

KECENDERUNGAN KECANDUAN GIM DARING DAN KONFORMITAS KELOMPOK GIM DARING PADA REMAJA

Inge Andriani¹
Febrina Nur Sulistiyawati²
Delsy Rora Puruhita³

^{1,2,3} Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat
²febrina07@gmail.com

Abstrak

Pada umumnya remaja senang berorientasi pada teman sebaya atau kelompoknya serta membutuhkan pengakuan dari kelompoknya. Perilaku konformitas mudah dijumpai di dalam pergaulan maupun permainan, salah satunya adalah kebersamaan dalam bermain gim daring. Tujuan dari penelitian ini adalah menguji hubungan antara kecenderungan kecanduan gim daring dengan konformitas terhadap kelompok gim daring pada remaja. Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki dan perempuan, berusia 11-21 tahun, tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Perguruan Tinggi, belum menikah, diduga memiliki kecenderungan kecanduan gim daring, serta yang berdomisili di Bekasi sebanyak 67 orang. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling purposif. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari Skala Konformitas serta Skala Kecanduan Gim Daring berbentuk skala Likert. Teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah analisis korelasi product moment. Berdasarkan analisis data diperoleh skor korelasi sebesar 0.428 ($p < .00$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecenderungan kecanduan gim daring dengan konformitas terhadap kelompok gim daring pada remaja. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi kecenderungan kecanduan gim daring maka semakin tinggi pula konformitas terhadap kelompok gim daring tersebut.

Kata Kunci: *Kecenderungan kecanduan gim daring, Konformitas, Remaja*

THE TENDENCY OF GAME ONLINE ADDICTION AND GAME ONLINE GROUP CONFORMITY IN ADOLESCENT

Abstract

Basically, adolescent love to have peer group orientation and also need to be recognized by the group. Conformity can be found easily in the association of game meeting and socialization, and one of them is the togetherness in playing game online. The purpose of this study is to measure the association of the tendency of game online addiction and game online group conformity in adolescent. The participants of this research are 67 unmarried boys and girls from junior high school to college students live in Bekasi with age range from 11-21 years old and assumed to be people with game online addiction. The data collecting in this research are Group Conformity Scale and Online Game Addiction Scale made by researcher in Likert scale. Data analyzesis

technique to be used in this research is product moment correlation analysis. The result shows a positive significant correlation ($r = 0.428, p < .00$). The result implies that the closer tendency of game online addiction the more higher the adolescent becoming group conformist.

Key Word: Tendency of game online addiction, Group conformity, Adolescent

