

BAB 1

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari aktivitas bermain. Pada balita, sebagian besar aktivitas dalam kesehariannya berkaitan dengan bermain dan eksplorasi hal-hal baru.¹ Di masa lalu, anak-anak usia sekolah mulai mengembangkan cara bermain yang lebih teratur dan lebih terstruktur dengan seperangkat peraturan yang harus dipatuhi dalam permainan, misalnya, engklek, gobak sodor, atau petak umpet.² Ketika memasuki masa pubertas, anak-anak tumbuh menjadi remaja dan permainan yang mereka lakukan berbeda dengan permainan yang dimainkan pada masa anak-anak. Cara bermain remaja beralih dari permainan yang mengandalkan aktivitas fisik kepada cara bermain yang lebih tenang dan tidak terstruktur, misalnya, membaca, mendengarkan musik, atau menonton film. Aktivitas-aktivitas ini juga dilakukan dalam kelompok untuk mendekatkan relasi dengan teman sebaya dan lawan jenis.³

Masuknya komputer personal ke rumah-rumah membawa perubahan pada aktivitas seseorang. Bagi remaja, komputer personal menjadi pusat dari aktivitas

¹Fergus P. Hughes, *Children, Play, and Development*, ed. ke-2 (Boston: Allyn and Bacon, 1995), 46.

²Ibid., 100.

³Ibid., 116-117.

belajar dan bermain bahkan menjadi lebih utama daripada televisi.⁴ Bagi generasi Z yang lahir dan hidup di dunia digital, komputer dan gawai menjadi hal primer yang dibutuhkan selain sandang, pangan, dan papan. Teknologi bukan lagi merupakan sebuah penemuan, namun secara natural menjadi udara yang mereka hirup dan bagian hidup yang tidak dapat dipisahkan.⁵ Don Tapscott mengatakan bahwa perkembangan paling signifikan yang sangat berdampak pada remaja masa kini adalah perkembangan komputer, internet, dan teknologi digital.⁶ Hal ini menyebabkan remaja masa kini lebih suka menghabiskan waktu bersama komputer daripada bersama manusia.

Salah satu alasan utama remaja banyak menghabiskan waktu di depan komputer adalah internet. Menurut S. Craig Watkins, internet telah menjadi “*a routine part of their (young people) everyday lives, shaping how they learn, live, play, and communicate with their peers.*”⁷ Ini berarti internet telah menjadi konsumsi keseharian para remaja. Ketika Watkins memberikan beberapa pernyataan untuk menyelidiki sikap remaja Amerika Serikat terhadap internet dan televisi, ditemukan bahwa 56% anak muda menganggap internet adalah kebutuhan dalam hidup, 44% mengatakan bahwa mereka tidak bisa terlalu lama jauh dari internet, dan 52% memiliki situs internet yang harus dikunjungi setiap harinya.⁸ Ini berarti internet

⁴S. Craig Watkins, *The Young and the Digital: What the Migration to Social-Network Sites, Games, and Anytime, Anywhere Media Means for Our Future* (Boston: Beacon, 2009), 2.

⁵Don Tapscott, *Grown up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World* (New York: McGraw-Hill, 2009), 18.

⁶Ibid., 17.

⁷Watkins, *The Young and the Digital*, 4.

⁸Ibid., 16-17.

dalam waktu yang singkat telah menjadi tokoh utama dalam hidup anak muda Amerika Serikat menggantikan televisi.

Kecepatan koneksi internet yang memadai dibutuhkan untuk mengakses halaman situs internet. Menurut Matthew Speiser, negara yang memiliki koneksi internet tercepat di dunia adalah negara-negara Asia, yaitu Korea Selatan, Jepang, dan Hongkong.⁹ Di Indonesia sendiri, kualitas kecepatan koneksi internet masih lebih rendah jika dibandingkan dengan negara-negara Asia lainnya.¹⁰ Namun, dalam dua tahun terakhir terjadi kenaikan besar dalam kecepatan koneksi internet. Pada akhir 2015, Indonesia mencatat kenaikan kecepatan sebanyak 109% dibandingkan 2014.¹¹ Ini memungkinkan semakin banyak remaja menghabiskan waktu berselancar di dunia maya. Mereka bisa melakukan apa saja, termasuk mencari informasi untuk belajar, menonton film dan berita, mengunduh lagu, mengunggah foto, berbagi video, bersosialisasi lewat media sosial, serta bermain *online game*.

Online game mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil penemuan Newzoo, sebuah lembaga riset untuk industri *game*, daerah Asia Tenggara merupakan daerah dengan pertumbuhan *mobile game* dan koneksi internet paling pesat.¹² Berdasarkan hasil penelitiannya, 52 juta dari seluruh penduduk Indonesia termasuk dalam populasi *online* dengan 34 juta orang di

⁹Matthew Speiser, "The 10 Countries with the World's Fastest Internet Speeds," *Business Insider*, 18 May 2015, diakses 10 Januari 2017, <http://www.businessinsider.co.id/fastest-internet-connection-speeds-2015-5/#oB72qIH0zmQ6t1gB.97>.

¹⁰Oik Yusuf, "Kecepatan Internet Indonesia Naik Dua Kali Lipat," *Kompas.com*, 1 April 2016, diakses 1 September 2016, <http://tekno.kompas.com/read/2016/04/01/19290007/Kecepatan.Internet.Indonesia.Naik.Dua.Kali.Lipat>.

¹¹Ibid.

¹²Newzoo, *Southeast Asia Games Market: The World's Fastest Growing Region*, Casual Games Sector Report 2015 (Casual Games Association, 2015), diakses 1 September 2016, <https://issuu.com/casualconnect/docs/southeastasia-report-2015>.

antaranya adalah pemain *mobile game* dan 19,9 juta orang memainkan *game* yang berbayar.¹³ Selain bermain *online game* melalui *smartphone*, ada juga *online game* yang dimainkan dengan menggunakan laptop atau komputer personal sebab membutuhkan sistem operasi yang lebih kuat dan besar dibandingkan dengan sistem operasi untuk *online game* dalam *smartphone*. *Online game* seperti League of Legends, Counter Strike, dan World of Warcraft merupakan permainan yang paling banyak dimainkan di seluruh dunia.¹⁴ Data statistik Kemenkominfo 2016 menyebutkan bahwa 18,4 % pengguna internet berusia 10-24 tahun,¹⁵ 48,4% pengguna internet adalah pelajar dan mahasiswa,¹⁶ serta 44,1 % aktivitas menggunakan internet adalah untuk bermain *online game* atau mengunduh *game*.¹⁷ Perkembangan *online game* yang sangat pesat mendorong banyak warung internet berubah haluan menjadi *game center*.¹⁸ Warung internet memberi kemudahan bagi individu yang ingin bermain *online game*, namun tidak memiliki komputer personal di rumah.

¹³Ibid.

¹⁴Amrillah Wardi, "Bukan DOTA Yang Paling Banyak Dimainkan di Seluruh Dunia. Lalu Apa?!", *Jalan Tikus*, 24 November 2015, diakses 1 September 2016, <https://jalantikus.com/news/game-yang-paling-banyak-dimainkan-di-seluruh-dunia/>.

¹⁵APJIII, "Komposisi Pengguna Internet Berdasarkan Usia pada Tahun 2016," *Data dan Statistik Kementerian Komunikasi dan Informatika RI*, diakses 4 Januari 2018, <https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1517>

¹⁶Balitbang SDM, "Sebaran Pengguna Internet Indonesia Berdasarkan Pekerjaan Tahun 2016," *Data dan Statistik Kementerian Komunikasi dan Informatika RI*, diakses 4 Januari 2018, <https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1519>

¹⁷Balitbang SDM, "Aktivitas Menggunakan Internet oleh Individu pada Tahun 2016," *Data dan Statistik Kementerian Komunikasi dan Informatika RI*, diakses 4 Januari 2018, <https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1521>

¹⁸Fatimah Kartini Bohang, "Warnet, Riwayatmu Dulu dan Sekarang," *Kompas.com*, 22 April 2015, diakses 5 Januari 2017, <http://tekno.kompas.com/read/2015/04/22/13140077/Warnet.Riwayatmu.Dulu.dan.Sekarang>.

Perkembangan yang begitu pesat membuat *online game* menjadi suatu fenomena yang patut mendapatkan perhatian. Walaupun beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat manfaat yang positif dari bermain *online game*, perilaku negatif yang muncul sebagai akibat dari permainan ini tidak dapat diabaikan begitu saja. Chin-Sheng Wan dan Wen-Bin Chiou menyebutkan bahwa bermain *online game* berlebihan menimbulkan dampak negatif, misalnya, menurunnya performa akademik, peningkatan kecemasan, melarikan diri dari kenyataan hidup, dan kriminalitas oleh remaja.¹⁹ Para pemain menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dan meninggalkan aktivitas yang lain demi *online game* yang sedang dimainkan. Mereka rela untuk tidak makan dan tidak tidur demi tetap eksis di dalam permainan.²⁰

Dampak dari permainan ini tidak dapat diremehkan. Hasil penelitian Gentile menunjukkan bahwa siswa yang memainkan *game* yang mengandung unsur kekerasan memiliki perilaku yang agresif seperti bertengkar dengan guru atau terlibat dalam perkelahian.²¹ Secara sosial, para pemain lebih memilih untuk berteman dengan rekan *online* daripada bertatap muka langsung. Dalam suatu kejadian ekstrem, seorang bayi meninggal akibat malnutrisi di Korea Selatan karena orang tuanya hanya

¹⁹Chin-Sheng Wan dan Wen-Bin Chiou, "Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan," *CyberPsychology & Behavior* 9, no. 6 (2006): 762, diakses 3 Oktober 2017, <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762>.

²⁰Tony Febryanto, "Enam Hari Main *Game Online*, Remaja Ini Ditolak Pulang ke Rumahnya!," *Brilio*, 24 Juni 2016, diakses 1 September 2016, <https://www.brilio.net/duh/6-hari-main-game-online-remaja-ini-ditolak-pulang-ke-rumahnya-160623s.html>.

²¹Douglas A. Gentile *et al.*, "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance," *Journal of Adolescence* 27, no. 1 (February 2004): 18, diakses 26 Oktober 2017, <https://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>.

memberikan susu formula satu kali sehari kepada sang bayi dan setelah itu, mereka sibuk bermain *online game*, rata-rata 10 jam setiap harinya.²²

Para pemain bisa menjadi sangat terobsesi dengan permainan dan pikiran mereka hanya dipenuhi dengan *game* yang sedang dimainkan. Beberapa pemain bahkan memaksa orang tua untuk membuat kartu kredit dan melakukan pencurian demi mendapatkan biaya untuk bermain. Tidak sedikit yang kemudian harus masuk ke panti rehabilitasi khusus *online game* dan meninggal di depan komputer karena terlalu lama bermain *online game*.²³ Bahkan, beberapa perilaku yang timbul sebagai dampak dari permainan ini memiliki kemiripan dengan perilaku orang yang sedang kecanduan.

Beberapa studi berusaha mencari faktor-faktor yang berkaitan dengan kecanduan *online game*. Kebutuhan akan penghargaan diri, kebutuhan akan pencapaian, dan media untuk melarikan diri dari kenyataan hidup dianggap sebagai faktor yang memicu kecanduan *online game*.²⁴ Penelitian Wan dan Chiou menunjukkan bahwa kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi dalam dunia nyata tampaknya terpenuhi ketika para remaja bermain *online game*. Menurut mereka, ada empat kebutuhan remaja yang membuat mereka menjadi pecandu *online game*, yaitu

²²“South Korean Couple Let Their Baby Starve to Death (As They Played Online Game Bringing Up a Virtual Child),” *Mail Online*, May 2010, diakses 6 Januari 2017, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1282217/South-Korean-couple-let-baby-starve-death-played-online-game-bringing-VIRTUAL-child.html>.

²³Lusi Vita, “Main *Game Online* 3 Hari Non-Stop, Pria ini Meninggal di Warnet,” *KapanLagi*, 1 Februari 2016, diakses 1 September 2016, <http://plus.kapanlagi.com/main-game-online-3-hari-non-stop-pria-ini-meninggal-di-warnet-458913.html>.

²⁴Daria J. Kuss, “Internet Gaming Addiction: Current Perspectives,” *Psychology Research and Behavior Management* 6 (November 2013): 128, diakses 16 Oktober 2017, <http://dx.doi.org/10.2147/PRBM.S39476>.

“hiburan dan kesenangan, *coping* emosi, pencarian tantangan, dan pelarian dari kenyataan.”²⁵

Kimberly Young juga mengungkapkan bahwa kecanduan *online game* merupakan salah satu bentuk pelarian secara psikologis. *Online game* menjadi tempat yang aman bagi seseorang untuk melarikan diri dari masalah kehidupan yang sedang dihadapi, yaitu menjadi “penawar” bagi kejadian atau perasaan yang tidak menyenangkan.²⁶ Melarikan diri dari permasalahan hidup merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh individu yang merasa dirinya tidak mampu menghadapi kesulitan yang ada di depannya. Kepercayaan akan kemampuan diri untuk mengatasi permasalahan berhubungan erat dengan suatu faktor kepribadian yang disebut efikasi diri (*self-efficacy*).

Efikasi diri dapat diartikan sebagai perasaan mampu untuk mengatur dan menjalankan serangkaian tindakan yang dibutuhkan untuk mengelola situasi yang akan terjadi.²⁷ Individu dengan efikasi diri yang tinggi cenderung melihat permasalahan sebagai sebuah tantangan yang harus diselesaikan, sedangkan individu dengan efikasi diri yang rendah justru menghindari masalah karena masalah dianggap sebagai sebuah ancaman yang semakin menegaskan ketidakmampuannya.²⁸ Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa individu yang kecanduan *online game* adalah

²⁵Wan dan Chiou, “Why Are Adolescents Addicted?,” 764.

²⁶Kimberly Young, “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents,” *The American Journal of Family Therapy* 37, no. 5 (September 2009): 362, diakses 22 November 2017, <http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>.

²⁷Albert Bandura, “Exercise of Personal and Collective Efficacy in Changing Societies,” dalam *Self-Efficacy in Changing Societies*, ed. Albert Bandura (Cambridge : Cambridge University, 1995), 2, Adobe PDF ebook.

²⁸P.C. Hill, “Self-Efficacy,” dalam *Baker Encyclopedia of Psychology & Counseling*, ed. ke-2, ed. David G. Benner dan Peter C. Hill (Grand Rapids: Baker, 1999), 1083-1084.

individu dengan efikasi diri yang rendah sehingga membutuhkan suatu bentuk pelarian dari permasalahan hidup.

Walaupun tidak dijelaskan secara rinci, Wan dan Chiou mengungkapkan bahwa kontrol diri dan efikasi diri tampaknya mampu untuk menjelaskan kecenderungan penggunaan *online game* yang berlebihan.²⁹ G. Alan Marlatt, John S. Baer, dan Lori A. Quigley membahas hubungan antara efikasi diri khusus dengan kecanduan merokok.³⁰ Mereka menemukan bahwa efikasi diri khusus berdampak pada perkembangan awal perilaku kecanduan merokok dan juga proses penghentian perilaku kecanduan. Efikasi diri khusus tidak hanya menahan seseorang untuk masuk ke dalam perilaku kecanduan merokok, melainkan mampu mendorong perilaku tertentu yang berujung pada perilaku kecanduan. Hal ini tergantung tujuan dan ekspektasi yang diharapkan oleh individu yang bersangkutan.³¹ Carlo C. DiClemente menyebutkan bahwa efikasi diri merupakan suatu konstruk yang berharga dalam meramalkan perubahan perilaku kecanduan dan kemampuan menjaga diri dari kekambuhan.³² Dari penelitian yang dikemukakan di atas, tampak bahwa efikasi diri memiliki peranan yang signifikan dalam hubungannya dengan perilaku kecanduan.

Selain efikasi diri, beberapa sifat kepribadian yang sering mendapatkan perhatian dalam penelitian mengenai kecanduan *online game* adalah neurotisme, agresivitas, dan pencarian sensasi.³³ Walaupun demikian, ada satu sifat kepribadian

²⁹Wan dan Chiou, "Why Are Adolescents Addicted?," 765.

³⁰G. Alan Marlatt, John S. Baer, dan Lori A. Quigley, "Self-Efficacy and Addictive Behavior," dalam *Self-Efficacy in Changing Societies*, 289-290. Efikasi diri umum dan efikasi diri khusus akan dibahas dalam Bab 2.

³¹Ibid.

³²Carlo C. DiClemente, *Addiction and Change: How Addictions Develop and Addicted People Recover* (New York: Guilford, 2003), 38, Adobe PDF ebook.

³³Kuss, "Internet Gaming Addiction," 128.

yang menarik perhatian peneliti, yaitu kerawanan kebosanan (*boredom proneness*). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kerawanan kebosanan memiliki hubungan dengan penggunaan obat-obatan terlarang dan obesitas.³⁴ Nicole LePera mengumpulkan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa orang-orang dengan kerawanan kebosanan yang tinggi cenderung memiliki perilaku yang lebih negatif, misalnya, menggunakan obat-obatan terlarang, berjudi, meningkatnya agresivitas dan kekerasan, kecanduan alkohol, dan kecenderungan penggunaan heroin.³⁵ Dengan demikian, kerawanan kebosanan tampaknya memiliki hubungan dengan munculnya perilaku kecanduan.

Subjek penelitian dalam tesis ini dikhususkan untuk remaja laki-laki karena mayoritas subjek penelitian yang merespons penelitian mengenai *online game* adalah laki-laki.³⁶ Ini tidak berarti bahwa tidak ada perempuan yang bermain *online game*. Data terbaru Newzoo yang dikutip oleh Drew Harwell menyebutkan bahwa jumlah pemain perempuan semakin bertambah dari waktu ke waktu. Walaupun demikian, pemain laki-laki masih mendominasi dalam *online game*.³⁷ Selain itu, penelitian M.D.

³⁴Richard Farmer dan Norman D. Sundberg, "Boredom Proneness: The Development and Correlates of a New Scale," *Journal of Personality Assessment* 50, no. 1 (1986): 5, diakses 9 Agustus 2017, http://dx.doi.org/10.1207/s15327752jpa5001_2.

³⁵Nicole LePera, "Relationships between Boredom Proneness, Mindfulness, Anxiety, Depression, and Substance Use," *The New School Psychology Bulletin* 8, no. 2 (2011): 16, diakses 19 Juni 2017, <http://www.nspb.net/index.php/nspb/article/view/159/88>.

³⁶Delapan puluh delapan persen dari total 91 subjek penelitian yang merespons adalah laki-laki (Brian D. Ng dan Peter Wiemer-Hastings, "Addiction to the Internet and Online Gaming," *CyberPsychology & Behavior* 8, no. 2 [2005]: 111, diakses 13 April 2016, <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110>). Subjek penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah 213 murid laki-laki kelas menengah (Heejong Kim dan Dahye Park, "Factors Affecting Internet Gaming Addiction: SNS Addiction Tendencies, Self-Esteem, and Interpersonal Relationships among Male Middle School Students," *Indian Journal of Science and Technology* 8, no. S8 [April 2015]: 212, diakses 10 Oktober 2017, <http://dx.doi.org/10.17485/ijst/2015/v8iS8/70509>).

³⁷Drew Harwell, "More Women Play Video Games than Boys, and Other Surprising Facts Lost in the Mess of Gamergate," *The Washington Post*, October 2014, diakses 6 Januari 2017, https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2014/10/17/more-women-play-video-games-than-boys-and-other-surprising-facts-lost-in-the-mess-of-gamergate/?utm_term=.02f05afe1999.

Griffiths, Mark N.O. Davies, dan Darren Chappell pada 2004 mengemukakan bahwa remaja memiliki tingkat bermain *video game* atau *computer game* yang lebih besar dibandingkan dengan orang dewasa.³⁸ Menurut Mark Griffiths dan Richard T.A. Wood, remaja lebih rentan untuk mengembangkan kecanduan terhadap *game* daripada orang dewasa.³⁹

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mencoba untuk melihat hubungan antara efikasi diri dan kerawanan kebosanan dengan tingkat kecanduan *online game* pada remaja laki-laki. Oleh karena itu, judul penulisan tesis ini adalah “Hubungan antara Efikasi Diri dan Kerawanan Kebosanan dengan Tingkat Kecanduan *Online Game* pada Remaja Laki-Laki di Sekolah-Sekolah Kristen di Kota Malang, Jawa Timur.”

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa rumusan permasalahan melalui pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara efikasi diri dengan tingkat kecanduan *online game* pada remaja laki-laki di sekolah-sekolah Kristen di kota Malang, Jawa Timur?

³⁸M.D. Griffiths, Mark N.O. Davies, dan Darren Chappell, “Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers,” *Journal of Adolescence* 27, no. 1 (February 2004): 92, diakses 10 Oktober 2017, <http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>.

³⁹Mark Griffiths dan Richard T.A. Wood, “Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Video Game Playing, and the Internet,” abstract, *Journal of Gambling Studies* 16, no. 2/3 (2000): 199, diakses 10 Oktober 2017, <http://link.springer.com/article/10.1023/A%3A1009433014881>.

2. Apakah terdapat hubungan antara kerawanan kebosanan dengan tingkat kecanduan *online game* pada remaja laki-laki di sekolah-sekolah Kristen di kota Malang, Jawa Timur?

Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan antara efikasi diri dengan tingkat kecanduan *online game* pada remaja laki-laki. Semakin tinggi efikasi diri, maka tingkat kecanduan *online game* semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah efikasi diri, maka tingkat kecanduan *online game* semakin tinggi.
2. Terdapat hubungan antara kerawanan kebosanan dengan tingkat kecanduan *online game* pada remaja laki-laki. Semakin tinggi kerawanan kebosanan, maka tingkat kecanduan *online game* juga semakin tinggi. Sebaliknya, semakin rendah kerawanan kebosanan, maka tingkat kecanduan *online game* juga semakin rendah.

Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan tesis ini adalah untuk mengetahui jawaban dari perumusan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Ada atau tidaknya hubungan antara efikasi diri dengan tingkat kecanduan *online game* pada remaja laki-laki di sekolah-sekolah Kristen di kota Malang, Jawa Timur.

2. Ada atau tidaknya hubungan antara kerawanan kebosanan dengan tingkat kecanduan *online game* pada remaja laki-laki di sekolah-sekolah Kristen di kota Malang, Jawa Timur.

Dengan melakukan penelitian atas perumusan masalah yang telah disampaikan di atas, peneliti berharap mendapatkan jawaban yang berguna bagi semua kalangan, baik peneliti sendiri, subjek penelitian, orang tua, guru, dan peneliti selanjutnya.

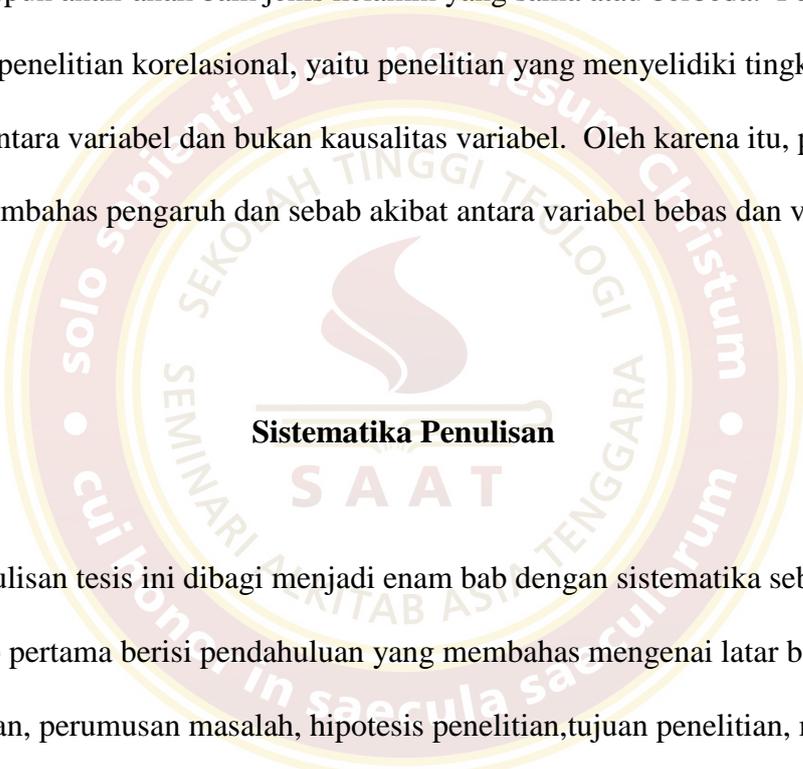
Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan tesis ini adalah:

1. Memberikan sumbangsih berupa pemahaman mengenai topik kecanduan *online game* dalam kaitannya dengan efikasi diri dan kerawanan kebosanan. Penulisan tesis ini juga dapat menjadi penelitian pendahuluan bagi rekan-rekan peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan.
2. Membangkitkan kesadaran bahwa kecanduan *online game* merupakan suatu fenomena yang perlu diperhatikan oleh orang tua, guru, dan setiap individu yang berkecimpung dalam dunia remaja.
3. Penelitian ini juga menjadi masukan bagi mereka dalam mengembangkan strategi preventif dan kuratif terhadap penggunaan *online game* yang berlebihan dalam kaitannya dengan efikasi diri dan kerawanan kebosanan.

Cakupan Penelitian

Banyak faktor yang dianggap memiliki hubungan dengan tingkat kecanduan *online game*, namun yang menjadi fokus utama dari penelitian ini adalah efikasi diri dan kerawanan kebosanan. Oleh karena itu, faktor-faktor di luar kedua variabel tersebut tidak diikutsertakan dalam analisis penelitian. Penelitian ini secara khusus ditujukan bagi remaja laki-laki sehingga tidak dapat digeneralisasi kepada populasi dewasa maupun anak-anak baik jenis kelamin yang sama atau berbeda. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional, yaitu penelitian yang menyelidiki tingkat hubungan antara variabel dan bukan kausalitas variabel. Oleh karena itu, penelitian ini tidak membahas pengaruh dan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat.



Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini dibagi menjadi enam bab dengan sistematika sebagai berikut: bab pertama berisi pendahuluan yang membahas mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, hipotesis penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, cakupan penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua berisi tinjauan kepustakaan ketiga variabel penelitian, yaitu tingkat kecanduan *online game*, efikasi diri, dan kerawanan kebosanan. Pembahasan dilanjutkan dengan penjelasan hubungan antara efikasi diri dengan tingkat kecanduan *online game* dan hubungan antara kerawanan kebosanan dengan tingkat kecanduan *online game*.

Bab ketiga berisi tinjauan alkitabiah-teologis terhadap ketiga variabel penelitian, yaitu tingkat kecanduan *online game*, efikasi diri, dan kerawanan kebosanan.

Bab keempat berisi metodologi penelitian yang mencakup variabel penelitian, definisi konseptual dan operasional penelitian, alat ukur penelitian, teknik sampling, subjek penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data, dan keterbatasan metodologi.

Bab kelima berisi hasil penelitian dan diskusi hasil penelitian.

Bab keenam berisi kesimpulan dan saran.

