

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN *MOBILE GAME*
ONLINE PADA REMAJA:
LITERATURE REVIEW**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun oleh:

**★ Edtincia Helen Puspa Kirana
1810201102**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2023**

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN MOBILE GAME
ONLINE PADA REMAJA:
LITERATURE REVIEW**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Keperawatan
Program Studi Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta



**Disusun oleh:
Edtincia Helen Puspa Kirana
1810201102**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2023**


HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN MOBILE GAME ONLINE PADA REMAJA: LITERATURE REVIEW

NASKAH PUBLIKASI

Disusun oleh:
Edtincia Helen Puspa Kirana
1810201102

Telah Memenuhi Persyaratan dan Disetujui untuk Dipublikasikan
Program Studi Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta

Oleh:
Pembimbing : Slamet Riyanto, S. Kep., M. Psi
Tanggal : 12 Agustus 2023
Tanda Tangan : 

HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN MOBILE GAME ONLINE PADA REMAJA: LITERATURE REVIEW¹

Edtincia Helen Puspa Kirana², Slamet Riyanto³

^{2,3} Jl. Siliwangi (Ring Road Barat) No. 63 Mlangi, Nogotirto, Gamping, Sleman, Yogyakarta
²edtinciahelen24@gmail.com ³Slametriyanto@unisayogya.ac.id

Abstrak

Latar Belakang: Prevalensi penggunaan internet di Indonesia sebanyak 34,9%. Sedangkan prevalensi pengguna *game online* di Indonesia sebesar 10,1%. Hingga saat ini angka penggunaan baik internet maupun *game online* terus meningkat meskipun tidak merata di beberapa wilayah di Indonesia

Tujuan: Tujuan dari penelitian ini ialah Untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja

Metode: Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan kata kunci berupa metode, simulasi, kesiapsiagaan, bencana dan Gempa Bumi. Pencarian jurnal menggunakan dua database yaitu *Google Scholar* dan *PubMed*. Analisis data menggunakan seleksi literature (PRISMA) dengan kriteria inklusi naskah full text yang dapat diakses secara dalam rentang tahun terbit sejak 1 Januari 2018 sampai 1 Maret 2023 merupakan jurnal Nasional maupun Internasional. Setelah itu dilakukan penilaian kualitas kelayakan menggunakan *JBICritical appraisal*.

Hasil: Hasil analisis didapatkan nasional dan internasional yang seluruhnya sudah teridentifikasi nomor ISSN pada LIPI dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengeksplorasi faktor – faktor dalam hal aktivitas waktu luang, pengendalian diri, dan kualitas hubungan orang tua, sebanyak 1 jurnal. Selanjutnya untuk menentukan pola penggunaan Internet, game, dan ponsel cerdas anak-anak dan remaja, sebanyak 2 jurnal. Selanjutnya untuk menganalisis efek tidak langsung antara *Gaming Disorder* dan masalah psikologis dalam kehidupan sehari-hari melalui motif bermain game.

Simpulan dan Saran: Diharapkan untuk tetap mengontrol kegiatan bermain game online yang dilakukan. Menggunakan *smartphone* dan internet, untuk kegiatan positif lainnya seperti memperluas ilmu pengetahuan untuk meningkatkan skill dan bakat yang dimiliki, serta kegiatan positif lainnya yang lebih seru dan tentunya jauh lebih bermanfaat.

Kata Kunci : kontrol diri, kecanduan, *game online*, remaja

Daftar Pustaka : 81 buah (2004-2023)

Halaman : xii, 70 halaman, 6 gambar, 9 tabel, 10 lampiran

¹Judul Skripsi

²Mahasiswa Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

³Dosen Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONTROL AND ONLINE MOBILE GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS: LITERATURE REVIEW¹

Edtincia Helen Puspa Kirana², Slamet Riyanto³

Abstract

Background: The prevalence of internet use in Indonesia is 34.9%. Meanwhile, the prevalence of online game users in Indonesia is 10.1%. Until now, the use of both the internet and online games continues to increase, although it is not evenly distributed in several regions in Indonesia.

Purpose: The purpose of this study is to determine the relationship between self-control and online game addiction in adolescents.

Method: This study used the literature review method with keywords in the form of Self Control, Addiction, Online Games, Teenagers. Journal searches used two databases, namely Google Scholar, PubMed, Science Direct and Wiley. Data analysis used literature selection (PRISMA) with inclusion criteria for full text manuscripts that can be accessed in a range of years of publication from 1 January 2018 to 1 March 2023, which were national and international journals. After that, a feasibility quality assessment was carried out using the JBI Critical Appraisal.

Results: The results of the analysis were obtained nationally and internationally, all of which have identified ISSN numbers at LIPI using Indonesian and English. The purpose of this study was to explore factors in terms of leisure activities, self-control, and the quality of parental relationships, in 1 journal. Furthermore, to determine the pattern of use of the Internet, games, and smartphones by children and adolescents, there were 2 journals. Next to analyze the indirect effect between Gaming Disorder and psychological problems in everyday life through the motives of playing games. **Conclusions and Suggestions:** It is hoped that they will continue to control their online game playing activities. Using smartphones and the internet, for other positive activities such as expanding knowledge to improve skills and talents possessed, as well as other positive activities that are more exciting and of course much more useful.

Keywords : Self Control, Addiction, Online Games, Teenagers

Bibliography : 81 sources (2004-2023)

Pages : xii, 70 pages, 6 pictures, 9 tables, 10 appendices

¹Thesis Title

²Students of Nursing Program, Faculty of Health Sciences, University of Aisyiyah Yogyakarta

³Lecturer of Nursing Program, Faculty of Health Sciences, University of Aisyiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Pemanfaatan internet dalam gaya hidup bermain *game online* sebanyak 54,13% dari total seluruh pengguna internet di Indonesia menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017). Umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. *Game* juga terkandung *story* atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Keuntungan tersendiri memainkan *game online* adalah portabilitas, yaitu pemain dapat bermain *game* kapan saja dan dimana saja selama mempunyai gawai yang mampu menjalankan *games online* (Febriana, 2012).

Prevalensi kecanduan *game online* menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017), prevalensi penggunaan internet di Indonesia sebanyak 34,9%. Sedangkan prevalensi pengguna *game online* di Indonesia sebesar 10,1%. Hingga saat ini angka penggunaan baik internet maupun *game online* terus meningkat meskipun tidak merata di beberapa wilayah di Indonesia (APJII, 2017).

Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan memprihatinkan, karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online*. Ghuman *et al.*, (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio *et al.*, 2016).

Namun di sisi lain ada pula dampak negatif yang dapat terjadi pada mereka misalnya tidak lagi memiliki skala prioritas, menjadi malas belajar, lupa waktu, boros, mengabaikan keadaan sekitar, kecanduan (*addict*) dan perilaku negatif lainnya (Hasibuan *et al.*, 2019). Seluruh dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* dimulai sejak anak mengalami kecanduan terhadap *game online* ini. Suplig (2017) menjelaskan bahwa kecanduan memiliki makna menyukai sesuatu secara berlebihan dan mengabaikan hal lain. Berkaitan dengan *game online* orang yang kecanduan akan terus merasa perlu untuk bermain karena

tuntutan *game* yang menantang untuk diselesaikan. Individu dapat dikatakan telah menjadi kecanduan jika mereka menghabiskan lebih dari lima jam sehari untuk bermain *game online* (Kusumawati *et al.*, 2017).

Berbagai permasalahan yang sering muncul diakibatkan oleh ketidakmampuan individu dalam mengendalikan diri, misalnya tawuran antar pelajar, mengambil hak milik orang lain (mencuri, merampok, korupsi), vandalisme, penyalahgunaan obat terlarang, penyimpangan perilaku seperti membolos sekolah merupakan contoh perilaku yang timbul karena ketidakmampuan dalam mengendalikan diri (*self control*) (Marsela dan Supriatna, 2019). Aroma & Suminar (2012) mengungkapkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja.

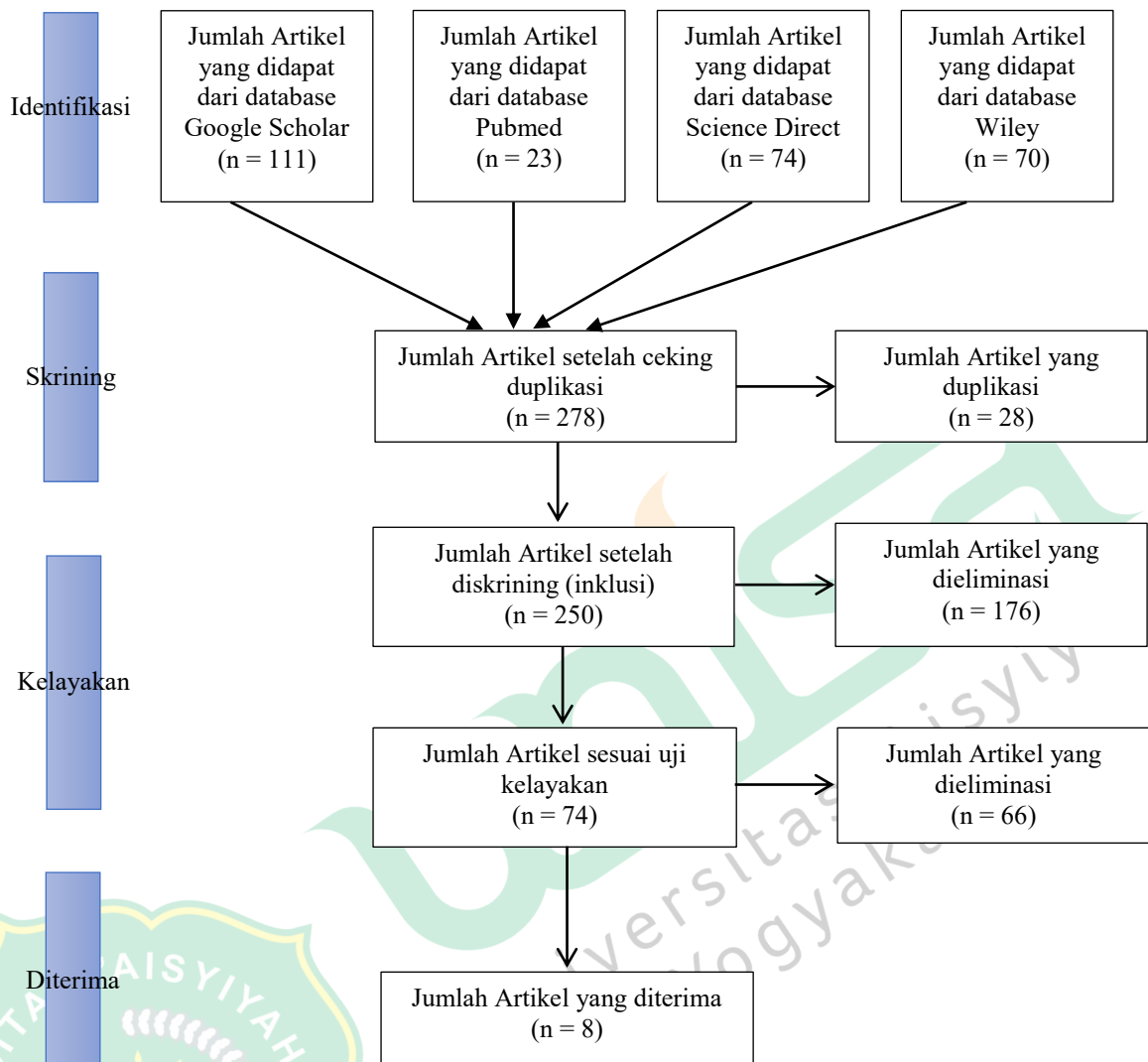
Dalam tulisan Setyawan (2015) menuliskan bahwa pemerintah perlu mengatur para penyelenggara *game online* sebagai bentuk penyedia jasa permainan anak agar menciptakan *game* yg memiliki perspektif perlindungan, bukan melarang anak bermain *game*. Pemerintah wajib menyediakan *game* yang edukatif dan menambah wawasan baik yang bersifat offline maupun online. Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), minim sekali alternatif permainan yang memungkinkan anak bisa bermain *game* sesuai dengan tumbuh kembangnya. *Game* yang tersedia harus terbebas dari unsur minuman keras, narkoba, kekerasan, seksual, judi, sadisme, horror, dan harus disesuaikan dengan usia. Melibatkan pihak-pihak terkait yang lebih luas, seperti psikolog, pendidik, orangtua, bahkan gamer itu sendiri agar memperoleh *game* yang sesuai. Penentuan rating harus sebelum *game* tersebut beredar, sehingga pihak penyelenggara bisa berkonsultasi dan melakukan revisi (Setyawan, 2015).

Layanan konseling secara online adalah salah satu strategi layanan konseling yang bersifat virtual atau konseling yang berlangsung melalui bantuan koneksi internet (Bloom, 2004). Dengan memberikan konseling kelompok online kepada anggota kelompok diharapkan dapat memberikan layanan profesional untuk membantu mengentaskan masalah tersebut dengan segera namun dengan kemudahan dalam hal fleksibilitas waktu dan tempat dan mengedepankan adanya dinamika kelompok.

Perbedaan dalam penelitian ini ialah proses penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah metode *systematic review journal*. Sehingga hal ini mendorong peneliti untuk menganalisis tentang “Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja: *Literature Review*”.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review* (kajian literatur). Strategi yang digunakan untuk mencari artikel menggunakan *PICOST framework*. Pada penelitian ini, penelusuran literatur dilakukan melalui *Google Scholar*, *Pubmed*, *Science Direct* dan *Wiley*. Keywords yang digunakan operator AND yang digunakan pada pencarian database *google scholar* ialah ‘kontrol diri’ DAN ‘kecanduan’ DAN ‘*games online*’ DAN ‘remaja’. Pada database *Pubmed*, *Science Direct* dan *Wiley* menggunakan kata kunci ‘*self control*’ AND ‘*addictive behavior*’ AND ‘*video games*’ AND ‘*adolescents*’. Penilaian kualitas literature menggunakan *JBI Critical appraisal* atau tinjauan sistematis literature intervensi tertentu, kondisi atau masalah tertentu. Hasil seleksi *literature review* didapatkan jurnal dari database *Google Scholar* sebanyak 111 buah, 23 buah berasal dari database *Pubmed*, 74 buah jurnal dari database *Science Direct* dan 70 buah jurnal dari database *Wiley*. Sehingga total awal jurnal sebelum di *checking* duplikasi ialah 278 buah jurnal, setelahnya didapati 28 buah jurnal yang terduplikasi sehingga artikel yang lolos sebanyak 250 buah jurnal. Setelah itu dilakukan skrining inklusi dan eksklusi pada masing – masing jurnal dan didapati sejumlah 176 jurnal tereliminasi sehingga tersisa 74 jurnal yang lolos kriteria inklusi. Dari 74 jurnal tersebut dilakukan uji kelayakan sesuai *checklist JBI Critical Appraisal* : Penelitian *cross sectional*. Hasil uji kelayakan artikel didapatkan 8 jurnal yang memiliki skor penelitian setidaknya nilai minimal 50%.



Gambar 1
Diagram PRISMA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkuman hasil penelusuran *literature* tentang hubungan kontrol diri dengan kecanduan *mobile game online* dapat dilihat pada table 1 berikut ini:

Tabel 1. Ringkasan Tabel Studi yang Termasuk dalam Review

No	Penulis	Tujuan	Design Penelitian	Besar Sampel
1	Mirna Macur (2021)	Mengeksplorasi faktor-faktor kunci yang terkait dengan IGD pada sampel perwakilan remaja Slovenia dalam hal aktivitas waktu luang, pengendalian diri, dan kualitas hubungan orang tua.	<i>Cross Sectional</i>	(n = 1095)
2	Yeong Seon Jo (2020)	Menentukan pola penggunaan Internet, game, dan ponsel cerdas anak-anak dan remaja.	<i>Cross Sectional</i>	(n = 190)
3	Putu Eka Anggarini (2022)	Mengetahui hubungan kecanduan internet dengan kecerdasan emosional pada remaja di SMA X Denpasar.	<i>Cross Sectional</i>	(n = 261)
4	Andrzej Cudo, <i>et al</i> (2022)	Menganalisis efek tidak langsung antara GD dan masalah psikologis dalam kehidupan sehari-hari melalui motif bermain game di kalangan gamer pria dan wanita.	<i>Cross Sectional</i>	(n = 625)
5	Giovanni Cerimoniale (2023)	Mengeksplorasi penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak dan kemungkinan faktor risiko kepemilikan <i>smartphone</i> dan <i>cyberbullying</i> .	<i>Cross Sectional</i>	(n = 2563)
6	Md. Rabiul Islam (2023)	Untuk menilai hubungan pandemi COVID-19 dengan PIU dan gejala depresi pada siswa remaja.	<i>Cross Sectional</i>	(n = 491)
7	Fraldy Robert Mais (2020)	Untuk mengetahui hubungan antara Kecanduan <i>game online</i> dengan insomnia pada remaja di SMA N 1 Tondano.	<i>Cross Sectional</i>	(n = 178)
8	Tasya Aulia Fitri (2021)	Faktor yang menyebabkan individu mengalami kecanduan game online yaitu sebagai pelarian terhadap masalah, pengabaian kerjaan, serta kurangnya kemampuan untuk mengontrol diri.	<i>Cross Sectional</i>	(n = 210)

Berdasarkan rangkuman artikel yang lolos uji kelayakan terlihat pada tabel 1 didapatkan 8 jurnal nasional dan internasional yang seluruhnya sudah teridentifikasi nomor ISSN pada LIPI dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Jenis Penelitian yang digunakan ialah *cross sectional* pada seluruh jurnal. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengeksplorasi faktor – faktor dalam hal aktivitas waktu luang, pengendalian diri, dan kualitas hubungan orang tua, sebanyak 1 jurnal. Selanjutnya untuk menentukan pola penggunaan Internet, game, dan ponsel cerdas anak-anak dan remaja, sebanyak 2 jurnal. Selanjutnya untuk menganalisis efek tidak langsung antara *Gaming Disorder* dan masalah psikologis dalam kehidupan sehari-hari melalui motif bermain game di kalangan gamer pria dan wanita, sebanyak 1 jurnal. Untuk mengeksplorasi penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak dan kemungkinan faktor risiko kepemilikan *smartphone* dan *cyberbullying*, sebanyak 1 jurnal. Selanjutnya untuk menilai

hubungan pandemi COVID-19 dengan *Problematic Internet Use* dan gejala depresi pada siswa remaja, sebanyak 1 jurnal. Serta untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan insomnia pada remaja, sebanyak 2 jurnal.

1. Tingkat Kontrol Diri pada Remaja

Tingkat kecerdasan emosional kategori tinggi sebagai data mayoritas dalam penelitian Jurnal no. 3 yaitu yang ditulis oleh Eka Anggraini, *et al.*, (2022) menggambarkan bahwa siswa yang terlibat sebagai responden penelitian sudah memiliki kemampuan untuk mengenali dan mengendalikan emosi mereka sendiri dan orang lain. Kemampuan ini akan membuat siswa bisa menjaga perkataan yang digunakan ataupun perilaku sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman/konflik yang berujung pada terganggunya hubungan sosial. Usia memiliki kaitan yang erat dengan tingkat kedewasaan individu. Umumnya semakin bertambahnya usia, seseorang akan memiliki kecerdasan emosional yang lebih baik (Goleman, 2016). Penelitian Donnellan, Conger, & Bruzette (2007) di California menunjukkan bahwa adanya perubahan secara normatif terkait kematangan fungsional dimana terjadi penurunan emosi negatif dan peningkatan pengendalian diri dari remaja usia 12-27 tahun.

Hasil penelitian Eka Anggraini, *et al.*, (2022) pada jurnal no. 3 didapatkan bahwa sebagian besar responden laki-laki memiliki kecerdasan emosional tinggi sebesar 51,1% sedangkan responden berjenis kelamin perempuan memiliki kecerdasan emosional sedang sebesar 56,7%. Hal ini didukung dengan temuan penelitian Khairani & Putri (2008) bahwa laki-laki mempunyai kemampuan mengontrol emosi yang lebih baik dibandingkan dengan perempuan. Selain itu, hubungan yang baik antara anak dengan keluarga khususnya orang tua juga menyebabkan anak kecenderungan memiliki kondisi emosi yang baik hingga anak tumbuh dewasa (Yunalia & Etika, 2020). Peranan orang tua dapat membantu perkembangan *self-regulated learning* anak sehingga tingkat kecerdasan emosionalnya juga akan semakin mengalami peningkatan (Yuniar & Darmawati, 2017).

Jurnal no. 8 yang dituliskan oleh Aulia Fitri, *et al.*, (2021) memaparkan hasil penelitian menunjukkan hasil paling banyak kontrol diri responden

tinggi sebanyak 197 orang (93,8%). Kontrol diri yang tinggi pada remaja tidak menggambarkan bahwa remaja tersebut bisa menghentikan perilaku dirinya dalam bermain *game online*, namun remaja tersebut bisa mengontrol dirinya baik dari segi waktu dalam bermain *game online* yang membuat pekerjaan dan aktivitas sehari-harinya tidak akan terganggu. Hal ini sesuai yang dikatakan oleh Ningtyas (2012) dimana seseorang yang mempunyai kontrol diri yang tinggi adalah seseorang yang dapat mengatur perilaku dalam bermain *game* sehingga tidak bermain secara terus-menerus.

Pada penelitian Mais, *et al.*, (2020) yang dituliskan pada jurnal no. 7 menuliskan hasil penelitian menggunakan uji korelasi Spearman dengan tingkat kepercayaan 95% didapatkan nilai $r = 0,003 < \alpha = 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis peneliti diterima yang artinya, ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan insomnia pada remaja di SMA N 1 Tondano. Menurut Puspita & Mulyana (2018), salah satu faktor penyebab seorang remaja mengalami kecanduan *game online* adalah *lack of control* atau ketidakmampuan remaja dalam mengontrol diri mereka dalam bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian jurnal no. 7 oleh Mais, *et al.*, (2020), insomnia yang dialami oleh siswa dan siswi di SMA N 1 Tondano berada pada tingkat insomnia ringan walaupun sebagiannya mengalami insomnia berat. Berdasarkan analisa kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, remaja yang mengalami insomnia ringan memiliki tanda dan gejala insomnia yang hanya berlangsung singkat, hal tersebut dilihat dari pilihan jawaban responden dalam kuesioner dimana responden kadang mengalami kesulitan untuk memulai tidur, tiba-tiba terbangun pada malam hari, rasa mengantuk di siang hari, sakit kepala di siang hari, kurang puas dengan tidur, kurang nyaman/gelisah saat tidur, badan terasa lemah, letih dan kurang tenaga. Sedangkan responden yang mengalami insomnia berat semuanya memilih jawaban selalu pada beberapa pilihan jawaban dalam kuesioner dimana, responden selalu mengalami kesulitan untuk memulai tidur, tiba-tiba terbangun pada malam hari, rasa mengantuk disiang hari, sakit kepala disiang

hari, kurang puas dengan tidur, kurang nyaman/gelisah saat tidur, badan terasa lemah, letih dan kurang tenaga.

2. Tingkat Kecanduan *Game online* pada Remaja

Jurnal no. 1 yang dituliskan oleh Macur & Pontes (2021) mengemukakan bahwa hasil penelitian pada jurnalnya memiliki peningkatan kesesuaian yang signifikan *compared null model* [$\chi^2(10) = 265,416$; $p < 0,001$]. *Likelihood ratio tests* menunjukkan bahwa hanya empat variabel independen yang berkontribusi pada model. Variabel-variabel ini adalah jenis kelamin laki-laki, bermain *video game* selama waktu luang, menghadiri sekolah musik atau paduan suara, dan tingkat pengendalian diri secara keseluruhan. Kategori referensi dalam model ini adalah '*non-gamer*'. Hanya dua variabel yang signifikan untuk mendeskripsikan '*gamer* berisiko rendah' (yaitu, jenis kelamin laki-laki dan bermain *video game* selama waktu luang). Untuk setiap unit peningkatan frekuensi bermain *video game* selama waktu senggang, peluang untuk digolongkan sebagai '*gamer* berisiko rendah' berubah sebesar 2,653.

Macur & Pontes (2021) pada jurnal no.1 juga menyebutkan bahwa perbandingan '*non-gamer*' dan '*gamer* berisiko tinggi' lebih informatif – empat variabel muncul sebagai prediktor signifikan dari '*gamer* berisiko tinggi' (yaitu, jenis kelamin laki-laki, bermain *video game*, bersekolah di sekolah musik, dan tingkat pengendalian diri secara keseluruhan). Ketika frekuensi bermain *video game* selama waktu luang meningkat satu unit, peluang untuk digolongkan sebagai '*gamer* berisiko tinggi' berubah sebesar 6,020. Selain itu, ketika frekuensi menghadiri sekolah musik atau paduan suara meningkat satu unit, peluangnya berubah sebesar 1,356. Akhirnya, jika keseluruhan pengendalian diri meningkat satu unit (yaitu, berarti tingkat pengendalian diri yang lebih rendah), maka kemungkinan digolongkan sebagai '*gamer* berisiko tinggi' meningkat sebesar 1,112.

Internet Gaming Disorder (IGD) juga diteliti oleh Jo, *et al.*, (2020) pada jurnal no. 2 menjelaskan bahwa data penelitian ini di mana hanya peserta yang melebihi kriteria batas untuk kecanduan yang dilaporkan sendiri yang dimasukkan. Menggunakan kriteria diagnostik DSM-5 untuk *Internet Gaming*

Disorder dan kriteria diagnostik ICD-11 (ICD -11 adalah revisi kesebelas dari *International Classification of Diseases*) untuk *gaming disorder*, peneliti menemukan bahwa kelompok IGD menyumbang 32,4%, dan kelompok GD menyumbang 6,4% (Jo *et al.*, 2019), menunjukkan bahwa kelompok penggunaan patologis (Kelas 4) adalah kelompok berisiko tinggi untuk kecanduan internet, *game*, dan *smartphone*. IGD DSM-5 dan GD ICD-11 diusulkan untuk kriteria diagnostik, tetapi tidak termasuk kriteria keparahan (APA, 2013; WHO, 2019). Keempat kelas laten tersebut dapat diartikan sebagai keparahan gejala yang disebabkan oleh penggunaan internet, *game*, dan *smartphone*, memberikan implikasi klinis.

Bahaya lain yang dapat ditemui dari *game online* juga dituliskan pada penelitian jurnal no. 5 yang dituliskan oleh Cerimoniale, *et al.*, (2023) dengan hasil hanya 600 dari 2036 anak usia 2–14 tahun (29,5%) yang memiliki ponsel pribadi, kebanyakan dari mereka berusia 10–14 tahun (68,1%), setara dengan 86,7% anak dalam kelompok usia 10–14 tahun. Penggunaan perangkat elektronik khususnya *smartphone* meningkat pesat pada anak-anak, seperti yang dilaporkan oleh Kabali, *et al.*, (2015) yang melaporkan persentase hampir 75% anak usia 4 tahun yang memiliki *smartphone* pribadi. Meskipun beberapa penelitian secara umum berfokus pada perangkat media layar dan tidak hanya pada ponsel cerdas, mereka menemukan hubungan antara pendidikan orang tua yang lebih tinggi dan kepemilikan perangkat media layar yang lebih sedikit.

Cerimoniale, *et al.*, (2023) melihat hubungan antara memiliki *smartphone* pribadi dan koneksi gratis ke web di rumah, membuat anak-anak terpapar banyak risiko web. Dalam studi survei besar, Livingstone, *et al.*, (2011) menganalisis risiko web pada pediatri, melaporkan risiko yang paling umum: berkomunikasi online dengan seseorang yang belum pernah bertemu secara langsung, terpapar konten berbahaya atau gambar dan pesan seksual, penyalahgunaan data pribadi, dan *cyberbullying*.

3. Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game online* pada Remaja

Berdasarkan hasil penelitian jurnal no. 3 oleh Eka Angraini, *et al.*, (2022) didapati hasil H0 ditolak, bermakna terdapat hubungan yang

signifikan antara kecanduan internet dengan kecerdasan emosional pada remaja di SMA X Denpasar. Hasil nilai korelasi (r) = - 0,282 yang menunjukkan kekuatan hubungan lemah. Arah negatif bermakna semakin tinggi kecanduan internet maka semakin rendah kecerdasan emosional, begitu juga sebaliknya.

Penelitian pada jurnal no. 4 yang dituliskan oleh Cudo, *et al.*, (2022) menunjukkan efek tidak langsung antara (i) gejala depresi dan *Gaming Disorder* melalui motif melarikan diri untuk bermain *game* dan (ii) pengendalian diri dan *Gaming Disorder* melalui motif melarikan diri untuk bermain *game*. Namun, efek tidak langsung ini hanya ditemukan di kalangan *gamer* pria. Akibatnya, H1 hanya didukung di kalangan *gamer* laki-laki dan dalam kasus gejala depresi dan pengendalian diri, meskipun efek tidak langsungnya berlawanan. Lebih khusus lagi, ada hubungan positif antara gejala depresi dan motif melarikan diri untuk bermain *game* dan antara motif ini dengan *Gaming Disorder*. Sebaliknya, ada hubungan negatif antara pengendalian diri dan motif melarikan diri untuk bermain *game* dan hubungan positif antara motif ini dan *Gaming Disorder*.

Islam, *et al.*, (2023) penulis pada jurnal no.6 mengemukakan bahwa pendekatan penelitian yang digunakan di Bangladesh untuk menilai *Problematic Internet Use* dan gejala depresi di kalangan remaja sekolah selama pandemi COVID-19. Pada jurnal ini menemukan beberapa faktor kunci dari profil sosiodemografi, termasuk usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, media pendidikan, kesan ekonomi, dan merokok, mungkin terlibat dalam perkembangan gejala depresi dan *Problematic Internet Use*. Namun demikian, ditemukan pula beberapa faktor penting dari pola penggunaan internet, termasuk mode koneksi internet, perangkat yang digunakan untuk penggunaan internet, dan tujuan penggunaan internet yang mungkin berkontribusi terhadap perkembangan gejala depresi dan *Problematic Internet Use*.

SIMPULAN

Kontrol diri ialah sebuah tingkat kecerdasan emosional atau kemampuan untuk mengenali dan mengendalikan emosi mereka sendiri dan orang lain.

Kontrol diri pada remaja tidak menggambarkan bahwa remaja tersebut bisa menghentikan perilaku dirinya dalam bermain *game online*, namun remaja tersebut bisa mengontrol dirinya baik dari segi waktu dalam bermain *game online* yang membuat pekerjaan dan aktivitas sehari-harinya tidak akan terganggu.

Kecanduan *Game online* terjadi dikarenakan frekuensi bermain *video game* selama waktu luang meningkat. Selain itu memiliki *smartphone* pribadi dan koneksi gratis ke *website* di rumah, membuat anak-anak terpapar banyak risiko *website*.

Terdapat efek tidak langsung antara gejala depresi dan *Gaming Disorder* melalui motif melarikan diri untuk bermain *game* dan pengendalian diri dan *Gaming Disorder* melalui motif melarikan diri untuk bermain *game*. Sehingga ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kontrol diri.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia Fitri, T., Harlia Putri, T., & Arisanti Yulanda, N. (2021). Hubungan Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game online* Pada Remaja. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 3(2), 40–50.

Ghuman, D., & Griffiths, M. (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 (IJCBL)*, 2(1), 13-29. DOI: 10.4018/ijcbpl.2012010102 diakses pada: 15 Maret 2023

Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., ... & Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513-522. <https://doi.org/10.1111/add.13192> diakses pada: 15 Maret 2023

Hasibuan, E., Yahya, M., & Bakar, A. (2019). Korelasi Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legend Dengan Keterampilan Sosial Siswa MAN 3 Banda Aceh. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(3). <https://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/10118> diakses pada: 20 Maret 2023

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan *game online* siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200. <http://dx.doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261> diakses pada: 22 Maret 2023

Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal*

RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang), 8(1).
<https://doi.org/10.24036/rapun.v8i1.7955> diakses pada: 20 Maret 2023

Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Konsep diri: Definisi dan faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 65-69.
http://www.journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling/article/view/567 diakses pada: 01 Juli 2023

Setyawan, D. (2015, November 02). Soal *Game online*, Ini Himbauan KPAI Terhadap Pemerintah. Retrieved From KPAI:
<https://www.kpai.go.id/publikasi/soal-game-online-ini-himbauan-kpai-terhadap-pemerintah> diakses pada: 20 Maret 2023

Eka Anggarini, P., Valentine Manangkot, M., Oka Ari Kamayani Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan dan Profesi Ners, M., Kedokteran, F., Udayana, U., Sudirman, J. P., Puri Klod, D., Barat, D., Denpasar, K., & Ilmu Keperawatan Jiwa, J. (2022). Hubungan Kecanduan Internet Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja the Relationship Between Internet Addiction and Emotional Intelligence in Adolescents. 5(2), 381–394.
<https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>

Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan *Game online* Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18.
<https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>

Macur, M., & Pontes, H. M. (2021). Internet Gaming Disorder in adolescence: investigating profiles and associated risk factors. *BMC Public Health*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11394-4>

Jo, Y. S., Bhang, S. Y., Choi, J. S., Lee, H. K., Lee, S. Y., & Kweon, Y. S. (2019). Clinical characteristics of diagnosis for internet gaming disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD Diagnosis. *Journal of Clinical Medicine*, 8(7), 945. <https://doi.org/10.3390/jcm8070945>

Cerimoniale, G., Dalpiaz, I., Becherucci, P., Malorgio, E., Ceschin, F., Rosati, G. V., Ragni, G., Minardo, G., Brambilla, P., Gambotto, S., Bottaro, G., Tucci, P. L., Chiappini, E., Spalla, A., Palmero, A., Dall'Oglio, A., Pasinato, A., Bontempelli, A. M., Sant'Angelo, A. M., ... Oretti, C. (2023). The digital child: A cross-sectional survey study on the access to electronic devices in paediatrics. *Acta Paediatrica, International Journal of Paediatrics*, January, 1–12. <https://doi.org/10.1111/apa.16817>

Cudo, A., Wojtasiński, M., Tużnik, P., Fudali-Czyż, A., & Griffiths, M. D. (2022). The Relationship between Depressive Symptoms, Loneliness, Self-Control, and Gaming Disorder among Polish Male and Female Gamers: The Indirect Effects of Gaming Motives. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16).
<https://doi.org/10.3390/ijerph191610438>

Islam, M. R., Tushar, M. I., Tultul, P. Sen, Akter, R., Sohan, M., Anjum, R., Roy, A., Hossain, M. J., Rahman, M. A., Nahar, Z., Shahriar, M., & Bhuiyan, M. A. (2023). Problematic internet use and depressive symptoms among the school-going adolescents in Bangladesh during the COVID-19 pandemic: A cross-sectional study findings. *Health Science Reports*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.1002/hsr2.1008>



umisa
Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta