

Lembar Pengesahan Karya Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Iqbal, Ph.D., Psikolog

Jabatan : Dosen

Program Studi : Psikologi

NIP :

Telah melakukan penelaahan karya ilmiah berjudul:
Gambaran Kecenderungan Adiksi Game Online pada Anak Remaja Awal di
Masa Pandemi Covid-19

Dan menyatakan bahwa karya ilmiah tersebut sudah memenuhi kaidah penulisan ilmiah dan oleh karenanya layak diajukan untuk keperluan unggah karya ilmiah di Universitas Paramadina, atas nama:

Nama Lengkap : Adis Azim Hayati

Jenjang : **S1** / S2 *

Program Studi : Psikologi

NIM : 118107001

Demikian hasil penelaahan atas karya ilmiah ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Penelaah,

Jakarta, _____ 20__



NIP: _____

Lembar Pengesahan Karya Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Iqbal, Ph.D., Psikolog

Jabatan : Dosen

Program Studi : Psikologi

NIP :

Telah melakukan penelaahan karya ilmiah berjudul:
Gambaran Kecenderungan Adiksi Game Online pada Anak Remaja Awal di Masa Pandemi
Covid-19

Dan menyatakan bahwa karya ilmiah tersebut sudah memenuhi kaidah penulisan ilmiah dan oleh karenanya layak diajukan untuk keperluan unggah karya ilmiah di Universitas Paramadina, atas nama:

Nama Lengkap : Sharen Nabila

Jenjang : S1 / S2 *

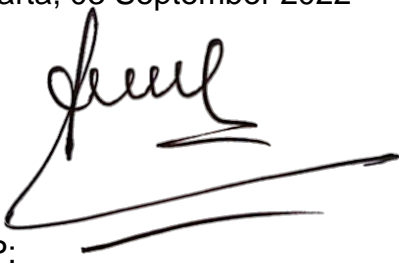
Program Studi : Psikologi

NIM : 118107023

Demikian hasil penelaahan atas karya ilmiah ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Penelaah,

Jakarta, 03 September 2022



NIP: _____



Nama Formulir:

**Surat Pernyataan
dan Validasi**

No.

FR-002/PR-003/KB-02-
01/MMP/UPM/2020

Issue/Revisi

1

Tgl Berlaku

15 Juli 2020

Halaman

1

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Sharen Nabila
Jenjang S1/82*
Program Studi Psikologi
NIM 118107023
Alamat Jl. Villa Nusa Indah 2 blok w8 No 7 Jatiasih, Bekasi

* coret yang tidak perlu

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang saya ajukan yaitu:

Gambaran Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Anak Remaja Awal
di Masa Pandemi Covid-19

adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat pelanggaran kaidah-kaidah akademik pada karya ilmiah saya, maka saya bersedia menanggung sanksi-sanksi yang dijatuhkan karena kesalahan tersebut, sebagaimana diatur oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Jakarta, 11 Agustus 2022

Yang membuat Pernyataan,



Nama Lengkap: Sharen Nabila
NIM: 118107023



Nama Formulir

No

FR-002/PR-003/KB-02-01/MMP/UPM/2020

Surat Pernyataan dan Validasi

Issue/Revisi

1

Tgl Berlaku

15 Juli 2020

Halaman

1

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Lengkap Adis Azim Hayati / Sharen Nabila
Jenjang S1/S2
Program Studi Psitologi
NIM 118107001 / 118107023
Alamat

- Jl. Purdyangan golf No. 192, Mediterania 1, sentul city
- Jl. Villa Nusa Indah 2 blok w8 No. 7 Jati asih, Bekasi

* coret yang tidak perlu

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang saya ajukan yaitu

Gambaran Kecenderungan Adiksi Game Online pada Anak Remaja Awal di Masa Pandemi Covid-19

adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat pelanggaran kaidah-kaidah akademik pada karya ilmiah saya maka saya bersedia menanggung sanksi-sanksi yang dijatuhkan karena kesalahan tersebut sebagaimana diatur oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Jakarta, 26 Juli 2024

Yang membuat Pernyataan


METERAI TEMPEL
4AAJX981043108

Nama Lengkap Adis Azim Hayati / Sharen Nabila
NIM 118107001 / 118107023

GAMBARAN KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA ANAK REMAJA AWAL DI MASA PANDEMI COVID-19

¹Adis Azim Hayati, ²Sharen Nabila

Program Studi Psikologi Universitas Paramadina

Jl. Gatot Subroto No. Kav. 97, Mampang Prapatan, Kecamatan Mampang Prapatan,

Kota Jakarta Selatan 12790, DKI Jakarta

[¹adis.hayati@students.paramadina.ac.id](mailto:adis.hayati@students.paramadina.ac.id)

[²sharen.nabila@students.paramadina.ac.id](mailto:sharen.nabila@students.paramadina.ac.id)

Abstrak

Game online mengalami perkembangan yang begitu pesat seiring dengan perkembangan yang dialami oleh teknologi internet. Game online dapat dimainkan oleh segala usia dan segala jenis kelamin yang memiliki akses untuk bermain game online. Perilaku bermain game online secara berlebihan dapat mengarahkan kepada adiksi game online, yang juga akan memberikan dampak buruk bagi kehidupan pemainnya. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih lanjut dan memperdalam mengenai kecenderungan adiksi game online yang dialami oleh anak remaja awal di masa pandemi covid-19. Penelitian ini melibatkan 2 orang subjek yang merupakan anak remaja awal yang sedang berada di tengah-tengah masa pandemi covid-19 dan juga 2 orang informan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui wawancara terhadap kedua subjek dan dua orang informan. Dari hasil wawancara yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan adiksi game online pada anak remaja awal sesuai dengan aspek-aspek kecenderungan adiksi game online yaitu salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan problem. Serta terdapat beberapa faktor yang mendorong kecenderungan adiksi game online pada anak remaja awal yaitu karena masa pandemi covid-19 yang mengharuskan kedua subjek untuk melakukan aktivitas dari rumah masing-masing.

Kata Kunci: adiksi, game online, anak remaja awal, pandemi covid-19

Abstract

Online gaming has developed along with the development of internet technology. Online gaming can be played by all kinds of ages and all kinds of genders that have access to play it. Excessive online gaming behavior can lead into game online addiction, which will lead to negative impacts to the player's life. The purpose of this research is to find out more and deepen about the topic of this research which is the tendency of online gaming addiction in adolescence during the covid-19 pandemic. This research involves 2 adolescents as the subjects, and also 2 informants. The data was collected by doing interviews on the subjects and informants. The results of this research shows that the tendency of online gaming addiction in adolescents matches with the aspects of online gaming addiction that are salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, and problem. And also there are some factors that cause adolescents to experience online gaming addiction, it is because they have to do activities from their home.

Keywords: addiction, game online, adolescence, pandemic covid-19

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami

perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh

lebih dari 1 orang atau banyak orang pada waktu yang bersamaan menggunakan jaringan internet. Adams (dalam Novrialdy, 2019). Game online dapat dimainkan melalui berbagai platform, beberapa diantaranya adalah komputer, konsol game, dan *smartphone* (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014).

Menurut data statistik tahun 2010, jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan yang melesat dibandingkan negara-negara lain (Cahyo, 2019). Sebanyak 80% pemainnya berusia 15 - 25 tahun. Bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif kepada para pemainnya, dampak negatif ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu dari aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. King & Delfabbro (dalam Novrialdy, 2019).

Adiksi diartikan sebagai perilaku ketergantungan dan dapat dilihat baik secara fisik maupun psikologis dalam suatu aktivitas (Mark, 2004). Penelitian menunjukkan bahwa pengguna internet adalah 88% laki-laki dan sebanyak 44% merupakan pelajar yang menghabiskan waktu bermain *game online* selama 21-40 jam per minggu (Brian & Wiemer-hastings, 2005). *World Health Organization* (2013) menjelaskan bahwa adiksi game online adalah pola perilaku bermain game online yang ditandai dengan kontrol diri dalam bermain game online, meningkatnya prioritas terhadap bermain game online dan menurunnya

prioritas dalam melakukan aktivitas kesehariannya, dan perilaku berkelanjutan dalam bermain game online meskipun sudah mengetahui bahwa menimbulkan konsekuensi negatif.

Terdapat 7 (tujuh) aspek atau kriteria yang dapat menggambarkan seseorang memiliki adiksi game online menurut Griffiths dan Davies (2005) yaitu *saliency, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problem*. Beberapa faktor yang mempengaruhi anak menjadi adiksi bermain game online yaitu, yang pertama adalah faktor gender. Laki-laki lebih mudah kecanduan bermain game online dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online jika dibandingkan dengan perempuan. Yang kedua adalah faktor kondisi psikologis, pemain game online memiliki fantasi yang tinggi pada saat bermain game online, hal ini dapat membuat pemain merasa bahwa game adalah hal yang menyenangkan untuk dilakukan dan akan terus melakukan hal tersebut karena merasa jenuh akan kehidupan. Yang ketiga adalah faktor jenis game, setiap pemain game tentunya memiliki selera masing-masing pada jenis game tertentu yang menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap game yang dapat membuat pemain termotivasi dan memberikan rasa penasaran terhadap game tersebut (Young, 2009). Game online yang berbahaya merupakan jenis game online yang menampilkan perkelahian secara brutal, sadis, penyiksaan, pembunuhan, dan lain-lain (Waas, 2015).

Sehubungan dengan kondisi saat ini yaitu sedang di tengah-tengah pandemi Covid-19 yang mengharuskan pelajar untuk melakukan pembelajaran secara daring seperti yang tertera di dalam surat edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yang berisikan salah satunya ialah mengatur kegiatan pembelajaran daring/jarak jauh sebagai salah satu upaya untuk pencegahan penyebaran virus Covid-19, maka faktor psikologis menjadi salah satu faktor pendukung subjek untuk bermain game online untuk menghilangkan rasa jenuh.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016), terdapat indikator yang digunakan mengenai game online yaitu, "Dalam sehari saya bisa bermain *game online* berulang kali". Hasil dari kuisioner dari indikator tersebut, terdapat 51,485% responden menjawab setuju. Hal tersebut dikarenakan adanya kepuasan saat bermain *game online*, dapat bermain game online bersama teman yang berada di daerah yang berbeda, serta terdapat aksesoris dan fitur yang unik pada sebuah *game*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi. Alasan peneliti

online. Penelitian selanjutnya yang berjudul Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat menyatakan bahwa, permainan menjadi sangat berpengaruh, bila hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi dengan kegiatan yang bernilai, sehingga hanya berdampak negatif pada siswa. Siswa memiliki kompetensi yang tinggi di bidang pendidikan, namun apabila permainan tersebut mengalahkan kegiatan pokoknya, maka hal ini tentunya berdampak buruk pada motivasi belajar (Ondang, Moku, dan Goni 2020).

Maka dari itu, topik penelitian ini dibutuhkan karena melihat pada situasi pandemi Covid-19 seperti sekarang ini yang dimana terjadi peningkatan adiksi pada internet. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan mengatakan bahwa Prevalensi populasi dewasa Indonesia yang mengalami adiksi internet selama masa pandemi Covid-19 mencapai 14,4%. Maka dari itu, tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui gambaran dari anak remaja awal yang kecenderungan adiksi bermain *game online* di saat pandemi Covid-19.

menggunakan pendekatan kualitatif karena metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang terkadang sulit untuk dipahami secara memuaskan. Creswell (1998) mengemukakan beberapa model penelitian yaitu, *case study*, *phenomenology*, *biography*,

grounded-theory dan *ethnography*. Adapun model penelitian tersebut merupakan model umum yang sering digunakan oleh peneliti kualitatif (Herdiansyah, 2010). Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan model studi kasus. Creswell (dalam Herdiansyah, 2015) menyatakan bahwa studi kasus adalah suatu model yang menekankan pada eksplorasi dari suatu “sistem yang saling terkait satu sama lain” yang disertai dengan penggalan data secara mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi yang kaya akan konteks. Studi kasus yang peneliti gunakan adalah studi kasus instrinsik, yaitu studi kasus yang dilakukan untuk memahami secara mendalam tentang individu, kelompok, peristiwa dan organisasi tertentu (Herdiansyah, 2015). Pendekatan kualitatif dalam bentuk studi kasus ini bertujuan agar peneliti mengetahui dan memahami secara lebih mendalam terhadap subjek yang merupakan anak remaja awal dengan adiksi game online. Pada penelitian ini juga menggunakan bentuk wawancara semi-terstruktur karena tujuan peneliti melakukan wawancara ini adalah untuk memahami suatu fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek pada penelitian ini adalah dua orang remaja laki-laki berusia 14 tahun (Subjek R) dan 13 tahun (Subjek D). Subjek D duduk dibangku kelas 1 SMP dan bersekolah disalah satu *homeschooling* di daerah Bogor. Subjek R duduk dibangku kelas 2 SMP disalah satu

sekolah negeri di daerah Jakarta. Kedua subjek sedang menjalani pembelajaran secara daring karena pandemi Covid-19. Karena banyaknya waktu yang kedua subjek miliki, maka subjek memutuskan untuk bermain *game online* untuk mengisi waktu luangnya.

Menurut Griffiths dan Davies (2005), ada 7 aspek adiksi *game online*, yaitu *Salience*, ketika seseorang sudah menganggap bahwa bermain *game online* merupakan sesuatu yang penting bagi hidupnya. Pada subjek D, ia merasa sulit untuk melakukan kegiatan lain selain bermain *game online*, hal ini dikarenakan ia tidak bisa keluar rumah. Sama halnya dengan subjek D, subjek R juga menganggap bahwa bermain *game online* merupakan hal yang penting. Hal ini dibuktikan ketika R sedang melakukan kegiatan lagi seperti bermain futsal dan kerja kelompok, ia tetap menyempatkan waktu untuk bermain *game online*.

Aspek kedua yaitu *Tolerance*, ketika waktu yang digunakan seseorang untuk bermain *game* semakin meningkat dan bertambah. Pada subjek D, adanya peningkatan waktu sebelum dan ketika pandemi Covid-19. Bahkan, saat ini subjek D memainkan *game online* setiap hari dan mengganggu jam belajarnya. Pada subjek R, peningkatan waktu bermain *game online* dikarenakan adanya kenaikan intensitas bermain *handphone*, yang membuat waktu bermain *game online* subjek R juga meningkat.

Selanjutnya yaitu *mood modification*, keadaan ketika seseorang yang bermain *game online* merasakan perasaan yang menyenangkan

ketika bermain *game online*. Data demografis subjek terdapat pada tabel dibawah ini:

Inisial	R	D
Usia	14 Tahun	13 Tahun
Agama	Islam	Islam
JK	Laki – laki	Laki – laki
Status	Pelajar	Pelajar
Suku Bangsa	Jawa	Jawa
Anak ke	2	3
Jenis Game	Multiplayer Online Battle Arena	Battle Royale
Durasi	Sore – Malam	Seharian

Subjek D menganggap bermain *game online* adalah hal yang seru. Ia juga merasa sangat senang kalau menang dan merasakan marah ketika kalah. Sama halnya dengan subjek D, subjek R juga menganggap bermain *game online* adalah hal yang menyenangkan. Bahkan, ketika *mood* subjek R sedang tidak baik, lalu subjek R bermain *game online* dan membuat *mood* nya berangsur membaik.

Withdrawal, ketika seseorang yang adiksi terhadap *game online* merasa tidak nyaman jika diharuskan mengurangi waktu bermain *game online* atau bahkan berhenti bermain *game online*. Ketika subjek D tidak bisa bermain *game online*, maka ia akan merasa

kesal, bosan dan jenuh. Tak jarang juga subjek D marah-marrah kepada orang sekitarnya. Pada subjek R, ia pernah merasakan keadaan dimana ia diharuskan berhenti sejenak bermain *game online* ketika sedang berada dijalan dan koneksi tidak mendukung. Hal ini membuat subjek R kesal dan ia langsung mematikan *handphonenya* lalu tidur.

Relapse, ketika seseorang bermain *game online* secara berulang. Subjek D pernah berada disituasi dimana ia tidak bisa bermain *game online*. Maka diwaktu selanjutnya ketika ia sudah bisa bermain *game online*, maka ia akan bermain dengan waktu tambahan melebihi waktu sebelumnya. Pada subjek R, ketika ia merasa bosan bermain *game online*, maka ia akan berhenti sejenak. Lalu, ketika rasa bosannya hilang, ia akan bermain *game online* dengan waktu yang lebih lama.

Conflict, terjadi ketika pemain *game online* memiliki konflik dengan orang sekitar, kegiatan lain atau bahkan diri sendiri. Pada subjek D, ketika marah ia melampiaskannya dengan teriak-teriak dikamarnya. Subjek R sering merasa kesal ketika ia sedang bermain *game online*, terkadang suka dimintai tolong oleh orangtuanya. Meskipun hal tersebut tetap dilakukan, ia suka menunda hal-hal lain dan lebih memilih bermain *game online*.

Problem, terjadi ketika pemain *game online* memiliki masalah dalam diri sendiri maupun lingkungannya dengan menunjukkan hilang kontrol. Pada subjek D, ketika ia marah karena bermain *game online*, maka dia bisa

memukul meja dan melempar *handphone* miliknya. Pada subjek R, cara melampiaskan emosinya adalah dengan memukul barang seperti bantal, selimut dan kasur.

Selain aspek adiksi *game online*, adapun faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami adiksi, yaitu orang tua yang bercerai, remaja yang kesepian, remaja dengan kurangnya kontrol dari orang tua, serta pola asuh orang tua yang tidak tepat terhadap anak tersebut (Xiuqin, dkk, 2010). Lalu, Mudahnya akses yang dimiliki oleh anak remaja untuk bermain *game online* juga menjadi salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan *game online* (King, Delfabbro, Zwaans, & Kaptis, 2014). Jika dilihat dari faktor-faktor pendukung remaja mengalami adiksi *game online*, perilaku yang ditunjukkan oleh kedua subjek sangat menggambarkan faktor tersebut. Tetapi ada pengecualian pada faktor orangtua yang bercerai, menurut wawancara yang sudah dilakukan kepada kedua subjek lalu dibantu dengan informan, hasilnya menjelaskan bahwa hubungan keluarga kedua subjek sangat baik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Lestari, M.A. (2018), dengan judul *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)*, Responden yang menjadi penelitian ini merupakan siswa laki-laki yang berada dibangku SMP. Sebanyak tiga puluh lima siswa yang berusia 13-15 tahun, dengan sebagian besar tingkat kecanduan game online

pada siswa berada pada kategori sedang yakni dengan persentase 51,4%. Pada penelitian ini, menunjukkan bahwa sebagian besar responden, memiliki perilaku agresif yang berada pada kategori sedang, dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang. Dikatakan dalam penelitian tersebut bahwa, kecanduan online yang dialami oleh responden dapat dikatakan berada pada kategori sedang, dikarenakan dapat terlihat berdasarkan frekuensi bermain kategori sedang. Hal tersebut dipengaruhi oleh kuat nya keinginan yang dimiliki responden, permainan yang menarik, serta menghilangkan rasa bosan. Frekuensi responden dalam bermain game mengakibatkan mereka tidak melakukan aktivitas lain yang menyebabkan tidak bisa mendapatkan pengetahuan serta tidak mengembangkan kemampuan dalam berhubungan dengan orang lain, serta lamanya waktu dalam bermain game membuat responden menganggap bahwa *game online* lebih penting dibandingkan hal-hal yang lain.

Dalam penelitian tersebut juga dapat kita lihat perilaku agresif yang ditunjukkan oleh responden yakni, berkata kasar, mengancam, dan memaki. Seperti pada saat beberapa siswa tersebut kalah dalam bermain game, maka siswa akan berkata kasar dan kotor. Lalu, perilaku agresif fisik yang dilakukan ketika bermain game yaitu, menendang dan memukul. Selanjutnya sejalan dengan paparan responden dalam penelitian sebelumnya, kedua subjek pada penelitian yang kami lakukan yakni subjek D 13 tahun, serta subjek R 14 tahun, bermain

game online disebabkan banyaknya waktu yang kedua subjek miliki, membuat subjek memutuskan untuk bermain *game online* untuk mengisi waktu luangnya. Kedua subjek juga menganggap bahwa bermain *game online* merupakan hal yang penting. Pada subjek D, ia merasa sulit untuk melakukan kegiatan lain selain bermain *game online*, dikarenakan ia tidak dapat keluar rumah. Sama seperti subjek D, subjek R juga menganggap bahwa bermain *game online* merupakan hal yang penting. Hal tersebut dibuktikan ketika subjek R sedang

melakukan aktivitas lain seperti bermain futsal dan kerja kelompok, ia tetap menyempatkan waktu untuk bermain *game online*.

Dalam penelitian ini, kedua subjek juga menunjukkan perilaku agresif yakni hilang kontrol seperti pada subjek D, yang dimana ketika ia marah karena bermain *game online*, maka dia akan memukul meja dan melempar *handphone* miliknya. Sedangkan pada subjek R, bentuk perilaku agresif atau hilang kontrol yang ditunjukkan adalah dengan memukul barang seperti bantal, selimut dan kasur.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu pada anak remaja awal yang sedang menjalani pembelajaran secara daring memiliki kecenderungan dalam peningkatan intensitas bermain *game online* dan kecenderungan adiksi *game online* pada kategori sedang. Remaja awal yang seharusnya menjalani aktivitas diluar rumah dan belajar di sekolah mengalami perubahan kebiasaan karena adanya pandemi covid-19 yang menyebabkan mereka lebih sering berada di rumah dan menjalani segala aktivitas dari rumah melalui daring. Waktu yang dimiliki untuk bermain *game online* semakin bertambah, hal tersebut juga berdampak pada tidak adanya waktu untuk mereka belajar. Remaja awal menganggap *game online* merupakan hal yang sangat penting bagi hidupnya dan merasa kesal jika tidak bisa bermain *game online*, sehingga yang seharusnya mereka membangun hubungan pertemanan

dengan anak seusia nya menjadi terhambat dan segala komunikasi maupun interaksi dilakukan secara *online*. Hal ini membuat mereka tidak dapat melakukan aktivitas yang biasanya dilakukan sehari-harinya sehingga mereka beralih ke *game online* yang bisa mereka lakukan dari rumah dengan menggunakan perangkat *computer*, *smartphone*, dan internet. Dengan mereka bermain *game online* dari rumah, mereka tetap merasakan perasaan senang dan merasakan kepuasan ketika bermain *game online*. Jika suasana hati mereka sedang bermasalah atau tidak baik, dengan bermain *game online* dapat memperbaiki suasana hati. Terdapat konflik dan permasalahan yang ditimbulkan pada remaja awal yang bermain *game online*. Mereka dapat melampiaskan amarahnya kepada keluarga ataupun lingkungan sekitarnya dan juga dapat terjadinya pertengkaran kepada sesama pemain

game online. Dalam penelitian ini, perilaku agresif juga ditunjukkan oleh remaja awal yang bermain *game online*.

Adapun saran yang dapat diberikan kepada orangtua dari kedua subjek yakni, harus melakukan kontrol terhadap aktivitas subjek dalam bermain *game online*. Seperti memberikan batasan waktu kepada kedua subjek dalam bermain *game online*, mengingatkan kedua subjek apabila bermain *game online* terlalu sering.

Selanjutnya, terdapat saran untuk subjek penelitian yaitu subjek diharapkan mampu mengontrol keinginan untuk bermain game online dan lebih memperhatikan efek negatif yang terjadi kepadanya.

Terdapat juga saran untuk pembaca yaitu pembaca diharapkan dapat menjadi bijak dalam bermain game online dalam sehari-harinya dan mempertimbangkan penyebab serta dampak bagi dirinya dalam bermain game online.

Serta saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu untuk menggunakan aspek adiksi game online lebih banyak dan mampu dalam menggunakan waktu sebaik mungkin untuk melakukan observasi lebih mendalam. Serta dapat menggunakan lebih dari dua subjek dalam penelitian agar memperkuat data selama penelitian ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Universitas Muria Kudus.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Apriyanti, F. F. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngangel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya).
- Ardari, C. S. (2016). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Remaja Awal. *Universitas Sanata Darma: Yogyakarta*.
- Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. (2005). Addiction to The Internet and Online Gaming. *Journal Cyberpsychology and Behavior*, 8(2).
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K. J., Bjorvatn, B., & Pallesen, S. (2011). The Relationship Between Media Use in the Bedroom, Sleep Habits and Symptoms of Insomnia. *Journal of Sleep Research*, 20(4), 569-575. doi:10.1111/j.1365-2869.2011.00913.x
- Cahyo, R. E. (n.d.). Dampak Kecanduan Game Online pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration of The Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1-4), 38-51.
- Etikan, I., Musa, A. S., & Alkassim, S. R. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1-4.
- Fajarini, F., & Khaerani, N. M. (2014). Kelekatan Aman, Religiusitas, dan Kematangan Emosi pada Remaja. *Jurnal Psikologi Integratif*, 2(1).
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A Cross-genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play and Social Interactions Among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13-29.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. (2005). *Video Game Addiction: Does it Exist? In J. Goldstein & J. Raessens (eds.), Handbook of Computer Game Studies*.
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Herdiansyah, H. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2012). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 1-5.

- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29-44. doi:10.1016/j.dcn.2016.10.004
- Kautsar. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Program Studi Pendidikan Agama Islam. *Universitas Islam Ar-Raniry Aceh*.
- Kiraly, O., Naggyörgy, K., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2014). *Problematic Online Gaming*. In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (eds.), *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence, and Treatment*. London, Inggris: Academic Press.
- Lestari, M. A. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2) (Doctoral dissertation, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang).
- Mark, D. G. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology*, 7(4), 479-487.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 103-118.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Universitas Negeri Padang*.
- Ondang, G. S., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1-15.
- Pratama, A. S. (2017). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Universitas Lampung: Bandar Lampung*.
- Putri, W. Y. (2017). Pengaruh Regulator, Kepemilikan Institusional, Ukuran Perusahaan, dan Profitabilitas Terhadap Carbon Emission Disclosure. Skripsi. Program Studi Akuntansi. *Universitas Pasundan*.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Jurnal Equilibrium*, 5(9), 1-8.
- Sardiman. (1986). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat kecanduan internet pada remaja awal.

- Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(2), 110-117.
- Siste, K., Hanafi, E., Lee Thung Sen, H. C., Adrian, L. P., Limawan, A. P., Murtani, B. J., & Suwartono, C. (2020). The Impact of Physical Distancing and Associated Factors Towards Internet Addiction Among Adults in Indonesia During COVID-19 Pandemic: A Nationwide Web-Based Study. *Frontiers in Psychiatry*, 11.
- Tricahyani, I. A., & Widiyasavitri, P. N. (2016). Hubungan antara dukungan sosial dengan penyesuaian diri pada remaja awal di panti asuhan Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(3), 542-550.
- Who Health Organization. (2018). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. From <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Xiuqin, H., Hiumin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z., & Ran, T. (2010). Mental Health, Personality, and Parental Rearing Styles of Adolescent with Internet Addiction Disorder. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(4), 401-406. doi:10.1089=cyber.2009.0222