

Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja

Marwinda¹, Irman²

^{1,2} Program Pasca sarjana Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islami, Universitas Islam Negeri
Mahmud Yunus Batusangkar

Email: marwinda568@gmail.com¹, Irman@iainbatusangkar.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya remaja yang kecanduan game online di Indonesia dan menyebabkan dampak terhadap perilakunya, termasuk di Jorong Batang Tuhur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjabarkan berbagai tindakan yang dilakukan oleh remaja yang kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Observasi, wawancara, dan dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Reliabilitas data menggunakan teknik untuk triangulasi data. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan metode analisis data. Enam remaja Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak dijadikan sebagai subjek penelitian dan informan. Remaja yang kecanduan game online menunjukkan perilaku sebagai berikut, menurut temuan penelitian ini: perubahan perilaku, emosi yang terus menerus, kepribadian introvert, tingkat interaksi bermain game yang tinggi, keterlambatan, lupa akan kewajiban untuk beribadah, kurang bersosialisasi, sulit bergaul dengan orang lain, dan tidak peduli dengan orang di sekitar mereka semua tanda perubahan kepribadian. Remaja yang kecanduan game online dipengaruhi oleh teman sebayanya s dan diundang oleh teman-teman lainnya.

Kata Kunci: *Kecanduan Game Online*

Abstract

This research is motivated by the large number of teenagers who are addicted to online games in Indonesia and have an impact on their behavior, including in Jorong Batang Tuhur. The purpose of this study is to describe the various actions taken by adolescents who are addicted to online games. This study uses a qualitative descriptive field research method with a phenomenological approach. Observation, interview, and documentation are the methods used to collect data. Data reliability uses techniques for data triangulation. Data reduction, data presentation, and drawing conclusions are data analysis methods. Six teenagers from Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak were used as research subjects and informants. Adolescents who are addicted to online games show the following behaviors, according to the findings of this study: behavioral changes, persistent emotions, introverted personality, high level of interaction playing games, tardiness, forgetting the obligation to worship, less socializing, difficult to get along with other people, and not caring about the people around them are all signs of personality change. Teenagers who are addicted to online games are influenced by their peers and are invited by other friends.

Keywords: Addiction Game Online

PENDAHULUAN

Saat ini banyak permainan telah dipindahkan dari dunia nyata yang diwujudkan ke dunia online dan diverifikasi oleh penjualan perangkat lunak. Game online memberikan dimensi baru dimana bermain game lebih mudah dan interaksi sosial dengan orang lain meningkat. Menurut Willis (Fitra et al., 2021) Masa remaja merupakan periode yang sangat tepat untuk mengembangkan seluruh potensi/ kemampuan/ bakat/ minat positif yang dimiliki.. Masa remaja merupakan periode yang sangat tepat untuk mengembangkan seluruh potensi/ kemampuan/ bakat/ minat positif yang dimiliki.

Maraknya penggunaan gadget juga menunjukkan fenomena maraknya game online. Tentu saja ada game online yang membuat orang kecanduan dan lalai akan tanggung jawabnya, terutama di kalangan anak laki-laki di usia remaja. Menurut (Ismi & Akmal, 2020) kecanduan apakah memiliki dan menyukai sesuatu sedemikian rupa sehingga melupakan yang lainnya. Menurut (Santoso & Purnomo, 2017) kecanduan adalah perilaku ketergantungan atau paksaan yang sangat kuat secara fisik atau psikologis untuk melakukan sesuatu, dengan perasaan tidak enak jika tidak terpenuhi. Menurut (Alam et al., 2022) Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat selama dua dekade terakhir, bahkan melebihi laju perkembangan media film Hollywood.

Jadi dari beberapa berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa adiksi game online adalah suatu pola perilaku dimana seseorang tidak dapat mengendalikan diri untuk bermain game online dan offline serta lebih mementingkan game daripada pendidikan.

Yee menemukan bahwa bermain game online menjadi kecanduan bagi 64,45% remaja laki-laki dan 46,85% remaja perempuan antara usia 12 dan 22 tahun (Santoso & Purnomo, 2017). Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa para pemain game online relatif cepat dan akurat, terutama terkait persyaratan artikel elektronik yang diunggah ke Jurnal JPDK. Mereka juga kehilangan relasi, pekerjaan, dan peluang karir. Tubuh teks memanfaatkan peluang pendidikan dan game online sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah. Menurut Ramadina (Aini, 2014), kecanduan remaja telah terbukti memiliki sejumlah efek yang dapat berpengaruh pada aspek sosial kehidupan remaja sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengungkapkan bahwa kecanduan game online mempengaruhi 10,15 persen remaja Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa remaja Indonesia menyumbang satu dari sepuluh kasus kecanduan game online. Karena banyaknya remaja yang kecanduan game online, masalah kecanduan game online menjadi semakin umum.

Soleman (Triatmojo, 2019) secara sosial, ada tiga dampak negatif dari bermain game: Karena pergaulan terbatas pada game online, hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang, keterampilan berkurang, dan perilaku menjadi kasar dan agresif. Secara psikologis: sulit untuk fokus, kurang peduli dengan lingkungannya, bersedia melakukan apa saja untuk bermain game seperti berbohong, mencuri, dan uang, dan sulit untuk mengekspresikan diri dalam konteks lingkungan. Secara fisik: Penggunaan jangka panjang dapat membahayakan saraf optik dan otak, begadang dapat melukai beberapa organ seperti ginjal dan perut, kurang makan, minum, atau berolahraga dapat membuat Anda mudah lelah, dan skenario terburuknya dapat menyebabkan kematian.

Remaja yang kecanduan game online mengembangkan sifat-sifat yang terkait dengan ketidakmampuan untuk mengendalikan emosi. Keadaan ini memicu orang untuk melakukan hal-hal yang pesimis, misalnya marah, menjauh dari orang lain, pemalu, lesu, pembohong, dan lain-lain. Karena remaja menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata ketika mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya, hal ini berdampak pada aspek sosial kehidupan sehari-hari mereka. Sebagian besar aktivitas sosial orang lain pasti terpengaruh oleh hal ini.

Game online telah menjadi sangat populer sehingga pemain mengembangkan kecanduannya. Suatu kondisi yang dikenal sebagai kecanduan game adalah kondisi yang sangat menantang bagi pemain untuk meninggalkan game. Kecanduan game online dapat mengakibatkan kerugian yang sangat signifikan. Karena gamer sangat terbiasa bermain game online, mereka berisiko menjadi ceroboh dalam kehidupan nyata. Pecandu video game akan melepaskan aktivitas lain seperti belajar, bekerja, menyalurkan bakat atau hobinya, dan menghabiskan waktu bersama teman dan keluarga.

Menurut pandangan di atas, bermain game online dapat membuang waktu. Hal-hal baik dalam hidup seseorang dihancurkan atau dikonsumsi oleh kecanduan game online. Dengan bermain game online, banyak orang membuang waktu dengan cara yang tidak tepat dan melupakan waktu. Berbuat baik, orang didorong untuk memanfaatkan waktu sebaik-baiknya tanpa merugikan diri sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa orang harus sadar akan pentingnya waktu dan umumnya lalai dalam hal ini.

Remaja yang bergantung pada game akan menghabiskan lebih sedikit waktu belajar dan lebih banyak waktu bersosialisasi dengan teman sebayanya. Karena anak tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, diperkirakan remaja akan menarik diri dari interaksi sosial, menjadi tidak peka terhadap lingkungan, dan bahkan berkembang. kepribadian asosial jika pola ini bertahan untuk waktu yang lama. Remaja yang sedang berkembang mengalami perubahan dalam perasaan, tubuh, minat, cara berperilaku. Masalah banyak terjadi selama masa remaja karena ketidakstabilan emosi. Romadhoni (Zikri Sumantri et al., 2020) menyebutkan bahwa pelaku game online terlibat dalam pola komunikasi yang berbeda dengan pelaku game di luar.

Game online menyediakan skenario di mana para pemain memiliki akses ke dunia offline dan online. Orang hidup di dunia offline ketika mereka berada di tempat nyata seperti desa, sekolah, keluarga, pasar, atau jalan raya, sedangkan mereka tinggal di dunia online ketika mereka berada di depan pesawat komputer yang terhubung ke jaringan internet, di mana mereka berinteraksi dengan teman-teman mereka secara online. Karena ada dua jenis konteks realitas, yaitu kehidupan sehari-hari dan ruang virtual yang memiliki efek nyata pada kehidupan sehari-hari, realitas yang terjadi di dunia internet membuat kajian-kajian yang dihadapi para ilmuwan sosial semakin rumit.

Remaja mungkin berisiko dari fenomena game online, yang sampai saat ini belum banyak dibicarakan di Indonesia. Remaja yang biasanya tinggal di daerah perkotaan lebih rentan terhadap risiko yang terkait dengan kecanduan game ini. Para remaja ini adalah kaum urban yang berjiwa muda penuh semangat dan tidak terawasi oleh keluarganya. Memang, remaja yang telah menginjak usia belasan akhir memiliki kontrol yang lebih besar terhadap aktivitas sehari-harinya. Remaja secara alami lebih memilih untuk menjalani kehidupannya di dunia maya daripada di dunia dunia nyata karena berbagai alasan, termasuk keinginan untuk menghabiskan banyak waktu di depan komputer. Siswa kurang berpartisipasi dalam kehidupan sosial mereka setiap hari karena mereka menghabiskan begitu banyak waktu untuk bermain game.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan oleh seorang remaja di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak, ditemukan bahwa remaja yang kecanduan bermain game online ternyata juga bermain game offline berkumpul di salah satu pondok khusus bermain game online di tempat nya ini adalah yang mudah dijangkau oleh jaringan, dan ada juga yang bermain di rumah masing-masing dan rumah temannya. Mereka dapat menghabiskan waktu seharian 6 sampai 12 jam hanya untuk bermain game online, para remaja yang kecanduan game online ini sering begadang bahkan tidak tidur sampai pagi sehingga akan membuatnya mengantuk pada siang hari. Mereka mengatakan bahwa dengan bermain game online merasakan kepuasan tersendiri dan sangat senang, apalagi saat balapan untuk bermain game bersama teman. Ketika mereka menang, mereka ingin terus memainkan game tersebut dan sulit untuk berhenti. Mereka tidak bosan bermain game online karena seru dan menantang. Ditambah dengan karakter yang sangat menarik, yang membuat mereka tertarik untuk bermain game dan membuat mereka tidak bosan. Emosi yang mereka alami dan bagaimana mereka bertindak saat bermain game online.

Berdasarkan data yang disajikan di atas, banyak remaja yang tinggal di lingkungan Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak bergelut dengan masalah yang berkaitan dengan kecanduan game online. Kecanduan game online rata-rata dialami oleh hampir semua remaja di komunitas Jorong Batang Tuhur. Berdasarkan uraian tersebut, terdapat banyak efek karena kecanduan bermain game online pada remaja di lingkungan Jorong Batang Tuhur ,Cubadak dan berdampak pada diri mereka sendiri seperti kekurangan tidur, kurang sosialisasi dengan lingkungan, jarang pulang, ucapan yang kurang sopan, suka membantah kepada orang tua, tidak menjalankan kewajiban bahkan untuk makanpun mereka lupa.

METODE

Adapun jenis penelitian yang penulis digunakan dalam penelitian ini, khususnya penelitian lapangan deskriptif kualitatif (FDR). Suatu jenis penelitian yang tidak berusaha untuk mengukur data kualitatif yang dikumpulkan dan dianalisisnya dikenal sebagai penelitian kualitatif. Metode ini mengumpulkan dan menganalisis data berupa perkataan dan perbuatan manusia. (Afrizal, 2015: 102).

Metode yang digunakan deskriptif kualitatif dimana remaja sebagai responden, teknik pengumpulan data wawancara dan observasi analisis data menggunakan teknik yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, serta uji keabsahan data melalui triangulasi. (Adiguna et al., 2020)

Penelitian ini dilakukan di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak. Informan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang remaja yang kecanduan game online. Melalui wawancara, observasi, dan pencatatan dokumentasi, data dikumpulkan. Melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, data dianalisis menggunakan metode untuk triangulasi data partisipan (subjek penelitian), peneliti bertugas melihat dan mendeskripsikan fenomena yang diamati di lapangan berupa kata-kata atau rangkaian bahasa alami dalam penelitian kualitatif ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online

1. Perubahan emosional

Remaja yang kecanduan game online cenderung menunjukkan perubahan suasana hati Gamer secara spontan bereaksi dengan menjadi marah, menggunakan bahasa kasar, dan bahkan melempar ponsel mereka saat mereka tidak dapat naik level atau mendapatkan poin. Saat pemain memenangkan pertandingan melawan monster atau berhasil menaikkan level mereka dan mendapatkan poin, mereka tertawa dan berteriak kegembiraan. Ini menjadi lebih kuat dengan hasil wawancara peneliti dengan remaja yang kecanduan game online di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak:

“Ketika saya tidak bisa naik level untuk waktu berikutnya, saya suka kejam pada diri saya sendiri dan secara sadar mengatakan kata-kata itu yang tidak sopan. Begitu juga saat saya berhasil menang dan naik level untuk selanjutnya, dan secara tidak sadar saya berteriak sekerasnya karena bahagia untuk kemenangan yang saya peroleh”

Sebagai tambahan informasi dari hasil wawancara penulis dengan klien “S1 dan S2” menyatakan bahwa:

“Saya benci sekali jika saya tidak berhasil naik level, biasanya saya marah-marah dan berkata-kata tidak sopan jika saya tidak berhasil naik level. Saya sangat senang ketika saya berhasil naik level, tapi jika saya tidak naik level saya sangat iri terhadap teman saya yang mendapatkan level lebih tinggi dari saya.”

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: remaja yang kecanduan game online menunjukkan emosi yang tidak menentu mulai dari marah hingga senang dan sebaliknya. Hal ini karena gamer cenderung bereaksi impulsif saat bermain video game.

2. Mempunyai kepribadian yang tertutup

Para remaja yang kecanduan game online cenderung memiliki kepribadian yang tertutup, seperti tidak mau membicarakan masalahnya atau hal-hal yang dilakukannya di luar rumah. Mereka bahkan tidak mau berbicara dengan teman, orang tua, atau kerabat lainnya; mereka tidak akan jujur. Mereka lebih suka tidak berbicara dan menyimpannya sendiri. Jika seorang gamer memiliki masalah atau aktivitas yang membuat mereka tidak nyaman atau menyusahkan orang lain, mereka memilih untuk menyimpannya sendiri daripada memberi tahu orang lain. Hasil informasi yang diperoleh dari wawancara dengan peneliti dengan remaja yang kecanduan game online di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak sebagai berikut:

“Ketika saya ada masalah saya lebih suka memendamnya sendiri kak, soalnya saya orangnya kurang nyaman dan malas cerita kesana kemari, saya juga tidak mau merepotkan orang lain”

Keterangan wawancara “S1”

“Saya lebih suka diam, menahan diri untuk tidak berbicara, dan menyibukkan diri dengan bermain game daripada curhat pada orang lain; jika saya bercerita, mereka hanya mendengarkan dan balik marah kepada saya, bukannya masalah saya selesai malah membuat sakit kepala jadiya, yang ada orang tua saya berceramah dan ujung ujungnya saya yang disalahkan”

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu orang tua dari salah satu remaja yang kecanduan game online, dan ibu "S2" menyatakan sebagai informasi tambahan bahwa

"Anak saya tidak pernah memberi tahu saya apa pun; satu-satunya saat dia membutuhkan saya adalah ketika dia membutuhkan uang atau hal lain. Suatu ketika, saya bertanya kepada anak saya apa yang dia lakukan di luar rumah, tetapi dia hanya mengatakan bahwa dia dan beberapa temannya bermain game. Hanya itu yang dia katakan, dan setelah itu dia terganggu oleh teleponnya dan tidak mau memberi tahu saya. apa pun."

Menurut informasi yang diperoleh dari wawancara dengan sejumlah remaja dan orang tua dari remaja yang kecanduan game online, salah satu dampak perilaku bermain game adalah mereka menjadi orang yang tertutup dan tertutup.

3. Kurang bersosialisasi

Ketika seseorang mencapai tahap termotivasi, keadaan mentalnya yang menyebabkan dia bertindak dengan cara tertentu dan mencegahnya melakukan hal tersebut, yang pada akhirnya mengarah ke tahap kecanduan. Pemain game online cenderung kecanduan menghabiskan sebagian waktu mereka bermain karena efek candu ini. Akibatnya, mereka jarang berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan setempat. Seperti yang diungkapkan dalam wawancara berikut: Karena saya menghabiskan sebagian besar waktu saya untuk bermain game, bisa dibilang saya tidak pernah menjadi bagian dari organisasi masyarakat atau menjadi sukarelawan. bekerja. Saya bermain game online sepanjang hari daripada menjadi sukarelawan karena itu lebih menyenangkan dan tidak membosankan."mengikuti kegiatan di komunitas, seperti melakukan pengabdian masyarakat atau bergabung dengan organisasi komunitas. Dia juga tidak ingin melihat ada yang terluka atau mengalami kecelakaan. Dia lebih suka bermain game online dengan teman-temannya sambil tetap sendirian di kamarnya.

4. Sulit untuk bergaul

Remaja jarang bersosialisasi dengan teman dan keluarga karena mereka menghabiskan banyak waktu bermain video game. Akibatnya, hubungan mereka menjadi rapuh. Apalagi jika remaja kecanduan game online. Hingga afiliasi mereka hanya pada game berbasis web. Teman sejati dan lingkungan sosial yang nyata tidak lagi masuk akal. Lagipula, anak-anak yang bermain game dengan masalah ini merasa betah. sehingga orang lain tidak mampu menanggungnya dan juga menarik diri dari apa yang terjadi di sekitarnya. Kewajiban dan hubungan mereka dengan teman sebaya dapat terganggu akibatnya, dan orang di sekitar mereka mungkin juga merasa terganggu. Itu tidak mungkin memainkan game dengan orang lain karena mereka sangat individual. Jenis game ini biasanya dimainkan secara online melalui internet.

Berikut hasil wawancara dengan informan:

"Saya punya banyak teman dekat yang semuanya menikmati permainan, meski tidak bisa dihitung dengan satu tangan. Meski begitu, itu tidak terlalu dekat. Teman-teman saya mulai menarik diri dari dunia game online segera setelah saya menyadarinya dan mengembangkan kecanduan pada mereka. Mereka semakin tidak asing lagi dengan dunia game online, hehehe.."

Selain informasi dari remaja S3 yang diwawancarai, peneliti juga berbincang dengan Ibu salah satu orang tua dari remaja yang kecanduan game online S3:

"Saya belum pernah melihat anak saya membawa teman ke rumah, jadi saya tidak tahu bagaimana anak saya bersosialisasi di luar rumah." Akibatnya, jika sebuah permainan bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih, itu berdampak signifikan pada orang yang memainkannya. serta orang-orang di sekitar mereka. Data yang disajikan di atas menunjukkan bahwa berkurangnya jumlah waktu yang dihabiskan bersama menyebabkan hubungan dengan teman dan keluarga memburuk. Saat keterampilan sosial menurun, semakin sulit untuk berhubungan dengan orang lain.

5. Tidak peduli terhadap orang sekitar

Orang yang kecanduan bermain game online akan lebih berkonsentrasi untuk bermain game. Mereka rela mengabaikan orang-orang di sekitarnya dan hanya menghabiskan waktunya untuk bermain game. Mereka kehilangan minat terhadap lingkungan sekitar dan berhenti memedulikan apa yang orang lain pikirkan tentang mereka. yang terpenting bagi para gamers adalah tidak mempedulikan orang lain melainkan memuaskan keinginannya untuk terus bermain game. Wawancara dengan salah satu remaja di Jorang Batang Tuhur Nagari Cubadak memberikan penjelasan mengenai hal tersebut:

“Saya tidak peduli dengan orang-orang di sekitar saya karena saya terlalu sibuk bermain game. Bahkan ketika orang meminta bantuan, saya berpura-pura tidak mendengar mereka dan terus bermain game. Saya tidak perlu keluar rumah untuk bermain game, jadi saya menghabiskan lebih banyak waktu di rumah daripada bersama teman dan keluarga”

Mengingat data pertemuan bahwa ketika seseorang berada di puncak kebiasaan yang menyebabkan pemain menghabiskan waktu mereka terus bermain-main dan mereka penggemar game online tidak peduli dengan orang-orang di sekitar mereka, bahkan mereka tidak peduli tentang diri mereka sendiri, misalnya menunda makan, menjalankan kewajiban, mencuci, dan juga sedikit bertengkar ketika dikecam oleh orang tuanya. Mereka lebih suka menyendiri di rumah daripada bersosialisasi atau membantu orang lain di lingkungannya.

6. Melupakan kewajiban

Kemajuan data dan surat menyurat memudahkan setiap individu untuk mendapatkan data, termasuk anak muda. Game online merupakan salah satu kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Game online bukanlah hal baru bagi kalangan remaja. Kecanduan dan ketergantungan dapat mengakibatkan dari memainkan berbagai permainan secara sering dan intens. Adapun akibatnya, individu akan terus tertantang untuk menekuninya; akibatnya, efek psikologisnya adalah Anda akan penasaran dan akan mengabaikan apa pun untuk memenangkan permainan. Remaja yang kecanduan video game sering mengabaikan tanggung jawabnya, seperti mengerjakan pekerjaan rumah, tidak mandi atau makan, cuek, acuh tak acuh, atau kurang peduli tentang tanggung jawabnya sebagai siswa. Setelah bermain lama untuk memenangkan permainan, dia tidak peduli dengan tanggung jawabnya atau tujuan yang harus dia capai. Remaja tidak akan dapat melakukan pekerjaannya karena mereka akan lelah dan lelah. Mereka akan lalai dalam segala hal jika hal ini dibiarkan terus menerus. Simak wawancara berikut ini: Mulai dari makan, mandi, membuat janji dengan teman, dan melupakan tanggung jawab kita sebagai pelajar hingga bermain game sampai pada titik di mana Saya lupa waktu kak. Saya lupa tanggung jawab saya sebagai mahasiswa karena asyiknya bermain game online. Saya sering tidak mengerjakan PR, membantu orang tua, atau pergi ke sekolah karena lelah bermain game semalaman. Data di atas menunjukkan bahwa para pemain, khususnya remaja, terkena dampak negatif dari game online. Mereka yang seharusnya memenuhi tanggung jawab mereka sebagai siswa malah disibukkan dengan permainan yang melelahkan mereka, gagal menyelesaikan tugas sekolah mereka, atau bahkan membolos sama sekali.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian remaja yang kecanduan game online menunjukkan perilaku sebagai berikut: perubahan perilaku, emosi yang terus-menerus, introversi, interaksi bermain game yang tinggi, keterlambatan, melupakan sesuatu, kurang bersosialisasi, sulit bergaul, dan kurangnya kepedulian terhadap orang-orang di sekitarnya adalah semua karakteristik kepribadiannya. Remaja gamer, khususnya mahasiswa dan mahasiswi, sangat rentan mengalami kecanduan video game. Hal ini disebabkan karena remaja bisa menjadi pecandu game karena berbagai alasan. Pertama, tekanan teman sebaya, yang terjadi ketika anggota kelompok sosial seorang gamer merasakan rasa solidaritas atau tanggung jawab moral dan ingin berteman. Kedua, komunikasi remaja dengan anggota keluarganya, terutama orang tua, di bawah standar, dan ini terutama berlaku dalam situasi di mana remaja tidak berkomunikasi dengan orang tua mereka. Ketiga, tidak adanya pengawasan orang tua, dimana tidak adanya manajemen dari wali membuat remaja bertindak bebas dan melakukan latihan.

Keempat game tersebut bervariasi, dan game online menyediakan berbagai pilihan yang menarik dan beragam. Kelima, situasi keuangan pribadi pemain. Lamanya waktu yang dihabiskan gamer di dunia game dipengaruhi oleh jumlah uang saku mereka miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, J., Fadri, Z., & Irman, I. (2020). Pemanfaatan Konten Ibadah dan Akhlak dalam Media Sosial. *Istinarah: Riset Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 82–92. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/istinarah/article/view/2534>
- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Alam, L. ., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. . (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jpdk*, 2, 301–307.
- Fitra, N. A., Rahayu Z, S. P., Desmita, D., & Irman, I. (2021). Hubungan Self-Esteem dan Body Image pada Remaja Putri di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA). *Istinarah: Riset Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 3(2), 84. <https://doi.org/10.31958/istinarah.v3i2.4534>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Hirda Nur Aini. 2014. Hubungan pola Asung Otoriter Dengan Kecanduan Game Online pada Anak usia sekolah dasar, Yogyakarta: Jurusan Psikologis Fakultas Ilmu Sosial dan Hunaniora, Universitas Islam Nagari Sunan Kalijaga
- Jap, Tjibeng, et al. "The development of Indonesian online game addiction questionnaire." *PLoS one* 8.4 (2013): e61098.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Triatmojo, D. W. (2019). Kontribusi perilaku game online terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Cognicia*, 7(4), 527–538. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i4.9263>
- Wahyuni, P. dan Ridha, I. 2020. *Kampus Merdeka: Transformasi Media Pengajaran Kampus Merdeka di Era Kenormalan Baru*. Syiah Kuala Uninersity Press
- Yee, N. (2006). The demographics, Motivations, and Derived Experiences of User of Massively-Multi-user Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329. (Online), (<http://www.nickyee.com/daedalus>, diakses Novemver 2022).
- Zikri Sumantri, A., Suryatna, U., & Alamsyah Kusumadinata, A. (2020). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online. *Communications*, 2(1), 67–82. <https://doi.org/10.21009/communications.2.1.5>