

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan diantaranya perubahan secara fisik, psikis, seksual, dan kognitif yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu – waktu dapat berubah sesuai keadaan. Remaja sering kali didefinisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, dan mudah terangsang perasaannya.¹ Erikson dalam Santrock, menjelaskan bahwa salah satu tugas perkembangan remaja adalah menyelesaikan krisis identitas, sehingga diharapkan terbentuk suatu identitas diri yang stabil, akan memperoleh pandangan yang jelas tentang remaja tersebut, memahami perbedaan dan persamaannya dengan remaja lain, menyadari kelebihan dan kekurangan dirinya.² Masa remaja seringkali menjadi periode di mana minat terhadap teknologi dan permainan *online* berkembang pesat. Fase ini sering diisi dengan eksplorasi identitas, penemuan minat, serta interaksi sosial yang signifikan. Bagi banyak remaja, bermain *game online* bahkan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

¹ Rahmat Dwi Yanto, 2015, *Hubungan Persepsi Remaja dan Stres dengan Kecerdasan Emosional Remaja Pada SMA 1 Bawang Kabupaten Banjarnegara*, Hlm. 13

² Santrock, J. W., 2003, *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga, Hlm. 41

Game online sendiri merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan melalui sebuah jaringan internet. Sejak kemunculan *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses oleh kalangan manapun. *game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*), dan *smartphone*. Pada perkembangannya awal mula *game online* terjadi akibat kemajuan teknologi yang semakin mutakhir. Ditambah lagi, manusia merupakan makhluk yang tidak memiliki rasa puas dengan apa yang sudah ada yang menyebabkan alat teknologi pun difungsikan untuk membuat permainan praktis, dan tetap melatih pemikiran otak. *game* saat ini sangat berbeda dengan yang terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa dimainkan dengan maksimal dua orang saja, sekarang seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi terutama teknologi teknologi yang berbasis jaringan internet, *game* dapat dimainkan oleh 100 orang sekaligus dalam rentang waktu yang bersamaan.³ Kebiasaan bermain *game online* hingga lupa waktu dapat memicu terjadinya perilaku adiktif atau kecanduan.

Perilaku adiktif *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang kecanduan *game online*. Karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat mereka, seperti internet dan

³ Eryzal Novrialdy, 2019, Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, Vol. 27(2), Hlm. 149

computer gamers. Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja. Kegemaran bermain internet *game* dikalangan remaja menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruh internet *game* terhadap perkembangan para *gamers*. Penelitian yang dilakukan Jap, Tiati, Jaya & Suteja mengungkapkan bahwa, 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*.⁴ Artinya, satu dari sepuluh remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu karena penggunaan *game online*. Bermain *game* memberikan perasaan yang sama seperti ketika orang sedang bermain judi. Gejala kecanduan *game* adalah kehilangan minat untuk kehidupan sosial, merasa gelisah atau terganggu kalau tidak bisa bermain *game*, berbohong kepada teman dan keluarga tentang berapa lama waktu untuk menghabiskan bermain *game*.

Badan Kesehatan Dunia (WHO) sejak 2018 lalu sudah menetapkan bahwa perilaku adiktif *game online* sebagai salah satu bentuk ini termasuk dalam kategori kecanduan non zat atau kecanduan perilaku, seperti hanya juga adiksi gawai, judi *online*, media sosial, porno, dan lain-lain.⁵ Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, Yee menemukan sebanyak 67,8% remaja laki-laki dan 47,7% remaja perempuan yang merupakan pemain *game*

⁴ Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S., 2013, The development of Indonesia *online game* addiction questionnaire. *PLOS ONE*, Vol. 8, Issue. 4, Hlm. 4

⁵ <https://www.who.int/standards/classifications/classification-of-diseases> (Diakses pada tanggal 15 Mei 2024)

online terindikasi kecanduan *game online* dengan rentan usia 12-28 tahun.⁶ Tidak sedikit remaja tenggelam dalam kegiatan *game online* dengan intensitas yang tinggi. Mereka mengalami kesulitan mengendalikan waktu yang mereka habiskan untuk bermain, yang kemudian berdampak pada kehidupan sehari-hari mereka seperti kinerja sekolah, interaksi sosial, dan kesehatan mental. Banyak di antara mereka kurang memiliki kesadaran akan dampak negatif yang bisa ditimbulkan dari adiksi terhadap *game online* ini. Kurangnya kesadaran akan dampak negatif adiksi *game online* ini menunjukkan pentingnya penerapan sistem pengendalian diri pada setiap individu. Penelitian ini akan berfokus pada perilaku adiktif remaja terhadap *game online Mobile Legends*, yang menjadi salah satu *game* paling populer di kalangan remaja saat ini. Popularitas *game* ini membuatnya menjadi fenomena yang layak diteliti, terutama dalam konteks dampaknya terhadap perilaku remaja.

Game Mobile Legends dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang *game* dari Shanghai, China yang bernama Moonton. *Game* ini telah memiliki jutaan pemain di dunia. Terbukti dari sebuah *market* aplikasi *play store* dengan jumlah unduhan pada bulan maret 2018 menjapai lebih dari 100 juta, berarti 100 juta lebih perangkat *smartphone* yang telah mengunduh *game* ini sejak peluncuran *global* untuk *platform* android pada 11 Juli 2016. Sedangkan pada laman *Mobile Legends* Indonesia di sebuah sosial media Facebook pada bulan september 2018 mencapai 10,8 juta orang yang mengikuti

⁶ Galih Vian Suwari & Muhammad Sahrul, 2021, Kontrol Diri Terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna *game Online*, *Journal of Social Work and Social Services*, Vol. 2, No. 2, Hlm. 125

dan 10,4 juta orang yang menyukai laman tersebut. Tanpa kita sadari, di sekitar kita *game Mobile Legends: Bang-Bang* telah menjamur diberbagai kalangan orang mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang yang belum pernah bermain *game MOBA* ikut bermain *game* ini.⁷ Fenomena ini menggambarkan betapa besarnya pengaruh *game* ini, yang kemudian memunculkan kekhawatiran terkait adiksi di kalangan remaja.

Remaja memerlukan edukasi dan pengendalian diri agar dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan seimbang. Mereka harus bisa menyeimbangkan kesenangan bermain *game* dengan tanggung jawab di bidang pendidikan, sosial, dan kesehatan mental. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa sulit bagi banyak remaja untuk mencapai keseimbangan ini, kurangnya kesadaran terhadap dampak negatif adiksi *game online* juga perlu diatasi melalui kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, guna menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan remaja secara optimal. dan hal ini merupakan isu yang layak untuk dikaji lebih lanjut. Di Indonesia, penelitian mengenai *game online* terkait perilaku adiktif sebagai sebuah fenomena sosial dalam perpektif sosiologi masih sangat sedikit dan terbatas, sehingga kajian tentang perilaku adiktif pada remaja yang kecanduan *game online* menjadi hal yang penting untuk diperbincangkan. Penulis tertarik untuk mengkaji peran pengendalian diri pada remaja yang kecanduan *game online*, khususnya pengalaman remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum,

⁷ Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, Lutfi Fanani, 2019, Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 3, Hlm. 2558-2566

Jakarta Timur. Di daerah tersebut terdapat banyak remaja yang masih menggunakan seragam sekolah menghabiskan waktunya sambil menongkrong untuk bermain *game online* setelah pulang sekolah. Oleh karena itu melalui pemaparan ini peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “**Tindakan Sosial Remaja dalam Bermain *Game Online* (Studi Kasus: 5 Remaja Pemain *Mobile Legends* di Kelurahan Jatinegara Kaum, Jakarta Timur)**”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Di era digital yang semakin maju, *game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja. Salah satu *game online* yang paling populer adalah *Mobile Legends*, yang menawarkan pengalaman bermain yang menarik dan kompetitif. Selain sebagai hiburan, *game online* kini menjadi aktivitas rutin yang dilakukan oleh banyak remaja. Namun, di balik keseruan dan tantangan yang ditawarkan, *game online* juga membawa dampak negatif bagi perkembangan sosial dan psikologis remaja, terutama dalam hal pengelolaan waktu dan prioritas.

Kelurahan Jatinegara Kaum dipilih sebagai lokasi penelitian karena di wilayah ini ditemukan fenomena sosial yang menarik terkait perilaku bermain *game online* di kalangan remaja. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa banyak remaja di daerah ini menghabiskan waktu berjam-jam bermain *game online*, bahkan masih mengenakan seragam sekolah hingga magrib di warung internet atau tempat nongkrong. Mereka tampak asyik dalam dunia *game* tanpa memperhatikan lingkungan sekitar, mengabaikan kewajiban sosial dan agama seperti belajar dan salat. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana

pola asuh orang tua, pengawasan lingkungan, serta faktor sosial yang mempengaruhi keterlibatan remaja dalam dunia *game online*.

Fenomena ini menimbulkan keprihatinan karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, beristirahat, atau berinteraksi dengan keluarga justru terbuang untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online*, terutama *Mobile Legends*, berdampak negatif pada perkembangan sosial dan akademik remaja. Kurangnya pengelolaan waktu dan prioritas menjadi salah satu akar masalah yang harus dicermati, mengingat perilaku ini dapat berdampak buruk terhadap perkembangan sosial dan emosional remaja.

Penelitian sebelumnya mengenai *game online* cenderung membahas faktor penyebab dan dampaknya secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam fenomena *game online* sebagai bentuk tindakan sosial remaja dan bagaimana perilaku tersebut berujung pada perilaku adiktif. Fokus ini diambil untuk memahami fenomena yang semakin berkembang di masyarakat secara lebih holistik.

Dalam menganalisis fenomena ini, penelitian menggunakan Teori Tindakan Sosial yang dikemukakan oleh Max Weber. Teori ini relevan karena berfokus pada pemahaman motivasi subjektif di balik tindakan individu dalam konteks sosial. Menurut Weber, tindakan sosial terjadi ketika individu bertindak berdasarkan makna yang mereka berikan pada dunia sosial di sekitar mereka.

Dalam konteks keterlibatan remaja dalam *game online*, teori ini membantu memahami motivasi mereka, baik dari faktor internal (seperti kebutuhan akan pengakuan atau pelarian emosional) maupun faktor eksternal

(seperti pengaruh teman sebaya atau tekanan sosial untuk berpartisipasi). *Game online* seperti *Mobile Legends* menyediakan ruang interaksi virtual yang memungkinkan remaja berkolaborasi, berkompetisi, dan membangun hubungan sosial baru, yang kemudian memengaruhi interaksi mereka di dunia nyata.

Penggunaan Teori Tindakan Sosial dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji bagaimana perilaku bermain *game* dipengaruhi oleh dinamika interaksi sosial remaja. Hal ini memberikan wawasan tentang bagaimana *game online* membentuk pola perilaku sosial remaja, seperti dorongan untuk memperoleh status sosial, mendapatkan validasi dari kelompok teman, atau memenuhi kebutuhan emosional tertentu. Selain itu, teori ini membantu menjelaskan dampak yang lebih luas, termasuk bagaimana pola interaksi sosial di dunia virtual dapat membentuk atau bahkan mengganggu hubungan sosial di dunia nyata.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami keterlibatan remaja dalam *game online* sebagai fenomena sosial yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana tindakan sosial remaja dalam bermain *game online* berhubungan dengan upaya mereka dalam membangun identitas sosial, memenuhi kebutuhan psikologis, serta bagaimana perilaku ini berdampak pada hubungan sosial mereka di dunia nyata. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang *game online* sebagai bagian dari kehidupan sosial remaja..

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang fenomena perilaku adiktif *game online* dalam konteks sosial remaja. Maka dari itu peneliti telah merumuskan sejumlah pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konteks sosial remaja penggemar *game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum?
2. Bagaimana fenomena perilaku adiktif remaja dalam bermain *game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum, faktor penyebab, dampaknya, dan pola bermain remaja?
3. Bagaimana tindakan sosial memengaruhi pola perilaku adiktif *game online* remaja di Kelurahan Jatinegara Kaum, serta bagaimana peran institusi sosial dalam menangani kecanduan *game online* pada remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah penelitian, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Untuk memahami konteks sosial remaja penggemar *game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum, termasuk bagaimana interaksi sosial mereka dan pengaruh lingkungan sosial terhadap perilaku adiktif dalam bermain *game online*.
2. Untuk mengeksplorasi fenomena perilaku adiktif remaja dalam bermain *game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum, pola bermain remaja, faktor penyebab, serta dampak yang ditimbulkan

3. Untuk menganalisis bagaimana tindakan sosial memengaruhi pola perilaku adiktif *game online* pada remaja di Kelurahan Jatinegara Kaum, serta peran institusi sosial dalam menangani kecanduan *game online* pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi kontribusi akademik dalam memahami perilaku adiktif bermain *game online* sebagai fenomena sosial, khususnya pada remaja. Temuan penelitian diharapkan dapat menambah wawasan mengenai dampak sosial dari perilaku adiktif serta memberikan dasar untuk pengembangan teori sosiologi perilaku menyimpang dan tindakan sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini membantu peneliti memperdalam pemahaman tentang fenomena sosial perilaku bermain *game online* di kalangan remaja, sekaligus meningkatkan kemampuan dalam menerapkan metode penelitian kualitatif dan analisis sosiologis.

b. Manfaat Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada remaja tentang dampak sosial dari perilaku bermain *game online* secara berlebihan, sehingga mereka dapat lebih memahami pentingnya pengelolaan waktu dan keseimbangan dalam interaksi sosial.

c. Bagi Orang Tua dan Pendidik

Penelitian ini memberikan informasi kepada orang tua dan pendidik mengenai dinamika sosial remaja yang terlibat dalam *game online*, sehingga mereka dapat memberikan dukungan dan bimbingan yang sesuai untuk meminimalkan dampak negatif.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji fenomena sosial serupa, baik dari aspek perilaku adiktif maupun dinamika sosial lainnya, khususnya yang berkaitan dengan remaja dan budaya digital.

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Penelitian ini menggunakan beberapa tinjauan penelitian sejenis berupa literatur-literatur yang membantu penulis dalam proses penelitian. Tinjauan penelitian sejenis ini menggunakan lima buku, lima disertasi, lima jurnal nasional dan sepuluh jurnal internasional. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa adiksi *game online* merupakan isu yang kompleks dan memerlukan perhatian serius, khususnya di kalangan remaja.

Kecanduan *game online* telah menjadi isu yang signifikan di kalangan remaja, yang memerlukan perhatian khusus dari berbagai pihak. Eryzal Novrialdy dalam penelitiannya menekankan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan perubahan perilaku yang merugikan, termasuk penurunan kualitas hubungan sosial dan masalah emosional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam permainan *game online* cenderung mengalami kesulitan dalam membedakan antara dunia nyata dan

dunia virtual, yang mengarah pada perilaku isolasi sosial.⁸ Penelitian lebih lanjut oleh Fahrizal dan Irmawan dalam studi mereka menemukan bahwa kecanduan ini berpotensi mengganggu kesehatan fisik dan mental remaja, mengarah pada gangguan tidur, kecemasan, dan depresi.⁹ Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Masya dan Candra yang menunjukkan bahwa remaja yang lebih sering bermain *game* cenderung merasa terisolasi, mengurangi interaksi face-to-face dengan teman sebaya, dan berpotensi mengembangkan masalah sosial yang lebih serius. Hal ini berpotensi menciptakan siklus negatif, di mana isolasi sosial yang dialami memperparah kecenderungan untuk kembali bermain *game* sebagai cara pelarian dari perasaan kesepian. Oleh karena itu, penting untuk memahami tidak hanya dampak dari kecanduan *game*, tetapi juga bagaimana faktor-faktor sosial dan akademis saling berinteraksi dalam membentuk pengalaman hidup remaja. Penelitian ini menekankan perlunya pendekatan yang lebih komprehensif dalam menangani masalah kecanduan *game*, dengan melibatkan orang tua, pendidik, dan komunitas untuk menciptakan lingkungan yang lebih mendukung bagi remaja.¹⁰

Dampak kecanduan *game online* tidak hanya terbatas pada aspek sosial, tetapi juga dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik remaja. Remaja yang kecanduan *game* cenderung mengalami kesulitan dalam membangun dan mempertahankan hubungan interpersonal, yang pada akhirnya dapat

⁸ Novrialdy, E., 2019, Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, Vol. 5(3), Hlm. 45-58

⁹ Fahrizal, I., & Irmawan, A., 2021, Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, Vol. 8(2), Hlm. 112-125

¹⁰ Masya, R., & Candra, A., 2016, Kecanduan *Game Online*: Studi Kasus pada Remaja di Kota Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Remaja*, Vol. 4(3), Hlm. 150-160

menyebabkan isolasi sosial dan perasaan kesepian yang mendalam. Perasaan terasing ini sering kali diperparah oleh waktu yang dihabiskan dalam dunia virtual, yang menggantikan interaksi langsung dengan teman sebaya atau anggota keluarga.

Selain itu, penelitian oleh Fahrizal dan Irmawan menemukan bahwa kecanduan *game online* juga berpotensi mengganggu kesehatan fisik, seperti gangguan tidur, kurangnya aktivitas fisik, dan pola makan yang tidak teratur. Remaja yang kecanduan cenderung mengabaikan kebutuhan fisik dasar mereka demi bermain *game* dalam jangka waktu yang lama, yang pada akhirnya dapat memicu masalah kesehatan jangka panjang, seperti obesitas atau gangguan metabolisme.¹¹

Di sisi lain, penelitian oleh Masya dan Candra juga menyoroti penurunan kinerja akademis sebagai dampak lain dari kecanduan *game online*. Remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game* sering kali kehilangan fokus terhadap tugas-tugas akademis mereka, yang menyebabkan prestasi mereka menurun. Kombinasi antara masalah sosial, mental, fisik, dan akademis ini menunjukkan betapa kompleksnya dampak kecanduan *game online* terhadap perkembangan remaja secara keseluruhan.¹²

Penelitian lain oleh Griffiths menyoroti bagaimana permainan *game online* tidak hanya memengaruhi kesehatan mental remaja, tetapi juga berdampak signifikan pada hubungan sosial mereka. Griffiths menemukan

¹¹ Fahrizal dan Irmawan, *Loc. Cit*

¹² Masya dan Candra, *Loc. Cit*

bahwa remaja yang kecanduan *game* cenderung lebih tertutup dan memiliki interaksi sosial yang berkurang di dunia nyata. Hal ini disebabkan oleh waktu yang berlebihan yang dihabiskan di dunia virtual, sehingga membatasi keterlibatan mereka dalam kegiatan sosial sehari-hari.¹³ Lemmens, Valkenburg, dan Peter juga menunjukkan bahwa remaja yang terjebak dalam kecanduan *game* sering kali mengalami masalah dengan kesehatan fisik, termasuk gangguan tidur dan pola makan yang tidak teratur.¹⁴ Caplan mengindikasikan bahwa remaja yang terlibat dalam *game online* yang berlebihan dapat mengalami peningkatan tingkat stres dan kecemasan, yang berdampak negatif pada kesejahteraan mereka secara keseluruhan.¹⁵

Faktor-faktor yang mendorong terjadinya kecanduan *game online* perlu diteliti lebih lanjut untuk menemukan cara pencegahannya. Rahmat Dwi Yanto menyimpulkan bahwa faktor psikologis, seperti kepribadian impulsif dan kebutuhan untuk diterima secara sosial, berkontribusi pada perilaku adiktif ini.¹⁶ Masya dan Candra juga mengidentifikasi bahwa lingkungan sosial yang mendukung penggunaan *game* dapat mendorong remaja untuk lebih terlibat dalam aktivitas tersebut. Penelitian oleh Bayask et al. dalam studi mereka menunjukkan bahwa individu yang memiliki tingkat kecemasan tinggi lebih

¹³ Griffiths, M.D., 2005, The Social Impact of Internet Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 8(3), Hlm. 275-280

¹⁴ Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J., 2009, Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming. *Computers in Human Behavior*, Vol. 24(3), Hlm. 1417-1434

¹⁵ Caplan, P.J., 2002, Problematic Internet Use and Psychosocial Well-Being. *Computers in Human Behavior*, Vol. 18(5), Hlm. 581-589

¹⁶ Rahmat Dwi Yanto., 2015, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *game Online* pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, Vol. 12(2), Hlm. 123-135

rentan terhadap kecanduan *game online*.¹⁷ Kowert, Domahidi, Festl, dan Quandt (2014) dalam penelitian mereka menyoroti bahwa adanya konten yang menarik dan adiktif dalam *game* dapat memperburuk perilaku kecanduan pada remaja, menegaskan perlunya pemahaman mendalam tentang konten *game* yang berisiko.¹⁸

Pengendalian diri (*self-control*) menjadi elemen penting dalam upaya menghindari kecanduan *game online*. Mulyani menyatakan bahwa kemampuan remaja untuk mengontrol dorongan mereka merupakan faktor kunci dalam menentukan seberapa besar mereka dapat menghindari perilaku adiktif.¹⁹ Suwari dan Sahrul dalam penelitiannya menekankan bahwa teknik pengaturan waktu yang baik dapat membantu remaja mengurangi waktu bermain *game* dan memfokuskan energi mereka pada aktivitas lain yang lebih produktif.²⁰ Penelitian oleh Galih Vian Suwari dan Muhammad Sahrul menunjukkan bahwa pengendalian diri yang baik dapat membantu remaja dalam menentukan batas waktu bermain dan memilih aktivitas alternatif yang lebih sehat.²¹ Yayman dan Bilgin juga menekankan pentingnya dukungan dari orang tua dalam membantu anak-anak mengembangkan kontrol diri.²² Mulyani juga menunjukkan bahwa

¹⁷ Bayask, B., Kaya, Y., Dalgat, I., & Candansayar, S., 2019, The Role of Personality Traits in Online Gaming Addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 8(2), Hlm. 315-323

¹⁸ Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T., 2014, The Relationship Between Internet Gaming Disorder and Well-Being. *Computers in Human Behavior*, 30, Hlm. 103-110

¹⁹ Mulyani, N., 2016, Pengendalian Diri Remaja dalam Menghadapi Kecanduan *game Online*. *Jurnal Psikologi*, Vol. 14(1), Hlm. 45-58

²⁰ Suwari, G. V., & Sahrul, M., 2021, Strategi Pengendalian Diri untuk Mengatasi Kecanduan *Game*. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, Vol. 10(2), Hlm. 123-135

²¹ *Ibid*, Hlm. 45-58

²² Yayman, A., & Bilgin, S., 2021, Self-Control and Internet Gaming Addiction: The Role of Parenting Styles. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 19(1), Hlm. 34-46

individu yang memiliki dukungan sosial yang kuat cenderung memiliki kemampuan kontrol diri yang lebih baik.²³

Dukungan sosial berperan penting dalam pengendalian kecanduan *game online*. Mulyani mencatat bahwa dukungan emosional dari keluarga dan teman sebaya dapat membantu remaja merasa lebih terhubung dan lebih mampu menghadapi tekanan yang mungkin muncul dari kecanduan *game*. Dukungan ini memainkan peran penting dalam mengurangi kecenderungan perilaku adiktif dan meningkatkan kemampuan remaja untuk mengelola waktu serta keterlibatan mereka dalam permainan *online*. Galih Vian Suwari dan Muhammad Sahrul dalam penelitian mereka menunjukkan bahwa lingkungan sosial yang positif dapat berfungsi sebagai pelindung yang melindungi remaja dari pengaruh negatif dari *game online*. Dengan adanya dukungan ini, remaja dapat lebih mudah menolak tawaran untuk bermain *game* berlebihan dan mengalihkan perhatian mereka pada kegiatan yang lebih konstruktif.²⁴

Kecanduan *game online* juga memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan kognitif remaja. Gentile et al. menyatakan bahwa kecanduan *game* dapat mengganggu perkembangan sosial remaja, termasuk kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya.²⁵ Pratama, Silitonga, dan Jou dalam studinya menegaskan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat mengurangi kesempatan untuk belajar dan

²³ Mulyani, *Loc.Cit*

²⁴ Suwari, G. V., & Sahrul, M., 2021, Penerapan Strategi Pengendalian Diri untuk Remaja Kecanduan *Game*. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, Vol. 9(2), Hlm. 115-126

²⁵ Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Fung, D., & Khoo, A., 2011, Pathological Video *Game* Use Among Youth: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, Vol. 127(2), Hlm. 319-329

berinteraksi secara sosial. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang terjebak dalam dunia *game* cenderung mengabaikan aktivitas penting lainnya, seperti belajar dan bersosialisasi dengan teman-teman mereka. Selain itu, penelitian mereka juga menemukan bahwa interaksi sosial yang berkurang dapat mengganggu perkembangan keterampilan sosial yang esensial untuk masa depan remaja. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat mengakibatkan kesulitan dalam menjalin hubungan interpersonal yang sehat, yang pada gilirannya dapat memengaruhi kesehatan mental dan emosional mereka.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa ketika remaja menghabiskan waktu yang berlebihan di depan layar, mereka kehilangan peluang untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, seperti olahraga atau aktivitas ekstrakurikuler. Kegiatan ini sangat penting dalam membentuk identitas sosial remaja dan membantu mereka belajar bekerja sama dalam tim. Dengan kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, remaja berisiko mengalami masalah kecemasan dan depresi, karena mereka tidak mendapatkan dukungan sosial yang diperlukan dari teman sebaya dan keluarga.²⁶

Penelitian oleh Anderson dan Dill menunjukkan bahwa keterlibatan dalam permainan yang kompetitif dapat meningkatkan keterampilan berpikir strategis, tetapi jika berlebihan, hal ini dapat mengarah pada masalah perilaku.²⁷

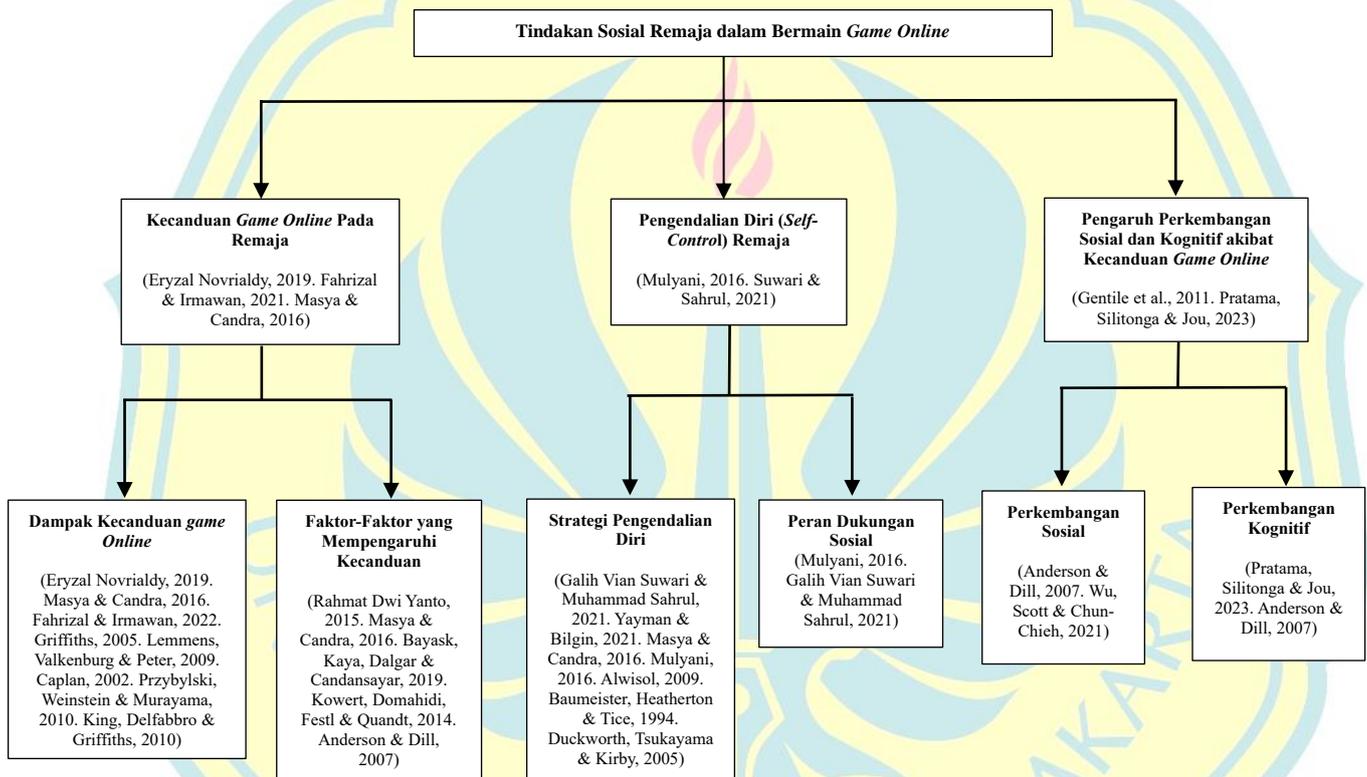
Wu, Scott, dan Chun-Chieh mengidentifikasi bahwa remaja yang menghabiskan

²⁶ Pratama, A. S., Silitonga, H. M., & Jou, S., 2023, Pengaruh Kecanduan *game Online* Terhadap Perkembangan Sosial dan Kognitif Remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, Vol. 15(1), Hlm. 45-60

²⁷ Anderson, C. A., & Dill, K. E., 2007, Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78(4) Hlm. 772-790

waktu terlalu lama dalam permainan cenderung mengalami penurunan kemampuan sosial, yang dapat berdampak pada hubungan interpersonal mereka di kehidupan nyata.²⁸

Skema 1.1 Tinjauan Penelitian Sejenis



(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Secara keseluruhan, penelitian tentang kecanduan *game online* menunjukkan bahwa pengendalian diri remaja, dukungan sosial, dan pemahaman terhadap dampak serta faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan adalah hal yang sangat penting. Dengan meningkatkan kesadaran akan masalah ini dan menerapkan strategi pengendalian diri yang efektif,

²⁸ Wu, H., Scott, T., & Chun-Chieh, Y., 2021, The Effects of *Online Gaming* on Adolescents' Developmental Trajectories. *Journal of Youth and Adolescence*, Vol. 50(2), Hlm. 253-267

diharapkan remaja dapat lebih mampu menghindari perilaku adiktif yang merugikan. Hal ini juga menegaskan perlunya kerjasama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif remaja di era digital yang semakin kompleks.

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Remaja Sebagai Kelompok Usia Rentan

Masa remaja adalah fase perkembangan yang penuh tantangan, di mana individu mulai mengalami perubahan fisik, emosional, dan psikologis yang signifikan. Remaja berada dalam proses pencarian identitas diri dan kemandirian, namun kemampuan mereka dalam mengelola emosi, mengambil keputusan, dan mengatasi tekanan sosial belum sepenuhnya matang. Hal ini menjadikan mereka kelompok usia yang rentan terhadap berbagai pengaruh eksternal, termasuk perilaku adiktif seperti kecanduan bermain *game online*. Menurut penelitian Sussman dan Ames, remaja lebih mudah terdorong untuk terlibat dalam perilaku adiktif karena pencarian mereka akan pengalaman baru, identitas sosial, dan kebutuhan akan validasi dari teman sebaya.

Penelitian sebelumnya oleh Gentile et al., menemukan bahwa kecanduan *game online* lebih mungkin terjadi pada remaja karena mereka sering kali menggunakannya sebagai alat untuk melarikan diri dari tekanan hidup sehari-hari, seperti stres sekolah atau masalah keluarga. Selain itu, aspek sosial dari *game online*, seperti bermain dalam kelompok atau berinteraksi dengan pemain lain, sering kali memperkuat kecenderungan kecanduan karena memenuhi

kebutuhan remaja akan persahabatan dan dukungan sosial. Faktor-faktor ini menambah kompleksitas dalam mengendalikan perilaku mereka.²⁹

Remaja yang rentan ini sering kali kesulitan untuk memahami dampak jangka panjang dari perilaku mereka. Kurangnya kemampuan dalam pengendalian diri, yang seharusnya berkembang pada fase ini, menyebabkan mereka lebih cenderung terlibat dalam perilaku impulsif, seperti bermain *game online* secara berlebihan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Griffiths, perilaku adiktif di kalangan remaja dapat mengarah pada berbagai masalah psikologis dan sosial, seperti isolasi sosial, menurunnya prestasi akademik, dan gangguan kesehatan mental.³⁰ Oleh karena itu, penting untuk memahami kerentanan ini dalam konteks pengembangan program intervensi dan pencegahan.

1.6.2 *Game Online* sebagai Media Interaksi Sosial

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui koneksi internet, memungkinkan para pemain untuk berinteraksi secara *real-time* tanpa batasan geografis. Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam dua dekade terakhir telah mendorong popularitas *game online* secara global, khususnya di kalangan remaja. *Game* ini hadir dalam berbagai platform, mulai dari komputer pribadi (PC), konsol *game*, hingga perangkat *Mobile* seperti

²⁹ Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Fung, D., & Khoo, A, 2011, Pathological Video *Game Use* Among Youth: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, Vol. 127(2), Hlm. 319-329

³⁰ Griffiths, M. D., 2005, A “Components” Model Of Addiction Within A Biopsychosocial Framework. *Journal Of Substance Use*, Vol. 10(4), Hlm. 191-197

smartphone. Berbeda dengan permainan tradisional, *game online* menawarkan elemen interaktivitas, kompetisi, serta hiburan visual yang memikat.

Menurut penelitian Anderson dan Dill, *game online* menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang paling diminati karena memberikan pengalaman bermain yang imersif.³¹ Fitur seperti sistem *multiplayer*, alur cerita yang menarik, serta tantangan yang terus berkembang membuat *game online* tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga media sosial virtual. Sebagai contoh, *Mobile Legends* adalah salah satu *game* yang berhasil memanfaatkan tren ini dengan memperkenalkan mode permainan berbasis tim, berbagai karakter dengan kemampuan unik, dan turnamen profesional seperti *Mobile Legends Professional League (MPL)*, yang menarik perhatian pemain dari berbagai kelompok usia, terutama remaja.

Selain sebagai media hiburan, *game online* juga telah menjadi ruang interaksi sosial. Penelitian Griffiths et al. menunjukkan bahwa *game online* dapat menjadi wadah untuk membangun koneksi sosial, baik dalam bentuk kolaborasi maupun kompetisi.³² Melalui fitur seperti *leaderboard* dan sistem guild, pemain didorong untuk terus meningkatkan kemampuan mereka guna mendapatkan pengakuan dari komunitas. Dalam konteks ini, *game online* tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga rasa pencapaian dan validasi sosial

³¹ Anderson, C. A., & Dill, K. E., 2000, Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, Hlm. 779-780

³² Griffiths, M., Davies, M., & Chappell, D., 2003, Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, Hlm. 89-90

yang signifikan bagi pemain, terutama remaja yang sedang dalam proses pencarian identitas diri.

Namun, meskipun banyak manfaat yang dapat diperoleh, *game online* juga memiliki potensi risiko. Desain permainan yang menggunakan elemen penghargaan terus-menerus (*reward system*) sering kali mendorong pemain untuk menghabiskan lebih banyak waktu bermain. King et al. dalam penelitiannya menyebutkan bahwa fitur ini meningkatkan risiko kecanduan, terutama pada remaja yang cenderung memiliki kontrol diri yang belum matang.³³ Selain itu, laporan WHO tahun 2018 menetapkan gangguan bermain *game* (*gaming disorder*) sebagai salah satu bentuk kecanduan perilaku yang diakui secara resmi, menyoroti pentingnya pengawasan terhadap durasi bermain.³⁴ Di Indonesia, data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada 2021 menunjukkan bahwa sekitar 50% pengguna internet adalah remaja, di mana sebagian besar dari mereka terlibat aktif dalam permainan *online*.³⁵ Hal ini mengindikasikan pentingnya memahami dampak *game online*, tidak hanya dari perspektif hiburan, tetapi juga dalam kaitannya dengan perkembangan sosial, emosional, dan akademik remaja.

Dengan segala kompleksitasnya, *game online* menjadi fenomena yang tidak dapat diabaikan. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara remaja berinteraksi dengan *game* ini serta dampaknya terhadap kehidupan mereka

³³ King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D., 2010, Video *Game* Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Hlm.117-118

³⁴ WHO., 2018, ICD-11: Gaming Disorder. *World Health Organization*, Hlm. 14

³⁵ APJII., 2021, Survei Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet di Indonesia, Hlm. 35-36

sangat penting untuk menciptakan strategi penggunaan teknologi yang lebih sehat dan bertanggung jawab.

1.6.3 Perilaku Adiktif dalam *Game Online*

Perilaku adiktif adalah pola perilaku yang berulang dan sulit dikendalikan meskipun individu menyadari dampak negatifnya. Dalam konteks *game online*, perilaku adiktif ditandai dengan ketergantungan pada permainan secara berlebihan, yang menyebabkan gangguan pada aspek kehidupan sehari-hari, seperti akademik, sosial, dan emosional. WHO pada 2018 telah mengklasifikasikan kecanduan bermain *game* sebagai gaming disorder, sebuah gangguan perilaku yang diakibatkan oleh penggunaan *game* secara tidak sehat.³⁶

Menurut Griffiths, kecanduan *game online* memenuhi kriteria perilaku adiktif, yang meliputi preokupasi (pikiran terus-menerus tentang *game*), toleransi (waktu bermain yang terus meningkat), dan gejala putus (perasaan cemas atau marah saat tidak bermain). Perilaku ini sering kali dipicu oleh elemen dalam *game* yang dirancang untuk mempertahankan keterlibatan pemain, seperti sistem hadiah (*reward system*), tantangan bertingkat, dan interaksi sosial dalam permainan.³⁷

Penelitian menunjukkan bahwa durasi bermain *game online* menjadi indikator penting dalam mengidentifikasi adiksi. Menurut American Psychiatric Association (APA), bermain *game* selama 4–6 jam atau lebih per

³⁶ WHO, *Op.Cit.*, Hlm.15

³⁷ Griffiths, *Op.Cit.*, Hlm. 191-192

hari secara konsisten dapat dikategorikan sebagai indikasi perilaku bermasalah.³⁸ Level adiksi biasanya dibagi menjadi tiga tingkatan:

Tabel 1.1 Tingkatan Adiksi Bermain *Game Online*

Tingkatan	Durasi Bermain	Keterangan
Ringan	2-4 jam/hari	Mulai memengaruhi aktivitas sehari-hari, tetapi gangguannya belum signifikan.
Sedang	4-6 jam/hari	Gangguan signifikan terhadap tugas sekolah, pekerjaan, atau hubungan sosial.
Parah	>6 jam/hari	Disertai gejala fisik seperti kelelahan, kurang tidur, dan isolasi sosial secara ekstrem.

(Sumber: American Psychiatric Association (APA), 2013)

Pada remaja, perilaku adiktif terhadap *game online* sering kali dimotivasi oleh kebutuhan psikologis dan sosial. Przybylski et al., menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan rasa kontrol, pencapaian, dan pengakuan yang sulit mereka temukan di dunia nyata.³⁹ Dalam beberapa kasus, remaja yang menghadapi tekanan akademik, konflik keluarga, atau masalah sosial sering kali menggunakan *game* sebagai pelarian emosional. Hal ini sejalan dengan

³⁸ American Psychiatric Association, 2013, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

³⁹ Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K., 2010, Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Hlm. 406-408

temuan Lemmens et al., yang mengungkapkan bahwa remaja dengan tingkat kecemasan atau depresi yang tinggi lebih rentan terhadap perilaku adiktif.⁴⁰

Dampak dari perilaku adiktif ini sangat beragam, mencakup aspek fisik, mental, dan sosial. Studi oleh Anderson dan Dill menyebutkan bahwa kecanduan *game* dapat menyebabkan gangguan tidur, pola makan tidak teratur, dan penurunan aktivitas fisik, yang pada akhirnya memengaruhi kesehatan fisik remaja.⁴¹ Dari sisi mental, kecanduan ini sering kali menyebabkan kecemasan, isolasi sosial, dan rendahnya rasa percaya diri. Dampak sosial juga signifikan, di mana remaja yang kecanduan *game* cenderung mengurangi interaksi dengan keluarga dan teman di dunia nyata, sehingga memperburuk hubungan interpersonal mereka.

Penelitian di Indonesia oleh Masya dan Candra mengidentifikasi bahwa faktor lingkungan, seperti teman sebaya yang juga bermain *game*, serta kurangnya pengawasan orang tua, turut memperparah kecanduan *game online* pada remaja.⁴² Selain itu, kehadiran komunitas virtual dalam *game* sering kali menjadi alasan tambahan bagi remaja untuk menghabiskan waktu lebih lama dalam permainan, karena mereka merasa diterima dan diakui dalam kelompok tersebut.

Mengatasi perilaku adiktif membutuhkan pendekatan multidimensi.

Menurut Baumeister et al., 1994, pengembangan kontrol diri merupakan kunci

⁴⁰ Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J., 2009, Development and Validation of a *Game Addiction Scale for Adolescents*. *Media Psychology*, Hlm. 79-80

⁴¹ Anderson, *Loc.Cit.*

⁴² Masya, A., & Candra, S., 2016, Pengaruh Faktor Lingkungan terhadap Perilaku Adiktif Remaja pada *Game Online*. *Jurnal Psikologi Indonesia*, Hlm. 212-213

utama untuk mengurangi risiko kecanduan.⁴³ Hal ini dapat dilakukan melalui pembatasan waktu bermain, pendidikan tentang dampak negatif *game*, serta dukungan sosial dari keluarga dan teman sebaya. Intervensi berbasis sekolah, seperti pengenalan aktivitas alternatif yang lebih produktif, juga dapat menjadi solusi efektif untuk membantu remaja mengatasi kecanduan mereka.

Dalam jangka panjang, penting untuk menciptakan kesadaran di kalangan remaja tentang bahaya perilaku adiktif. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai risiko yang ditimbulkan serta strategi untuk mengatasi kecanduan, diharapkan remaja dapat menggunakan teknologi secara lebih bijaksana dan seimbang.

1.6.4 Fenomena Sosial *Game Online* dalam Kehidupan Remaja

Fenomena sosial merujuk pada segala bentuk perilaku, interaksi, atau kejadian yang terjadi dalam masyarakat yang melibatkan individu atau kelompok. Fenomena ini mencerminkan pola hubungan dan dinamika dalam suatu komunitas yang dipengaruhi oleh nilai, norma, dan struktur sosial yang berlaku. Dalam konteks remaja, fenomena sosial sering kali terkait dengan cara mereka beradaptasi terhadap perubahan, teknologi, dan budaya populer, termasuk dalam penggunaan *game online* sebagai bagian dari interaksi sosial mereka.

Menurut Durkheim, fenomena sosial adalah fakta sosial yang bersifat eksternal terhadap individu tetapi memiliki kekuatan untuk memengaruhi

⁴³ Baumeister, R. F., Heatherton, T. F., & Tice, D. M., 1994, Losing Control: How and Why People Fail at Self-Regulation. *Academic Press*, p. 54-55

tindakan mereka.⁴⁴ Dalam hal ini, *game online* dapat dianggap sebagai fenomena sosial modern yang mencerminkan bagaimana teknologi menciptakan bentuk interaksi baru yang melampaui batasan fisik dan geografis. Remaja yang terlibat dalam *game online* tidak hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga menjadikan platform tersebut sebagai ruang untuk membangun hubungan sosial, mengembangkan identitas, dan memperoleh pengakuan dari komunitas virtual.

Fenomena sosial *game online* juga ditandai oleh kemampuannya untuk menciptakan subkultur yang khas. Subkultur ini memiliki bahasa, norma, dan nilai tersendiri, seperti istilah MVP (*Most Valuable Player*), *leaderboard*, atau *toxic behavior*. Penelitian oleh Griffiths et al. menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi alat sosial yang memungkinkan individu untuk terhubung dan membentuk kelompok berdasarkan minat yang sama, menciptakan rasa kebersamaan yang sering kali sulit ditemukan di dunia nyata.⁴⁵

Namun, tidak semua dampak fenomena sosial ini bersifat positif. *Game online* juga dapat memperkuat segregasi sosial, terutama ketika waktu yang dihabiskan untuk bermain mengurangi interaksi dengan keluarga dan teman di dunia nyata. Penelitian Anderson dan Dill mengungkapkan bahwa meskipun *game online* dapat memperluas jaringan sosial, dalam beberapa kasus, hal ini menyebabkan isolasi sosial di luar dunia maya.⁴⁶

⁴⁴ Durkheim, E., 1895, *The Rules of Sociological Method*, Hlm. 60-62.

⁴⁵ Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D., 2003, *Online Games: A New Cultural Phenomenon*. *CyberPsychology & Behavior*, Hlm. 87-88

⁴⁶ Anderson, C. A., & Dill, K. E., 2000, Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, Hlm. 781-782

Fenomena sosial ini juga tidak terlepas dari pengaruh ekonomi dan budaya. Industri *game online* berkembang pesat, menghasilkan pendapatan miliaran dolar setiap tahun, dan memengaruhi budaya populer di seluruh dunia. Turnamen seperti *Mobile Legends Professional League* dan *eSports* menunjukkan bagaimana *game online* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana prestasi dan karier. Penelitian oleh Taylor (2012) menyebutkan bahwa *eSports* telah menjadi bagian dari budaya global, dengan pengaruh yang luas terhadap bagaimana orang memahami kerja sama, kompetisi, dan pencapaian di era digital.⁴⁷

Sebagai fenomena sosial, *game online* mencerminkan tantangan sekaligus peluang dalam masyarakat modern. Di satu sisi, *game* ini menjadi medium untuk menghubungkan individu, menciptakan solidaritas, dan mendukung inovasi teknologi. Di sisi lain, *game online* juga memunculkan isu-isu sosial seperti ketergantungan teknologi, ketimpangan akses, dan perubahan nilai-nilai tradisional. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena ini sangat penting untuk menciptakan keseimbangan antara manfaat dan risiko yang ditimbulkan.

1.6.5 Perilaku Adiktif *Game Online* dalam Perspektif Teori

Tindakan Sosial Max Weber

Teori tindakan sosial Max Weber memberikan dasar konseptual untuk memahami motivasi manusia dalam bertindak, termasuk dalam konteks

⁴⁷ Taylor, T. L., 2012, *Raising the Stakes: eSports and the Professionalization of Computer Gaming*. Hlm. 45-46

perilaku bermain *game online*. Weber berpendapat bahwa setiap tindakan manusia, termasuk perilaku bermain *game*, memiliki makna yang dapat ditafsirkan secara sosial. Dalam teori ini, Weber mengelompokkan tindakan sosial ke dalam empat kategori utama: rasionalitas instrumental, rasionalitas nilai, tradisional, dan afektif.

Tindakan sosial yang didasarkan pada rasionalitas instrumental terjadi ketika individu berperilaku dengan orientasi pada tujuan yang ingin dicapai. Dalam kasus ini, remaja mungkin bermain *game online* dengan pertimbangan tertentu untuk memperoleh manfaat spesifik, seperti meningkatkan posisi dalam peringkat permainan atau mendapatkan penghargaan yang bernilai di dalam ekosistem *game*. Tindakan ini menunjukkan adanya kesadaran untuk mengevaluasi dan memilih cara yang paling efektif guna mencapai hasil yang diinginkan.

Sementara itu, rasionalitas nilai mengacu pada tindakan yang didorong oleh keyakinan atau nilai-nilai tertentu yang dianggap penting. Dalam konteks ini, bermain *game online* dapat dipahami sebagai tindakan yang dimotivasi oleh nilai solidaritas sosial, seperti mempererat hubungan dengan kelompok tertentu dalam komunitas *game*. Remaja yang tergabung dalam kelompok pemain sering kali memiliki nilai-nilai bersama yang memperkuat rasa kebersamaan dan kepemilikan dalam komunitas tersebut.

Tindakan tradisional, menurut Weber, dilakukan sebagai respons terhadap kebiasaan atau adat istiadat yang sudah mapan. Kebiasaan ini tidak memerlukan pertimbangan rasional, melainkan dilakukan secara otomatis

karena sudah menjadi bagian dari pola kehidupan sehari-hari. Bermain *game online* sebagai aktivitas rutin tanpa ada motif tertentu mencerminkan tipe tindakan ini. Pola tradisional ini biasanya terbentuk dari pengulangan perilaku yang konsisten selama periode waktu tertentu.

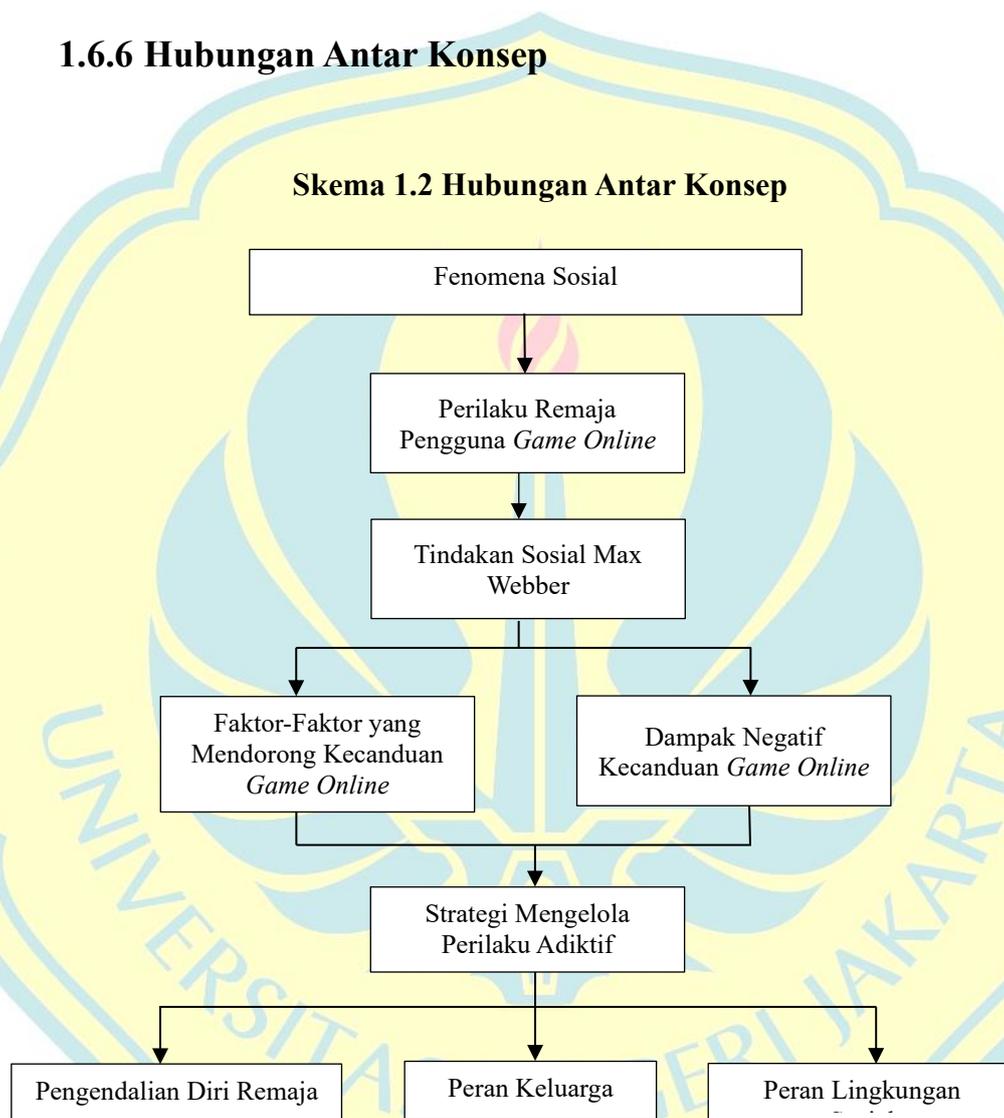
Selanjutnya, tindakan afektif berakar pada emosi atau dorongan perasaan tertentu. Dalam hal ini, bermain *game online* menjadi saluran ekspresi emosional yang kuat, baik untuk melampiaskan stres, mencari hiburan, maupun mendapatkan kepuasan emosional. Weber menjelaskan bahwa tindakan ini cenderung bersifat spontan dan kurang mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang, karena fokus utamanya adalah pada perasaan yang dialami saat tindakan tersebut dilakukan.

Keempat tipe tindakan sosial ini saling melengkapi dalam memberikan pemahaman mendalam tentang kompleksitas perilaku bermain *game online*. Pendekatan ini membantu menjelaskan bagaimana interaksi antara motivasi individu dan struktur sosial menciptakan dinamika yang lebih luas, seperti fenomena sosial kecanduan *game online* pada remaja. Dengan menghubungkan perilaku individual dengan konteks sosialnya, teori Weber memungkinkan analisis yang lebih holistik terhadap fenomena ini.

Lebih jauh, teori Weber juga membuka ruang untuk memahami bagaimana transformasi teknologi telah memengaruhi pola tindakan sosial remaja. *Game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga arena di mana identitas sosial dan nilai-nilai budaya tertentu dibentuk dan dinegosiasikan. Hal ini menggarisbawahi perlunya kajian lebih lanjut untuk

melihat bagaimana norma, interaksi, dan struktur sosial di era digital menciptakan dinamika baru yang memengaruhi kehidupan remaja secara keseluruhan.

1.6.6 Hubungan Antar Konsep



(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Metodologi Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang mana prosedur penelitian dapat menghasilkan data-data yang bersifat deskriptif yang berupa ucapan, tulisan dan perilaku, dengan melakukan pengamatan pada subjek yang diteliti.⁴⁸

Jenis penelitian yang digunakan dan diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan. Jenis penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data di lapangan yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar. Data yang diperoleh melalui transkrip wawancara, foto, catatan lapangan, dan dokumen lainnya.⁴⁹

1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berada di JL. Bekasi Timur Raya, Kelurahan Jatinegara Kaum, Kecamatan Pulo Gadung, Kabupaten Jakarta Timur. Lokasi penelitian dilakukan disini karena adanya fenomena banyak remaja yang bermain *game online* setiap hari. Peneliti sudah melakukan pengamatan sejak Januari 2024 namun baru memulai rangkaian wawancara sejak September 2024.

1.7.3 Subjek Penelitian

. Dalam penelitian kualitatif, pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Informan utama dalam penelitian ini adalah lima remaja di

⁴⁸ Farhan Arief, 1992, *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.

⁴⁹ Salim & Syahrum, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media, Hlm 87.

Kelurahan Jatinegara Kaum yang secara aktif bermain Mobile Legends dan menunjukkan indikasi perilaku adiktif terhadap game online.

Kriteria yang digunakan dalam menentukan informan meliputi:

1. Remaja berusia 14–17 tahun yang masih berstatus sebagai pelajar SMP atau SMA.
2. Memiliki kebiasaan bermain game online secara rutin, minimal 2–4 jam per hari dalam satu bulan terakhir.
3. Mengalami dampak dari kebiasaan bermain game, baik dalam aspek akademik, sosial, maupun kesehatan.
4. Bersedia berpartisipasi dalam penelitian dengan memberikan informasi secara terbuka melalui wawancara mendalam.

Selain informan utama, penelitian ini juga melibatkan informan pendukung untuk triangulasi data, yaitu orang tua, teman sebaya, dan tokoh masyarakat setempat. Pemilihan informan pendukung dilakukan untuk memperoleh perspektif yang lebih luas terkait dinamika sosial remaja dalam bermain game online serta bagaimana lingkungan mereka memengaruhi kebiasaan tersebut.

Dengan pendekatan ini, penelitian dapat menggali secara mendalam faktor sosial yang berperan dalam membentuk perilaku adiktif game online serta upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampaknya.

Tabel 1.2 Karakteristik Informan Penelitian

Nama	Usia	Sekolah	Durasi Bermain	Alasan Bermain	Dampak Bermain <i>Game Online</i>	Kontrol Diri
Muhammad Ichsan	17	SMA Angkasa 1	3,5 jam/hari	- Dipengaruhi oleh tekanan dari	- Stres karena merasa tertekan	- Berusaha untuk tidak terbawa arus.

				teman-teman yang juga bermain. - Tertarik dengan <i>pro player</i> di media sosial.	untuk menang. - Mengabaikan tugas sekolah yang penting.	- Mengatur jadwal bermain dengan batas waktu yang ditentukan.
Syahrul	16	SMK 11 Maret	2-3 jam/hari, 8-9 jam di hari libur	- Rasa penasaran terhadap fitur dan hero baru. - Keseruan dan tantangan dalam permainan.	- Mudah marah saat kalah. - Sering menunda pekerjaan dan tanggung jawab lain.	- Mencoba menetapkan batas waktu bermain. - Menggunakan timer untuk mengingat waktu bermain.
Alpey Dwi Ramdansyah	14	SMP Al-Waton	3 jam/hari	- Merasa bosan dengan aktivitas lain. - Mencari hiburan yang menyenangkan dengan teman.	- Kurang produktif dan sering kehilangan waktu. - Sulit untuk mengurangi waktu bermain.	- Menggunakan pengingat untuk mencoba melakukan aktivitas lain. - Namun, sering tergoda untuk bermain lagi.
Denish Aditya	16	SMAN 59 Jakarta	3-4 jam/hari	- Merasa senang saat meraih kemenangan. - Lebih nyaman bermain di rumah dibandingkan keluar.	- Lupa waktu dan mengabaikan tugas yang harus diselesaikan. - Merasa puas saat bermain <i>game</i> .	- Berusaha mengingatkan diri untuk menyelesaikan tugas sebelum bermain. - Membuat daftar prioritas untuk tugas.
Wahyu Barokah	15	SMP L'Pina	4-5 jam/hari	- Mengatasi stres dari tuntutan sekolah. - Sosialisasi dan berinteraksi dengan teman.	- Merasa emosi positif saat bermain. - Frustrasi dan kesulitan mengatur waktu untuk tugas sekolah.	- Mencoba membatasi waktu bermain dengan alarm. - Menetapkan waktu untuk menyelesaikan tugas sebelum bermain.

(Sumber: Diolah oleh Penulis, 2024)

1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi beberapa metode pengumpulan data sesuai dengan pendekatan kualitatif. Menurut Catherine Marshall dan Gretchen B. Rossman, metode dasar yang digunakan dalam penelitian kualitatif meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, studi kepustakaan, dan dokumentasi.⁵⁰

Peneliti melakukan observasi partisipatif untuk melihat secara langsung perilaku dan aktivitas remaja pemain *game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum, Jakarta Timur. Observasi ini bertujuan untuk memahami dinamika

⁵⁰ Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Penerbit Alfabeta, Hlm. 12

sosial dan interaksi yang terjadi di antara mereka, serta untuk mengumpulkan data yang relevan tentang bagaimana mereka terlibat dalam aktivitas permainan. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai konteks dan lingkungan sosial di sekitar remaja yang menjadi subjek penelitian.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara mendalam dengan remaja pelajar SMP dan SMA yang berusia 14-17 tahun. Dalam proses ini, peneliti memilih informan yang dapat memberikan informasi detail mengenai pengalaman mereka terkait kecanduan *game online*. Wawancara ini menjadi sumber data utama karena dilakukan secara langsung, memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan terbuka dan mendalami jawaban yang diberikan oleh informan. Pertanyaan wawancara difokuskan pada faktor-faktor yang mendorong remaja untuk bermain *game online*, dampak dari kebiasaan tersebut, serta strategi yang mereka gunakan untuk mengatasi kecanduan.

Sebagai sumber data sekunder, peneliti melakukan studi kepustakaan dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi tambahan yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti mengumpulkan referensi dari berbagai literatur, termasuk buku, jurnal nasional, dan jurnal internasional yang terkait dengan perilaku adiktif remaja dan *game online*. Sumber-sumber ini diperoleh melalui pencarian *online* serta peminjaman buku dari perpustakaan nasional, sehingga memperkaya data dan perspektif dalam penelitian ini.

1.7.5 Peran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pihak yang melakukan observasi secara langsung terhadap perilaku remaja dalam bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*. Peneliti bertanggung jawab untuk mengumpulkan data, merencanakan, dan menyusun informasi yang diperoleh selama penelitian di lapangan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan merancang instrumen pertanyaan yang sesuai untuk wawancara dan survei.

Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara tatap muka dengan para remaja yang menjadi subjek penelitian, berfokus pada kebiasaan bermain *game*, dampak yang dirasakan akibat permainan, serta strategi pengendalian diri yang mereka terapkan. Peneliti berupaya untuk memahami lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku adiktif *game online* di kalangan remaja dan mengidentifikasi sumber daya yang mereka gunakan dalam menghadapi masalah ini.

Selanjutnya, peneliti menganalisis temuan yang ada dengan menggunakan kerangka konseptual yang telah disusun sebelumnya. Proses analisis ini tidak hanya bertujuan untuk menarik kesimpulan mengenai perilaku adiktif *game online*, tetapi juga untuk menemukan pola-pola yang dapat memberikan wawasan baru tentang dampaknya terhadap kesehatan mental dan akademik remaja. Dengan peran yang aktif dalam observasi, pengumpulan data, dan analisis, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memahami fenomena ini dan memberikan rekomendasi untuk upaya pencegahan dan penanganan kecanduan *game online* di kalangan remaja.

1.7.6 Triangulasi Data

Dalam penelitian ini, triangulasi data digunakan untuk meningkatkan kredibilitas dan keakuratan informasi yang diperoleh. Triangulasi data merujuk pada teknik pengumpulan data yang menggabungkan berbagai sumber informasi dan teknik pengumpulan data yang ada.

Gambar 1.1 Profil Triangulasi 1 (Kepala Seksi Pemerintahan)



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Dengan menggunakan triangulasi, peneliti bertujuan untuk memvalidasi temuan penelitian dengan membandingkan dan mengonfirmasi data dari berbagai sudut pandang. Untuk itu, peneliti melakukan wawancara dengan tiga sumber yang berbeda. Pertama, peneliti mewawancarai Kepala Seksi Pemerintahan Kelurahan Jatinegara Kaum untuk memperoleh perspektif resmi mengenai kondisi sosial dan dinamika remaja di wilayah ini. Sebagai pemangku kebijakan yang memahami karakteristik masyarakat setempat, Kepala Seksi Pemerintahan dapat memberikan wawasan tentang permasalahan yang dihadapi remaja, termasuk pola penggunaan teknologi dan akses terhadap

game online. Melalui wawancara ini, peneliti juga berupaya menggali informasi mengenai peran dan kebijakan pemerintah kelurahan dalam menghadapi fenomena adiksi *game online* di kalangan remaja, serta usaha yang telah atau akan dilakukan untuk mendukung kontrol diri dan kesehatan mental generasi muda.

Gambar 1.2 Profil Triangulasi 2 (Orang Tua Remaja)



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Kedua, wawancara dilakukan dengan orang tua remaja pemain *game online* untuk memahami perspektif mereka tentang kecanduan *game* dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari anak-anak mereka. Keterlibatan orang tua dalam wawancara ini sangat penting, karena mereka dapat memberikan konteks yang lebih luas terkait lingkungan keluarga dan nilai-nilai yang diterapkan dalam mendidik anak-anak. Selain itu, pendapat dan pengalaman orang tua mengenai cara mereka menangani adiksi *game*, termasuk strategi yang diterapkan untuk membatasi waktu bermain, dapat memberikan informasi berharga tentang faktor-faktor yang berkontribusi pada

pengendalian diri remaja. Dengan demikian, triangulasi data dari perspektif orang tua ini akan memperkaya analisis dan membantu membangun gambaran yang lebih komprehensif mengenai dinamika adiksi *game online* di kalangan remaja.

Gambar 1.3 Profil Triangulasi 3 (Teman Dekat Remaja)



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Ketiga, peneliti juga mewawancarai teman dekat remaja pemain *game online* untuk mendapatkan informasi tentang interaksi sosial dan pola perilaku remaja saat bermain *game*. Melalui wawancara ini, peneliti dapat menggali bagaimana dinamika sosial antara teman sebaya berpengaruh terhadap kebiasaan bermain *game*, serta bagaimana interaksi tersebut membentuk pengalaman bermain yang lebih mendalam. Dengan memahami interaksi sosial dan pola perilaku remaja dari sudut pandang teman-teman mereka, peneliti akan dapat memberikan analisis yang lebih komprehensif mengenai dampak

kecanduan *game online* dalam konteks kehidupan sosial remaja, serta implikasi yang lebih luas terhadap perkembangan sosial mereka.

Dengan menggunakan triangulasi sumber data ini, peneliti dapat membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai pihak, sehingga memungkinkan untuk mengevaluasi konsistensi dan keandalan data. Proses triangulasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mendorong kecanduan *game online* di kalangan remaja, serta dampak yang ditimbulkannya dalam konteks sosial dan keluarga.

Tabel 1.3 Karakteristik Informan Triangulasi

No.	Informan	Profile	Target Informasi
1.	Kepala Seksi Pemerintahan Kelurahan Jatinegara Kaum, Bernama Eko	Pak Eko Suryo, berusia 39 tahun, bertanggung jawab atas tata kelola pemerintahan dan kesejahteraan masyarakat. Pak Eko aktif terlibat dalam program-program yang mendukung kesejahteraan masyarakat serta ketertiban umum. Pengalamannya menjadikannya sumber informasi penting mengenai kebijakan lokal yang memengaruhi	Sebagai sumber informasi mengenai kebijakan lokal terkait remaja <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah populasi remaja di kelurahan Jatinegara Kaum Pandangan terhadap fenomena kecanduan <i>game online</i> di kalangan remaja 2. Peran dan Kebijakan pemerintah dalam mendukung pengendalian diri remaja terhadap permainan <i>online</i>.

		remaja di Jatinegara Kaum.	
2.	Orang Tua Remaja Pemain <i>Game online</i>, Bernama Iwan	Bapak Iwan, berusia 50 tahun, adalah pemilik toko meubel di Klender dan ayah dari Muhammad Ichsan, salah satu informan dalam penelitian. Profil ini digunakan sebagai bagian dari triangulasi untuk memperkuat validitas data penelitian terkait pengaruh lingkungan keluarga terhadap perilaku remaja.	Sebagai sumber informasi mengenai pengamatan orang tua terhadap kebiasaan bermain <i>game</i> anak-anak mereka <ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi yang diterapkan untuk mengontrol waktu bermain <i>game</i> 2. Dampak kecanduan <i>game online</i> terhadap kehidupan sehari-hari anak.
3.	Teman Dekat Remaja Pemain <i>game online</i>, Bernama Atta	Atta Abdul Bakrie, seorang remaja berusia 15 tahun yang bersekolah di SMP L'Pina, merupakan sahabat dekat Wahyu, salah satu informan utama dalam penelitian ini. Hubungan persahabatan mereka memberikan wawasan tentang bagaimana interaksi sosial di luar <i>game</i> juga memengaruhi keterlibatan remaja dalam permainan <i>online</i> , meskipun	Sebagai sumber validasi informasi mengenai perilaku sosial dan interaksi remaja saat bermain <i>game online</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perspektif teman terhadap kebiasaan bermain <i>game</i> 2. Dampak dari kegiatan bermain <i>game</i> terhadap hubungan sosial dengan teman-teman sebayanya.

		intensitasnya berbeda.	
--	--	------------------------	--

(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dalam lima bab yang terstruktur dan sistematis, dimulai dari pendahuluan hingga penutup, dengan tujuan memberikan pemahaman menyeluruh mengenai perilaku adiktif bermain *game online* sebagai fenomena sosial remaja.

Bab I Pendahuluan, menguraikan latar belakang yang mendasari penelitian ini, di mana peneliti menjelaskan fenomena perilaku adiktif bermain *game online* yang semakin marak, khususnya pada *game Mobile Legends* di kalangan remaja. Masalah ini dikaji sebagai fenomena sosial yang mencerminkan pola interaksi remaja dalam konteks budaya digital. Bab ini juga memuat perumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Selain itu, tinjauan penelitian sejenis dan kerangka konseptual diuraikan untuk memberikan dasar teori yang kokoh. Bab ini juga mencakup metode penelitian, meliputi pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, hingga analisis data.

Bab II Konteks Sosial Remaja Pemain *Game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum, berfokus pada deskripsi lingkungan sosial para remaja yang menjadi subjek penelitian. Dalam bab ini, dijelaskan lokasi penelitian, karakteristik wilayah, serta profil lima remaja penggemar *game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum. Peneliti juga menggambarkan kehidupan sosial remaja di wilayah ini, termasuk faktor lingkungan yang memengaruhi pola

perilaku mereka dalam bermain *game online*. Pemahaman mengenai konteks sosial ini memberikan latar belakang yang jelas terkait kondisi dan budaya setempat yang turut membentuk perilaku bermain remaja.

Bab III Fenomena Perilaku Adiktif Remaja dalam Bermain *Game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum, membahas secara mendalam perilaku adiktif remaja dalam bermain *game online*, khususnya pada permainan populer seperti *Mobile Legends*, serta dampaknya terhadap kehidupan mereka. Pembahasan mencakup berbagai aspek perilaku bermain *game*, seperti frekuensi bermain, perubahan emosi, dan pengabaian tanggung jawab. Selain itu, bab ini mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku adiktif, termasuk pengaruh teman sebaya, kebutuhan akan pengakuan sosial, pelarian dari tekanan hidup, dan pengaruh konten permainan. Dampak dari perilaku ini dikaji dari berbagai sisi, seperti hubungan sosial, prestasi akademik, serta kesehatan fisik dan psikologis. Dengan menggunakan pendekatan sosiologis, bab ini juga menganalisis bagaimana faktor internal (seperti emosi dan motivasi individu) dan faktor eksternal (seperti lingkungan sosial dan tekanan kelompok) berkontribusi pada perilaku adiktif remaja.

Bab IV Analisis Perilaku Adiktif *Game online* Sebagai Fenomena Tindakan Sosial Remaja, mengupas perilaku adiktif remaja dalam bermain *game online* dengan menggunakan perspektif tindakan sosial Max Weber. Bab ini diawali dengan pengantar yang memberikan gambaran tentang relevansi perilaku ini sebagai fenomena sosial yang kompleks. Analisis meliputi berbagai dimensi tindakan sosial, termasuk motivasi dan strategi remaja dalam

tindakan rasional instrumental, makna subjektif yang muncul dalam tindakan rasional nilai, pola kebiasaan kolektif yang mencerminkan tindakan tradisional, serta pengaruh dorongan emosional dan impulsivitas dalam tindakan afektual. Setiap dimensi ini dibahas untuk mengungkap berbagai lapisan makna yang melekat pada fenomena tersebut. Selanjutnya, bab ini juga mengeksplorasi peran institusi sosial, seperti keluarga, dan komunitas, dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *game online* pada remaja. Bagian ini menyoroti pentingnya pendekatan kolektif dalam menciptakan solusi yang berkelanjutan. Sebagai penutup, refleksi pendidikan dikedepankan untuk melihat perilaku adiktif *game online* tidak hanya sebagai tantangan, tetapi juga sebagai peluang untuk meningkatkan kesadaran sosial dan membangun nilai-nilai kolektif yang positif di kalangan remaja.

Bab V Penutup, merangkum keseluruhan penelitian, memberikan kesimpulan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan ini memberikan jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan di bab sebelumnya, mengungkapkan bagaimana konteks sosial remaja pemain *game online*, fenomena perilaku adiktif yang menjadi bagian dari interaksi sosial sehari-hari dan dipengaruhi oleh faktor psikologis, sosial, serta desain *game* yang menarik. Dalam bab ini juga dijelaskan dampak signifikan dari kecanduan *game online*, seperti gangguan psikologis, penurunan prestasi akademik, dan perubahan dinamika sosial. Selain itu, penutup penelitian ini menyoroti perlunya pendekatan holistik yang melibatkan keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk membantu remaja mengelola kebiasaan bermain *game*

secara lebih sehat, guna menghindari dampak negatif dan mendukung perkembangan mereka secara optimal.

