



Gambaran Faktor Sikap dan Norma Subjektif pada Niat Bermain *Game online* pada Remaja

Fauzia Luthfiana Nurlaili*¹, Icha Pamela¹

¹Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Airlangga

*Correspondence Author: Fauziahln1305@gmail.com, Phone: +6287820799090

ABSTRAK

Perkembangan dunia teknologi saat ini berkembang begitu pesat, salah satu contohnya adalah adanya *game online*. Penelitian di Surabaya pada remaja usia 14-20 tahun menunjukkan sebanyak 44,3% bermain 3-5 kali dalam seminggu dengan rata-rata waktu bermain 3 hingga 5 jam per hari. Hasil studi pendahuluan diketahui siswa di SMP Negeri 12 Surabaya dengan rentang usia 12-14 tahun mengalami kecanduan *game online* dengan waktu bermain selama 2 hingga 5 jam per hari. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh sikap remaja terhadap perilaku bermain *game online* dan norma subjektif tentang *game online* dengan niat bermain *game online* pada remaja. Penelitian ini merupakan jenis penelitian observasional dengan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *cross sectional study*. Jumlah responden pada penelitian ini yaitu sebanyak 76 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik simple random sampling. Data yang didapat dianalisis menggunakan uji regresi logistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap responden terhadap perilaku bermain *game online* berpengaruh terhadap niat bermain *game online* pada remaja dengan nilai signifikansi 0,038. Norma subjektif tentang *game online* tidak berpengaruh terhadap niat bermain *game online* pada remaja. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sikap terhadap perilaku bermain *game online* merupakan faktor yang mempengaruhi niat bermain *game online* pada remaja. Remaja diharapkan dapat mengontrol diri agar tidak berlebihan dalam bermain *game online*. Selain itu, pengawasan dari orang tua sangat diperlukan agar remaja dapat membatasi bermain *game online* selama di rumah.

Kata Kunci: niat; *game online*; remaja

Published by:

Tadulako University

Address:

Jl. Soekarno Hatta KM 9. Kota Palu, Sulawesi Tengah,
 Indonesia.

Phone: +628114120202

Email: Preventif.fkmuntad@gmail.com

Article history :

Received : 15 09 2021

Received in revised form : 01 10 2021

Accepted : 02 09 2021

Available online 30 06 2022

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

The development of the world of technology is currently growing so rapidly, one example is the existence of online games. Research in Surabaya on adolescents aged 14-20 years showed that 44.3% played 3-5 times a week with an average playing time of 3 to 5 hours per day. The results of the preliminary study revealed that students at SMP Negeri 12 Surabaya with an age range of 12-14 years were addicted to online games with playing time for 2 to 5 hours per day. The purpose of this study is to analyze the influence of adolescent attitudes towards online game playing behavior, subjective norms about online games, and perceptions of the ease of playing online games with the intention of playing online games in adolescents. This research is an observational research type with a quantitative approach. The research design used is a cross sectional study. The number of respondents in this study were 76 students. Sampling was done by simple random sampling technique. The data obtained were analyzed using logistic regression test. The results showed that the attitude of respondents to the behavior of playing online games had an effect on the intention to play online games in adolescents with a significance value of 0.038. Subjective norms about online games have no effect on the intention to play online games in adolescents. The conclusion of this study is that attitudes towards online gaming behavior are factors that influence the intention to play online games in adolescents. Teenagers are expected to be able to control themselves so as not to overdo it in playing online games. In addition, parental supervision is needed so that teenagers can limit playing online games while at home.

Keywords : *intention; online game; teenager*

PENDAHULUAN

Menurut survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, sebanyak 54,68% atau sebanyak 143,26 juta jiwa penduduk Indonesia menggunakan internet. Dari hasil tersebut sebanyak 54,13% penduduk Indonesia menggunakan internet untuk bermain game (1). Data statistic Kementerian Komunikasi dan Informasi jumlah aktivitas yang dilakukan individu dalam menggunakan internet untuk bermain *video game* pada tahun 2016 sebanyak 44,10% (2). Indonesia menduduki peringkat ke 17 dengan populasi *online* yaitu sebanyak 82 juta dari total 267 juta penduduk Indonesia (3). Pulau Jawa merupakan pengguna internet terbanyak di Indonesia yaitu sebesar 58,6% atau sekitar 83,2 juta jiwa. Sebagian besar pengguna internet berasal dari wilayah perkotaan yaitu sebesar 72,41%. Di Jawa Timur, penduduk perkotaan usia lebih dari 5 tahun ke atas yang mengakses internet dengan tujuan sebagai hiburan adalah sebanyak 48,16% dengan tujuan terbanyak menyatakan sebagai hiburan (4). Penelitian di Surabaya pada remaja yang gemar bermain *game online* dengan rentang usia 14-20 tahun menunjukkan bahwa 20% dari responden berusia 14 tahun merasa bermain *game online* dapat menambah banyak teman dengan mayoritas remaja menggunakan waktu 3-5 jam dengan waktu bermain 3-5 kali dalam seminggu (5). Perilaku bermain game dapat dipengaruhi oleh beberapa factor yang dapat dijelaskan berdasarkan variabel pada *Theory of Planned*

Behavior (TPB), seperti attitude toward the behavior (sikap), subjective norms (norma subjektif), dan perceived behavioral control (persepsi terhadap kemudahan berperilaku. TPB dapat diterapkan dalam berbagai penelitian di bidang teknologi informasi untuk mengukur niat pengguna dalam menggunakan teknologi tertentu, salah satunya niat seseorang dalam bermain *game online*. penelitian lain juga menunjukkan bahwa variabel dalam TPB dapat memprediksi kecenderungan remaja untuk bermain *game online*. Attitude toward the behavior dan perceived behavioral control yang tinggi mempengaruhi niat remaja untuk bermain *game online*. Norma subjektif secara signifikan juga berpengaruh pada kecenderungan remaja dalam bermain *game online*. Remaja yang mendapatkan dukungan dari teman sebaya akan meningkatkan niat untuk bermain *game online* (6).

Penelitian yang dilakukan oleh Novrialdi, dkk menunjukkan bahwa banyak remaja yang mengalami kecanduan *game online* (7). Hal ini ditandai dengan perasaan gelisah dan tidak tenang apabila tidak bermain *game online*. Faktor yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan yaitu fitur pada *game online* yang menarik bagi pemainnya serta dapat menambah banyak teman, baik di dunia nyata saat di warung internet maupun di dunia maya saat bermain *game online*, dan adanya *reward* yang didapat dari permainan juga. Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa 8 dari 9 siswa SMP rentang usia 14-15 tahun memiliki hobi bermain *online* dan menghabiskan waktu selama 2 jam pada hari biasa dan mencapai 5 jam per hari pada saat libur untuk bermain. Alasan siswa bermain *game online* yaitu untuk menghilangkan kebosanan dan dapat menambah teman. Banyaknya teman yang bermain *game online*, membuat siswa lainnya juga ikut bermain *game online*. Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang faktor sikap dan norma subjektif yang mempengaruhi siswa dalam bermain *game online* berdasarkan *Theory of Planned Behavior (TPB)* .

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian observasional dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat hubungan dua variable atau lebih tanpa adanya perlakuan. Berdasarkan waktunya, penelitian ini menggunakan studi *cross-sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Surabaya dengan populasi dalam penelitian yaitu siswa laki-laki kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya yang berjumlah 343 siswa. Pemilihan sasaran penelitian dilakukan berdasarkan pembagian remaja menurut perkembangan psikososial, yaitu usia 12-14 tahun. Sampel

penelitian ini adalah remaja siswa laki-laki kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya sebanyak 76 responden yang dihitung menggunakan rumus teknik simple random sampling dengan kriteria inklusi yaitu merupakan siswa laki-laki kelas VII dan kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya serta bersedia menjadi responden dengan mengisi lembar persetujuan.

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis *univariate* untuk mendapatkan gambaran pada masing-masing variabel penelitian dan analisis *bivariate* untuk menggambarkan keterkaitan antara dua variabel. Gambaran yang diperoleh akan kemudian akan dimasukkan ke dalam bentuk tabel digunakan untuk tabulasi silang dengan *software Statistical Package for the Social Science (SPSS)*.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Surabaya yang berlokasi di Jalan Ngagel Kebonsari 1, Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur. SMP Negeri 12 didirikan pada tahun 1974 dan dikenal memiliki banyak prestasi baik pada bidang akademik maupun non akademik. Berdasarkan data sekunder yang berasal dari sekolah, jumlah siswa SMP Negeri 12 Surabaya pada tahun ajaran 2019 yaitu sebanyak 1271 siswa. Berdasarkan jumlah siswa pada table diatas, SMP Negeri 12 Surabaya terbagi menjadi 34 kelas. Kelas VII terdiri dari 12 kelas, kelas VIII terdiri dari 10 kelas dan kelas IX terdiri dari 12 kelas. Responden dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya.

Tabel 1
Distribusi frekuensi berdasarkan usia siswa laki-laki SMP Negeri 12 Surabaya tahun 2019

Usia	n	%
12	2	2,63
13	50	65,79
14	22	28,95
15	2	2,63
Total	76	100

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan table 1 diketahui bahwa sebagian besar responden berusia 13 tahun yaitu sebanyak 65,79%, sedangkan sebagian kecil responden berusia 12 tahun dan 15 tahun yaitu masing-masing sebanyak 2,63% dari total responden sebesar 76 siswa.

Tabel 2
Distribusi frekuensi berdasarkan uang saku siswa laki-laki SMP Negeri 12 Surabaya tahun 2019

Uang Saku	n	%
<Rp 10.000 per hari	13	17,11
Rp 10.000 - Rp 20.000 per hari	54	71,05
Rp 20.000 - Rp 30.000 per hari	8	10,53
>Rp 30.000 per hari	1	1,31
Total	76	100

Sumber : Data Primer,2019

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden mendapatkan uang saku sejumlah Rp 10.000 – Rp 20.000 per hari yaitu sebanyak 71,05% dari total responden sebanyak 76 siswa.

Tabel 3
Distribusi frekuensi berdasarkan lama siswa laki-laki SMP Negeri 12 Surabaya tahun 2019 mengakses internet

Lama Responden Mengakses Internet	n	%
< 3 jam per hari	34	44,74
3-5 jam per hari	34	44,74
>5 per hari	8	10,52
Total	76	100

Sumber : Data Primer,2019

Berdasarkan hasil table 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengakses internet selama kurang dari 3 jam per hari dan 3-5 jam per hari yaitu masing-masing sebanyak 44,74% dari total responden sebanyak 76 siswa.

Sikap dalam penelitian ini merupakan penilaian siswa terhadap keuntungan maupun kerugian bermain *game online*. Distribusi frekuensi sikap responden terhadap perilaku bermain *game online* siswa laki-laki kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya dapat dilihat pada table 4.

Tabel 4
Distribusi frekuensi siswa laki-laki SMP Negeri 12 Surabaya tahun 2019 berdasarkan sikap terhadap perilaku bermain *game online*

Sikap Terhadap Perilaku Bermain <i>Game online</i>	n	%
Tidak Mendukung	12	15,79
Mendukung	48	63,16
Sangat Mendukung	16	21,05
Total	76	100

Sumber : Data Primer,2019

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar sikap responden terhadap perilaku bermain *game online* siswa laki-laki kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya adalah mendukung yaitu sebanyak 63,16% dari total responden yaitu sebesar 76 siswa.

Norma Subjektif dalam penelitian ini merupakan keyakinan responden terhadap pendapat orang disekitarnya tentang perilaku bermain *game online*. Distribusi frekuensi norma subjektif responden dapat dilihat pada table 5.

Tabel 5
Distribusi frekuensi siswa laki-laki SMP Negeri 12 Surabaya tahun 2019 berdasarkan norma subjektif terhadap perilaku bermain *game online*

Norma Subjektif tentang Bermain <i>Game online</i>	n	%
Tidak Mendukung	1	1,32
Mendukung	57	75
Sangat Mendukung	18	23,68
Total	76	100

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan table 5 menunjukkan bahwa sebagian besar norma subjektif responden tentang bermain *game online* adalah mendukung untuk bermain *game online* yaitu sebesar 75% sedangkan sebagian kecil tidak mendukung yaitu sebesar 1,32% dari total responden sebanyak 76 siswa.

Niat bermain *game online* dalam penelitian ini merupakan keinginan dari dalam diri responden untuk bermain *game online*. Distribusi frekuensi responden berdasarkan niat bermain *game online* dapat dilihat pada table 6.

Tabel 6
Distribusi frekuensi siswa laki-laki SMP Negeri 12 Surabaya tahun 2019 berdasarkan niat bermain *game online*

Norma Subjektif tentang Bermain <i>Game online</i>	n	%
Lemah	25	32,89
Kuat	51	67,11
Total	76	100

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan table 6 diketahui bahwa sebagian besar niat responden bermain *game online* adalah kuat yaitu sebesar 67,11%, sedangkan sebagian kecil memiliki intensi yang lemah untuk bermain *game online* yaitu sebanyak 32,89% dari total responden sebesar 76 siswa.

Hasil tabulasi silang antara sikap responden terhadap perilaku bermain *game online* dengan niat bermain *game online* siswa kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7
Tabulasi Silang antara sikap terhadap perilaku bermain *game online* dengan niat bermain *game online* siswa laki-laki SMP Negeri 12 Surabaya tahun 2019

Sikap Terhadap Perilaku Bermain <i>Game online</i>	Niat Bermain <i>Game online</i>				Total	
	Lemah		Kuat		N	%
	n	%	n	%		
Tidak Mendukung	7	58,3	5	41,7	12	100
Mendukung	15	31,3	33	68,8	48	100
Sangat Mendukung	3	18,8	13	81,3	16	100
Total	25	32,9	51	67,1	76	100

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa sebagian besar responden yang memiliki sikap terhadap perilaku bermain *game online* yang sangat mendukung dan mendukung cenderung memiliki niat yang kuat untuk bermain *game online* yaitu sebanyak 81,3% dan 68,8%, sedangkan sebagian besar responden yang memiliki sikap tidak mendukung menunjukkan memiliki niat dalam bermain *game online* yang lemah yaitu sebesar 58,3% dari total responden sebanyak 76 siswa. Berdasarkan hasil uji regresi logistik, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,038. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dibandingkan dengan nilai alfa ($\alpha=0,05$). Kesimpulan berdasarkan hasil tersebut adalah terdapat pengaruh antara sikap responden terhadap perilaku bermain *game online* dengan niat bermain *game online*. Responden yang memiliki sikap yang mendukung terhadap perilaku bermain *game online* akan memiliki niat yang kuat sebesar 6,061 kali lebih besar untuk bermain *game online* dibandingkan dengan yang memiliki sikap yang tidak mendukung terhadap perilaku bermain *game online*.

Hasil tabulasi silang antara norma subjektif tentang bermain *game online* dengan niat bermain *game online* siswa kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8

**Tabulasi silang antara norma subjektif responden dengan
niat bermain *game online* siswa laki-laki SMP Negeri 12
Surabaya tahun 2019**

Norma Subjektif tentang Bermain <i>Game online</i>	Niat Bermain <i>Game online</i>				Total	
	Lemah		Kuat			
	n	%	n	%	N	%
Tidak Mendukung	0	0	1	100	1	100
Mendukung	20	35,1	37	64,9	57	100
Sangat Mendukung	5	27,8	13	72,2	18	100
Total	25	32,9	51	67,1	76	100

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa sebagian besar responden yang memiliki norma subjektif terhadap perilaku bermain *game online* yang sangat mendukung dan mendukung cenderung memiliki niat yang kuat untuk bermain *game online* yaitu sebanyak 72,2% dan 64,9% dari total responden sebanyak 76 siswa. Berdasarkan hasil uji regresi logistik, didapatkan nilai signifikansi sebesar 1,000. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai alfa ($\alpha=0,05$). Kesimpulan berdasarkan hasil tersebut adalah tidak terdapat pengaruh antara norma subjektif tentang *game online* dengan niat bermain *game online*.

PEMBAHASAN

Gambaran karakteristik responden

Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden berada pada usia 12-15 tahun, sebagian besar usia responden termasuk dalam tahap remaja awal. Usia responden pada penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Wong & Lam (2016) yang mengidentifikasi perilaku kecanduan *game online* pada remaja usia 12-15 tahun (8). Usia remaja merupakan usia yang membuat individu mencoba hal-hal baru, termasuk keinginan untuk bermain *game online*. Remaja yang berada pada usia remaja awal memiliki kondisi psikis yang masih labil dan adanya pengaruh teman sebaya yang sangat dominan sehingga mempengaruhi seseorang dalam kebiasaan, berpenampilan dan berbahasa atau isyarat yang sama (8).

Jumlah uang saku yang diterima responden memiliki potensi digunakan untuk bermain *game online* yaitu Rp 10.000 – Rp 20.000 per hari. Hal ini sesuai dengan penelitian Kristanti (2016) yang menunjukkan bahwa uang yang digunakan siswa untuk bermain *game online* berasal dari uang saku yang didapat dari orang tua (9). Pada penelitian Hanum (2015) juga menunjukkan bahwa siswa rela menyisihkan uang saku yang didapatkan dari orang tua, bahkan

beberapa siswa meminta tambahan uang untuk bermain *game online* (10). Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa waktu yang digunakan responden untuk menggunakan internet yaitu selama 3-5 jam per hari. Internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, fungsi internet salah satunya digunakan sebagai hiburan salah satunya adalah *game online*. Sesuai dengan penelitian nur bahwa salah satu tujuan siswa SMP mengakses internet salah satunya yaitu untuk bermain *game online* (11).

Pengaruh sikap tentang bermain *game online* dengan niat bermain *game online*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara sikap responden terhadap perilaku bermain *game online* dengan niat bermain *game online*. Hal tersebut sesuai dengan *Theory of Planned Behavior* yang menyatakan bahwa niat atau intention dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku atau *attitude toward behavior*. *Attitude Toward the Behavior* atau sikap terhadap perilaku ditentukan oleh keyakinan individu mengenai konsekuensi suatu perilaku dan evaluasi hasil yang didapat dari perilaku tersebut. Sikap yang mendukung terhadap perilaku *game online* dapat diketahui dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa mayoritas responden pada penelitian ini setuju bahwa bermain *game online* dapat memberikan dampak positif dan memberikan manfaat bagi mereka. Secara umum, individu yang percaya bahwa melakukan suatu perilaku akan memiliki dampak positif, maka individu akan memiliki sikap yang menguntungkan terhadap perilaku tersebut (12). Sedangkan orang yang percaya bahwa melakukan suatu perilaku akan memiliki dampak negatif, maka individu akan memiliki sikap yang tidak menguntungkan terhadap perilaku tersebut.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sikap yang positif terhadap *game online* akan mempengaruhi siswa untuk terus bermain *game online* (6). Penelitian lain menunjukkan bahwa sikap terhadap perilaku memiliki hasil yang positif terhadap niat bermain *game online* (13). Responden pada penelitian tersebut merasakan sikap yang menyenangkan terhadap *game online* dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*. Selain itu, penelitian Koh et al, menunjukkan bahwa apabila responden memiliki keyakinan bahwa bermain *game online* adalah hal yang positif dan bermanfaat, maka niat untuk bermain *game online* akan semakin besar (18). Sikap terhadap perilaku bermain *game online* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku bermain *game online*. Ketika siswa merasakan manfaat dari bermain *game online*, maka responden akan memiliki sikap yang baik terhadap perilaku bermain *game online* dan akan bermain lebih lama dibandingkan sebelumnya (19). Sikap terhadap perilaku memberikan pengaruh langsung dan signifikan terhadap niat penggunaan virtual world pada remaja. Sikap terhadap perilaku

menjadi salah satu penentu utama niat penggunaan virtual world. Ketika pengguna virtual world merasa nyaman dan menyenangkan, maka akan mempengaruhi keyakinan remaja untuk terus menggunakan virtual worlds tersebut. Virtual world merupakan suatu teknologi yang memungkinkan pengguna untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna tersebut merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Virtual world tersebut dapat dikatakan mirip dengan permainan *game online*.

Pengaruh norma subjektif tentang bermain *game online* dengan niat bermain *game online*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara norma subjektif tentang bermain *game online* dengan niat bermain *game online*. Hal tersebut tidak sesuai dengan *Theory of Planned Behavior* yang menyatakan bahwa niat atau *intention* dipengaruhi oleh norma subjektif atau subjective norm. Norma subjektif didefinisikan sebagai pengaruh sosial yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu perilaku. Norma subjektif yang tidak mendukung terhadap niat bermain *game online* dapat terjadi karena pengaruh sosial responden tidak hanya berasal dari teman, tetapi juga orang tua dan guru. Responden setuju dengan pendapat teman sebaya yang menganggap bermain *game online* adalah hal yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan pengaruh teman sebaya pada masa remaja sangat dominan, sehingga responden dengan mudah melakukan perilaku seperti yang dilakukan temantemannya, termasuk bermain *game online*. Tetapi responden juga setuju dengan pendapat orang tua yang menyatakan bahwa bermain *game online* memiliki dampak negatif, seperti dapat menurunkan prestasi belajar di sekolah. Responden pun setuju dengan adanya larangan bermain *game online* di sekolah yang ditetapkan oleh guru. Sehingga dapat digambarkan bahwa teman sebaya mendukung niat responden untuk bermain *game online*, sedangkan orang tua dan guru kurang mendukung niat responden untuk bermain *game online*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa dukungan teman sebaya secara positif dapat mempengaruhi niat remaja untuk bermain *game online* (16). Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa orang tua merasa keberatan dan tidak mendukung niat dan perilaku bermain *game online* pada remaja. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya. Norma subjektif menunjukkan hasil yang signifikan terhadap niat bermain *game online*. Apabila responden percaya bahwa orang lain mendukung mereka bermain *game online*, maka niat mereka akan semakin besar untuk bermain

game online (14). Selain itu, penelitian Ramayah menunjukkan hasil yang berbeda dengan penelitian ini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa norma subjektif memiliki dampak positif terhadap niat bermain *game online* (15). Adanya komunitas online dapat mempengaruhi teman-teman lain untuk bergabung dan ikut bermain. Misalnya *game online* jenis massively multiplayer online role-playing games, yang merupakan salah satu jenis game yang banyak dimainkan. Para pemain cenderung untuk berkelompok dalam menyelesaikan setiap babak pada game tersebut, sehingga diperlukan kekompakan antar pemain dalam menyelesaikan game tersebut (16).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang dilaksanakan pada siswa SMP Negeri 12 Surabaya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara sikap responden terhadap perilaku bermain *game online* dengan niat bermain *game online*. Pada *theory planned behavior* hal ini dapat terjadi karena siswa yang merasakan manfaat dari bermain *game online* setuju bahwa *game online* dapat memberikan sikap positif sehingga individu akan melakukan hal perilaku tersebut. Sedangkan pada penelitian ini diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh antara norma subjektif tentang bermain *game online* dengan niat bermain *game online*, yang disebabkan karena adanya pengaruh sosial tidak hanya dipengaruhi oleh teman, tapi juga dari guru maupun orang tua siswa. Responden sepakat pada pernyataan orang tua yang merasa keberatan dan tidak mendukung niat serta perilaku anaknya untuk bermain *game online* karena dapat berdampak negative pada prestasi belajar siswa disekolah. Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah memberikan pengawasan dari pihak sekolah agar membatasi siswa dalam menggunakan *smartphone* atau laptop pada saat jam pelajaran, serta adanya perhatian dari orang tua siswa selama dirumah untuk mengatur jadwal penggunaan *smartphone* atau laptop agar dapat dimanfaatkan secara optimal

DAFTAR PUSTAKA

1. APJII. Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Apjii [Internet]. 2017;51. Available from: www.apjii.or.id
2. Informatika KK dan. Laporan Tahunan 2016. 2016.
3. Newzoo. 2018 Global Games Market Report: Trends, Insights, and Projections Towards 2021 [Internet]. 2018. Available from: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf
4. Budiati I, Susianto Y, Adi WP, Ayuni S, Reagan HA, Larasaty P, et al. Profil Generasi

- Milenial Indonesia. 2018;1–153. Available from: www.freepik.com
5. Daniel I. Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.5 No.1 (2016). Calyptra. 2016;2(2):1–12.
 6. Wang J, Liu R De, Ding Y, Liu Y, Xu L, Zhen R. What influences chinese adolescents' choice intention between playing online games and learning? Application of theory of planned behavior with subjective norm manipulated as peer support and parental monitoring. *Front Psychol*. 2017;8(APR):1–10.
 7. Novrialdy E, Atyarizal R. Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *J Konseling dan Pendidik*. 2019;7(3):97.
 8. Wong ILK, Lam MPS. Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian J Gambl Issues Public Heal*. 2016;6(1).
 9. Kristanti A. PENGARUH GAME ONLINE DAN TINGKAT EKONOMI TERHADAP PERILAKU DAN HASIL BELAJAR SISWA (STUDI KASUS: SMP N 6 SALATIGA). Lab Penelit dan Pengemb FARMAKA Trop Fak Farm Univ Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur. 2016;(April):5–24.
 10. Nurmagandi B, Hamid AYS. Predisposing factors associated with online gaming addiction : a systematic review. *J Profesi Med J Kedokt dan Kesehat*. 2020;14(1):99–110.
 11. Nur L. Gambaran Penggunaan Internet Dalam Mencari Informasi Kesehatan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) X. *J PROMKES*. 2018;6(2):188.
 12. Mrl A, Kes M, Jaya Imm, Kes M, Mahendra Nd, Kep S. Buku Ajar Promosi Kesehatan Penulis : 2019;1–107.
 13. Mahmud I, Ramayah T, Rabaya T, Saparya S, Mahmud I, Rawshon S. Why Are They So Addicted? : Modeling Online Games Addiction Behavior Among University Students. 2017;(November). Available from: <https://www.researchgate.net/publication/321278126>
 14. Koh, H. E., Oh, J., & Mackert M. Predictors of playing augmented reality mobile games while walking based on the theory of planned behavior. *JMIR MHealth UHealth*. 2017;
 15. Hussain S, Kilagwa RT, Wok S. The Effect of Message Credibility on Media Use and Perception of Fake News among Students. *Hum Commun*. 2019;1 (2)(June):1–21.
 16. Kautsarina K. Perkembangan Riset Etnografi Di Era Siber : Tinjauan Metode Etnografi Pada Dark Web. *Masy Telemat Dan Inf J Penelit Teknol Inf dan Komun*. 2018;8(2):145.