

MEMAHAMI KETERLIBATAN MAHASISWA BERMAIN *GAME ONLINE* SEBAGAI BAGIAN PERILAKU *CYBERLOAFING*

Wahyu Rahardjo¹, Ajeng Furida Citra², Meta Damariyanti³, Maizar Saputra⁴,
Aprilia Maharani Ayuningsih⁵, Marcia Martha Siahay⁶, Indah Mulyani⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma

Abstrak

Cyberloafing dianggap memiliki akibat buruk pada produktivitas individu, termasuk mahasiswa. Mahasiswa dapat melakukan *cyberloafing* saat sedang kuliah di kelas, saat mengerjakan tugas di luar kelas, atau sedang belajar di mana pun dirinya berada. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami alasan-alasan mahasiswa melakukan *cyberloafing*. Partisipan penelitian ini sejumlah 235 orang mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *structural equation model*. Hasil penelitian pada tahap pertama memperlihatkan bahwa kesepian berkorelasi dengan semua variabel alasan melakukan *cyberloafing* dan bentuk-bentuk *cyberloafing* itu sendiri. Pada tahap kedua, model empirik pertama gagal mendapatkan *goodness of fit*. *Modification indices* memperlihatkan bahwa beberapa bentuk *cyberloafing* dianggap bermasalah secara statistik karena harus dikovariankan dengan konstruk yang berbeda. Bermain *game online* menjadi satu-satunya bentuk *cyberloafing* yang mandiri. Model empirik kedua yang hanya mengikutsertakan bermain *game online* sebagai perilaku *cyberloafing* memiliki *goodness of fit*. Kesepian menjadi penyebab yang paling masuk akal dalam menjelaskan mengapa mahasiswa bermain *game online* sebagai perilaku *cyberloafing*.

Kata kunci: Cyberloafing, kesepian, alasan melakukan cyberloafing, bermain game online, mahasiswa

PENDAHULUAN

Tekanan dan beratnya pekerjaan di tempat kerja kerap membawa permasalahan dan beban psikologis sendiri bagi karyawan. Salah satu strategi pengatasan masalah yang kerap dilakukan adalah berselancar di dunia maya sejenak, baik dengan menggunakan *personal computer* di meja kerja, atau dengan menggunakan telepon genggam yang dimiliki. Upaya melarikan diri sebentar dari aktivitas nyata, dan melakukan banyak hal di dunia maya melalui internet adalah perilaku yang disebut *cyberloafing*. Oleh karena riset-riset terdahulu tentang *cyberloafing* berdasarkan konteks fenomena di dalam dunia industri, maka definisi awal *cyberloafing* terasa sangat berbau organisasi atau industri. Lim (2002) misalnya, menyebutkan *cyberloafing* sebagai keterlibatan individu dengan teknologi dan internet saat sedang bekerja dalam menampilkan perilaku-perilaku yang justru tidak terkait dengan pekerjaan.

Saat media sosial belum berkembang secara pesat, studi milik Blanchard dan Henle (2008) menemukan bahwa *cyberloafing* yang kerap dilakukan oleh karyawan adalah

mengecek surat-surat elektronik pribadi atau yang terkait dengan pekerjaan, termasuk mengulik situs-situs pencarian kerja. Menariknya, studi ini juga menemukan bahwa bermain *game* daring merupakan salah satu dari beberapa perilaku *cyberloafing* yang paling jarang dilakukan oleh karyawan. Hal ini dapat terjadi karena seringkali bermain *game* daring membutuhkan waktu yang lebih lama dan konsentrasi yang menyulitkan individu melakukan aktivitas-aktivitas pekerjaan yang lain di saat yang bersamaan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang merambah semua bidang pekerjaan dan profesi, masyarakat semakin akrab dengan internet. Di dalam dunia industri, *cyberloafing* sudah dianggap sebagai ancaman terhadap kinerja dan efisiensi kerja (Sheikh, Atashgah, & Adibzadegan, 2015). *Cyberloafing* menjadi perilaku yang tidak hanya identik dilakukan oleh karyawan saat sedang bekerja, namun juga oleh pelajar dan mahasiswa saat sedang mengerjakan atau terlibat dalam aktivitas-aktivitas akademis di kelas atau di luar kelas. Mahasiswa misalnya, memiliki latar aktivitas akademik yang lebih bebas dibandingkan pelajar. Telepon genggam dapat saja dibuka di kelas untuk apa pun keperluannya, atau dapat digunakan secara lebih bebas saat melakukan aktivitas-aktivitas akademis lain saat berada di luar kelas. *Cyberloafing* dapat terjadi ketika lingkungan secara normatif menerima perilaku itu sehingga muncul sikap yang positif (Askew dkk., 2014). Hal ini yang menyebabkan *cyberloafing* menjadi perilaku yang lazim dilakukan oleh mahasiswa meskipun sedang melakukan berbagai aktivitas akademisnya. Perilaku *cyberloafing* yang dilakukan oleh mahasiswa dianggap dapat menghilangkan rasa bosan yang mendera selama proses belajar, sekaligus dan juga dapat menyebabkan mahasiswa kehilangan fokus belajar (Prasad, Lim, & Chen, 2010).

Temuan Prasad, Lim, dan Chen (2010) menyebutkan bahwa bukan hal yang aneh jika banyak ditemui mahasiswa menggunakan akses internet kampus bukan untuk kepentingan akademis tetapi justru untuk keperluan pribadi. Studi lain milik Yasar dan Yurdugul (2013) menjelaskan bahwa *cyberloafing* yang dilakukan oleh mahasiswa saat sedang berada di kampus antara lain berupa perilaku mengakses media-media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, bermain *game* daring, berkirim serta menerima pesan, dan banyak lagi aktivitas dunia maya lainnya yang tidak terkait dengan kehidupan akademik. Bahkan dalam beberapa bentuk *cyberloafing* seperti *real-time updating*, mengakses konten-konten daring, dan bermain *game* daring, mahasiswa memiliki rerata skor lebih tinggi dibandingkan karyawan (Akbulut, Donmez, & Dursun, 2017).

Pertanyaan berikutnya yang muncul adalah mengapa mahasiswa melakukan *cyberloafing*? Ada beberapa alasan mengapa *cyberloafing* dilakukan. Van Doorn (2011) misalnya, menjelaskan bahwa individu melakukan *cyberloafing* karena empat alasan mendasar, yaitu memulihkan diri, mengembangkan diri, melakukan hal-hal yang menyenangkan dan bersifat adiktif, dan melakukan hal-hal yang bersifat menyimpang.

Di sisi lain, ada beberapa hal yang juga ditengarai menyebabkan individu melakukan *cyberloafing*. Salah satu faktor internal yang dianggap kuat dalam memengaruhi perilaku *cyberloafing* individu adalah kesepian yang dirasakan individu. Literatur klasik milik Peplau dan Perlman (1979) menjelaskan kesepian sebagai kesenjangan antara keinginan pemenuhan kebutuhan interaksi sosial dan fakta bagaimana kebutuhan tersebut terpenuhi. Kardefelt-Winther (2014) menjelaskan bahwa kesepian terkait dengan perilaku eksesif yang dilakukan individu di internet. Semakin besar kesepian yang dirasakan maka akan semakin besar kecenderungan individu menjadi bermasalah karena keterlibatannya yang intens dengan telepon genggamnya (Tan, Pamuk, & Donder, 2013). Studi lain milik Aydin, Muyan, dan Demir (2013) menyebutkan bahwa kesepian memiliki pengaruh negatif terhadap cara berkomunikasi individu di dalam dunia nyata, sehingga kemudian individu lebih mudah menyibukkan dirinya kepada beberapa perilaku dalam media sosial yang dimilikinya.

Pada dasarnya, kesepian dapat mendorong individu untuk menggunakan internet untuk tujuan rekreasional (Whitty & McLaughlin, 2007). Artinya, internet memiliki peran untuk mengakomodasi individu untuk memperoleh rasa senang saat menggunakan internet. *Cyberloafing* terutama yang berbentuk bermain *game* daring, menimbulkan perasaan senang dalam diri individu. Kesepian kemudian dianggap sebagai salah satu faktor yang secara kuat memengaruhi intensitas individu bermain *game* daring (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011). Semakin besar rasa sepi yang dirasakan maka akan semakin intens individu bermain *game* daring. Individu yang terlibat secara intens dengan penggunaan internet, terutama *game* daring, cenderung memiliki relasi sosial yang kurang baik dengan lingkungan (Kowert, Domahidi, Festl, & Quandt, 2014). Individu seperti ini dapat juga bermasalah secara psikologis secara internal, misalnya saja ada beberapa kebutuhan yang tidak terpenuhi, misalnya kesepian.

Studi van Doorn (2011) menambahkan bahwa *cyberloafing* juga dilakukan oleh individu sebagai sarana relaksasi atas beban yang dihadapi saat mengerjakan tugas. *Cyberloafing* dianggap sebagai perilaku yang dilakukan dengan durasi yang tidak lama di tengah-tengah pengerjaan tugas yang sedang dilakukan. Alasan lain mengapa *cyberloafing*

dilakukan adalah untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan yang berguna untuk mengembangkan kompetensi pribadi. Dua alasan lainnya adalah agar individu dapat secara berulang kali membuka laman-laman tertentu untuk tujuan tertentu, dan untuk alasan yang sangat rekreasional sekali, yaitu bermain *game* daring atau bahkan berjudi secara daring.

Berdasarkan paparan informasi-informasi sebelumnya maka penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat apakah kesepian dan alasan-alasannya terhadap perilaku *cyberloafing*.

METODE

Jumlah partisipan penelitian ini adalah sebanyak 235 orang mahasiswa, di mana mayoritas di antaranya adalah perempuan sebanyak 143 orang atau sekitar 60.85%, sedangkan sisanya adalah mahasiswa pria sebanyak 92 orang atau sekitar 39.14%. Rerata usia partisipan adalah 20.06 tahun ($SD = 0.80$).

Skala *cyberloafing* pada penelitian ini dibuat berdasarkan tipe perilaku *cyberloafing* menurut Akbulut, Dursun, Donmez, dan Sahin (2016), yaitu, *sharing*, *shopping*, *real-time updating*, *accessing online content*, dan *gaming/gambling*. Skala ini memiliki aitem sejumlah 30 buah, dengan aitem yang memiliki daya diskriminasi baik sejumlah 24 aitem. Contoh aitem *sharing* adalah “Mengunggah status di media sosial”. Contoh aitem *shopping* adalah “Berbelanja daring”. Contoh aitem *real-time updating* adalah “Memberikan tanda favorit untuk unggahan yang disukai di media sosial”. Contoh aitem *accessing online content* adalah “Menonton video secara daring. Sementara itu, contoh aitem untuk *gaming/gambling* adalah “Bermain *game* daring”. Reliabilitas skala ini adalah 0.862.

Skala alasan melakukan *cyberloafing* dalam penelitian ini dibuat berdasarkan konsep milik van Doorn (2011), yaitu *recovery*, *development*, *addiction*, dan *deviant*. Skala ini memiliki aitem sejumlah 12 buah dan aitem dengan daya diskriminasi yang baik sebanyak 11 aitem. Contoh aitem *recovery* “Memulihkan diri dari tugas atau pekerjaan”. Contoh aitem *development* adalah “Belajar keterampilan baru”. Contoh aitem *addiction* adalah “Mengunjungi satu atau lebih laman dalam sehari”. Adapun contoh aitem untuk *deviant* adalah “Menghindari memikirkan pengerjaan tugas atau pekerjaan”. Reliabilitas skala ini adalah 0.803.

Kesepian pada penelitian ini menggunakan skala milik Russel, Peplau, dan Cutrona (dalam Hugher, Waite, & Cacioppo, 2004). Skala ini adalah skala unidimensi dengan aitem berjumlah 20 buah. Salah satu contoh aitemnya adalah “Saya merasa ditinggalkan”. Reliabilitas skala ini adalah 0.895.

HASIL

Hasil korelasi antar sub variabel memperlihatkan bahwa mayoritas berkorelasi satu dengan yang lain secara signifikan. Hanya alasan melakukan *cyberloafing* yang bersifat menyimpang saja yang tidak banyak berkorelasi dengan sub variabel lainnya. Alasan yang sifatnya menyimpang ini justru berkorelasi dengan *gaming*, kesepian dan hal-hal lain yang berasal dari konstruk yang sama. Kesepian berkorelasi dengan semua alasan melakukan *cyberloafing* dan semua bentuk perilaku *cyberloafing*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat Tabel 1.

Tabel 1
Korelasi Antar Sub Variabel

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2	0.332**									
3	0.626**	0.311**								
4	0.224**	0.311**	0.316**							
5	0.158	0.231**	0.214**	0.383**						
6	0.197**	0.274**	0.253**	0.351**	0.745**					
7	0.226**	0.061	0.302**	0.282**	0.171**	0.241**				
8	0.157*	0.153**	0.263**	0.195**	0.168**	0.311**	0.281**			
9	0.227**	0.250**	0.296**	0.351**	0.425**	0.727**	0.319**	0.459**		
10	0.088	0.062	0.084	0.056	0.180**	0.265**	0.097	0.202**	0.236**	
M	30.01	9.77	13.98	17.14	2.80	60.45	12.41	11.95	12.22	11.83
SD	4.55	2.94	3.37	3.50	1.22	10.67	1.31	1.50	1.45	1.61

Ket: 1 = *sharing*, 2 = *shopping*, 3 = *updating*, 4 = *accessing*, 5 = *gaming*, 6 = *loneliness*, 7 = *recovery*, 8 = *development*, 9 = *addiction*, 10 = *deviant*

(*) = $p < .05$, (**) = $p < .00$

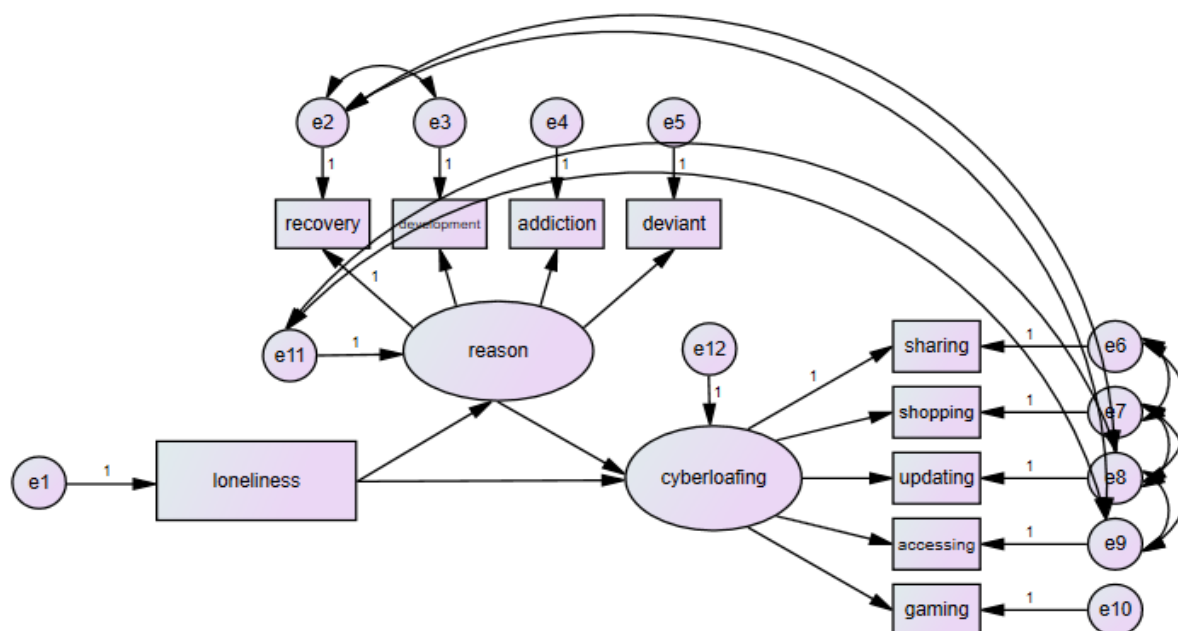
Sementara itu, terdapat beberapa perbedaan yang signifikan dari sub variabel tertentu berdasarkan jenis kelamin. Mahasiswa pria tampak lebih merasakan kesepian dibandingkan mahasiswa perempuan. Mahasiswa pria juga cenderung lebih intens terlibat dalam bermain *game online* dibandingkan mahasiswa perempuan. Alasan melakukan *cyberloafing* karena adiksi juga lebih dirasakan oleh mahasiswa pria dibandingkan mahasiswa perempuan. Namun, perilaku *cyberloafing* berbelanja *online* lebih tampak pada kelompok mahasiswa perempuan dibandingkan pada mahasiswa pria. Penjelasan lebih detail tampak pada Tabel 2.

Pada uji model empirik yang pertama gagal mendapatkan *goodness of fit* dengan nilai Chi-Square yang besar dan probabilitas tidak signifikan ($p < .05$). Ketika mempertimbangkan saran pada *modification indices* (MI) terdapat beberapa sub variabel yang harus saling dikorelasikan atau dikovariankan. Banyak kovarian yang disarankan bersifat antar konstruk,

sesuatu yang tidak boleh dilakukan karena mengindikasikan bahwa konstruk yang berbeda tersebut sebetulnya merupakan satu konstruk yang sama. Dari model empirik pertama ini tampak permasalahan pada empat bentuk *cyberloafing* yang pertama, yaitu berbagi, berbelanja *online*, mengkinikan status, serta mengakses konten. Adapun perilaku bermain game *online* ternyata mampu berdiri sendiri dan bersih dari saran untuk dikovariankan dengan sub variabel yang lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1.

Tabel 2
Perbedaan Antar Sub Variabel Berdasarkan Jenis Kelamin

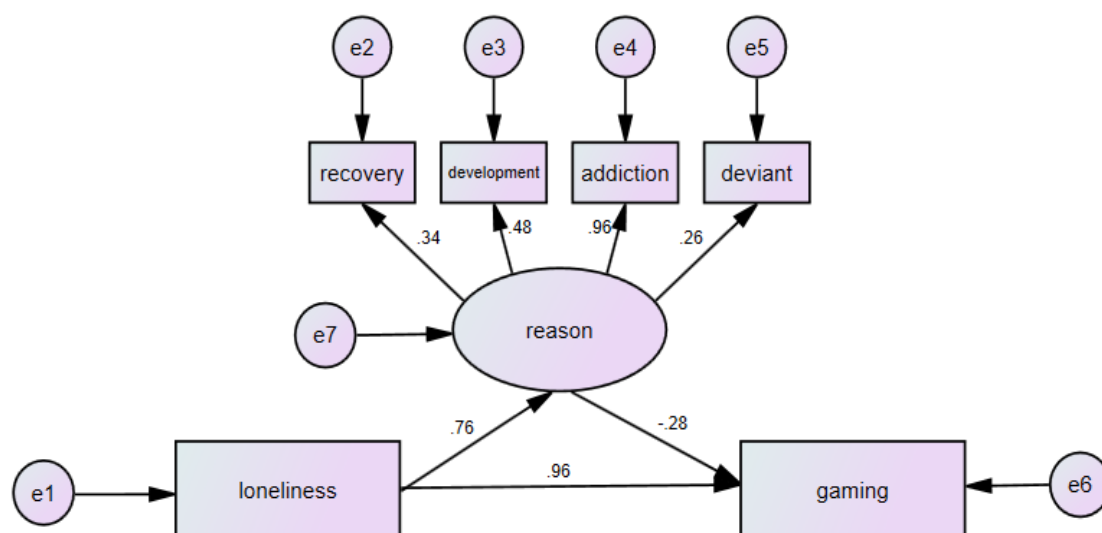
	Pria ($N = 92$)	Perempuan ($N = 143$)	t -score
<i>Sharing</i>	29.50 (3.96)	30.34 (4.88)	.ns
<i>Shopping</i>	8.98 (2.70)	10.28 (2.99)	-3.374 ($p < .01$)
<i>Updating</i>	13.86 (3.00)	14.06 (3.60)	.ns
<i>Accessing</i>	17.67 (3.32)	16.80 (3.59)	.ns
<i>Gaming</i>	3.61 (0.97)	2.28 (1.07)	9.586 ($p < .00$)
<i>Loneliness</i>	64.97 (9.62)	57.54 (10.33)	5.525 ($p < .00$)
<i>Recovery</i>	12.53 (1.34)	12.33 (1.28)	.ns
<i>Development</i>	11.96 (1.62)	11.94 (1.43)	.ns
<i>Addiction</i>	12.51 (1.60)	12.03 (1.31)	2.520 ($p < .05$)
<i>Deviant</i>	12.02 (1.76)	11.71 (1.50)	.ns



Gambar 1
Model Empirik Awal

Pada Gambar 2 tampak bahwa ketika sub variabel dari *cyberloafing* seperti yaitu berbagi, berbelanja *online*, mengkinikan status, serta mengakses konten dihilangkan, maka

sub variabel bermain *game online* dikedepankan sebagai variabel endogen. Model empirik kedua ini memiliki *goodness of fit* dengan Chi-Square sebesar 13.417 dengan probabilitas sebesar 0.098 ($p > .05$). Artinya, konstelasi kesepian dan alasan-alasan lain seperti untuk pemulihan kondisi, pengembangan diri, perilaku adiktif, dan menyimpang dapat menjelaskan mengapa mahasiswa bermain *game online* sebagai bagian dari *cyberloafing*. Tampak pula bahwa alasan terkait aktivitas yang sifatnya adiktif seperti membuka laman-laman tertentu secara repetitif untuk tujuan tertentu merupakan alasan yang paling kuat dalam menggambarkan *cyberloafing* yang dilakukan oleh partisipan penelitian ini. Alasan yang tidak terlalu menggambarkan keadaan *cyberloafing* yang dilakukan adalah alasan melakukan perilaku yang sifatnya menyimpang seperti menunda pengerjaan tugas, atau dengan sengaja memang tidak mengerjakan tugas atau tanggung jawab lainnya.



Gambar 2
Model Empirik Akhir

Berdasarkan hasil penelitian juga tampak bahwa baik kesepian maupun alasan-alasan lain memiliki pengaruh terhadap perilaku bermain *game online* sebagai bagian dari *cyberloafing*. Namun demikian, yang memiliki pengaruh positif hanya kesepian. Artinya, semakin merasa sepi individu maka akan semakin dalam dirinya bermain *game online* saat sedang mengerjakan aktivitas akademis di mana pun dia berada. Sebaliknya, alasan-alasan yang ada, apakah itu untuk memulihkan kondisi, mengembangkan diri, adiksi terhadap sesuatu terkait dunia maya, maupun karena ingin melakukan sesuatu yang menyimpang,

berkorelasi secara negatif dengan bermain *game online*. Untuk penjelasan yang lebih detail dapat dilihat Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3
Signifikansi Bobot Regresi Terstandarisasi Antar Variabel

			Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
reason	<---	loneliness	.031	.007	4.781	***	
recovery	<---	reason	1.000				
development	<---	reason	1.629	.371	4.392	***	
addiction	<---	reason	3.147	.638	4.930	***	
deviant	<---	reason	.960	.301	3.185	.001	
gaming	<---	loneliness	.110	.009	12.335	***	
gaming	<---	reason	-.786	.261	-3.013	.003	

Tabel 4
Bobot Regresi Terstandarisasi Antar Variabel

			Estimate
reason	<---	loneliness	.758
recovery	<---	reason	.336
development	<---	reason	.477
addiction	<---	reason	.957
deviant	<---	reason	.262
gaming	<---	loneliness	.959
gaming	<---	reason	-.283

DISKUSI

Cyberloafing yang diperlihatkan partisipan dalam penelitian ini memiliki perbedaan berdasarkan jenis kelamin. Perbedaan yang signifikan muncul dalam hal berbelanja daring, dan bermain *game* daring. Untuk berbelanja daring, kelompok perempuan memiliki skor yang lebih tinggi. Hal ini tidak mengherankan mengingat berbelanja menjadi perilaku yang khas dilakukan oleh perempuan. Sementara itu, pria cenderung lebih intens bermain *game* daring dibandingkan perempuan. Walaupun beberapa perilaku *cyberloafing* lain tidak memiliki perbedaan yang signifikan, namun skor untuk kelompok perempuan lebih tinggi dibandingkan kelompok pria. Hal ini sedikit berbeda seperti yang pernah ditemukan oleh Yilmaz dkk. (2015) yang menyebutkan bahwa ada kecenderungan perilaku *cyberloafing* pria secara umum lebih tinggi dibandingkan perempuan. Namun demikian, temuan lain dari Akbulut, Donmez, dan Dursun (2017) juga menyebutkan hal yang sama bahwa skor

cyberloafing dalam hal bermain *game* daring lebih tinggi pada kelompok pria dibandingkan kelompok perempuan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hanya kesepian yang secara logis mampu menjelaskan mengapa bermain *game* daring sebagai salah satu perilaku *cyberloafing* dilakukan oleh mahasiswa. Sementara itu, temuan menarik lainnya adalah pengaruh negatif dari alasan-alasan melakukan *cyberloafing* seperti untuk memulihkan diri, pengembangan diri, adiksi, dan perilaku menyimpang terhadap *cyberloafing*. Artinya, semakin tidak memiliki alasan yang kuat, maka akan semakin intens kecenderungan mahasiswa melakukan *cyberloafing*. Hal ini mengindikasikan, semakin tidak memiliki alasan apa pun, maka akan semakin intens individu bermain *game* daring di tengah aktivitas akademisnya. Temuan ini secara implisit mengatakan bahwa bermain *game* daring di tengah aktivitas akademis tidak perlu alasan apapun selain perasaan sepi itu sendiri.

Beberapa alasan melakukan *cyberloafing* seperti untuk pengembangan diri dan memulihkan diri pada dasarnya menampilkan pemaknaan bahwa individu memandang *cyberloafing* secara positif sebagai usaha mengatur tekanan, regulasi diri untuk mendapatkan keterampilan dan pemahaman baru yang lebih baik, serta meningkatkan keyakinan terkait dengan kompetensi tertentu yang dimiliki. Di dalam penelitian ini, konsep-konsep teoretis tersebut ternyata memberikan hasil dan pemaknaan yang cukup berbeda. Pada dasarnya ada temuan lain yang menjumpai hasil yang kurang lebih sama. Studi Gokcearslan, Mumcu, Haslaman, dan Cevik (2016) misalnya, menemukan bahwa regulasi diri dan keyakinan penguasaan kompetensi tertentu tidak terkait dan berpengaruh terhadap dilakukannya perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa.

Baturay dan Toker (2015) menjelaskan bahwa sebetulnya banyak orang melakukan *cyberloafing* untuk urusan bisnis pribadi, informasi-informasi yang harus terus ditindaklanjuti, dan untuk bersosialisasi. Munculnya perilaku bermain *game* sebagai satu-satunya perilaku *cyberloafing* yang dilakukan mahasiswa, dan baik hasilnya secara statistik memunculkan gambaran. Gambaran tersebut adalah bahwa sosialisasi masih merupakan alasan terbesar mengapa banyak individu, apalagi mahasiswa, melakukan *cyberloafing*.

Johnson dan Kulpa (2007) menyebutkan bahwa banyak faktor personal menjadi pendorong keterlibatan individu secara intens dengan aktivitas-aktivitas yang terkait dengan teknologi, seperti internet. Johnson dan Kulpa (2007) secara lebih lanjut juga menyatakan bahwa kesepian merupakan salah satu hal yang memengaruhi intensitas keterlibatan individu dalam penggunaan teknologi. Temuan senada juga dikemukakan oleh Ryan dan Xenos

(2011) yang menjelaskan bahwa rasa sepi yang dirasakan oleh individu, terutama rasa sepi yang terkait dengan keberadaan individu dalam lingkungan sosial dan juga keluarga, dapat membawanya terlibat secara intens menggunakan media sosial daring. Menurut Ang, Chong, Chye, dan Huan (2012), kesepian sebagai hasil dari hambatan dalam menjalin relasi sosial sering dihadapi individu, terutama remaja, hanya saja terkadang orang tua tidak cukup peka terhadap hal ini. Sebagai akibatnya, remaja yang kesepian karena hambatan ini kemudian menyibukkan diri untuk secara intens dengan aktivitas-aktivitas di dunia maya.

Bermain *game* daring bukan hanya mampu melepaskan tekanan atas masalah sehari-hari, namun juga sebagai akses atas kesepian yang dirasakan. Studi Shaw dan Gant (2002) menjelaskan bahwa keterlibatan individu dalam melakukan aktivitas-aktivitas daring merupakan salah satu cara yang dianggap efektif untuk mereduksi kesepian yang dirasakan. Temuan menarik milik Schiano, Nardi, Debeauvais, Ducheneaut dan Yee (2014) menyebutkan bahwa individu menikmati bermain *game* daring, terutama yang melibatkan jaringan, karena individu merasakan keterikatan dan kebersamaan serta kerjasama, meskipun secara daring, sesuatu yang mungkin tidak didapatkannya secara sosial di dunia nyata. Ditambahkan oleh Martoncik dan Loksa (2016) bahwa ketika relasi dalam konteks *game* daring itu terjadi pada orang-orang yang sudah dikenal, maka pengaruhnya muncul di aspek komunikasi, kerjasama, dan bahkan persahabatan. Meskipun terjadi secara daring, hal ini dapat membuat individu menjadi tidak merasa kesepian lagi.

Salah satu alasan mengapa individu yang kesepian terlibat secara intens untuk melakukan *game* daring adalah kompensasi sosial. Studi Kowert, Vogelgesang, Festl, dan Quandt (2015) menjelaskan bahwa kompensasi sosial adalah alasan yang mendorong individu yang kesepian bermain *game* daring. Halangan (baik itu karena faktor internal maupun eksternal) yang muncul saat individu mengembangkan relasi sosial menyebabkan individu merasa sepi secara sosial. Bermain *game* daring membuat kebutuhan individu menjalin relasi sosial menjadi terfasilitasi sehingga rasa sepi yang dimiliki menjadi berkurang. Studi Kowert dan Oldmeadow (2015) juga menegaskan bahwa *game* daring dapat mengakomodasi kebutuhan untuk dekat dengan orang lain, kebutuhan dimiliki, dan perasaan aman yang dirasakan oleh individu-individu yang di dunia nyata merasa tidak aman dan nyaman dengan lingkungannya. Temuan lain milik Vorderer, Kromer, dan Scheider (2016) menegaskan bahwa ketika individu dapat secara terus menerus mendapatkan perasaan terhubung dengan orang lain saat menjalin interaksi di dunia maya. Semakin permanen

keterhubungan ini dirasakan maka akan semakin terpenuhi kebutuhan menjalin relasi yang ingin dicapai.

Ada beberapa kelemahan penelitian di dalam studi ini. Pertama, penelitian ini belum mempertimbangkan aspek kepribadian sebagai anteseden perilaku *cyberloafing*. Padahal kepribadian secara empiris juga memiliki pengaruh terhadap perilaku individu terhadap penggunaan internet (Amichai-Hamburger & Ben-Artzi, 2003; Jia, Jia, & Karau, 2013). Kedua, mahasiswa merupakan kelompok yang tergolong akrab dengan teknologi, sehingga sikap terhadap penggunaan teknologi, media sosial, dan aplikasi-aplikasi *game* daring yang terinstal dalam telepon genggam seharusnya menjadi hal yang harus diperhatikan dalam penelitian ini. Ketiga, mahasiswa secara sosial masih sangat mudah dipengaruhi oleh teman sebaya dalam konteks perilaku konsumtif, atau relasi rekreasional bermain *game* daring, sesuatu yang mungkin tidak terlalu menonjol dibandingkan pada kelompok karyawan. Faktor relasi sosial dalam bentuk pertemanan teman sebaya ini belum dipertimbangkan sebagai faktor yang memiliki pengaruh langsung atau tidak langsung dilakukannya *cyberloafing*.

KESIMPULAN

Ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini. Pertama adalah bahwa bermain *game* daring menjadi perilaku *cyberloafing* yang paling menonjol dilakukan oleh mahasiswa yang menjadi partisipan penelitian ini. Kedua, bermain *game* daring sebagai bagian dari perilaku *cyberloafing* dilakukan bukan karena alasan-alasan yang sifatnya spesifik. Ketiga, kesepian secara khusus menjadi satu-satunya alasan yang menonjol dan menjelaskan mengapa mahasiswa terlibat dalam *game* daring sebagai bagian dari perilaku *cyberloafing*. Keempat, sesuai dengan karakteristik gender, mahasiswa perempuan cenderung lebih menonjol pada perilaku belanja daring, sedangkan mahasiswa pria pada perilaku bermain *game* daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbulut, Y., Dursun, O.O., Donmez, O., & Sahin, Y.L. (2016). In search of a measure to investigate cyberloafing in educational settings. *Computers in Human Behavior*, *55*, 616-625. DOI: 10.1016/j.chb.2015.11.002
- Akbulut, Y., Donmez, O., & Dursun, O.O. (2017). Cyberloafing and social desirability bias among students and employees. *Computers in Human Behavior*, *72*, 87-95. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.043>
- Amichai-Hamburger, Y., & Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and internet use. *Computers in Human Behavior*, *19*, 71-80. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00014-6](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00014-6)

- Ang, R.P., Chong, W.H., Chye, S., & Huan, V.S. (2012). Loneliness and generalized problematic internet use: Parents' perceived knowledge of adolescents' online activities as a moderator. *Computers in Human Behavior*, 28, 1342-1347. doi:10.1016/j.chb.2012.02.019
- Askew, K., Buckner, J.E., Taing, M.U., Ilie, A., Bauer, J.A., & Covert, M.D. (2014). Explaining cyberloafing: The role of the theory of planned behavior. *Computers in Human Behavior*, 36, 510-519. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.006>
- Aydin, G.S., Muyan, M., & Demir, A. (2013). The investigation of Facebook usage purposes and shyness, loneliness. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 93, 737-741. DOI: 10.1016/j.sbspro.2013.09.272
- Baturay, M.H., & Toker, S. (2015). An investigation of the impact of demographics on cyberloafing from an educational setting angle. *Computers in Human Behavior*, 50, 358-366. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.081>
- Blanchard, A.L., & Henle, C.A. (2008). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. *Computers in Human Behavior*, 24, 1067-1084. doi:10.1016/j.chb.2007.03.008
- Gokcearslan, S., Mumcu, F.K., Haslamani, T., & Cevik, Y.D. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage, self-regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 639-649. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.091>
- Hughes, M.E., Waite, L.J., & Cacioppo, J.T. (2004). A short scale for measuring loneliness in large surveys: Result from two population-based studies. *Research on Aging*, 26, 655-672. DOI: 10.1177/0164027504268574
- Jia, H., Jia, R., & Karau, S. (2013). Cyberloafing and personality: The impact of the big five traits and workplace situational factors. *Journal of Leadership & Organizational Studies*, 20, 1-8. DOI: 10.1177/1548051813488208
- Johnson, G.M., & Kulpa, A. (2007). Dimensions of online behavior: Toward a user typology. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 773-779. DOI: 10.1089/cpb.2007.0043
- Kardefelt-Winther, D. (2014). Problemating excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior*, 31, 118-122. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.017>
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in Human Behavior*, 36, 385-390. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.003>
- Kowert, R., & Oldmeadow, J.A. (2015). Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in Human Behavior*, 53, 556-566. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.004>
- Kowert, R., Vogelgesang, J., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Psychosocial causes and consequences of online video game play. *Computes in Human Behavior*, 45, 51-58. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.074>
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144-152. DOI: 10.1016/j.chb.2010.07.015
- Lim, V.K.G. (2002). The IT way of loafing on the job: Cyberloafing, neutralizing and organizational justice. *Journal of Organizational Behavior*, 23, 675-694. DOI: 10.1002/job.161
- Martoncik, M., & Loksa, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world

- (offline)? *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.035>
- Peplau, L.A., & Parلمان, D. (1979). Blueprint for a social psychological theory of loneliness. Dalam M. Cook & G. Wilson (Eds.), *Love and attraction* (pp. 99-108). Oxford: Pergamon.
- Prasad, S., Lim, V.K.G., & Chen, D.J.Q. (2010). *Self-regulation, individual characteristics and cyberloafing*. Unpublished proceeding. The 14th Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS).
- Ryan, T., & Xenos, S. (2011). Who uses Facebook? An investigation into the relationship between the Big Five, shyness, narcissism, loneliness, and Facebook usage. *Computers in Human Behavior*, 27, 1658-1664. DOI: 10.1016/j.chb.2011.02.004
- Schiano, D.J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., & Lee, N. (2014). The “lonely gamer” revisited. *Entertainment Computing*, 5, 65-70. <http://dx.doi.org/10.1016/j.entcom.2013.08.002>
- Shaw, L.H., & Gant, L.M. (2002). In defense of the internet: The relationship between internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *CyberPsychology & Behavior*, 5, 157-171. DOI: 10.1089/109493102753770552
- Sheikh, A., Atashgah, M.S., & Adibzadegan, M. (2015). The antecedents of cyberloafing: A case study in an Iranian copper industry. *Computers in Human Behavior*, 51, 172-179. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.042>
- Tan, C., Pamuk, M., & Donder, A. (2013). Loneliness and mobile phone. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 103, 606-611. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.10.378
- van Doorn, O.N. (2011). *Cyberloafing: A multi-dimensional construct placed in a theoretical framework*. Unpublished thesis. Eindhoven: Eindhoven University of Technology
- Vorderer, P., Kromer, K., & Schneider, F.M. (2016). Permanently online – permanently connected: Explorations into university students’ use of social media and mobile smart devices. *Computers in Human Behavior*, 63, 694-703. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.085>
- Whitty, M.T., & McLaughlin, D. (2007). Online recreation: The relationship between loneliness, internet self-efficacy and the use of the internet for entertainment purpose. *Computers in Human Behavior*, 23, 1435-1446. DOI: 10.1016/j.chb.2005.05.003
- Yasar, S., & Yurdugul, H. (2013). The investigation of relation between cyberloafing activities and cyberloafing behaviors in higher education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 83, 600-604. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.114>
- Yilmaz, F.G.K., Yilmaz, R., Ozturk, H.T., Sezer, B., & Karademir, T. (2015). Cyberloafing as a barrier to the successful integration of information and communication technologies into teaching and learning environment. *Computers in Human Behavior*, 45, 290-298. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.023>