

# PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI TERHADAP PERILAKU PSIKOPATOLOGIS *INTERNET GAMING DISORDER* PADA REMAJA

Fahmi Kurniawan<sup>1</sup>, Hapri Novriza Setya Dhewantoro<sup>2</sup>, Imam Malik<sup>3</sup>

 happrisetya@uny.ac.id

<sup>1, 2</sup>Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

<sup>3</sup>Universitas Mataram, Indonesia.

---

## Permalink/DOI

<https://doi.org/10.33503/maharsi.v5i2.3356>

Copyright © 2023, Maharsi :  
Jurnal Pendidikan Sejarah dan  
Sosiologi. All right reserved

□ [e-ISSN 2684-8686](#)

□ [p-ISSN 2656-2499](#)

---

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi menjadi suatu tonggak perkembangan sejarah kehidupan sejarah kehidupan manusia. Majunya perkembangan teknologi menjadi kehidupan manusia menjadi lebih muda dikarenakan segala bidang kehidupan manusia menjadi lebih mudah. Salah satu perkembangan teknologi yang berdampak besar bagi kehidupan manusia adalah internet. Perkembangan teknologi internet terus berkembang secara pesat seiring dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Dengan adanya internet, manusia lebih mudah dalam menjalani kehidupan. Selain itu, internet juga memberikan akses tidak terbatas pada manusia dalam mengakses hal apapun salah satunya adalah *game online*. *Game online* adalah suatu permainan berbasis teknologi yang dimainkan secara online. Namun, dalam praktiknya banyak dampak buruk yang didapatkan dari bermain *game online*. Oleh karena itu, artikel ini akan membahas mengenai implikasi dai kemajuan teknologi terhadap psikopatologis *internet gaming disorder*. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa library research. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dan fishbone dengan menganalisis sebab dan akibat kemajuan teknologi dengan adanya *internet gaming disorder* pada remaja. Berdasarkan analisis menggunakan analisis fishbone, didapatkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan remaja memainkan *game online* secara berlebihan sehingga timbul adanya permasalahan psikopatologis *internet gaming disorder*.

## KATA KUNCI:

*Teknologi; Remaja; Game online; Psikopatologis*

## PENDAHULUAN

Teknologi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia pada abad ke-21. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya berbagai aktivitas yang dilakukan oleh manusia yang menggunakan teknologi. Fenomena tersebut menunjukkan adanya persepsi bahwa kemajuan teknologi saat ini tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Pernyataan tersebut disebabkan karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan ilmu pengetahuan. Selain itu, penguasaan teknologi pada era saat ini menjadi prestise dan indikator kemajuan suatu negara. Negara dengan penguasaan teknologi tinggi (*high technology*) dapat dikatakan sebagai negara maju, sedangkan negara dengan penguasaan teknologi rendah dan kurang beradaptasi dengan teknologi dapat dikatakan sebagai negara gagal (*failed country*) (Ngafifi, 2014). Penguasaan tersebut tentunya di dukung dengan kondisi masyarakat di dalamnya. Salah satu kemajuan teknologi yang saat ini marak dalam kehidupan manusia adalah internet.

Internet mulai marak digunakan masyarakat ketika ditemukannya berbagai teknologi seperti handphone, laptop, komputer, dan lain sebagainya. Dengan adanya internet, dunia seakan-akan tidak memiliki batas ruang dan waktu sehingga mudah diakses dan dijelajahi oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun tanpa mengenal waktu dan tempat. Maraknya pengguna internet juga didasarkan pada kebutuhan saat ini yang hampir setiap bidang kehidupan menggunakan internet sebagai sarana pengaksesnya. Hal tersebut didukung dengan adanya data yang dihimpun oleh *We Are Social* (2022) dimana pada Januari 2022, terdapat sebanyak 204,7 juta penduduk Indonesia yang menggunakan Internet. Jumlah tersebut naik dibandingkan pada Januari 2021 jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan internet sebanyak 202,6 juta jiwa. Banyaknya pengguna tersebut menunjukkan bahwa betapa pentingnya internet bagi kehidupan.

Pada dasarnya, internet dapat berdampak positif maupun berdampak negatif. Dampak yang ditimbulkan tersebut juga bergantung pada penggunaannya. Internet dapat memiliki dampak positif yakni dapat dijadikan sebagai sarana pencari sumber informasi, komunikasi, bahkan dapat dimanfaatkan untuk menyelenggarakan pendidikan berbasis teknologi. Namun, perkembangan teknologi yang masif tersebut juga membawakan dampak negatif bagi kehidupan. Berdasarkan penelitian pada tahun 2017 mengenai *End Child Prostitution, Child Pornography, and Trafficking of Children for Sexual Purposes* (ECPAT) Indonesia, sekitar 97 % anak usia 14-18 tahun terpapar konten porno yang berakibat pada kekerasan seksual pada (Khadijah et al., 2020). Selain konten negatif, permasalahan yang menjadi salah satu dampak negatif penggunaan internet yakni maraknya *game online*. Pada dasarnya, *game online* dibuat untuk menghilangkan rasa jenuh, mengisi kebosanan, menghilangkan penat, dan lain sebagainya. Namun, karena adanya penggunaan berlebihan, *game online* kurang memberikan dampak positif yakni karena apabila *game online* sudah menimbulkan

Kecanduan bagi penggunaannya akan memberikan dampak negatif yang begitu besar. Pande & Marheni (2015) mengemukakan bahwa aktivitas bermain *game online* cenderung membuat pengguna tertarik untuk memainkannya dalam waktu yang cukup lama di depan

gadget sehingga membuat pengguna meninggalkan segala aktivitas lain seperti belajar, berinteraksi dengan orang lain, makan, dan lain sebagainya.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penduduk yang memainkan *game online* terbesar di dunia. Berdasarkan data dari We Are Social (2022) menunjukkan bahwa 94,5 % pengguna internet di Indonesia yang berusia 16-64 tahun di Indonesia memainkan *game online* per Januari 2022. Tingginya pengguna internet yang memainkan *game online* tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kontrol diri menjadi salah satu faktor remaja memainkan *game online* berlebihan. Hal tersebut dikarenakan remaja yang memainkan *game online* berlebihan kurang memperhatikan dalam pengendalian diri terhadap intensitas bermain *game online*. Selain itu, terdapat juga konformitas dan *featuring of missing out* (FoMo). Hal tersebut dikarenakan kebanyakan remaja pada masa ini sering mengikuti trend yang sedang marak dalam kehidupan. Trend tersebut termasuk dalam *game online* seperti hadirnya game yang marak di masyarakat seperti Dota 2, Mobile Legend, Valorant, dan lain sebagainya. Apabil seorang remaja ketinggalan trend, sebgaiian besar dari mereka akan mengalami rasa kecemasan atau adanya *featuring of missing out* (FoMo). Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, Li et al. (2020) menemukan bahwa adanya penggunaan *game online* berlebihan akan memicu terjadinya FoMo yang mana adanya kondisi dari remaja yang mengalami kecemasan karena adanya kompulsif kekhawatiran bahwa remaja tersebut akan kehilangan kesempatan dalam pengalaman baru sehingga dapat memicu adanya perilaku impulsif. Hal tersebut relevan dengan penelitian Melodia (2020) yang menjelaskan bahwa kecanduan perilaku terus berkembang hingga saat ini yang berkaitan dengan penggunaan kemajuan teknologi sehingg gejala atau gangguan yang berupa efek emosional (marah, gemetar, dan murung) menjadi suatu perilaku yang timbul. Artinya, perilaku yang ditimbulkan mengarah pada sesuatu yang tidak normal karena adanya konflik intrapsikis antara kondisi kejiwaan denga perilaku yang akan mendominasi pikiran, perasaan dan perbuatan (Melodia, 2020)

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Przybylski, et all. (2017) menjelaskan bahwa remaja saat ini sangat menggemari *game online* yang berkaitan dengan kesempatan dalam mencoba hal-hal baru yang dapat menimbulkan kecanduan. Kondisi semacam ini tentunya akan memicu suatu masalah psikopatologis pada remaja yang memainkan *game online*. Kondisi atau masalah tersebut yakni adanya *internet gaming disorder* dimana pada permasalahan ini remaja mengalami semacam penyimpangan diri sendiri dalam hal kontrol diri ketika memainkan game. Kuss et all. (2012) juga menjelaskan berkaitan dengan penelitiannya bahwa *internet gaming disorder* berhubungan dengan simptom psikofisiologis dan bersifat patologis yang dapat memberikan dampak negatif bagi penggunaanya. Oleh karena itu, berdasarkan uraian sebelumnya dalam artikel ini akan dibahas mengenai hubungan serta pengaruh antara kemajuan teknologi dengan sindrom *internet gaming disorder* terhadap remaja beserta sikap konformitas dan FoMo remaja terhadap *game online*.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan bagaimana hubungan serta pengaruh antara kemajuan teknologi dengan sindrom *internet gaming disorder* terhadap remaja. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan menganalisis kejadian fenomena *internet gaming disorder* berdasarkan sumber yang relevan. Pendeskripsian tersebut dilakukan dengan menguraikan pendapat dan informasi dari para ahli dan berbagai sumber. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah studi kepustakaan atau *library research*. Menurut Zed dalam Kartiningsih (2015) menyatakan bahwa penelitian studi pustaka adalah kegiatan yang berkenaan pengumpulan data pustaka, mencatat dan membaca, serta mengolah bahan penelitian. Tujuan dari metode studi literatur adalah mencari dasar atau fondasi untuk memperoleh landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan hipotesis atau dugaan sementara dari penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif yakni hasil penelitian diharapkan dapat memperoleh gambaran yang mengenai hubungan serta pengaruh antara kemajuan teknologi dengan sindrom *internet gaming disorder* terhadap remaja dengan mengomparasi pendapat yang dikemukakan oleh para ahli dan data-data yang relevan. Selain itu, analisis data juga menggunakan analisis diagram *fishbone* dimana analisis tersebut merupakan teknik grafis dan merupakan alat yang baik untuk menemukan dan menganalisis secara signifikan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam mengidentifikasi karakteristik pecandu *game online* terhadap *fear of missing out*.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Fear of Missing Out (FoMo)

FoMo merupakan ketakutan seseorang akan kehilangan kesempatan dalam bersosial sehingga mendorong seseorang tersebut untuk mengikuti berita terbaru dan segala hal yang dilakukan oleh orang lain (Savitri 2019). FoMo menjadi fenomena sosial yang kerap terjadi di Era Revolusi Industri 4.0. Hal tersebut dikarenakan FoMo terjadi erat dengan kaitannya dengan globalisasi sehingga terdapat pengaruh budaya cukup kuat. Sikap FoMo biasanya akan ditandai dengan adanya perasaan takut, cemas, dan khawatir sehingga akan menyulitkan seseorang untuk menyesuaikan dengan lingkungan serta menjalin relasi yang baik dengan orang lain (Beyens 2016). Berkaitan dengan hal tersebut fenomena FoMo menjadi salah satu tanda kesejahteraan seseorang yang kurang baik dikarenakan dari sisi psikologis, kesejahteraan seseorang akibat adanya FoMo akan cenderung negatif. Selain itu, fenomena tersebut erat kaitannya dengan penggunaan teknologi digital saat ini dikarenakan penggunaan teknologi sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0.

## 2. Game Online

Game online merupakan permainan yang diakses dalam jaringan internet (*online*) oleh banyak pemain dengan perangkat berupa *gadget*, komputer, dan perangkat lainnya (Lebho 2020). *Game online* yang marak dimainkan adalah jenis *mobile game* yang merupakan permainan yang di desain khusus untuk digunakan di *smartphone* sehingga dapat menarik pemain lebih banyak karena permainan tersebut lebih praktis dibandingkan dengan jenis penilaian lainnya. Pande & Marhani (2015) dalam Lebho (2020) menjelaskan bahwa *game online* akan cenderung membuat pemainnya tertarik secara adiktif sehingga berpotensi untuk mengganggu aktivitas yang dilakukan sehari-hari seperti belajar, makan, tidur, bahkan mempengaruhi kegiatan bersosial bagi seseorang. Seseorang yang bermain game online semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Remaja yang bermain game online, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di online game saja. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi.

## 3. Remaja

Remaja merupakan salah satu tahapan manusia dimana umur dari seseorang menginjak di angka belasan tahun (Surbakti 2017). Pada masa ini, seseorang akan mengalami tahapan transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa atau dapat disebut dengan masa peralihan. Jika ditinjau dari segi psikologis, masa remaja merupakan masa yang sangat krusial bagi seseorang karena pada masa ini terdapat proses pendewasaan bagi seseorang dalam mengembangkan dirinya. Hal tersebut berkaitan dengan masa remaja sebagai masa untuk mencari jati diri sehingga perkembangannya perlu diawasi oleh orang tua dan pendidik sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki peranan penting untuk mengawasi dan membantu perkembangannya menuju kedewasaan. Hurlock menjelaskan bahwa remaja berasal dari istilah *adolensence* yang mencakup kematangan mental, emosional, dan fisik sehingga remaja merupakan tahapan antara anak-anak dan dewasa sehingga tidak dapat digolongkan sebagai anak-anak maupun sebagai orang dewasa (Surbakti, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. *Game online* dan Remaja

Lekatnya kehidupan remaja saat ini dengan perkembangan teknologi erat kaitannya dengan kondisi yang sedang ada pada saat ini. Berdasarkan teori dari William Strauss dan Neil Howe melalui bukunya yang berjudul "Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069" menunjukkan bahwa pada saat ini, remaja di Indonesia di dominasi oleh Generasi Z yang artinya remaja tersebut lahir di rentang tahun 1995-2010 (Lubis et al., 2019). Disamping itu, Prasetyo & Trisyanti (2018) mengemukakan bahwa sejak masuknya globalisasi dalam bidang kehidupan membawa suatu kondisi

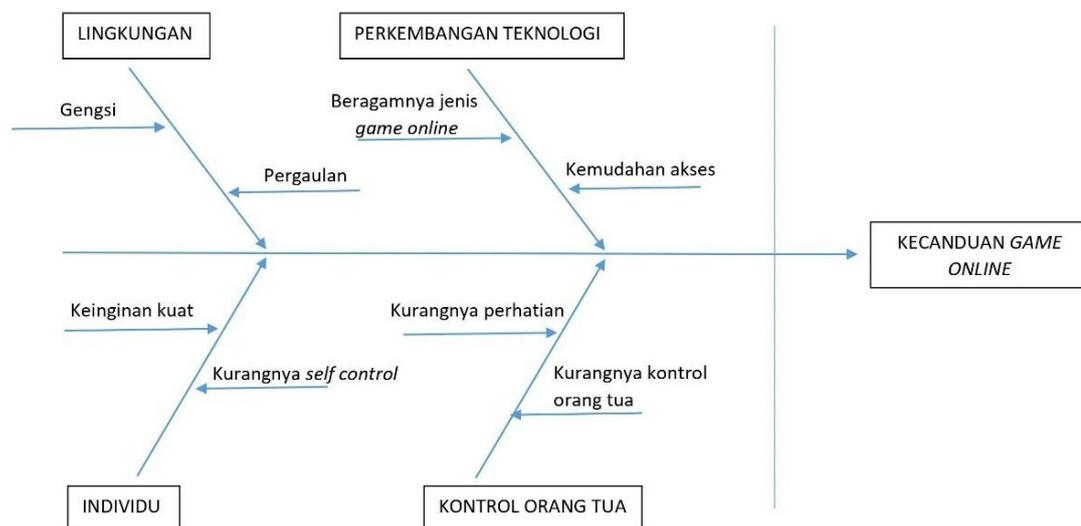
dimana dunia memasuki era baru yang bernama Revolusi Industri 4.0. Kondisi inilah yang membuat kehidupan remaja tidak terlepas dari yang namanya internet dan teknologi.

Pemanfaatan teknologi internet yang digunakan sebagai sarana dalam mendukung adanya *internet gaming* tidak dapat dipungkiri. Hal tersebut dikarenakan teknologi internet berperan penting dalam membentuk teknologi yang lain termasuk *game online*. Pengguna internet yang masif juga memengaruhi pengguna *game online*. Kebanyakan di Indonesia pengguna internet yang memainkan *game online* adalah para remaja. Banyak dari mereka memainkan permainan tersebut baik sebagai hobi, mengisi waktu luang, bahkan sebagai sarana untuk berkompetisi dan diikuti dalam kejuaraan *game online*. Namun, pada kenyataannya banyak dampak yang ditimbulkan dari adanya *game online* baik secara positif ataupun negatif.

Jika melihat *game online* yang marak di masyarakat, permainan tersebut terbagi menjadi dua yakni *Massively Multiplayer Online Games* (MMOs) yang memungkinkan beberapa pemain bermain bersama berdasarkan kompetisi dan atensi, sedangkan *Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) adalah permainan online yang paling digemari masyarakat khususnya remaja karena bermain secara relatif sesuai dengan keinginannya (Anggarani, 2015). Adanya ragam *game online* tersebut juga diikuti dengan kebutuhan masyarakat dalam memainkan *game online*. Jika dilihat dari penggunaannya, mayoritas pengguna *game online* adalah remaja. Hal tersebut dilatarbelakangi karena adanya pernyataan bahwa remaja lebih rentan dengan hal yang baru. Jordan & Andersen (2017) mengemukakan bahwa pada saat remaja, manusia berada pada tahap ketidakstabilan sehingga mudah terjerumus pada suatu hal yang baru. Jannah et al. (2015) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa karena adanya kondisi ketidakstabilan apabila remaja memainkan *game online* tanpa kontrol akan cenderung meninggalkan kegiatan lain sehingga lebih mengutamakan bermain game dan akan merasa gelisah apabila tidak bermain game. Faktor yang Menyebabkan Remaja Kecanduan *Game online*

*Game online* menjadi salah satu sarana hiburan yang tersedia pada zaman saat ini. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya pengguna *game online* yang begitu banyak di masyarakat. Kegemarannya masyarakat terhadap *game online* menjadikan banyaknya jenis *game online* yang dimainkan masyarakat baik. Kebanyakan pengguna tersebut merupakan pengguna yang rentang usianya masih pada tahap remaja. Sejatinya, kegemaran remaja terhadap *game online* dilatarbelakangi oleh berbagai hal. Terdapat remaja atau masyarakat memainkan permainan online hanya sebatas hiburan ataupun sebagai ajang kompetisi antar pemain seperti misalnya e-sport yang sudah marak bahkan dipertandingkan dalam pertandingan olahraga internasional. Pada dasarnya, penggunaan *game online* tidaklah salah karena tujuan diciptakannya *game online* hanya sebagai sarana untuk hiburan dan melepas penat (Novrialdy, 2019). Namun, apabila *game online* dimainkan sampai memengaruhi bahkan memberikan dampak buruk kepada penggunanya, keadaan tersebut yang menjadikan *game online* juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya.

Remaja sebagai salah satu pengguna *game online* terbanyak tentunya sebagian dari mereka merasakan dampak yang ditimbulkan oleh permainan ini. Banyak dari mereka sampai pada kecanduan dalam memainkan *game online*. Irawan & Siska (2021) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan remaja kecanduan dalam memainkan *game online* baik secara internal ataupun eksternal. Jika ditinjau dari faktor remaja bermain *game online*, banyak faktor yang melatarbelakangi. Penjelasan faktor penyebab remaja kecanduan dalam memainkan *game online* dapat dijelaskan melalui diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Fishbone mengenai faktor penyebab kecanduan *game online*

Berdasarkan diagram tersebut, dapat dilihat mengenai sebab dan akibat dari *game online* pada remaja. Terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi kecanduan *game online* pada remaja yang dapat memberikan dampak yang buruk. Penyebab remaja memainkan *game online* dapat dipengaruhi dari lingkungan dimana dalam faktor ini terdapat faktor gengsi dan pergaulan yang dialami oleh remaja. Faktor ini berkaitan dengan adanya konformitas dan *fear of missing out* (FoMo) pada remaja terhadap *game online*. Ketertarikan remaja dalam memainkan *game online* dapat disebabkan oleh keinginan yang berasal dari luar dirinya termasuk karena adanya faktor lingkungan. Adanya rasa cemas tertinggal dari trend yang ada pada remaja membuat remaja melakukan hal yang menjadi trend pada kalangan remaja termasuk salah satunya *game online*. Teman sebaya dalam memengaruhi perilaku individu sangatlah kuat sehingga berpengaruh dalam pembentukan kepribadian remaja (Iqbal, 2020). Oleh karena itu, apabila remaja bergaul dengan lingkungan atau kelompok yang bermain *game online* dan mengikuti trend yang ada dapat memengaruhi remaja kecanduan dalam memainkan *game online*.

Selain faktor lingkungan terdapat juga faktor yang berasal dari dalam individu. Faktor ini berkaitan dengan kondisi individu dalam menontrol diri dan segala hal dari dalam diri yang dapat mendorong remaja dalam memainkan *game online*. Syhran

(2015) berpendapat bahwa ketergantungan dan kesenangan seseorang bergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang disenangi dan berbeda dengan individu yang lain (*individual differences*). Pendapat tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan remaja memainkan *game online* bisa berasal dari faktor individu remaja. Ketertarikan individu juga didasarkan pada sifat remaja yang memiliki keingintahuan yang tinggi untuk memainkan *game online* yang dimainkan. Selain itu, faktor individu ini juga didorong dengan adanya ketidakmampuan individu dalam mengatur sesuatu sehingga kehilangan self control. Adiningtiyas (2017) mengungkapkan bahwa self control yang kurang dapat memberikan dampak negatif bagi remaja dalam memainkan *game online* secara berlebihan. Kurangnya self control pada remaja menyebabkan permasalahan yang lain yakni remaja tidak dapat memprioritaskan kegiatan yang lebih penting. Hal tersebut dikarenakan pada dasarnya remaja dapat melakukan dan mengeksplorasi kegiatan bermanfaat yang mereka lakukan.

Faktor kemajuan teknologi menjadi salah satu faktor maraknya *game online* pada remaja. Beragamnya jenis *game online* menjadi salah satu faktor yang mendorong remaja dalam memainkan *game online*. Adanya jenis *game online* yakni Massively Multiplayer Online Games (MMOs) yang memungkinkan beberapa pemain bermain bersama berdasarkan kompetisi dan atensi, sedangkan Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) adalah permainan online yang paling digemari masyarakat khususnya remaja karena bermain secara relatif sesuai dengan keinginannya (Anggarani, 2015). Maraknya jenis tersebut juga didorong dengan adanya teknologi internet yang dapat memberikan akses mudah bagi pemain *game online* untuk memainkan permainan tersebut.

## **2. Sikap Konformitas dan FoMo Remaja Terhadap *Game online***

Ketertarikan remaja dalam memainkan *game online* tidak terlepas karena sekedar keinginan dari dalam diri. Namun, ketertarikan remaja juga dipengaruhi oleh beberapa hal termasuk adanya kontrol diri yang kurang. Kontrol diri sendiri sebenarnya dapat mengendalikan remaja dalam mengatur dirinya dalam memainkan *game online* secara proporsional. Namun, kenyataannya remaja memiliki intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi. Rahman (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa remaja dapat memainkan *game online* dalam waktu lama bahkan sampai lebih dari enam jam sehari dalam memainkan permainan online. Kondisi inilah yang menunjukkan bahwa sebenarnya kontrol diri menjadi hal yang utama dalam mengendalikan diri remaja dalam memainkan *game online*. Selain itu, kondisi remaja yang masih mencari identitas diri dan rentan dengan hal-hal baru menjadi perhatian tersendiri bagi remaja dalam mengendalikan dirinya.

Pengendalian diri remaja tidak hanya terlepas pengendalian dari dalam individu, melainkan pengendalian diri terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, teman sebaya atau lingkungan pergaulan remaja dapat memengaruhi sikap remaja dalam memutuskan sesuatu hal. Dalam hal ini, faktor yang dimaksud adalah berupa sikap

konformitas dan FoMo (*fear of missing out*) yang seringkali dialami oleh remaja saat ini. Remaja saat ini cenderung memiliki kelompok sosial yang dinamis baik di dalam sekolah atau diluar sekolah. Banyak remaja pada zaman ini yang memiliki pemikiran bahwa dipandang oleh teman sebayanya merupakan aspek yang penting dalam kehidupan. Rahman (2020) mengemukakan bahwa remaja akan melakukan apapun agar tidak tertinggal dengan kelompoknya dan melakukan apapun agar dapat diterima di dalam suatu kelompok. Kejadian semacam ini juga seringkali terjadi dalam kelompok yang ssering bermain *game online*. Kelompok yang memiliki harapan dalam memainkan *game online*, secara langsung atau tidak langsung dapat memengaruhi remaja yang tergabung dalam anggota unuk ikut dalam meningkatkan intensitasnya dalam bermain *game online*. Hal tersebut tentunya merupakan salah satu bentuk konformitas remaja terhadap suatu kelompok yang sering bermain *game online*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Kartini (2016) yang menjelaskan bahwa intensitas bermain *game online* remaja cukup tinggi karena dapat dipengaruhi oleh konformitas dan ajakan teman sebaya agar dapat menyesuaikan dengan kebiasaan kelompok tersebut dan mendapatkan kesenangan serta kebersamaan dalam memainkan *game online*.

### **3. Pengaruh *Internet gaming disorder* Terhadap Remaja**

Penggunaan internet di Indonesia semakin tahun semakin bertambah. Pengaruh internet pun dirasakan oleh berbagai kalangan termasuk remaja yang salah satu pengaruh adanya internet yakni munculnya *game online* yang menjadi sebagian hobi bagi remaja dalam mengisi waktu luang. Ketertarikan remaja terhadap *game online* menjadi salah satu fakta bahwa kemajuan teknologi merambah dan memberikan dampak bagi para remaja. Pada dasarnya *game online* diciptakan untuk sarana hiburan bagi seseorang dalam mengisi kejenuhan setelah bekerja ataupun melakukan suatu kegiatan. Namun, kenyataannya banyak remaja yang menggunakan *game online* secara berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan dan menjadi semacam sindrom yang bersifat patologis yakni *internet gaming disorder*. Permasalahan ini merupakan salah satu permasalahan yang diakibatkan karena adanya kecanduan dalam memainkan permainan online. Adanya pengaruh dan permasalahan ini tentunya akan membawakan dampak buruk bagi remaja yang memainkan game online secara berlebihan.

*Internet gaming disorder* merupakan sebuah ancaman yang tidak disadari masyarakat sebagai suatu ancaman terutama yang mengarah kepada anak-anak dan remaja (Arnani, 2021). Ancaman tersebut tentunya akan menimbulkan adiksi bagi penggunaannya sehingga dapat memberikan dampak yang kurang baik bagi pengguna atau remaja yang memainkan *game online* secara berlebihan. Game dapat menyebabkan kecanduan karena adanya kognisi tertentu atau aspek tertentu dalam menyampaikan persepsi yang berakibat pada kecanduan tertentu yakni gaming disorder (Brand et al., 2019). Hal tersebut dikarenakan adanya kecenderungan tertentu seperti sikap FoMo pada remaja yang dapat memicu kontrol impuls yang buruk sehingga mengarah pada

remaja dalam melakukan permainan secara berlebihan yang dapat berpotensi mengarah pada *internet gaming disorder* (Li et al., 2020).

Adanya adiksi dan pengaruh kecanduan pada *Internet gaming disorder* membuat WHO (World Health Organization) mendeklarasikan bahwa permasalahan ini dimasukkan dalam kategori masalah kesehatan mental yang serius yang harus dicegah (Arnani, 2021). Pengaruh *internet gaming disorder* dapat menyebabkan kemunduran kepribadian seseorang yang dapat menjadi kurang perhatian, agresif, stres, disfungsi koping, masalah memorial verbal, dan pengaruh buruk lainnya (Anggarani, 2015). Pengaruh kognitif tersebut apabila terjadi pada remaja akan menimbulkan dampak yang buruk bagi masa depan mereka karena rata-rata remaja di Indonesia mengenyam pendidikan sehingga dapat menyebabkan prestasi belajar mereka menurun.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, *game online* dapat memberikan dampak baik positif ataupun negatif bagi remaja. Namun, pada kenyataannya justru dampak negatif lah yang paling banyak dirasakan oleh remaja dalam memainkan *game online*. Kemajuan teknologi yang masif menjadi salah satu faktor yang paling memengaruhi remaja dalam memainkan *game online*. Remaja sebagai salah satu tahapan manusia dalam mencari jati diri menjadi sasaran yang paling rentan dalam pengaruh *game online*. Pengaruh buruk dan kecanduan *game online* pada remaja dapat menyebabkan semacam symptom berupa *internet gaming disorder*. Permasalahan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor mulai dari lingkungan, keluarga, kontrol diri, bahkan sampai pada sikap konformitas dan fear of missing out pada remaja sehingga dapat menyebabkan adanya pengaruh dari permainan game onlien. Hal tersebut dikarenakan adanya adiksi dalam kecanduan *game online* memuat WHO memasukkan masalah ini dalam permasalahan yang menyangkut kesehatan mental.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. KOPASTA: *Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1). <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Anggarani, F. K. 2015. *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. Buletin Psikologi, 23(1). <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/viewFile/10572/7967>
- Arnani, K. D. N. 2021. *Internet Gaming Disorder: Prevention Adolescent Programs For Indonesia*. *Jurnal PROMKES*, 9(1), 50. <https://doi.org/10.20473/jpk.V9.I1.2021.50-58>
- Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wölfling, K., Robbins, T. W., & Potenza, M. N. 2019. The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet- use disorders, and specification of the process character of addictive

- behaviors. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 104, 1–10.  
<https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.06.032>
- Iqbal, M. 2020. Kontribusi Konformitas Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Yang Bermain *Game Online* X Di Kota Padang. In *Socio Humanus* (Vol. 2, Issue 2). <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/sohum/article/view/214>
- Irawan, S., & Siska W., Di. 2021. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).  
<https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. 2015. Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling. *Konselor*, 4(4). <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. 2017. Sensitive Periods Of Substance Abuse: Early Risk For The Transition To Dependence. In *Developmental Cognitive Neuroscience* (Vol. 25).  
<https://doi.org/10.1016/j.dcn.2016.10.004>
- Kartini, H. 2016. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo*, 4(4).  
<http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Kartiningasih, E. D. 2015. *Panduan Penyusunan Studi Literatur*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit.
- Khadijah, K., Sasongko, P. S., Noranita, B., Bahtiar, N., & Nugroho, F. A. 2020. Edukasi Internet Sehat dan Aman (INSAN) di SMA Islam Hidayatullah Semarang. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP 2020*, 1(1).  
<https://proceedings.undip.ac.id/index.php/semnasppm2019/article/view/376>
- Li, L., Griffiths, M. D., Niu, Z., & Mei, S. 2020. Fear Of Missing Out (Fomo) And Gaming Disorder Among Chinese University Students: Impulsivity And Game Time As Mediators. *Issues in Mental Health Nursing*.  
<https://doi.org/10.1080/01612840.2020.1774018>
- Lubis, B., Sos, S., Si, M., Mulianingsih, S., Pd, S., & Pd, M. 2019. Keterkaitan Bonus Demografi Dengan Teori Generasi. *Jurnal Registratie*, 1(1).  
<https://ejournal.ipdn.ac.id/jurnalregistratie/article/view/830>
- Melodia, F., Canale, N., & Griffiths, M. D. 2020. The Role Of Avoidance Coping And Escape Motives In Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-27.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-020-00422-w>
- Ngafifi, M. 2014. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).  
<http://dx.doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2). <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. 2015. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2).

- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. 2018. Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 5, 22-27. <http://dx.doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. 2017. Internet Gaming Disorder: Investigating The Clinical Relevance Of A New Phenomenon. *American Journal of Psychiatry*, 174(3), 230-236. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>
- Rahman, F. 2020. Kontrol Diri Dan Konformitas Terhadap Intensitas Bermain *Game Online Mobile* Pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(3).
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/324167002.pdf>
- We Are Social. 2022. Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth - We Are Social UK. *We Are Social*. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>