

Review

## Faktor Penyebab Remaja Addicted Game Online: Studi Literatur

Lilis Setyowati<sup>1\*</sup>, Afif Hilmy Ramadhana<sup>1</sup>, Erma Wahyu Mashfufa<sup>1</sup>, & Ollyvia Freeska Dwi Marta<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

\*Corresponding Author:

E-mail: [lilis@umm.ac.id](mailto:lilis@umm.ac.id)

### ABSTRACT

**Introduction:** In this millennial era, the development of science and technology cannot be stopped. Internet is one of the necessities of life that cannot be separated from daily activities. In addition to the internet, smartphones are devices that can help carry out daily needs by using some of the latest features. One combination of the internet and smartphones is online games, but if used wrong, they will become addictive and interfere with productive time, especially for teenagers. The purpose of this study was to identify and understand the factors that cause adolescents to become addicted to online games based on a literature review. **Method:** The research method used is a literature study using the Pubmed central database, Biomed, Garuda Portal, and Google Scholar. Articles were screened using PRISM (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses). There are nine journals; after scoring the quality of the journals using JBI (Joanna Briggs Institute), the remaining 7 journals were extracted with data. **Results:** The data extraction results from seven journals contained eight factors that caused adolescents to become addicted to online games. These factors are Function, control, and supervision of the family; Loneliness and need for affiliation; Sensation seeking with basic psychological needs and impulsiveness; Parenting; Social adjustment; Depression; Lack of productivity; Environment. **Conclusions:** The average teenager is addicted to playing games for 2-8 hours daily. Finding friends, being influenced by the environment, and parenting patterns are the main factors for teenagers who are addicted to online games.

### KEYWORDS

adolescent, factors  
addicted, game online

## ABSTRAK

**Pendahuluan:** Era milenial ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa dihentikan. Internet merupakan salah satu kebutuhan hidup yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Selain internet, smartphone merupakan perangkat yang dapat membantu menjalankan kebutuhan sehari-hari dengan menggunakan beberapa fitur terbaru. Salah satu kombinasi internet dan smartphone adalah game online, namun jika salah menggunakannya akan menjadi adiktif dan mengganggu waktu produktif terutama bagi para remaja. **Tujuan:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan game online berdasarkan tinjauan pustaka. **Metode:** Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan menggunakan database Pubmed central, Biomed, Portal Garuda, dan Google Scholar. Artikel disaring menggunakan PRISM (Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-analyses). terdapat sembilan jurnal, setelah dilakukan scoring kualitas jurnal menggunakan JBI (Joanna Briggs Institute) tersisa 7 jurnal yang dilakukan ekstraksi data. **Hasil:** Hasil ekstraksi data dari tujuh jurnal terdapat delapan faktor yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan game online. Faktor-faktor tersebut adalah 1) Fungsi, kontrol, dan pengawasan keluarga. 2) Kesepian dan kebutuhan akan afiliasi. 3) Pencarian sensasi dengan kebutuhan psikologis dasar dan impulsif. 4) Pengasuhan. 5) Penyesuaian sosial. 6) Depresi. 7) Kurangnya produktivitas. 8) Lingkungan. **Kesimpulan:** Rata-rata remaja yang mengalami addicted bermain game dengan durasi 2 – 8 jam tiap hari. Mencari teman, terpengaruh lingkungan dan pola asuh orangtua menjadi faktor utama remaja addicted game online.

## KATA KUNCI

*remaja, factor kecanduan, game online*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berhubungan dengan kehidupan masa kini dan berkembang pesat seperti media sosial, game online, belanja online, e-learning, dan lain sebagainya (Yonandi & Nursalim, 2011). Internet dan smartphone telah berubah menjadi kebutuhan dasar manusia dan sangat berpengaruh bagi kehidupan dan membantu mempermudah aktivitas sehari-hari. Teknologi smartphone dan internet terus berkembang, hal ini menjadi peluang bagi para pengembang game untuk melahirkan game-game yang menarik minat masyarakat global.

Adiningtiyas (2017) game online merupakan salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai media. Game online dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game. Salah satu permainan yang sedang booming saat ini ialah multiplayer battleground (Putra et al, 2019). Perkembangan game online di Indonesia penggunaannya semakin meningkat sebanyak 500 ribu jiwa pertahun Yanti et al (2019). Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018) jumlah konsumen internet Indonesia ialah 171,17 juta orang dari populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa atau sebesar 64,8%. Sedangkan jumlah gamer di Indonesia mencapai 60 juta jiwa menurut data dari Mobile Marketing Association (2019).

Jap et al (2013) 1 dari 10 remaja Indonesia mengalami addicted pada game online. Pratama et al (2020) hampir semua responden dalam penelitiannya mengalami addicted berat game online. Ishak, & Torro (2016) dampak negatif dari internet, khususnya *game online* menyebabkan ketagihan atau addicted, effect dari addicted tidak bisa mengatur waktu, dan menyita waktu produktif. Berapa dampak game online terutama pada remaja yang masih sekolah antar lain: berkurangnya motivasi belajar (Nisrinafatin, 2020); menurunnya konsentrasi untuk belajar (Hamanto, 2016); perubahan perilaku dalam belajar menjadi malas dalam mengerjakan tugas-tugas serta terlambat untuk masuk kelas (Dhamayanthie, 2020); Malahayati et al (2020) bermain *game online* mempunyai risiko untuk *trash-talk* yaitu berbicara kasar.

Young (1998) dalam Kusumawati et al. (2017) mengungkapkan bahwa seseorang dengan addicted *game offline* ataupun *online*, mereka akan bermain game setidaknya 39 jam/minggu. Chou et al. (2005) penggunaan waktu bermain bagi para pecandu *game*

*online* membutuhkan rata-rata 20-25 jam per minggunya. Pendapat yang lain bahwa biasanya mereka menghabiskan waktu 2 – 10 jam/minggu.

Faktor yang melatarbelakangi perilaku seseorang menjadi addiction terhadap game online pada usia sekolah belum diketahui secara pasti (Nurhidayah & Rahayu, 2013). Ishak, & Torro (2016) dampak dari addicted game online tidak bisa mengatur waktu, dan menyita waktu produktif, hal ini terjadi secara umum tanpa mengenal usia. Ramdhani & Rinaldi (2019) faktor penyebab seseorang addicted *game online* yaitu *sensation seeking*, pada saat bermain menemukan berbagai macam sensasi dan sanggup menerima risiko fisik, hukum, sosial dan finansial hanya untuk mendapatkan pengalaman khususnya dalam *game online*. Ambarwaty et al (2020) faktor psikologi merupakan penyebab siswa Madrasah addicted terhadap game online. Sari & Hasanah (2020) menuturkan bahwa addicted *game online* disebabkan karena merasa sendiri atau kesepian.

Tetapi disisi lain, dengan seseorang sering melakukan game online meningkatkan pengetahuan tentang Bahasa English (Surbakti, 2017).

Berdasarkan latar belakang diatas penting untuk dilakukan penelitian untuk mengetahui factor apa saja yang menyebabkan seseorang addicted game online, khususnya pada remaja yang seharusnya waktu kosong mereka disisi dengan kegiatan yang lebih bermanfaat untuk masa depan mereka. Dengan metode penelitian studi literature pada penelitian ini peneliti ingin lebih mendalam mengetahui factor-faktor yang mempengaruhi game online pada remaja.

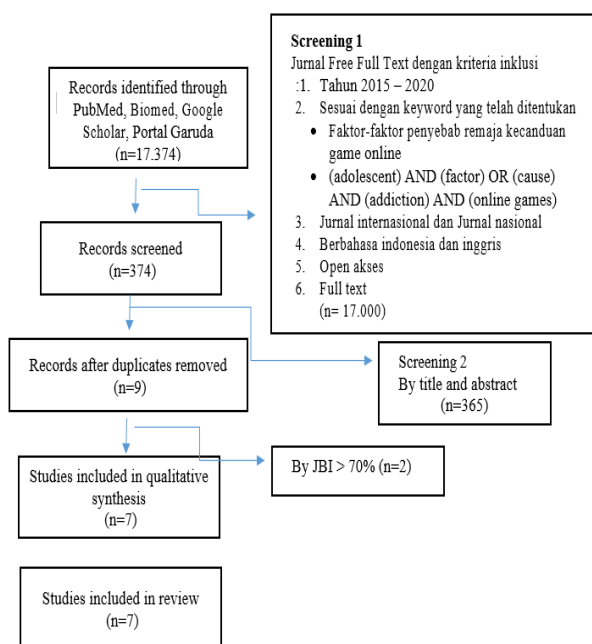
## METODE

Pencarian literatur dalam literature review ini menggunakan 4 database dengan kriteria kualitas tinggi dan sedang, yaitu Pubmed central, Biomed, Portal Garuda, dan Google Scholar. Key word yang digunakan dalam literature review ini disesuaikan dengan Medical Subject Heading (MeSH) terdiri sebagai berikut: ((adolescent) AND (factor) OR (cause) AND (addiction) AND (online games)), sedangkan key word yang digunakan dalam jurnal Indonesia menggunakan "Faktor-faktor penyebab remaja addicted *game online*. Kriteria inklusi menggunakan format PICOS (Population, Indicators, Comparison, Outcome, Study design). Population adalah remaja yang mengalami addiction dengan *game online*. Indicator adalah factor penyebab remaja mengalami *game online*, Comparison tidak ada dalam penelitian ini.

Outcome berisi masalah yang menjadi factor pemicu remaja addiction terhadap *game online*. Study design Quasi-experimental, RCT, studi kualitatif dan cross-sectional. Rentang publikasi antara tahun 2015 – 2020. Artikel yang diterbitkan dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia. Daftar referensi artikel yang relevan dicari untuk setiap artikel yang mungkin terlewat pada pencarian awal. Artikel yang tidak sesuai telah dikecualikan. Setelah dilakukan screening ke dua mengexclusi melalui title dan abstrak, dilakukan penilaian kualitas artikel menggunakan JBI.

## HASIL

Gambar 1 menjelaskan hasil pencarian original artikel yang didapatkan dalam pencarian melalui situs Pubmed central, Biomed, Portal Garuda, dan Google Scholar dengan key word yang sudah ditentukan sebanyak 17.374. Dilakukan screening berdasarkan inclusion 374. Screening duplicate title dan abstrak 9. Untuk menentukan kualitas artikel dilakukan screening menggunakan JBI dari 9 artikel yang mempunyai score  $\geq 70\%$ , sedangkan nilai JBI  $< 70\%$  tereliminasi 2 jurnal. Gambar 1. Menunjukkan alur prisma dalam penelitian ini.



Gambar 1. Proses seleksi artikel

Dari 7 jurnal yang dilakukan analisis terdiri dari 4 jurnal Indonesia dan 3 jurnal internasional, dimana responden berusia 13 – 19 tahun. Factors yang mempengaruhi remaja addicted terhadap *game online* antara lain: kurangnya perhatian dari keluarga

atau orang terdekat terhadap perilaku addicted *game online*. Kedua, adanya faktor depresi yang berhubungan dengan perilaku addicted *game online*. Ketiga, kurangnya kontrol keluarga terhadap remaja yang mengalami addicted *game online*. Keempat, kurangnya kegiatan produktif untuk mencegah addicted *game online*. Kelima, pengaruh lingkungan sekitar dari remaja untuk mendorong terjadinya perilaku addicted *game online*. Keenam, terdapat pengaruh pola asuh yang diterima remaja dengan addicted bermain *game online*.

## PEMBAHASAN

Mengacu dari 7 jurnal yang telah dianalisis memaparkan bahwa faktor penyebab remaja mengalami addicted bermain *game online* dikarenakan fungsi, kontrol dan pengawasan dari keluarga (Yayman & Bilgin, 2020), kesepian dan kebutuhan berafiliasi (Lebho, Lerik, Wijaya, & Littik, 2020), pola asuh dan kurang control dari orang tua (Masya & Candra, 2016), sensation seeking dengan kebutuhan psikologi dasar dan tingkat keimpulsifan (Hu, Zhen, Yu, Zhang, & Zhang, 2017), depresi, kurangnya kegiatan produktif dan pengaruh lingkungan sekitar (Santoso dan Purnomo, 2017).

Fungsi, Kontrol, dan Pengawasan dari Keluarga merupakan factor penyebab para remaja mencari kesibukan dengan dunia maya. Orang tua yang tidak memiliki gaya komunikasi dengan baik dalam keluarga khususnya pada anak dapat memicu anak mencari pemecahan masalah dengan menyibukkan diri bermain *game*. Karena merasa tidak diperhatikan orang tua (Lalamentik et al, 2019). Komunikasi antara orang tua dan anak yang tidak baik berdampak pada fungsi keluarga tidak sehat, sehingga pemecahan masalah mengenai addicted *game online* pada anak remaja mereka tidak bisa teratasi. (Yayman & Bilgin, 2020). Dengan adanya pengawasan dan kontrol keluarga yang baik, remaja akan merasa ada yang mengarahkan serta merasa nyaman dan aman dalam porsibermain *game online* (Novrialdy, 2019; Ghazi et al, 2021).

Pola asuh dari orang tua terhadap kecanduan bermain *game online* juga sangat berperan. Pola asuh demokratis disini membebaskan kegiatan apa saja yang disukai oleh anak remaja termasuk bermain *game online* (Tiwa et al., 2019). Tetapi Fadhilah et al (2019) memaparkan bahwa dengan orang tua memberikan peluang untuk memilih dan membiarkan kegiatan yang dilakukan anak

menyebabkan perilaku yang negatif termasuk kecanduan *game online*.

Kesepian di rumah dan merasa tidak ada teman untuk berkomunikasi juga menjadi factor remaja menjadi addicted bermain game online (Lebho et al., 2020). Selain rasa kesepian yang menjadi pendorong remaja mengalami *addicted* kebutuhan psikologi dasar yaitu untuk membuat suatu hubungan dengan sesama pengguna *game online* atau kebutuhan berafiliasi yang tinggi. Disisi lain, *Sensation Seeking* dengan Kebutuhan Psikologi Dasar dan Keimpulsifan telah berubah menjadi sesuatu yang menarik dan tempat untuk mencari kesenangan tanpa memperhatikan batasan waktu (Ramdhani & Rinaldi, 2019). Salah satu bentuk kebutuhan psikologi dasar yaitu interaksi dengan pemain, karena *game online* melibatkan jutaan orang yang memberikan kesempatan kepada pemainnya untuk saling merasa melengkapi kebutuhannya satu sama lainnya (Bekir & Çelik, 2019). Selain bermain, pada saat bermain game permainan difasilitasi dengan alat komunikasi dan ini menjadikan remaja lebih mudah untuk malampiaskan kebutuhan psikologi dasarnya dengan berkomunikasi antar pemain di dalam dunia *game*. Remaja yang mempunyai *sensation seeking* dan keimpulsifan tinggi lebih riskan terjadinya kecanduan game online, disebabkan karena remaja yang kurang impulsif dapat menghambat atau meredam *sensation seeking* untuk bermain *game online* serta mampu mengatur waktu dengan bijak (Hu et al, 2017).

Santoso dan Purnomo (2017) penyesuain sosial pada remaja mempengaruhi remaja addicted pada game online, negatif signifikan yang bermakna makin tinggi kecanduan *game online* maka makin rendah penyesuaian sosial remaja, dan sebaliknya. Haber & Runyon (2006) dalam (Nirwanda & Ediati, 2016) bisa mengolah rasa stres, mempunyai gambaran diri positif, dan bisa meluapkan perasaan dengan bijak, merupakan aspek cara seseorang dapat menyesuaikan dengan sosial. Remaja mengalami stres bermain game merupakan kompensasi dalam menurunkan stres yang dialami (Nirwanda & Ediati, 2016). *Game online* dimanfaatkan oleh remaja sebagai sarana untuk menghindari tekanan dari dunia nyata. Remaja merasa interaksi didalam *game* lebih menarik daripada dunia nyata (Utami & Hodikoh, 2020). Apabila kegiatan ini lepas dari kontroling orang tua akan menyebabkan remaja *addicted game online*.

*Game baik online dan offline* merupakan media untuk mengatur emosi untuk meminimalisir perasaan negatif dari dalam diri remaja. Bermain *game online* secara masif dapat menghambat strategi untuk

mengatasi rasa stres dan depresi. Addicted game pada remaja menyebabkan perkembangan psikososial mereka menjadi terganggu (Zaelani et al, 2019). Puspitosari & Ananta (2009) bahwa 90,6% pecandu game online adalah laki-laki dan remaja yang menginjak usia 18 tahun sering mengalami depresi. Faktor penyebab remaja addicted game online: ketergantungan berkomunikasi dengan sesama game online. Selain itu peer group sama usia dan jenis kelamin, dan tuntutan dari lingkungan, khususnya teman-teman selalu mendorong untuk selalu bermain game online secara masif (Dirgayunita, 2016).

## KESIMPULAN

Jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja berjenis Battle Royal seperti PUBG, Free Fire, dan Counter Strike. Lalu, jenis MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) seperti Mobile Legends, League of Legends, dan Arena of Valor. Dan jenis game lainnya macam Game Online di Facebook dan Hago. Rata-rata durasi bermain remaja yang sudah sekitar 2 – 8 jam tiap hari.

Faktor yang menyebabkan remaja kecanduan bermain game online: fungsi, kontrol, dan pengawasan keluarga; kesepian dan kebutuhan berafiliasi; *sensation seeking* dengan kebutuhan psikologi dasar dan keimpulsifan; pola asuh orang tua; penyesuaian sosial; depresi; kurangnya kegiatan produktif dan lingkungan teman bermain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Retrieved October 2, 2020, From <https://www.apjii.or.id/>
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa. 4, 13–15.
- Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Zhang, Q., & Zhang, W. (2017). *Sensation Seeking And Online Gaming Addiction In Adolescents: A Moderated Mediation Model Of Positive Affective Associations And Impulsivity*. *Frontiers In Psychology*, 8(May), 1–8.

- Ishak, & Torro, S. (2016). Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-Fis Unm. Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-Fis Unm, 3(2), 136–142.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. Plos One, 8(4), 4–8.
- Kustiawan, A., & Utomo, A. W. B. (2018). Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan.
- Lalamentik, T. S., Rondonuwu, S., & Harilama, S. H. (2019). Proses Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dengan Anak Dalam Mengawasi Penggunaan Game Smartphone Pada Anak Di Kelurahan Bahu Manado Dapat Terjadi Dengan Baik Ditunjukkan Dengan Adanya Sikap Empati, Sikap Positif Dan Memberikan Dukungan, Serta Kesetaraan.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja. Journal Of Health And Behavioral Science, 2(3), 202–212.
- 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. Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal), 3(2), 97–112.
- Nisrinafatim. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Journal Of English Educators Society, 1(2), 71.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, 27(2), 148.
- Pratama, R. A., Widianti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. Jnc, 3(2), 110–118.
- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan. Jpi: Jurnal Politikom Indonesia, 4, 98–103.
- Radhika. (2016). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Kecanduan Game Online Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 9 Padang. E-Jurna10–1.
- Ramadhani, A. (2019). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda). Ejournal Ilmu Komunikasi, 1(1), 136–158.
- Santoso Dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Humaniora, 4(1), 27–44.
- Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020). Hubungan Antara Loneliness Dan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Iait Kediri. Indonesian Journal Of Islamic Education Studies (Ijies), 3(1), 1–15.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Curere, 01(01), 28–38
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., Bawotong, J., Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., & Ratulangi, U. S. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. Jurnal Keperawatan, 7(1), 1–7.
- Yanti, N. F., Marjohan, & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa Smpn 13 Padang. 19(3), 684–687.
- Yayman, E., & Bilgin, O. (2020). Relationship Between Social Media Addiction, Game Addiction And Family Functions. International Journal Of Evaluation And Research In Education, 9(4), 979–986.
- Yonandi, R., & Nursalim, M. (2011). Kecanduan Game Online ( Profil Pecandu , Faktor Penyebab , Dan Penanganannya ) Rizki Yonandi.