



Analisis kecanduan *game online* pada gamers Genshin Impact ditinjau dari jenis kelamin

Althafi Hilmanisa Indriadi¹, Elrisfa Magistarina²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

althafindriadi@gmail.com¹, e.magistarina@fip.unp²

Info Artikel :

Diterima :

8 Februari 2024

Disetujui :

15 Februari 2024

Dipublikasikan :

28 Februari 2024

ABSTRAK

Internet pada awalnya dibuat untuk mempermudah kehidupan manusia, tetapi kini telah berkembang menjadi platform yang melampaui batasan komunikasi dan digitalisasi. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi terhadap hiburan bagi penggunanya adalah *game online*, yang dirancang untuk memberikan pengalaman realistis dan semakin berkembang seiring meningkatnya penggunaan internet. Tujuan dari studi ini adalah untuk menentukan tingkatan kecanduan *game online* pada gamers Genshin Impact berdasarkan jenis kelamin. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan melibatkan 162 responden, remaja yang berusia 13-18 tahun. *Sampling purposive* digunakan sebagai teknik pengumpulan sampel, dan instrumen penelitian adalah kuesioner dengan skor sebagai hasilnya. Uji hipotesis menggunakan uji T untuk mengolah temuan penelitian. Hasil analisis diperoleh bahwa dampak dari kecanduan *game online* pada laki-laki dan perempuan bervariasi dengan kelompok perempuan lebih berisiko mengalami kecanduan *game online* daripada laki-laki.

Kata kunci: *Game Online Addiction, Persahabatan, Remaja, Internet, Game Online*

ABSTRACT

The internet was originally created to make human life easier, but has now evolved into a platform that goes beyond the boundaries of communication and digitalization. Online games, which aim to offer a realistic experience and keep getting better as more people use the internet, are one way that technology advancements have an impact on consumers' entertainment. This study set out to ascertain the gender-specific level of online game addiction among Genshin Impact gamers. This study used a descriptive quantitative approach and involved 162 respondents, teenagers aged 13-18 years. The research instrument was a questionnaire with scores serving as the results, and the sample collection technique employed was purposeful sampling. The T test was utilized in hypothesis testing to analyze study results. The analysis's findings demonstrated that the effects of online game addiction on men and women differ, with women being more susceptible to the condition than males.

Keywords : *Game Online Addiction, Friendship, Adolescent, Internet, Game Online*



©2023 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa banyak perkembangan teknologi memberikan banyak perubahan dalam kehidupan manusia (Wiryany, Natasha, & Kurniawan, 2022), dimulai dari kebutuhan hingga pencapaian dalam hidup (Ngafifi, 2014). Dampak ini dirasakan oleh hampir semua kelompok umur, termasuk remaja (Diananda, 2019). Utami & Nurhayati (2019) menyebutkan remaja mengakses internet lebih dari 6 jam dalam sehari. Didukung oleh data dari Badan Pusat Statistik (2020) menunjukkan persentase 34,63% remaja berusia 13-18 tahun menggunakan *smartphone* di Indonesia. APJII (2022) juga menyatakan bahwa penetrasi internet di Indonesia mencapai 77,02%, dengan tingkat pengguna tertinggi di kelompok usia 13-18 tahun, yaitu 99,16%. Hal ini menunjukkan bahwa remaja adalah mayoritas pengguna internet di Indonesia.

Internet diciptakan untuk memudahkan komunikasi, dan telah berevolusi menjadi lebih dari sekadar alat komunikasi (Kusumawardani, 2015). Salah satu dampak dari internet adalah popularitas *game online*, yang menawarkan pengalaman seperti kehidupan nyata. Teknologi ini terus membawa perubahan positif dengan memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif bagi pengguna di seluruh dunia.

Faktor dari popularitas *game online* adalah ruang lingkup sosial penggunaannya (Muliani, Sukarni, & Jumadil, 2024). Kowert et al. (2014) menyebutkan *game online* memungkinkan orang yang kurang bersosialisasi berinteraksi melalui *chat room* atau forum komunitas dengan fitur anonimitas yang melindungi privasi. Hiburan dan pertukaran informasi adalah tujuan utama *game online* (Anggarani, 2015), terutama MMORPG. Ini membantu orang yang kesulitan bersosialisasi secara langsung memenuhi kebutuhan relasi sosial (Peng & Liu, 2010). Sekarang, fitur "media sosial" telah ditambahkan ke perkembangan industri *game online*, yang memperluas interaksi *multi-player* (Peña & Hancock, 2006).

Hal ini berdampak pada jumlah orang yang bermain *game online* di seluruh dunia. Data statistik menunjukkan bahwa, pada tahun 2024, ada 3,32 miliar pengguna aktif, dengan peningkatan lebih dari satu miliar dalam delapan tahun terakhir (Clement, 2024). Di Asia, terdapat 1,48 miliar pengguna aktif, dua kali lipat lebih banyak dibandingkan benua lain. Dari jumlah tersebut, 20% di antaranya adalah remaja, yang merupakan populasi pengguna terbesar kedua setelah dewasa yang sebesar 38% (Howarth, 2024). Berdasarkan data yang diperoleh tersebut mengindikasikan bahwa jumlah *gamer* aktif akan terus bertambah setiap tahun tanpa menunjukkan penurunan.

Perbedaan jenis kelamin juga mempengaruhi kecanduan *game online* (Dewandari, 2013). *Game online* digemari oleh laki-laki dan perempuan (Ardianto, 2022). Menurut Statista (Clement, 2024), pada kuartal ketiga 2023, 89,6% *gamers* perempuan dan 92,6% *gamers* laki-laki berusia 16-24 tahun menggunakan perangkat komputer atau *mobile*. Perempuan menjadi kontributor besar dalam popularitas *game online* (Clement, 2024). Meskipun ada perbedaan preferensi jenis *game*, *gamers* perempuan sama terlibatnya dengan laki-laki.

Bermain *game online* awalnya dilakukan sebagai hiburan (Desriyanti, 2018). Namun, jika dilakukan secara teratur, hal itu dapat menyebabkan kecanduan *game online* (Irawan, 2021). Kecanduan ini berdampak pada sosial-emosional, mengurangi interaksi sosial (Škařupová & Blinky, 2016), menurunkan fokus akademik (Sun et al., 2023), dan mempengaruhi waktu tidur serta metabolisme tubuh (Haibanissa, Sulastri, & Ningsih, 2022).

Kecanduan *game online* didefinisikan sebagai perilaku kompulsif terhadap *game online*, seperti kesulitan mengendalikan diri, memprioritaskan game daripada kegiatan lain, dan bermain meskipun menyadari efek negatifnya (WHO, 2018). Kecanduan ini umumnya terjadi pada remaja (Hasibuan & Anggreni, 2022) dengan waktu bermain yang signifikan, lebih dari dua jam per hari atau 14-55 jam per minggu (Chou, Condron, & Belland, 2005; Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015; Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, & Van De Mheen, 2011). Adapun faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* diantaranya jenis game yang dimainkan, jenis kelamin, dan kondisi psikologis pada individu yang berisiko (Dewandari, 2013). Kecanduan *game online* dipengaruhi oleh lima komponen: toleransi, kompulsif, menarik diri, psikologis, dan manajemen waktu (Chen & Chang, 2008; Kamajaya, 2020).

Adyapradana (2018) menemukan temuan serupa, dimana terdapat bentuk dinamika yang kompleks dalam interaksi oleh kecanduan *game online*. Kemudian Baggio et al. (2016) juga menemukan bahwa salah satu faktor utama yang menyebabkan kecanduan *game online* adalah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online*, yang mengakibatkan terganggunya prioritas, seperti belajar, bekerja, dan bersosialisasi, serta hal-hal lain yang tidak terkait dengan bermain *game online*, yang pada gilirannya mengurangi minat terhadap berbagai hal (King, Herd, & Delfabbro, 2018).

Studi ini menganalisis perbedaan jenis kelamin *gamers* Genshin Impact dan tingkat kecanduan *game online* yang dialami *gamers*. Hal ini didasarkan pada temuan penelitian sebelumnya tentang kecanduan *game online*, dan didukung oleh latar belakang fenomena, wawancara, dan observasi yang telah disebutkan sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Populasi untuk studi ini adalah komunitas *gamers* Genshin Impact dengan kriteria usia remaja (13-18 tahun) dan bermain *game online* Genshin Impact selama tiga sampai enam bulan terakhir tanpa ada jeda atau berhenti bermain sementara. Kemudian untuk total populasi dari komunitas yang ditunjukkan untuk penelitian tidak memungkinkan untuk dijangkau secara keseluruhan, maka peneliti menggunakan rumus Lemeshow, Hosmer Jr, Klar, & Lwanga (1990) untuk menentukan ukuran sampel, dan sampelnya terdiri dari 162 orang (63 laki-laki dan 99 perempuan).

Penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan berfokus pada tingkat variabel (Priadana & Sunarsi, 2021). Teknik uji olah data yang digunakan ialah uji normalitas untuk mengetahui normalitas distribusi data, kemudian uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui persamaan varian data yang diperoleh, dan terakhir uji hipotesis dengan *one-sample t-test* untuk menganalisis perbedaan kedua kelompok dan dinilai signifikansinya dalam menentukan hipotesis yang telah disusun sebelumnya.

HASIL PENELITIAN

Kuesioner penelitian disebarakan melalui *Google Form* dan *platform* media sosial seperti Discord dan Twitter. Dari 162 partisipan (L = 63, P = 99), memenuhi kriteria usia, durasi, dan pengalaman bermain dengan teman. Kriteria khusus lainnya yaitu konsistensi bermain *game online* dan memiliki teman yang juga bermain Genshin Impact.

Sebagaimana hasil penelitian APJII (2022), remaja berusia 13-18 tahun adalah pengguna internet terbesar di Indonesia dengan 77.02%. Kemudian pada data durasi bermain diperoleh yang terbanyak adalah tiga jam dalam sehari sebanyak 57 orang (Tabel 1). Hal ini bertentangan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa kecenderungan kecanduan *game online* ketika durasi bermain *game* selama 5-9 jam setiap harinya atau 10-20 jam dalam seminggu (Hsu, et.al., 2009; Yee, 2006).

Tabel 1. Persebaran Data Responden

| Data Demografi | Keterangan | Frekuensi | Persentase |
|----------------|-------------|------------|-------------|
| Usia | 13-14 tahun | 42 | 25.92% |
| | 15-16 tahun | 56 | 34.56% |
| | 17-18 tahun | 64 | 39.50% |
| Total | | 162 | 100% |
| Jenis Kelamin | Laki-Laki | 63 | 38.9% |
| | Perempuan | 99 | 61.1% |
| Total | | 162 | 100% |
| Durasi Bermain | > 2 jam | 32 | 19.75% |
| | 3 jam | 57 | 35.18% |
| | 4 jam | 33 | 20.37% |
| | 5 jam | 15 | 9.25% |
| | > 5 jam | 25 | 15.43% |
| Total | | 162 | 100% |

Hasil analisis data dari responden diolah dan diklasifikasikan menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah. Selanjutnya, berdasarkan hasil rerata hipotetik dan empirik kecanduan game online, rerata empirik lebih rendah daripada rerata hipotetik. (Tabel 2), yang menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online pemain Genshin Impact sesuai dengan perkiraan yang dibuat oleh alat ukur. Selanjutnya, data dikelompokkan menjadi tiga kategori: rendah, sedang, dan tinggi. Kategori ini didasarkan pada sebaran hipotetik sebelumnya (Tabel 3).

Tabel 2. Rerata Hipotetik dan Empirik Kecanduan Game Online

| Variabel | Hipotetik | | | | Empirik | | | |
|-----------|-----------|-----|-----------|------|---------|-----|-----------|-------|
| | Min | Max | \bar{X} | SD | Min | Max | \bar{X} | SD |
| Laki-Laki | | | | | 28 | 74 | 55.49 | 15.92 |
| Perempuan | 22 | 88 | 55 | 7.66 | 30 | 73 | 58.57 | 10.88 |

Berdasarkan deskripsi pada Tabel 3, kecanduan *game online* yang dialami oleh responden berada pada kategori tingkat sedang (85 orang = 52.46%). Kemudian pada tabel 4, diperoleh yang secara keseluruhan, kategori tinggi dengan skor terbanyak adalah aspek *salience* dan pada kategori rendah dengan skor terbanyak adalah aspek *relapse*. Singkatnya, secara umum partisipan mengalami kesulitan dalam mengatur prioritasnya karena lebih mengutamakan *game online* di atas prioritas lainnya seperti bersosialisasi, belajar, hingga waktu tidur yang cukup.

Tabel 3. Kategorisasi Skor Skala Kecanduan Game Online

| Kategori | Interval | F | % |
|--------------|------------------------|------------|-------------|
| Rendah | $X < 47.34$ | 52 | 31.51 |
| Sedang | $47.34 \leq X < 62.66$ | 85 | 52.46 |
| Tinggi | $X \geq 62.66$ | 14 | 8.64 |
| Total | | 162 | 100% |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini menganalisis tingkatan kecenderungan kecanduan *game online* yang dialami pada *gamers* Genshin Impact berdasarkan jenis kelamin. Kemudian diperoleh hasil tingkat kecanduan laki-laki dan perempuan berbeda secara signifikan, meskipun varian data rata-rata kedua kelompok sama.

Leonhardt & Overå (2021) menemukan bahwa motif bermain *game online* yang dimiliki laki-laki dan perempuan berbeda. Haibanissa et al. (2022) menyebutkan remaja bermain *game* sebagai cara untuk mengalihkan stres dengan hiburan, dan mayoritas responden menunjukkan tingkat kecanduan sedang hingga rendah (Dumrique & Castillo, 2018). Kemudian dikarenakan masalah sosial, waktu bermain yang lebih banyak, dan pengaruh konten agresif, remaja lebih rentan terhadap kecanduan game online (Kwak, 2004; Kweon & Park, 2012).

Berdasarkan uji homogenitas yang diperoleh, ditemukan bahwa varian (persebaran data rata-rata) antara kedua kelompok *gamers* yang diteliti adalah sama. Berbeda dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh, menunjukkan terdapat perbedaan tingkat kecanduan *game online* yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil ini sesuai dengan temuan oleh André, Munck, Håkansson, & Claesdotter-Knutsson (2022) yang menyebutkan perbedaan tingkat kecanduan *game online* antara pria dan wanita dipengaruhi oleh perbedaan perilaku dan minat bermain *game*. Ekinci, et al (2017) juga menemukan bahwa tidak hanya jenis kelamin, tetapi juga gaya hidup, seperti tempat tinggal di desa atau kota, mempengaruhi tingkat kecanduan *game online*. Veltri et al. (2014) menambahkan bahwa perbedaan tujuan bermain, seperti laki-laki yang fokus pada tantangan dan perempuan yang lebih tertarik pada relasi sosial, yang mengartikan bahwa tujuan bermain juga berperan dalam perbedaan kecanduan *game*. Sementara itu, Ko et al. (2005) menemukan bahwa aspek seperti motif bermain, usia, harga diri, dan kepuasan hidup juga mempengaruhi perbedaan tingkatan kecanduan *game online*.

Aspek kecanduan tertinggi yang dialami dalam penelitian ini adalah *salience* dan *mood modification*, yang menunjukkan ketidakmampuan pengguna mengatur prioritas dan emosi (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Sedangkan pada aspek terendahnya adalah *relapse* dan *withdrawal*, yang menunjukkan bahwa pengguna memiliki kontrol emosi yang baik disertai komitmen dapat mengurangi aktivitas bermain *game online*.

Kecanduan *game online* mempunyai efek negatif dan positif pada hubungan sosial, termasuk manajemen waktu yang buruk, kinerja akademis yang buruk, dan kesehatan yang buruk (Ghuman & Griffiths, 2012). Bahaya utamanya adalah konsumsi waktu yang berlebihan (Baggio et al., 2016) berpotensi mengganggu kehidupan sehari-hari pengguna yang berisiko kecanduan *game online* (King et al., 2018). Kecanduan tidak dapat dihilangkan sepenuhnya tanpa dukungan dari individu yang mengalaminya. Oleh karena itu, Xu, Turel, & Yuan (2012) menguraikan langkah-langkah yang dapat diambil, diantaranya *attention switching* (manajemen perhatian), *dissuasion* (penghambatan), *education* (pendidikan), *parental monitoring* (pemantauan orang tua), dan *resource restriction* (pembatasan sumber daya).

KESIMPULAN

Berlebihan bermain *game online*, kesulitan mengontrol waktu bermain, dan mengabaikan tugas penting lainnya seperti belajar, bersosialisasi, dan tidur yang cukup adalah semua tanda kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa laki-laki dan perempuan bervariasi dalam tingkat kecanduan *game online*, dengan kelompok perempuan lebih kecanduan daripada kelompok laki-laki. Selain itu, varian (sumber data) kedua kelompok tersebut sangat mirip. Bisa berdampak negatif pada kehidupan akademik, sosial, dan kesehatan fisik pengguna.

REFERENSI

- Adyapradana, G. (2018). Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam Online Game. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 4(2), 1–9.
- André, F., Munck, I., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2022). Game Addiction Scale for Adolescents—Psychometric Analyses of Gaming Behavior, Gender Differences and ADHD. *Frontiers in Psychiatry*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.791254>
- Anggarani, F. K. (2015). Internet gaming disorder: Psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1–12.
- APJII. (2022). *Hasil Survey Profil Internet Indonesia 2022*. Jakarta. Retrieved from api.or.id
- Ardianto, H. (2022). *Motif Perempuan Bermain Game Online Pabg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)*. Universitas Islam Riau.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Indonesia 2020*. Jakarta.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J., 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>
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38–51.
- Chou, C., Condon, L., & Belland, J. C. (2005). A Review of the Research on Internet Addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363–388. <https://doi.org/10.1007/s10648-005-8138-1>
- Clement, J. (2024). Video Gaming Worldwide. Retrieved from Statista website: <https://www.statista.com/topics/1680/gaming/>

- Desriyanti, L. (2018). *Hubungan Adiksi Game Online dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa di Lingkungan Universitas Sumatera Utara*. Universitas Sumatera Utara.
- Dewardari, S. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo*. Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP-UKSW.
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *Journal Istighna*, 1(1), 116–133.
- Dumrique, D. O., & Castillo, J. G. (2018). Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School. *KnE Social Sciences*, 3(6), 1205. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i6.2447>
- 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 (IJCBPL)*, 2(1), 13–29.
- Haibanissa, S., Sulastri, T., & Ningsih, R. (2022). Dampak Bermain Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Remaja SMA. *JKEP*, 7(2), 201–213. <https://doi.org/10.32668/jkep.v7i2.968>
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 20–28.
- Howarth, J. (2024). How Many Gamers Are There? Retrieved from Exploding Topics website: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan game online pada komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) mobile. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 33–39.
- King, D. L., Herd, M. C. E., & Delfabbro, P. H. (2018). Motivational components of tolerance in Internet gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, 78, 133–141. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.023>
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Kwak, K. J. (2004). A review of researches of the impact of computer game and children's and adolescent's development. *Korean J Psychol Soc*, (2004), 10.
- Kweon, Y. R., & Park, M. S. (2012). Effects of school adjustment on higher grade elementary school students' internet game addiction: Focused on gender difference. *Journal of Korean Academy of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 21(2), 99–107. <https://doi.org/10.0000/jkapmhn.2012.21.2.99>
- Lemeshow, S., Hosmer Jr, D. W., Klar, J., & Lwanga, S. K. (1990). Sample size for case control studies. *Adequacy of Sample Size in Health Studies*. New York: John Wiley & Sons (on Behalf of World Health Organisation), 16–20.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media

- among Boys and Girls?—A Mixed Methods Approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 6085. <https://doi.org/10.3390/ijerph18116085>
- Muliani, M., Sukarni, S., & Jumadil, J. (2024). English Teachers' Tecnological Knowledge and Some Barriers on It: The Basis for Developing TPACK Teaching Model. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(1), 499. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i1.9628>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Peña, J., & Hancock, J. T. (2006). An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games. *Communication Research*, 33(1), 92–109. <https://doi.org/10.1177/0093650205283103>
- Peng, W., & Liu, M. (2010). Online Gaming Dependency: A Preliminary Study in China. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 329–333. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0082>
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan Durasi Bermain Video Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12–17. <https://doi.org/10.35974/jsk.v1i2.83>
- Škařupová, K., & Blinka, L. (2016). Interpersonal dependency and online gaming addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 108–114. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.002>
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan internet berhubungan dengan interaksi sosial remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(1), 33.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
- WHO. (2018). Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11. Retrieved from World Health Organization website: <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>
- Wiriany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242–252.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>