. Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Tempat Tinggal.....	66
4.9. Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Semester	68
4.10. Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspek Sikap Terhadap Perilaku.....	70
4.11. Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspek Norma Subjektif	72
4.12. Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol	

	Berdasarkan Aspek <i>Perceived Behavior Control</i>	74
4.13.	Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eskperimen	76
4.14.	Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Tempat Tinggal.....	78
4.15.	Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Semester	80
4.16.	Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Aspek Sikap Terhadap Perilaku.....	82
4.17.	Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Aspek Norma Subjektif	84
4.18.	Distribusi Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Aspek <i>Perceived Behavior Control</i>	86
4.19.	Ringkasan Gambaran Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspeknya	87
4.20.	Ringkasan Gambaran Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Aspeknya.....	88
4.21.	Ringkasan Gambaran Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Tempat Tinggal ..	89
4.22.	Ringkasan Gambaran Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Semester	90
4.23.	Ringkasan Gambaran Frekuensi Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspeknya.....	91

4.24.	Hasil Uji Normalitas One-Sample <i>Kolmogorov-Smirnov</i> Test	91
4.25.	Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances	93
4.26.	Hasil Uji Perbedaan Independent Samples Test.....	95
4.27.	Hasil Group Statisttics	96
4.28.	ANOVA.....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berpikir tentang Pengaruh <i>Focus Group</i> terhadap Intensi Bermain <i>Game Online</i>	29
3.1. Desain Eksperimen.....	32
3.2. Hubungan antara Variabel	37
4.1. Cek Perlakuan Kelompok Eksperimen	63
4.2. Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol	65
4.3. Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Tempat Tinggal.....	67
4.4. Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Semester	69
4.5. Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspek Sikap Terhadap Perilaku.....	71
4.6. Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspek Norma Subjektif	73
4.7. Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspek <i>Perceived Behavior Control</i>	75
4.8. Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen	77
4.9. Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Tempat Tinggal.....	79

4.10.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Semester	81
4.11.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Aspek Sikap Terhadap Perilaku.....	83
4.12.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Aspek Norma Subjektif.....	85
4.13.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Aspek <i>Perceived Behavior Control</i>	87
4.14.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspeknya	88
4.15.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Aspeknya	89
4.16.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Tempat Tinggal.....	90
4.17.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Semester	91
4.18.	Diagram Presentase Intensi Bermain <i>Game Online</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Aspeknya.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel		Halaman
1.	Manual Modul	117
2.	Skala <i>Try Out</i>	123
3.	Tabulasi <i>Try Out</i>	135
4.	Uji Beda Item	140
5.	Skala Penelitian	147
6.	Tabulasi Data Penelitian	159
7.	Uji Asumsi	161
8.	Uji Hipotesis	162



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latarbelakang Masalah

Pada awalnya internet dikembangkan untuk kepentingan militer Amerika Serikat dalam menghadapi perang nuklir oleh departemen pertahanan Amerika Serikat melalui proyek lembaga *ARPA* pada tahun 1969. Namun pada awal tahun 1980 dengan banyaknya penggunaan komputer pribadi internet mulai masuk di kehidupan manusia, internet terus berkembang keseluruh dunia semenjak diperkenalkannya sistem nama *domain* pada tahun 1984. Pada saat ini perkembangan internet memasuki era *Internet of Things* yang merupakan sebuah konsep yang bertujuan untuk memperluas manfaat dari konektivitas internet yang tersambung secara terus-menerus dalam bahan pangan, elektronik, peralatan, termasuk benda hidup yang semuanya tersambung ke jaringan lokal dan global melalui sensor yang tertanam dan selalu aktif. Internet terus berkembang baik dari segi teknologi maupun jumlah penggunaannya.

World Bank (2015) merilis perkembangan pengguna internet di dunia hingga tahun 2014 mencapai 38,1% dari total populasi penduduk dunia. Populasi pengguna internet di Indonesia terus meningkat sejak tahun 2009, yang awalnya hanya sebesar 6,9% mengalami peningkatan menjadi 15,8% dari total penduduk Indonesia pada tahun 2013. Data lain yang didapatkan dari Kominfo (2013) menunjukkan sebaran pengguna internet berdasarkan kota besar di Indonesia yang terdiri sebagai berikut:

Tabel 1.1. Jumlah Pengguna Internet Berdasarkan Kota Besar di Indonesia Tahun 2013

Kota	Jumlah Pengguna
Jakarta	3538000
Surabaya	956000
Bekasi	677000
Bandung	579000
Depok	502000
Makasar	472000
Semarang	398000
Medan	389000
Palembang	383000
Tangerang	371000

Sumber: Statistik Kominfo per 2013

Penggunaan internet tentunya menimbulkan dampak bagi penggunanya, baik itu positif maupun negatif. Hal positif yang muncul seperti kemudahan berkomunikasi dan kemudahan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Internet juga memiliki dampak negatif, salah satu dampak negatif yang muncul adalah penggunaan *game online* yang berlebihan atau kecanduan *game online*. Kemudahan seorang individu mengakses *game online* di internet tentunya berpengaruh pada kemudahan seseorang mengakses *game online* dan meningkatkan kemungkinan menggunakan *game online*.

Peningkatan pengguna *game online* di Indonesia dapat dilihat dari analisis yang dilakukan oleh Baskoro (2015) menyebutkan bahwa berdasarkan analisa *traffic* dan paket internet dari *website publisher game online* sekitar 19,8 juta penggunaan internet di Indonesia menggunakan layanan yang disediakan *publisher game online*. Laki-laki masih mendominasi dalam hal *gender* di *game online* dengan jumlah 64% dan pengguna perempuan sebesar 36%. 70% pengguna *game online* di Indonesia berkisar pada usia 13-24 tahun. Pengguna *game online* yang tinggi disebabkan *game online* dapat membantu seseorang menemukan tantangan

baru yang mereka dapatkan dalam setiap *level* permainan, *game online* juga disajikan dengan gambar, animasi dan musik yang menarik. Vitnalia dan Lukitaningsih (2013:230) menyatakan bahwa *game online* membantu seseorang dalam kebutuhan interaksi sosial, dalam *game online* seseorang dapat bersosialisasi dengan pemain lainnya.

Game online dapat membuat penggunanya bersosialisasi dengan sesama pengguna *game online*, namun dalam kenyataannya penggunanya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Angela (2013:533) menyebutkan bahwa pengguna *game online* bisa menghabiskan waktu minimal dua jam sampai empat jam per harinya dikarenakan *game online* menghadirkan tantangan terus-menerus yang membuat pemainnya merasa tertantang dan sulit untuk mengakhiri permainan tersebut. Kesulitan mengakhiri permainan menimbulkan sebuah permasalahan baru jika durasi (lamanya waktu yang dipakai untuk sekali permainan) dan frekuensi (tingkat seringnya bermain *game online*) mulai berlebihan. Bermain *game online* tidak lagi menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan tapi sebagai sarana memuaskan yang tak terkendali. Penelitian Young (2009:4) menemukan bahwa penggunaan berlebihan *game online* dan internet dapat mengakibatkan sejumlah hasil negatif baik berupa masalah kesehatan maupun permasalahan relasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada Liputan Khusus (Tribun Jateng) Senin, 14 Oktober 2013 menemukan gambaran kondisi pengguna *game online* di kota Semarang. Hasil wawancara pada pelanggan warung internet, kebanyakan dari pengguna *game online* adalah pelajar dan mahasiswa, biasanya pengguna *game online* menghabiskan waktu

mulai dari 6-12 jam dalam sehari. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tanggal 29 Mei 2015 yang dilakukan peneliti kepada empat orang mahasiswa di Sekaran, Gunungpati, Semarang didapati bahwa *game online* juga dijadikan sarana adu kemahiran antara pemainnya, sebut saja *game online* berbasis PC seperti *Point Blank*, *Heroes Of New Earth*, *Dota All Stars*, *Dota 2*, *Counter Strike 1.6* atau *game online* berbasis *Smartphone* seperti *Clash of Clans*, *Get rich*, *Boom Beach*, *Tribal Wars*, *Simcity Build It*. Pengguna *game online* biasanya menceritakan keasikan bermain *game online* tersebut kepada temannya satu sama lain, mengajak teman yang lain atau bahkan membolos kuliah jika sedang ada *event* tertentu dari *game online* tersebut.

Ada banyak penelitian yang membahas pengguna *game online*, penelitian-penelitian ini dapat dibagi menjadi tiga kecenderungan utama. Pertama, penelitian-penelitian yang menganalisis pengaruh variabel terkait seperti motivasi bermain *game online* (Feprinca, 2014), *self-control* (Ningtyas, 2012), komunikasi interpersonal dan *loneliness* (Rochmah, 2011), terhadap *game online* yang secara umum mempengaruhi penggunaan *game online*. Kedua penelitian yang mengkaji pengaruh *game online* terhadap variabel lain seperti motivasi belajar (Angela, 2013), *Computer Vision Syndrome* (Akinbinu dan Mashalla, 2014), *Psychosocial Well-Being* (Scott dan Armstrong, 2013). Ketiga penelitian-penelitian yang membahas gambaran pengguna *game online* (Santoso, 2013; Sanditaria, 2012). Penelitian terdahulu pada umumnya masih membahas tentang faktor penyebab seseorang menggunakan *game online*, pengaruh *game online* terhadap penggunaannya dan penggambaran pengguna *game online*.

Pembahasan seperti mengatasi permasalahan mengurangi penggunaan *game online* yang berlebihan masih jarang sekali ditemui, padahal penelitian inilah yang diperlukan untuk mengurangi penggunaan *game online* yang berlebihan pada individu. Penelitian tentang mengurangi penggunaan *game online* dirasa penting untuk dilakukan karena sejumlah alasan, Pertama mengetahui tentang teknik atau cara untuk mengurangi penggunaan *game online*, dengan mengetahui cara atau teknik tersebut dapat membantu pengguna *game online* untuk mengurangi bermain *game online*. Kedua, setelah mengetahui teknik atau cara untuk mengurangi bermain *game online* dapat menjadi masukan bagi lembaga pendidikan untuk menanggulangi maraknya pengguna *game online* dikalangan pelajar. Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan melakukan penelitian efektifitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online*. Hal itu dikarenakan penentu terpenting perilaku individu dalam hal ini penggunaan *game online* berlebihan adalah intensi penggunaan *game online*.

Fishbein dan Ajzen (1975:12) menjelaskan bahwa intensi merupakan dimensi subjektif seseorang yang memungkinkan untuk memunculkan suatu perbuatan. Menurut *Theory of Planned Behavior*, perilaku seseorang ditentukan oleh intensi untuk terlibat dalam perilaku tertentu. Intensi merupakan fungsi dari tiga konstruk sosial-kognitif keyakinan yaitu: sikap, norma subjektif, dan *Perceived Behavioral Control*.

Dalam pelaksanaan *focus group* pendekatan disonansi kognitif dapat digunakan dalam perubahan set keyakinan pada individu. Induksi disonansi

kognitif telah diidentifikasi sebagai teknik yang dirancang untuk mendorong perubahan perilaku positif (Abraham dkk 2010). Intervensi berdasarkan disonansi kognitif melibatkan penciptaan perbedaan antara keyakinan individu dan perilaku mereka saat ini. Pendekatan disonansi kognitif menekankan pada proses manipulasi atau usaha untuk menimbulkan disonansi kognitif dalam diri individu sehingga persuasi akan mudah menimbulkan perubahan keyakinan ke arah yang dikehendaki.

Paradigma *Hypocrisy* merupakan pendekatan dalam disonansi kognitif yang terbukti berhasil dalam pengubahan keyakinan seseorang. Dalam paradigma *Hypocrisy* (Aronson, Fried, & Stone, 1991) peserta membuat pernyataan prososial tentang nilai perilaku tertentu dan kemudian akan dibuat sadar dengan kesalahan terdahulu tentang perilaku itu sendiri. Inkonsistensi antara sikap dan kesalahan di masa lalu mengarah kepada munculnya disonansi kognitif. Dalam paradigma ini metode utama pengurangan disonansi kognitif adalah melalui perubahan perilaku.

Perubahan perilaku positif menggunakan paradigma *Hypocrisy* telah terlihat manfaatnya seperti pada penelitian perilaku berkendara (Fointiat, 2004) Dalam penelitiannya pengemudi yang telah diberikan perlakuan memiliki intensi untuk memperhatikan keselamatan berkendara dan memiliki intensi untuk memasang *tachometer* sebagai pengingat batas kecepatan berkendara. Dalam penelitian lain (Morrongiello dan Mark, 2008) menemukan terjadinya peningkatan intensi pada partisipan untuk tidak mengambil resiko dari bermain yang tidak memperhatikan keselamatan di taman bermain. Partisipan semakin memahami bahaya yang muncul jika tidak memperhatikan keselamatan saat

bermain.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena adanya suatu perlakuan atau *treatment* yang diterapkan oleh peneliti. Perlakuan yang diberikan adalah dengan melibatkan pengguna *game online* untuk mengikuti *focus group*, partisipan akan dijadikan *role model* untuk orang lain dan diminta menjelaskan dampak yang ditimbulkan dari *game online*, dan pidato singkat mengajak seseorang untuk berhenti bermain *game online*. Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana kondisi yang dialami partisipan dapat menginduksi perubahan intensi bermain *game online*. Pada penelitian ini menggunakan dua buah kelompok subjek penelitian. Kelompok pertama merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kedua merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* efektif dapat menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui efektifitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online*.

1.4. Manfaat Penelitian

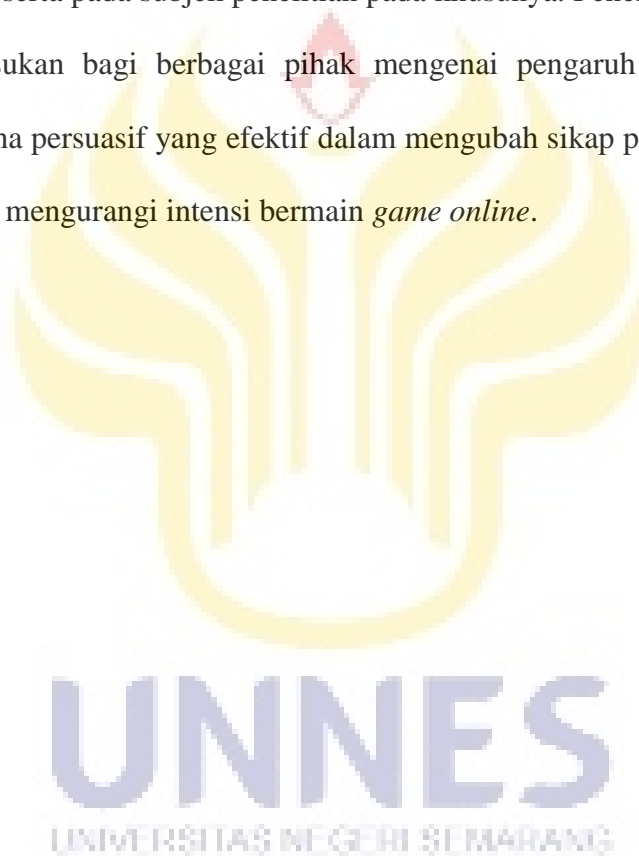
1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan atau referensi ilmiah bagi psikologi, khususnya di bidang psikologi sosial

mengenai efektivitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online*.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* dapat menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online* serta pada subjek penelitian pada khususnya. Penelitian ini diharapkan sebagai masukan bagi berbagai pihak mengenai pengaruh disonansi kognitif sebagai sarana persuasif yang efektif dalam mengubah sikap pada pengguna *game online* untuk mengurangi intensi bermain *game online*.



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1. Intensi Bermain *Game Online*

2.1.1. Definsi Intensi

Fishbein dan Ajzen (1975:12) menjelaskan "*intention is indicated by persons's location on a subjective probability that he will perform the behavior.*", dapat diartikan bahwa intensi merupakan dimensi subjektif seseorang yang memungkinkan untuk memunculkan suatu perbuatan.

Ajzen (1991:181) menjelaskan bahwa "*Intentions are assumed to capture the motivational factors that influence a behavior; they are indications of how hard people are willing to try, of how much of an effort they are planning to exert, in order to perform the behavior.*" Dapat diartikan bahwa intensi diasumsikan faktor motivasi yang mempengaruhi perilaku; niat mengindikasikan tentang bagaimana seberapa kuat seseorang bersedia untuk mencoba, berapa banyak dari mereka berencana untuk mengerahkan upaya dalam rangka untuk melakukan perilaku.

Fishbein dan Ajzen (1975:12) juga menjelaskan bahwa "*the strength of an intention is indicated by the person's subjective probability that he will perform the behavior in question.*" Dapat diartikan bahwa kekuatan niat ditunjukkan dengan probabilitas subjektif seseorang bahwa ia akan melakukan perilaku yang bersangkutan.

2.1.1.1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensi

Munculnya perilaku individu dijelaskan oleh Ajzen dalam bentuk teori yang dinamakan teori perilaku terencana (*Theory of Planned Behavior*). Teori ini berusaha untuk memprediksi dan menjelaskan perilaku manusia dalam konteks tertentu. Perilaku manusia seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dipengaruhi oleh intensi Ajzen (1991:179-211) menjelaskan bahwa hal yang mempengaruhi intensi yaitu:

1. Sikap terhadap Perilaku

Sikap adalah kepercayaan positif atau negatif untuk menampilkan suatu perilaku tertentu. Seorang individu akan berniat untuk menampilkan suatu perilaku tertentu ketika ia menilainya secara positif. Berdasarkan teori *planned behavior* sikap ditentukan oleh kepercayaan-kepercayaan individu mengenai konsekuensi dari menampilkan suatu perilaku (*behavioral beliefs*), ditimbang berdasarkan hasil evaluasi terhadap konsekuensinya (*outcome evaluation*).

2. Norma Subjektif

Norma subjektif juga diasumsikan sebagai suatu fungsi dari *beliefs* yang secara spesifik seseorang setuju atau tidak setuju untuk menampilkan suatu perilaku. Kepercayaan-kepercayaan yang termasuk dalam norma-norma subjektif disebut juga kepercayaan normatif (*normative beliefs*). Selain itu norma subjektif juga dipengaruhi oleh motivasi untuk mengikutinya (*motivation to comply*). *Normative beliefs* berhubungan dengan persepsi subyek terhadap sikap *referent* tentang tingkah laku yang dimaksud. Sedangkan *motivation to comply*

berhubungan dengan kekuatan/kekuasaan yang dimiliki *referent* terhadap subjek yang bersangkutan. *Referent* adalah individu yang percaya bahwa individu atau kelompok yang cukup berpengaruh terhadapnya.

3. *Perceived Behavioral Control*

Perceived Behavioral Control menunjuk suatu derajat dimana seorang individu merasa bahwa tampil atau tidaknya suatu perilaku yang dimaksud adalah di bawah pengendaliannya. *Perceived Behavioral Control* adalah persepsi tentang kesulitan atau kemudahan dalam melaksanakan tingkah laku, berdasarkan pada pengalaman sebelumnya dan hambatan yang diantisipasi dalam melaksanakan tingkah laku tertentu. *Perceived Behavioral Control* dipengaruhi oleh *control beliefs* dan *influence of control beliefs*. *Control beliefs* adalah berapa banyak seseorang memiliki kontrol atas perilaku. Sedangkan *influence of control beliefs* adalah bagaimana kepercayaan diri seseorang merasa mampu untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku.

2.1.2. Pengertian *Game Online*

Liu dan Chang (2012) menjelaskan bahwa *game online* adalah permainan *multiplayer* yang menghubungkan satu sama lain secara langsung, yang membuat pemainnya berfantasi dan merasa senang dengan memainkannya. Salah satu fitur yang sangat menonjol dari *game online* adalah penyajiannya yang interaktif. Ketika seseorang bermain *game online* mereka saling berkomunikasi, berkerjasama dan saling mengalahkan satu sama lain.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (dalam Wikipedia.com, 2016) mengatakan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebuah teknologi

dibandingkan sebuah *genre* permainan. Sebuah cara untuk menghubungkan pemain *game online* bersamaan.

Game online memiliki berbagai macam jenis dalam permainannya, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks yang membentuk dunia virtual.

2.1.2.1. *Jenis Game Online*

Berdasarkan dengan jenis permainannya *game online* dibagi menjadi beberapa jenis seperti yang dijelaskan pada Wikipedia (2016) menjadi 7 jenis yaitu :

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

Permainan ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Tema permainan bisa berupa sejarah.

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh

khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya para pemain tergabung dalam satu kelompok.

4. *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*.

5. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah *game online* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui *HTML* dan teknologi *scripting HTML* (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*).

6. *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh

karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya.

7. *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. *MMOG* muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

2.1.2.2. *Berdasarkan Cara Pembayaran*

1. *Pay to Play*

Jenis permainan di mana pemain harus membayar sejumlah uang untuk bermain. Beberapa permainan dapat di-*install* atau dimainkan secara gratis, namun jika pemain ingin menaikkan level dengan cepat atau membeli barang (*item*) langka pada permainan, maka pemain harus membayar sejumlah uang.

2. *Free to Play*

Jenis permainan ini tidak membebankan pemain dengan biaya apapun, sehingga dapat dimainkan langsung secara cuma-cuma. Ada pula permainan *free to play* yang diselengi oleh iklan, baik di dalam permainan atau *pop-up*.

2.1.2.3. *Game Online berdasarkan peralatan yang digunakan*

Berdasarkan peralatan atau *devices* yang digunakan untuk bermain *game online* PricewaterhouseCoopers (2012) menggolongkan menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Komputer

Penggunaan komputer merupakan alat yang terbaik untuk bermain *game*

online ketika penggunanya ingin merasakan sesi permainan yang menawarkan fleksibilitas lebih banyak, pilihan *game* yang lebih baik dan grafis yang lebih baik, dan dalam beberapa hal dalam permainan, komputer memberikan pengalaman yang lebih baik dibandingkan *devices* lainnya.

2. Konsol

Devices ini biasanya dipilih ketika berada di rumah, permainan konsol menawarkan pengalaman sosial yang lebih dikarenakan dalam memainkannya biasanya pengguna berkumpul bersama teman-temannya. Interaksi sosial yang diberikan konsol dikarenakan permainan ini ditampilkan melalui layar *Tv* sehingga bukan hanya pemainnya yang melihat namun juga penonton disekitarnya.

3. Smartphone

Pengguna *game online* biasanya menggunakan *smartphone* disaat berpergian atau mengisi waktu luang. Penggunaanya yang dapat dilakukan dimana saja menjadi kelebihan *smartphone* walaupun *device* ini tidak menghadirkan pengalaman bermain *game* yang cukup menyenangkan.

4. Tablet

Penggunaan tablet biasanya juga digunakan saat berpergian. Tablet menawarkan pengalaman *game* yang lebih dikarenakan layar yang lebih besar dibandingkan *smartphone* dan baterai yang lebih tahan lama.

2.1.2.4. Waktu yang dihabiskan dalam Game Online

PricewaterhouseCoopers (2012) dalam penelitiannya mengelompokan waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online* terbagi menjadi tiga

kelompok yaitu:

1. *Light Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *Light Gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 1 jam/minggu untuk permainan konsol, 0,8 jam/minggu untuk permainan komputer, 1,7 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 0,3 jam/minggu untuk permainan tablet.

2. *Medium Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *Medium Gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 2,7 jam/minggu untuk permainan konsol, 1,8 jam/minggu untuk permainan komputer, 2,8 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 1 jam/minggu untuk permainan tablet.

3. *Heavy Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *Heavy Gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 6,8 jam/minggu untuk permainan konsol, 6,3 jam/minggu untuk permainan komputer, 3,5 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 1,4 jam/minggu untuk permainan tablet.

2.1.3. Definisi Intensi Bermain *Game Online*

Intensi bermain *game online* dapat dipahami sebagai kecenderungan seseorang untuk menggunakan *game online*. Intensi bermain *game online* dapat dikatakan sebagai kemungkinan seseorang akan bermain *game online* dimasa yang akan datang. Intensi bermain *game online* dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu sikap seseorang terhadap *game online* berupa kepercayaan baik positif maupun negatif tentang *game online*, norma subjektif tentang *game online* berupa

pendapat seseorang yang dianggap penting oleh individu tentang *game online*, dan *perceived behavioral control* berupa derajat kontrol individu terhadap suatu perilaku yang akan dilakukan dalam hal ini bermain *game online*.

2.2. Focus Group

Focus group merupakan sebuah perlakuan dalam penelitian ini dengan mengacu pada konsep teori disonansi kognitif berdasarkan paradigma *hypocrisy*. Eliot (2005) menjelaskan bahwa *focus group* adalah kelompok kecil yang terdiri dari enam sampai sepuluh orang yang membahas sebuah diskusi yang dipandu oleh moderator. Kelompok diskusi tersebut sebaiknya memiliki jumlah yang cukup untuk memperkaya hasil diskusi yang dihasilkan namun sebaiknya tidak terlalu besar untuk meminimalisir anggota diskusi keluar saat diskusi sedang berlangsung.

Aronson, Fried, & Stone (1991) menjelaskan bahwa Paradigma *hypocrisy* adalah kondisi dimana partisipan membuat pernyataan prososial tentang nilai perilaku tertentu dan kemudian dibuat sadar akan kesalahan masa lalu mereka sendiri tentang perilaku itu. Inkonsistensi antara sikap partisipan dan perilaku masa lalu mengarah ke keadaan disonansi.

Pelaksanaan *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* responden diminta untuk membuat pernyataan prososial terhadap dampak buruk penggunaan *game online* yang berlebihan, partisipan akan dijadikan *role model* bagi pelajar sekolah menengah atas dan diminta menjelaskan dampak yang ditimbulkan dari *game online*, dan pidato singkat yang berisi ajakan untuk berhenti bermain *game online*. Dalam melakukan beberapa hal yang diminta

selama proses eksperimen akan terjadi beberapa tahapan yaitu :

1. Kognisi awal tentang game

Kondisi ini adalah kognisi awal yang sudah dimiliki oleh partisipan sebelum mengikuti prosedur penelitian. Kognisi ini dapat berupa hal positif tentang *game online* maupun hal negatif tentang *game online*.

2. Kognisi baru tentang game

Kognisi baru tentang *game online* didapatkan ketika partisipan mengikuti *focus group* kognisi ini berisikan informasi yang membahas tentang dampak buruk *game online*.

3. Terjadinya Disonansi Kognitif

Kondisi ini terjadi dikarenakan adanya dua informasi yang berbeda antara kondisi awal tentang *game* dan kognisi baru yang didapatkan ketika mengikuti *focus group*.

4. Munculnya atribusi untuk bertanggungjawab dan menerima kognisi

Keadaan ini muncul karena kondisi disonan ditanggapi sebagai gairah negatif yang harus segera diselesaikan dengan cara menerima informasi baru dan menggnati informasi lama dalam hal ini yang dapat diubah yaitu sikap terhadap *game online* dan norma subjektif terhadap *game online*.

Perubahan kedua hal tersebut akan berpengaruh terhadap intensi seseorang untuk bermain *game online*.

2.2.1. Disonansi Kognitif

2.2.1.1. Pengertian Disonansi Kognitif

Festinger (dalam Azwar, 2015:46) menjelaskan bahwa manusia selalu logis

dan termotivasi untuk menjaga konsistensi kognitif ternyata harus berhadapan dengan perilaku yang sering irasional. Festinger mengajukan teori disonansi kognitif, yang menyatakan bahwa motif kuat untuk menjaga konsistensi kognitif dapat menimbulkan perilaku irasional dan kadang-kadang maladaptif.

Cooper (2007:6) menjelaskan bahwa Disonansi kognitif adalah keadaan yang terjadi ketika kepercayaan individu memiliki dua representasi psikologi yang inkonsisten satu sama lain. Kognisi yang inkonsisten adalah ketika kognisi satu merupakan kebalikan dari kognisi lainnya. Mempertahankan dua atau lebih kognisi yang inkonsisten dalam keadaan disonansi kognitif memberikan pengalaman ketegangan yang tidak menyenangkan. Ketegangan ini memiliki dorongan untuk segera diakhiri.

Sementara itu Wicklund dan Brehm (1976) menjelaskan bahwa kognisi adalah pengetahuan dalam diri individu tentang dirinya dan lingkungannya. Hubungan antara dua kognisi yang konsonan adalah ketika tidak bertentangan satu sama lain. Disonansi kognitif adalah ketika kognisi satu bertentangan dengan kognisi lainnya. Dua kognisi yang tidak konsisten namun relevan satu sama lain akan menimbulkan disonansi kognitif sementara dua kognisi yang tidak konsisten namun tidak relevan tidak akan menimbulkan disonansi kognitif. Semakin penting kognisi yang terlibat untuk seseorang semakin besar disonansi kognitif yang dirasakan. Disonansi kognitif merupakan ketidak konsistensian 2 kognisi atau lebih yang relevan yang menimbulkan perasaan yang tidak nyaman dan mendorong individu untuk mengurangi keadaan tersebut.

2.2.1.2. *Konsekuensi Disonansi*

Azwar (2015:49) menjelaskan bahwa usaha untuk mengurangi disonansi biasanya akan berupa perubahan salah-satu atau kedua unsur kognitif. Atau penambahan unsur kognitif ketiga.

1. Mengubah unsur Kognitif yang berupa perilaku

Bila perubahan ternyata disonan dengan apa yang diyakini, akan lebih mudah untuk mengubah perbuatan daripada mengubah keyakinan.

2. Mengubah Unsur Kognitif dari Lingkungan

Untuk mengurangi disonansi memang lebih mudah mengubah unsur kognitif pada lingkungan yang relevan.

3. Menambahkan Unsur Kognitif yang Baru

Sewaktu terjadi disonansi, mengubah salah satu unsur kognitif yang terlibat tidaklah mudah atau tidak dimungkinkan. Dalam keadaan ini seringkali penambahan unsur kognitif baru akan dapat mengurangi disonansi yang ada.

2.2.1.3. Proses Disonansi Kognitif dalam Perubahan Sikap

Brehm dan Kassin menguraikan teori disonansi kognitif yang dikemukakan Leon Festinger, pandangan ini memiliki implikasi terhadap strategi persuasi akan tetapi hanya terjadi pada kondisi tertentu. Cooper dan Fazio dalam Brehm dan Kassin (dalam Azwar 2015:83) menyebutkan bahwa harus ada empat langkah sebelum timbul dan menghilangkan disonansi.

Pertama, ketidaksesuaian sikap haruslah menimbulkan konsekuensi negatif yang tidak diinginkan. Konsekuensi negatif ini menimbulkan disonansi sekalipun kondisi sikap dan perilaku seseorang tersebut konsisten.

Kedua, adanya rasa tanggung jawab personal terhadap konsekuensi negatif

perilaku. Tanggung jawab ini dipengaruhi dua hal, kebebasan untuk memilih danantisipasi hasil negatif. Apabila seseorang dipaksa untuk melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan sikapnya maka individu tersebut tidak akan merasakan tanggung jawab. Selain itu konsekuensi negatif terhadap perilaku yang individu sadari dapat menimbulkan disonansi kognitif.

Ketiga, haruslah ada kebangkitan fisiologik. Timbulnya ketegangan yang mendorong individu untuk menghilangkan tekanan yang ditimbulkan disonansi kognitif haruslah ada seperti fenomena fisik dalam pemenuhan kebutuhan dasar manusia.

Keempat, individu harus mengatribusikan timbulnya kebangkitan fisiologik pada perilakunya sendiri.

2.3. Penelitian terkait *Game Online*, Intensi dan Disonansi Kognitif

Penelitian Rochmah (2011) menemukan bahwa komunikasi interpersonal orang tua-anak dan memiliki berpengaruh kepada penggunaan game online. Komunikasi interpersonal yang jarang antara orang tua dan anak mempengaruhi semakin sering penggunaan *game online* pada anak. Selain itu faktor *loneliness* juga mempengaruhi seseorang untuk memilih menggunakan *game online*.

Penelitian Feprinca (2014) menemukan bahwa penggunaan *game online* dipengaruhi oleh motivasi dalam bermain *game online* itu sendiri, dalam penelitiannya Feprinca menyebutkan bahwa pengguna *game online* mencari pengakuan secara prestasi, hubungan sosial dan menghayati sebuah permainan yang menjadikan ia semakin termotivasi dalam menggunakan *game online*.

Penelitian Angela (2013) menemukan bahwa *game online* mempengaruhi motivasi belajar siswa SDN 015 Samarinda Ilir, dalam penelitiannya Angela menyebutkan bahwa penggunaan *game online* membuat siswa mementingkan memberikan fokus dalam kegiatan lain dalam hal ini *game online* dibandingkan motivasi belajar.

Penelitian Young (2009) penggunaan berlebihan *game online* dan internet dapat mengakibatkan sejumlah hasil negatif. Beberapa responden mengatakan bahwa pengguna *game online* merasa terjebak dan tak bisa lepas dari cengkraman *game online*, pengguna *game online* mengatakan bahwa hidup mereka hancur, ditinggalkan teman dan keluarga serta menghabiskan banyak biaya dan waktu namun mereka tetap bertahan memainkan *game online*. Akibat lain yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *game online* berlebihan ini diantaranya adalah adanya kemungkinan gangguan kesehatan pada pengguna *game online*, sakit punggung merupakan hal yang umum terjadi pada orang-orang yang menghabiskan banyak waktu duduk di depan meja komputer dan jika pada malam hari masih sibuk di depan komputer maka waktu tidur juga akan berkurang. Kehilangan waktu tidur dalam waktu yang lama dapat menyebabkan kantuk berkepanjangan, sulit berkonsentrasi dan menurunnya sistem kekebalan tubuh pada pengguna *game online* berlebih. Seseorang yang menghabiskan waktunya di depan komputer juga akan jarang berolahraga sehingga kecanduan aktivitas ini dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah bahkan obesitas.

Penelitian Brehm 1956 (dalam Cooper 2007:13) menemukan bahwa

disonansi kognitif terjadi ketika dihadapkan pada beberapa hal berikut yaitu, perubahan sikap terjadi pada tingkat menariknya pilihan, semakin menarik sebuah pilihan semakin pilihan tersebut dipilih, sebaliknya semakin tidak menarik sebuah pilihan semakin pilihan tersebut dihindari. Selain itu semakin sulit pilihan yang diambil semakin menimbulkan disonansi kognitif pada individu.

Chait (2009:29) dalam penelitiannya memaparkan bahwa dengan melibatkan subjek dalam program yang bertujuan meningkatkan sikap dan keyakinan tentang penampilan dan kesehatan dapat meningkatkan kondisi disonan yang dialami subjek. Subjek dalam penelitiannya memiliki keyakinan yang positif tentang perilaku *tanning* sementara dalam penelitian subjek diminta berkata yang bertentangan dengan sikapnya. Hal tersebut ternyata dengan cepat meningkatkan intensi subjek untuk berhenti melakukan *tanning*.

Stice (2000:210) dalam penelitiannya meminta subjek yang melakukan diet ketat untuk mempromosikan kepada temannya bahwa menjalankan diet ketat akan berdampak buruk pada tubuh dan hal tersebut akan membuat seseorang dapat terkena bulimia. Subjek mengalami disonansi dikarenakan mengatakan hal yang bertentangan dengan yang mereka jalani sehari-hari. Hasilnya adalah subjek mengubah kognisi dan perilaku mereka terhadap diet ketat.

Etiel dan Friend (1999) Stone,dkk (1994) dan Aronson,dkk (1991) dalam penelitiannya menemukan terjadi peningkatan intensi menggunakan kondom pada subjek yang diminta untuk mengedukasi orang lain tentang pentingnya penggunaan kondom dan bahaya dari AIDS. Sementara dalam penelitian Simmons dan Brandon (2007) subjek yang merupakan perokok aktif diminta

untuk membuat video tentang bahaya merokok dan alasan kenapa remaja harus berhenti merokok. Setelah itu subjek berdiskusi bersama tentang bahaya merokok. Hasilnya adalah intervensi disonan membuat subjek meningkatkan intensi untuk berhenti merokok.

Fointiat (2004) dalam penelitiannya partisipan diminta untuk menandatangani selebaran mempromosikan batas kecepatan aman, menjawab pertanyaan tentang pelanggaran masa lalu tentang batas kecepatan, dan ditanya apakah mereka ingin menginstal *tachometer* rekaman di mobil mereka. Hasilnya adalah partisipan yang ditempatkan pada kondisi disonan memiliki intensi untuk memasang *tachometer* dalam mobil mereka untuk memantau batas kecepatan saat berkendara.

Morrongiello dan Mark (2008) dalam penelitiannya partisipan diminta membuat poster tentang apa yang mereka "akan" dan "tidak akan" lakukan mengenai mengenai perilaku bermain berisiko. Peserta menghasilkan daftar apa saja perilaku bermain berisiko, menandatangani "*safe play*" poster, dan membuat rekaman akan bermain secara aman yang akan ditunjukkan sebanyak orang. Hasilnya adalah terjadinya peningkatan intensi untuk menghindari perilaku bermain berisiko pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Pada penelitian ini menggunakan dua buah kelompok subjek penelitian. Kelompok pertama merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan dengan melibatkan pengguna *game online* untuk mengikuti *focus group* dan kelompok kedua merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan. Subjek yang mengikuti *focus group* akan mengalami kondisi disonan dimana subjek

melakukan pesan persuasif kepada orang lain namun subjek memiliki keyakinan yang berbeda terhadap perilaku tertentu yaitu *game online*. Saat mengikuti *focus group*, subjek secara tidak langsung dapat memahami dampak buruk yang ditimbulkan saat bermain *game online* berlebihan. Saat menyadari hal tersebut mereka akan mengakui kesalahan dimasa lalu dan memiliki dorongan untuk mengatasi hal tersebut dengan mengubah keyakinannya yang akan mempengaruhi intensi bermain *game online*.

2.4.Kerangka Berpikir

Kecenderungan perilaku seseorang ditentukan oleh intensi untuk terlibat dalam perilaku tertentu. Intensi dipengaruhi tiga konstruk yaitu: sikap, norma subjektif, dan *Perceived Behavioral Control*. Sikap mengacu pada keseluruhan penilaian positif atau negatif dari perilaku tertentu. Semakin banyak sikap positif terhadap game yang berlebihan, semakin besar kemungkinan bahwa seseorang akan bermain secara berlebihan. Norma subyektif mengacu pada harapan yang dirasakan tentang orang lain untuk melakukan (atau tidak melakukan) perilaku tertentu. Dengan demikian, jika seseorang merasakan bahwa orang lain yang dianggap signifikan berharap bahwa dia tidak harus menghabiskan terlalu banyak waktu di *game*, ini akan menghasilkan intensi yang lebih rendah untuk melakukannya. *Perceived Behavioral Control* (PBC) mengacu pada persepsi seseorang tentang betapa sulitnya untuk melakukan perilaku. Semakin perilaku game mereka terasa sulit dilakukan, semakin rendah niat untuk bermain berlebihan akan terjadi.

Ajzen (2006:2) menjelaskan bahwa sikap, norma subjektif, dan *Perceived*

Behavioral Control diasumsikan berdasarkan sesuai set keyakinan, intervensi perilaku harus mencoba untuk mengubah keyakinan itu, menurut teori, perubahan tersebut akhirnya mempengaruhi terjadinya perubahan perilaku. Disonansi kognitif dapat digunakan untuk mengubah suatu set keyakinan, dengan disonansi kognitif perilaku penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menjadi disonansi ketika ia tetap menggunakan *game online* secara berlebihan namun ia mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan *game online*. Hal tersebut dapat dikatakan disonansi kognitif karena adanya pertentangan 2 kognisi yang relevan satu sama lain. Dengan menjadi partisipan untuk mengajak seseorang untuk berhenti bermain game online keadaan disonansi itu semakin muncul karena perbedaan sikap mereka terhadap game dan perilaku mereka yang saat ini dalam kondisi eksperimen.

Disonansi kognitif terjadi ketika seseorang memegang dua sikap dan perilaku yang berallawanan. Dalam keadaan disonansi seseorang akan berusaha dan termotivasi untuk mengurangi bahkan menghilangkan keadaan disonansi tersebut, keadaan disonansi menimbulkan perasaan tidak enak dalam diri seseorang. Dalam keadaan disonansi inilah individu cenderung untuk melakukan tindakan berupa (1) Mengubah unsur kognitif yang berupa perilaku, (2) Mengubah unsur kognitif dari lingkungan, (3) Menambahkan unsur kognitif yang baru. Kondisi disonansi akan membuat orang mengubah sikap, menurunkan intensi perilaku atau dalam tingkat yang lebih lanjut kondisi disonansi dapat mempengaruhi orang untuk berhenti melakukan perilaku tertentu.

Brehm dan Kassin (dalam Azwar 2015:83) memberikan beberapa langkah

yang diperlukam untuk menimbulkan keadaan disonan yang berguna dalam perubahan sikap, Pertama, ketidaksesuaian sikap haruslah menimbulkan konsekuensi negatif yang tidak diinginkan. Kedua, adanya rasa tanggung jawab personal terhadap konsekuensi negatif perilaku. Tanggung jawab ini dipengaruhi dua hal, kebebasan untuk memilih dan antisipasi hasil negatif. Ketiga, haruslah ada kebangkitan fisiologik. Timbulnya ketegangan yang mendorong individu untuk menghilangkan tekanan yang ditimbulkan disonansi kognitif haruslah ada seperti fenomena fisik dalam pemenuhan kebutuhan dasar manusia. Keempat, individu harus mengatribusikan timbulnya kebangkitan fisiologik pada perilakunya sendiri.

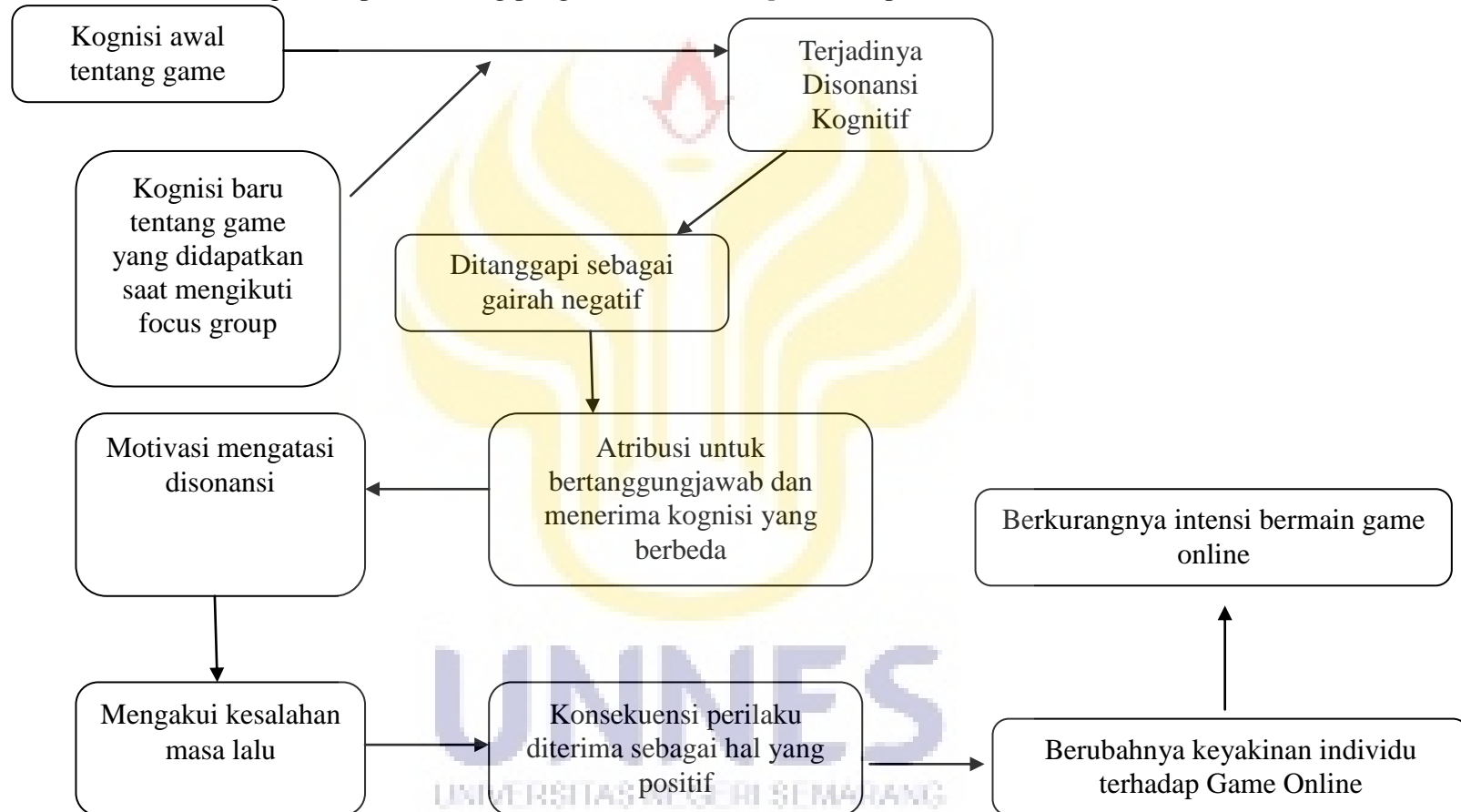
Pada penelitian ini menggunakan dua buah kelompok subjek penelitian. Kelompok pertama merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan dengan melibatkan pengguna *game online* untuk mengikuti *focus group* dan kelompok kedua merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan. Subjek yang mengikuti *focus group* akan mengalami kondisi disonan dimana subjek melakukan pesan persuasif kepada orang lain namun subjek memiliki keyakinan yang berbeda terhadap perilaku tertentu yaitu *game online*. Saat mengikuti *focus group*, subjek secara tidak langsung dapat memahami dampak buruk yang ditimbulkan saat bermain *game online* berlebihan. Saat menyadari hal tersebut mereka akan mengakui kesalahan dimasa lalu dan memiliki dorongan untuk mengatasi hal tersebut dengan mengubah keyakinannya yang akan mempengaruhi intensi bermain *game online*.

Berdasarkan beberapa tinjauan diatas, diperoleh suatu kesimpulan bahwa

pemberian *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* dapat menyebabkan berubahnya intensi penggunaan *game online*.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir tentang pengaruh *Focus Group* terhadap Intensi Bermain *Game Online*



2.5.Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Ada perbedaan intensi bermain *game online* pada kelompok eksperimen yang mengikuti *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan *focus group*.
2. Subjek yang diberikan perlakuan untuk mengikuti *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* akan memperoleh intensi yang lebih rendah untuk menggunakan *game online* dibandingkan dengan subjek yang tidak diberikan perlakuan untuk mengikuti *focus group*.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pengguna *game online* mengenai efektivitas *focus group* terhadap intensi bermain *game online* disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Efektifitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online* terbukti efektif untuk menurunkan intensi bermain *game online* pada pengguna *game online*. Hal ini dapat menjadi sebuah cara untuk mengatasi permasalahan penggunaan *game online* berlebih pada seseorang. *Focus group* dengan paradigma *hypocrisy* dapat mengubah seseorang untuk mengetahui dampak penggunaan *game online* dan memunculkan intensi untuk mengurangi penggunaan *game online*, dengan cara ini seseorang dapat menyadari kesalahannya di masa lalu yang mendorongnya untuk mengurangi intensi untuk bermain *game online*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1. Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas

focus group dengan tema dampak buruk *game online* terhadap intensi bermain *game online* hendaknya mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan mendapatkan subjek penelitian yang lebih besar untuk mengetahui efektivitas *focus group* dengan tema dampak buruk *game online* pada subjek penelitian yang lebih besar.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan menemukan cara yang efektif untuk mendapatkan subjek penelitian dalam jumlah yang lebih besar.
3. Peneliti selanjutnya dapat memperluas subjek penelitian khususnya pada konteks budaya yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, C., Kok, G., Schaalma, H., & Luszczynska, A. (2011). Health Promotion. In P. R. Martin, F. M. Cheung, M. C. Knowles, M. Kyrios, L. Littlefield, B. Overmier, & J. M. Prieto, *IAAP Handbook of Applied Psychology*. Wiley-Blackwell.
- Ajzen, I. (1991). Organizational Behavior and Human Decision Processes. *A journal of Fundamental Research and Theory of Applied Psychology*, 50, 179-211. doi:10.1016/0749-5978(91)90020-T
- Ajzen, I. (2006). Constructing a TpB Questionnaire: Conceptual and Methodological Considerations. Retrieved from <http://www.unix.oit.umass.edu/tpb.measurement.pdf>.
- Akinbinu, T. R., & Mashalla, Y. J. (2014). Impact of computer technology on health: Computer Vision Syndrome (CVS). *Medical Practice and Reviews*, 5, 20-30. doi:10.5897/MPR.2014.0121
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1, 532-544.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aronson, E., Fried, C., & Stone, J. (1991). Overcoming Denial and Increasing the Intention to Use Condoms Through the Induction of Hypocrisy. *American Journal of Public Health*, 81, 1636-1638.
- Azwar, S. (2008). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Baskoro, R. (2015). Retrieved Mei 5, 2017, from www.duniaku.net:
<http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/>
- Chait, S. R. (2009). A Randomized Trial of a Dissonance-Induction Intervention to Decrease Tanning Behaviors Among College Female. *Disetasi*.
- Cooper, J. (2007). *Cognitive Dissonance: 50 Years of Classic Theory*. Los Angeles: Sage.
- Eitel, P., & Friend, R. (1999). Reducing Denial And Sexual Risk Behavior In College Student: A Comparison of A Cognitive and A Motivational Approach. *The Society of Behavioral Medicine*, 21, 12-19.
- Elder, S. (2009). *Modul 3 Sampling Methodology*. Geneva: International Labour Office.
- Eliot. (2009). Guidelines for Conducting A Focus Group. *Article*, 1-13.
- Feprinca, D. (2014). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence Of The Ancients. *Skripsi*.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). Belief, Attitude, Intention And Behavior An Introduction to Theory and Research. *Reading*.
- Fointiat, V. (2004). I Know What I Have To Do, But... " When Hypocrisy Leads to Behavioral Change. *Social Behavior and Personality*, 32, 741-746.
- Francis, J. J. (2004). Constructing Questionnaires Based On the Theory of Planned Behavior.
- Kominfo. (2013). Retrieved Mei 5, 2017, from [Kominfo.go.id](http://statistik.kominfo.go.id):
<http://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=326&iddoc=1186>
- Latipun. (2015). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Liu, C., & Chang, I. (2012). Measuring the Flow Experience of Players Playing Online Games. *Association for Information Systems*.

- Morrongiello, B. A., & Marl, L. (2008). "Pratice What You Preach": Induced Hypocrisy As An Intervention Strategy to Reduce Children's Intention to Risk Take on Playgrounds. *Journal of Pediatric Psychology, 33*, 1117-1128.
- Ningtyas, S. D. (2012). Hubungan antara Self Control dengan Internet Addiction pada Mahasiswa. *Educational Psychology Journal, 1*, 20-30.
- Pricewaterhousecoopers. (2012). Video Game and Content Consumption. *Article*.
- Purwanto, E. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Swadaya Manunggal.
- Rochmah, S. (2011). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness terhadap Adiksi Game Online. *Skripsi*.
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Skripsi*.
- Santoso, T. W. (2013). Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri. *Skripsi*.
- Scott, J., & Armstrong, A. P. (2013). Impact of Multiplayer Online Role-Playing Games Upon the Psychosocial Well-Being of Adolescents an Young Adults: Reviewing the Evidence. *Article*.
- Seniati, L. (2014). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks.
- Simmons, V. N., Webb, M. S., & Brandon, T. H. (2004). College-Student Smoking an Initial Test of an Experimental Dissonance-Enhancing Intervention Addictive Behavior. *29*, 1129-1136.
- Stice, E., Mazotti, L., Weibel, D., & Agras, W. S. (2000). Dissonance Prevention Program Decrease Thin-Ideal Internalization, Body Dissatisfaction, Dieting, Negative Effect, and Bulimic Symptons: A Preliminary Experiment. *International Journal of Eating Disorders, 27*, 206-217.
- Stone, J., Aronson, E., Crain, A., Winslow, M. P., & Friend, C. B. (1994). Inducing Hypocrisy as a Means of Encouraging Young Adults to Use Condoms. *Personality and Social Psychology, 20*, 116-128.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vitnalia, R., & Lukitaningsih, R. (2013). Penerapan Konseling Kelompok Realitas untuk Menangani Kecanduan Game Online pada Siswa. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1, 229-238.
- Wicklund, R. A., & Brehm, J. W. (1976). *Perspectives On Cognitive Dissonance*. Psychology Press.
- Wikipedia. (2016). Retrieved Mei 5, 2017, from Wikipedia.org:
http://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan_daring
- Worldbank. (n.d.). Retrieved Mei 28, 2015, from Worldbank.org:
<http://data.worldbank.org/indicator/IT.NET.USER.P2/countries/1W-ID?display=graph> (diakses pada tanggal 28 Mei 2015)
- Yamin, S. (2016). *Tutorial Statistik Lengkap 1000 Halaman Dengan Software SPSS*. Tangerang Selatan: Titian Pena Abadi.
- Young, K. (2009). Understanding Gaming Addiction. *Journal of Family Therapy*.