



GAMBARAN GEJALA KECANDUAN *ONLINE GAME* PADA REMAJA DI KECAMATAN PERCUT SEI TUAN

Banua Lumban Siantar

Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

banuanainggolan@gmail.com

Abstrak

Perkembangan internet yang pesat telah meningkatkan prevalensi penggunaan online game, terutama di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik pengguna game online berdasarkan jenis kelamin, durasi bermain, dan jenis game yang dimainkan, serta menggambarkan gejala kecanduan game online pada remaja di Kecamatan Percut Sei Tuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan desain cross-sectional dan melibatkan 120 remaja pengguna empat warnet yang dipilih melalui teknik cluster random sampling. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner IGDS9-SF yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha = 0,824). Data dianalisis secara univariat dan disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi. Hasil menunjukkan bahwa 8,3% responden mengalami kecanduan game online, didominasi oleh laki-laki yang bermain lebih dari 8 jam per hari, dengan jenis game MOBA sebagai pilihan utama. Gejala yang paling sering muncul adalah menjadikan game sebagai sarana pelarian dari perasaan negatif seperti kecemasan (80%). Temuan ini memberikan pemahaman baru tentang pola kecanduan di lingkungan warnet serta menyoroti perlunya pendekatan intervensi yang mempertimbangkan aspek emosional remaja. Penelitian ini merekomendasikan studi lanjutan dengan pendekatan bivariat dan multivariat untuk mengidentifikasi faktor risiko serta pendekatan kualitatif untuk mendalami aspek psikososial yang memengaruhi kecanduan.

Kata Kunci: kecanduan online game, remaja, game

Abstract

The rapid development of the internet has increased the prevalence of online gaming use, especially among teenagers. This study aims to identify the characteristics of online game users based on gender, duration of play, and type of games played, as well as describe the symptoms of online game addiction in adolescents in Percut Sei Tuan District. This study uses a descriptive approach with a cross-sectional design and involves 120 adolescents who use four internet cafes who were selected through cluster random sampling technique. The instrument used was the IGDS9-SF questionnaire which had been tested for validity and reliability (Cronbach's Alpha = 0.824). The data were analyzed univariate and presented in the form of frequency distribution. The results showed that 8.3% of respondents were addicted to online games, dominated by men who played more than 8 hours per day, with MOBA games as the main choice. The most common symptom is that gaming is a means of escape from negative feelings such as anxiety (80%). These findings provide a new understanding of the patterns of addiction in the internet café environment and

highlight the need for an intervention approach that considers the emotional aspects of adolescents. This study recommends follow-up studies with bivariate and multivariate approaches to identify risk factors as well as qualitative approaches to explore the psychosocial aspects that influence addiction.

Keywords: *Internet gaming disorder, adolescent, game*

Pendahuluan

Game merupakan salah satu kegiatan rekreasi tanpa memandang budaya, usia, dan jenis kelamin, terutama sejak perkembangan internet. (Hawi et al., 2018; Ryu et al., 2018) *Game* dapat dilakukan secara *online* maupun *offline*. *Offline game* adalah *game* yang dilakukan tanpa terhubung dengan jaringan internet sedangkan *online game* adalah *game* yang dimainkan melalui jaringan internet (Agustiningsih et al., 2022).

Lebih dari setengah masyarakat dunia kini telah terhubung dengan internet. Berdasarkan data yang dilaporkan oleh *Hootsuite and We are social*, pada Januari tahun 2021 total populasi penduduk di dunia adalah 7,83 miliar dengan total pengguna internet sebanyak 4,66 miliar atau 59,5 %, hal ini mengalami peningkatan pada tahun 2022 menjadi 4,95 miliar pengguna dari total populasi penduduk di dunia adalah 7,91 miliar yang artinya diperkirakan 62,5% manusia di dunia sudah menggunakan internet. (Kemp, 2022) Sedangkan menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021 di Indonesia pengguna internet sudah mencapai 210.026.769 pengguna dari total populasi 272.682.000 penduduk dengan tingkat pengguna internet tertinggi adalah remaja dalam rentang usia 13-18 tahun sebanyak 99,16 %. Sumatera Utara memiliki tingkat pengguna internet yang tinggi mencapai angka 79,3 % dari populasi penduduknya. (Rahmawati et al., 2022) (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022)

Perkembangan internet yang sangat pesat menyebabkan *online game* lebih banyak dipilih oleh remaja karena fitur yang beraneka ragam dan banyaknya jenis *online game* yang ditawarkan misalnya yang paling populer adalah MMO (Massively Multiplayer Online) dan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Remaja adalah kelompok usia terbanyak yang mengalami masalah dengan penggunaan *online game* yaitu kecanduan *online game*. Pada dasarnya tujuan dari bermain *online/offline game* adalah untuk mengurangi kelelahan dan stress. Namun, pada kenyataannya *online game* dimainkan secara berlebihan hingga menyebabkan kecanduan. (King & Delfabbro, 2019) (Király et al., 2017)

Kecanduan internet ini menjadi perhatian bagi DSM-V (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, American Psychiatric Association) (Organization, 2022; Pontes & Griffiths, 2015; Sobur, 2016). Salah satu fasilitas internet yang memberikan efek kecanduan adalah *online game* yang merupakan konten hiburan bagi semua kalangan mulai dari anak, remaja dan dewasa, sehingga *American Psychiatric Association* memasukkan *Internet Gaming Disorder* (IGD) ke dalam bagian III pada tahun 2013. (Rangkuti et al., 2021a) (Marlaokta & Mutiara, 2019) Prevalensi kecanduan *online game* atau IGD dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Rovenia B Savero, dkk pada tahun 2020 kepada 555 siswa dan mahasiswa di Brazil menunjukkan hasil 38,2 %

responden mengalami IGD, 18,2 % berisiko IGD dan 39,6 % mengalami gangguan mental. (Severo et al., 2020) Penelitian lain yang dilakukan oleh Mohammed, dkk kepada 726 *gamer* di salah satu SMA di Arab menunjukkan hasil 21,85% *gamer* didiagnosa IGD. (Alhamoud et al., 2022) Penelitian yang dilakukan oleh Yujal Man Singh kepada 142 siswa/i SMA Maharashtra menunjukkan hasil 10,6 % mengalami IGD. (Singh et al., 2021) Penelitian lain yang dilakukan oleh Indah Prawesti, di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Yakkum Yogyakarta kepada 87 responden menunjukkan hasil 20,62 % mengalami IGD. (Prawesti & Sari, 2021) Sedangkan penelitian yang dilakukan Surya Raj di Warung Internet Medan Petisah kepada 100 gamers menunjukkan hasil 22% responden mengalami IGD dan sindrom depresif. (Raj, 2016)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, durasi bermain game online per hari, dan jenis game yang dimainkan, serta menggambarkan gejala kecanduan game online seperti preokupasi, withdrawal, toleransi, kegagalan mengontrol diri, hilangnya minat pada aktivitas non-game, kebiasaan menipu, pelarian diri, dan kerusakan hubungan sosial pada remaja di Kecamatan Percut Sei Tuan (Darvesh et al., 2020; Sagara & Masykur, 2018; Surbakti, 2017). Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi institusi sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa Fakultas Kedokteran HKBP Nommensen dan bahan pembandingan penelitian selanjutnya; bagi peneliti sebagai sarana pengembangan kemampuan dan wawasan tentang kecanduan game online; serta bagi responden untuk meningkatkan pemahaman tentang gejala dan dampak kecanduan game online serta mengetahui apakah mereka termasuk mengalami kecanduan tersebut (Association, 2013; Paulus et al., 2018; Wang et al., 2019).

Penelitian ini menunjukkan kebaruan dengan mengkaji gejala kecanduan game online secara spesifik pada remaja pengguna warung internet (warnet) di Kecamatan Percut Sei Tuan menggunakan instrumen IGDS9-SF yang telah divalidasi. Tidak seperti studi sebelumnya yang dilakukan di institusi pendidikan atau berbasis populasi umum (Savero et al., 2020; Prawesti & Sari, 2021; Kristiawan & Yunanto (2021), penelitian ini menargetkan lingkungan warnet sebagai pusat aktivitas bermain game, yang sering kali diabaikan dalam penelitian sejenis. Selain itu, hasil menunjukkan bahwa jenis game yang paling sering dimainkan oleh remaja yang kecanduan adalah MOBA, berbeda dengan temuan King & Delfabbro (2019) yang menyebutkan MMORPG sebagai pemicu utama kecanduan. Penelitian ini juga menyoroti bahwa gejala yang paling dominan adalah penggunaan game sebagai pelarian dari perasaan negatif, seperti kecemasan, yang belum banyak disorot dalam penelitian sebelumnya di Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif observasional dengan metode cross sectional dan dilaksanakan pada Februari hingga Maret 2023 di empat warnet di Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Serdang, yaitu Warnet Sahabat, Archa Net, Hyper Net, dan Macro Net. Populasi targetnya adalah remaja di wilayah tersebut, sementara populasi terjangkau adalah remaja yang mengunjungi warnet-warnet tersebut selama periode penelitian. Sampel diperoleh melalui teknik cluster random sampling dengan total 120 responden, masing-masing 30 orang dari setiap warnet. Peneliti menggunakan kuesioner IGDS9-SF yang telah diterjemahkan dan divalidasi untuk mendiagnosis kecanduan game online.

Instrumen yang digunakan memiliki reliabilitas tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,824. Prosedur kerja penelitian mencakup pengajuan izin penelitian, pemberian penjelasan dan pembagian kuesioner, serta pengisian kuesioner oleh responden setelah memberikan informed consent. Skoring jawaban dilakukan dengan skala 1 sampai 5 untuk mengukur frekuensi perilaku terkait game online. Penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah variabel seperti usia remaja, jenis kelamin, durasi bermain, dan jenis game online yang dimainkan, semuanya dikategorikan dengan skala nominal.

Analisis data dilakukan secara univariat menggunakan perangkat lunak statistik dan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Fokus utama penelitian adalah mengukur gejala kecanduan game online pada remaja berdasarkan skor total dari kuesioner. Skor 36 hingga 45 dikategorikan sebagai kecanduan, sementara skor di bawah 36 dianggap normal. Dengan desain ini, penelitian bertujuan memahami tingkat kecanduan game online di kalangan remaja yang mengakses warnet di kawasan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh dari data primer berupa pengisian kuisisioner IGS9-SF oleh pengunjung Warnet Sahabat, Archa Net, Hyper Net dan Macro Net yang berlokasi di Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2022 secara luar jaringan dengan menggunakan peralatan yang telah disediakan peneliti.

Karakteristik Responden Penelitian

Karakteristik responden penelitian dibedakan berdasarkan jenis kelamin, usia, intensitas lama bermain *game* dalam sehari dan jenis *game online* yang paling sering dimainkan.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	114	95%
Perempuan	6	5%
Total	120	100

Berdasarkan jenis kelamin, responden pada penelitian ini terdiri dari 95 % laki-laki dan 5 % perempuan (tabel 1).

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
12	2	1.7%
13	6	5%
14	5	4.2%
15	7	5.8%
16	14	11.7%
17	16	13.3%

Usia	Frekuensi	Persentase
18	29	24.2%
19	41	34.2%
Total	120	100%

Pada penelitian ini berdasarkan usia, mayoritas responden berusia 19 tahun sebanyak 34.2% (tabel 2)

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Lama Bermain Game

Lama Bermain Game	Frekuensi	Persentase
< 8 jam	96	80%
≥ 8 jam	24	20%
Total	120	100%

Pada penelitian ini mayoritas intensitas responden bermain *Game* < 8 jam yaitu 80% (tabel 3).

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Online Game

Jenis Game Online	Frekuensi	Persentase
MMOFPS	27	22.5%
MMORTS	5	4.2%
MOBA	56	46.7%
Third-Person Shooter Games	6	5%
Sport Stimulating Games	9	7.5%
Racing Stimulating Games	2	1.7%
Total	120	100%

Pada penelitian ini mayoritas jenis *online game* yang paling sering dimainkan oleh responden adalah MOBA sebanyak 46.7 % (tabel 4).

Hasil Analisis Univariat

Gambaran Gejala kecanduan *online game* pada remaja di Kecamatan Percut Sei Tuan tahun 2023 pada 120 responden sebagai berikut :

Tabel 5. Gambaran Kejadian Kecanduan Online Game

Interpretasi Skor IGDS-9SF	Frekuensi	Persentase
Normal	110	91.7%
Kecanduan <i>Game Online</i>	10	8.3%
Total	120	100%

Pada penelitian ini mayoritas responden penelitian tidak mengalami Kecanduan *Game Online* yaitu sebanyak 91.7% (tabel 5).

Deskripsi data penelitian mengenai kejadian kecanduan Game Online berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut :

Tabel 6. Gambaran Kejadian Kecanduan Online Game Berdasarkan Jenis Kelamin

Interpretasi Skor IGDS-9SF	Jenis Kelamin		Total
	Laki-laki	Perempuan	
Normal	106 (93%)	4 (66.7%)	110 (91.7%)
Kecanduan <i>Online Game</i>	8 (7%)	2 (33.3%)	10 (8.3%)
Total	114 (100%)	6 (100%)	120 (100%)

Pada penelitian ini mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki tidak mengalami kecanduan online game yaitu 93% (tabel 4.6).

Deskripsi data penelitian mengenai kejadian kecanduan *online game* berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut :

Tabel 7. Gambaran Kejadian Kecanduan *Online Game* Berdasarkan Lama Bermain Game

Interpretasi Skor IGDS-9SF	Lama Bermain <i>Game</i>		Total
	< 8 jam	≥ 8 jam	
Normal	92 (95.8%)	18 (75%)	110 (91.7%)
Kecanduan <i>online game</i>	4 (4.2%)	6 (25%)	10 (8.3%)
Total	96 (100%)	24 (100%)	120 (100%)

Pada penelitian ini mayoritas responden bermain game < 8 jam dan tidak mengalami kecanduan *online game* yaitu 95,8% (tabel 7).

Deskripsi data penelitian mengenai Interpretasi skor IGS-9SF berdasarkan jenis *online game* sebagai berikut :

Tabel 8. Gambaran Kejadian Kecanduan *Online Game* Berdasarkan Jenis *Online Game*

Jenis <i>Online Game</i>	Interpretasi Skor IGDS-9SF	
	Normal	Kecanduan <i>Online Game</i>
MMOFPS	24 (20%)	3 (2,5%)
MMORTS	5 (4,2%)	0
MMORPG	14 (11,7%)	1 (0,8%)
MOBA	50 (41,7%)	6 (5,0%)
TPS	6 (5%)	0
SSG	9 (7,5%)	0
RSG	2 (1,7%)	0
Total	110 (91,7%)	10 (8,3%)

Pada penelitian ini remaja yang mengalami Kecanduan *Game Online* paling sering memainkan jenis *Game* MOBA yaitu 5% (tabel 8).

Deskripsi data penelitian mengenai gambaran gejala kecanduan *Game Online* sebagai berikut :

Tabel 9. Gambaran gejala kecanduan Game Online

Gejala	Frekuensi				
	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Sangat sering
Preokupasi	0	0	0	6 (60%)	4 (40%)
Withdrawal	0	1 (10%)	1 (10%)	8 (80%)	0
Toleransi	0	0 (0%)	1 (10%)	2 (20%)	7 (70%)
Gagal mengontrol	0	1 (10%)	0	2 (20%)	7 (70%)
Hilang minat non-game	0	1 (10%)	1 (10%)	2 (20%)	6 (60%)
Meneruskan permainan walaupun menimbulkan masalah	1 (10%)	1 (10%)	1 (10%)	4 (40%)	3 (30%)
Menipu	0	1 (10%)	0	3 (30%)	6 (60%)
Pelarian	0	0	0	2 (20%)	8 (80%)
Mengorbankan	0	1 (10%)	1 (10%)	3 (30%)	5 (50%)

Pada penelitian ini gejala yang sangat sering dialami responden adalah menjadikan *Game* sebagai pelarian untuk sementara waktu sehingga dapat mengurangi perasaan negatif seperti cemas sebanyak 32.5% (tabel 9).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh dari 120 remaja pengunjung warnet di Kecamatan Percut Sei Tuan, sebanyak 8,3% mengalami kecanduan *online game* dimana sebagian besar terjadi pada remaja laki-laki. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Indah Prawesti dan Ignasia Yunita pada tahun 2021 pada 97 mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Yakkum Yogyakarta diperoleh 20,62% mengalami kecanduan *online game*. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Adi Kristiawan dan Kuncoro Teguh pada tahun 2021 kepada 200 siswa SMP dan SMA menyatakan bahwa terdapat frekuensi terbesar yang mengalami kecanduan *online game* adalah laki-laki sebanyak 77,8% dari total responden. Hal ini dimungkinkan karena adanya perbedaan minat pada permainan pada remaja laki-laki dan perempuan. Menurut Elizabeth B. Hurlock (dalam Adi Kristiawan dan Kuncoro Teguh, 2021) salah satu faktor yang mempengaruhi permainan anak adalah jenis kelamin, bahwa anak laki-laki lebih menyukai permainan yang lebih kasar dibandingkan anak perempuan dan juga lebih menyukai olahraga. Jika dilihat dari jenis *online game* yang ada banyak yang bertemakan pertempuran dan petualangan.²⁵ Hal ini didukung juga oleh Penelitian yang dilakukan oleh Febriandari et

al. (2016) pada tahun 2018 kepada 50 pengunjung warung internet di Kecamatan Payung Sekaki, Riau didapatkan mayoritas yang bermain *online game* adalah laki-laki. Disebabkan laki-laki memilih *online game* karena memiliki variasi tingkat kesulitan, terdapat unsur kekerasan di dalam permainan dan dapat dimainkan bersama temannya yang berbeda, sedangkan perempuan lebih memilih permainan dengan karakteristik yang mudah dimainkan.

Dalam penelitian ini, lama responden yang mengalami kecanduan *online game* dalam bermain *game* adalah lebih dari 8 jam. Hal ini sesuai dengan teori pada buku Internet Gaming Disorder yang menyatakan biasanya seseorang yang mengalami kecanduan *Game Online* akan menghabiskan waktu 8-10 jam atau lebih per hari untuk aktivitas ini dan dalam seminggu minimal 30 jam dalam seminggu. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sinsu Erik dan Wetik Virgini kepada 102 siswa SMK Baramuli Airmadidi di Manado pada tahun 2020 yang menemukan kejadian yang sering terjadi pada kalangan remaja yaitu menghabiskan waktu lebih dari 7 jam untuk mengakses media internet seperti *Game Online* (29,4%). Durasi bermain *game* juga bisa membuat pengguna *game* bisa sampai ketahap kecanduan, *online game* juga lebih bahaya dari narkoba, narkoba punya batas toleransi, seperti sakau/rasa ingin yang tinggi bahkan kematian. Sedangkan *online game* juga dapat menyebabkan kerusakan otak tanpa disadari. Secara psikis, emosional seseorang dengan kecanduan *game online* juga terganggu. Misalnya dengan tiba-tiba dia mendorong temannya, memukul dan hal tersebut sudah menjadi bukti kecanduan *online game* berpengaruh terhadap emosi remaja. Jadi dapat disimpulkan bahwa durasi bermain *online game* atau terlalu lama bermain *online game* dapat membuat pengguna atau pemain *online game* tersebut bisa mengalami gangguan terhadap pikiran atau kesehatannya terutama emosional dan mental.

Berdasarkan hasil penelitian didapati jenis *online game* yang paling sering dimainkan adalah MOBA sebanyak 46,7%. Hal ini tidak sejalan dengan teori Daniel King dan Paul Delfabbro dalam buku Internet Gaming Disorder yang menyatakan bahwa jenis *game* yang paling diminati dan menyebabkan kecanduan adalah jenis MMORPG.⁷ Namun berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2019) pada tahun 2019 kepada 5 mahasiswa di Bandung dinyatakan *game MOBA* merupakan jenis *Game* yang banyak diminati karena *game MOBA* dapat diakses di *smarthphone* dan penggunaan paket data yang murah sehingga bermain *game MOBA* memberikan akses yang gampang dan dimainkan kapan saja dan dimana saja.

Pada penelitian ini gejala yang sangat sering dialami responden adalah menjadikan *game* sebagai pelarian untuk sementara waktu sehingga dapat mengurangi perasaan negatif seperti cemas sebanyak 32.5%, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erik & Syenshie (2020) kepada 102 siswa SMK Baramuli Airmadidi di Manado pada tahun 2020 yang menyatakan tingginya durasi bermain *game online* tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adanya pengaruh teman sebaya dan sebagai bentuk pelarian stres yang dialami baik disekolah, keluarga atau permasalahan pribadi maupun kurangnya sosialisasi karena didominasi oleh media sosial. Usia remaja lebih mempunyai kecenderungan sebagai kecanduan *game*, dimana mereka mulanya melakukan sebagai sarana mengatasi stress. Seseorang yang frekuensi bermain video gamenya termasuk kategori tinggi, lebih memungkinkan bahwa mereka bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah yang ada pada kehidupan mereka. *Online game*

merupakan wadah pelarian karena beberapa *game* memungkinkan pemainnya untuk membentuk karakter sesuai dengan keinginannya sehingga remaja bisa mengekspresikan perasaannya melalui karakter *game*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhakim (2021) kepada 4 orang remaja di Bogor pada tahun 2021 didapati hasil saat responden sedang marah, kesal, dan sedih, responden tidak memilih untuk menyelesaikan permasalahannya atau tidak memilih untuk mengkomunikasikan perasaannya. Emosi yang ada pada diri responden dipendam dan menumpahkan kekesalannya dengan bermain game online (Rangkuti et al., 2021b).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di Kecamatan Percut Sei Tuan, diketahui bahwa 8,3% responden mengalami kecanduan online game, mayoritas merupakan laki-laki yang bermain lebih dari 8 jam per hari dengan jenis game yang paling sering dimainkan adalah MOBA. Gejala paling dominan yang dialami adalah menjadikan game sebagai pelarian untuk mengurangi perasaan negatif seperti kecemasan, yang dirasakan oleh 80% responden yang kecanduan. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan analisis bivariat atau multivariat dengan jumlah sampel lebih besar untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kecanduan, seperti lingkungan sosial, kondisi psikologis, pola asuh, dan akses internet. Pendekatan kualitatif atau mixed methods juga direkomendasikan untuk menggali dinamika emosional dan pemicu non-kuantitatif lainnya. Selain itu, responden yang memenuhi kriteria Internet Gaming Disorder dianjurkan untuk berkonsultasi dengan psikiater.

Daftar Pustaka

- Agustiningsih, N., Fahrany, F., & Fanani, Q. (2022). Fenomena Bermain Game dan Kejadian Internet Gaming Disorder (IGD) pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 10(2), 257. <https://doi.org/10.26714/jkj.10.2.2022.257-262>
- Alhamoud, M. A., Alkhalifah, Ahmed A Althunyan, Abdullatif K Mustafa, Tajammal Alqahtani, H., & Al Awad, F. A. (2022). Prevalence and associated gaming behavior, anxiety, and depression among high school male students, Dammam, Saudi Arabia. *Journal Of Family and Community Medicine*, 29(3).
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. In *APJII* (Issue June).
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder*. 795–798.
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., & Ghassemi, M. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder. *Syst Rev*, 9(1), 1–10.
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *J Ilm Kesehat Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Relationship to addictions to playing online games to teen self identity. *J Psikol IO*, 4(1), 10.

- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70–78. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Global Overview Report*. Datareportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet Gaming Disorder Theory, Assessment, Treatment, and Prevention* (T. Frank, Ed.). Nikki Levy.
- Kiraly, O., Slecza, P., Pontes, H. M., Urbán, R., & Griffiths, M. D. (2017). Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Elsevier*, 64, 253–260.
- Kristiawan, A., & Yunanto, K. T. (2021). Faktor - faktor yang berpengaruh terhadap kecanduan game online. *Jurnal Psikol Kreat Inov*, 1(1), 14–24.
- Marlaokta, M., & Mutiara, R. (2019). Dampak Internet Gaming Disorder terhadap Status Kognitif dan Perilaku Psikopatologis. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 333. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.333-336>
- Nurhakim, A. (2021). Dampak biopsikososial spiritual remaja dengan kecanduan game online mobile di Kelurahan Pondok Petir Kecamatan Bojongsari Kota Depok. *Frontiers in Neuroscience*, 14, 1–13.
- Nurhayati, G. E. (2019). Pengalaman mahasiswa yang mengalami kecanduan game online (MOBA). *J Sehat Masada*, XIII.
- Organization, W. H. (2022). *Adolescent health*. <https://www.who.int/westernpacific/health-topics/adolescent-health>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Dev Med Child Neurol*, 60(7), 645–659.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Development and validation of a short psychometric scale. *Comput Human Behav*, 45, 137–143.
- Prawesti, I., & Sari, I. Y. (2021). Internet Gaming Disorder (Igd) Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kriteria Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V (Dsm V) Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 8(2), 66–70. <https://doi.org/10.32539/jks.v8i2.15304>
- Rahmawati, N. A., Setiawati, Y., Ardani, G. A. I., Zain, E., & Pereira-Sanchez, V. (2022). Internet gaming disorder in an adolescent during the COVID-19 pandemic: a case report. *Pan African Medical Journal*, 41. <https://doi.org/10.11604/pamj.2022.41.224.33941>
- Raj, S. (2016). Hubungan Internet Gaming Disorde Dengan Sindrom Depresif Pada Online Gamers Di Kecamatan Medan Petisah Medan. In *Universitas Sumatera Utara* (Vol. 1, Issue 3). Sumatera Utara.
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2021a). Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama masa pandemi COVID-19. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional*, 2(1), 1–48.
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2021b). Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama masa pandemi COVID-19. *Pros Temu Ilm Nas*, 2(1), 1–48.
- Ryu, H., Lee, J. Y., Choi, A., Park, S., Kim, D. J., & Choi, J. S. (2018). The relationship between impulsivity and internet gaming disorder in young adults: Mediating effects of interpersonal relationships and depression. *International Journal of*

- Environmental Research and Public Health*, 15(3), 1–11.
<https://doi.org/10.3390/ijerph15030458>
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). Gambaran online gamer. *Empati*, 7(2), 418–424.
- Severo, R. B., Soares, J. M., Affonso, J. P., Giusti, D. A., de Souza Junior, A. A., de Figueiredo, V. L., Pinheiro, K. A., & Pontes, H. M. (2020). Prevalence and risk factors for internet gaming disorder. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 42(5), 532–535. <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2019-0760>
- Singh, Y. M., Prakash, J., Chatterjee, K., Khadka, B., Shah, A., & Chauhan, V. S. (2021). Prevalence and risk factors associated with Internet gaming disorder. *Industrial Psychiatry Journal*, 1–2.
- Sobur, A. (2016). *Psikologi umum*. 119.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *J Curere*, 1(1), 29.
- Wang, Q., Ren, H., Long, J., Liu, Y., & Liu, T. (2019). Research progress and debates on gaming disorder. *Gen Psychiatry*, 32(3), 1–6.