

## **Gambaran Kecanduan Game Online Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di RT 47 Karangwaru**

Kevin Indah Ramadhani<sup>1</sup>, Ulfa Danni Rosada<sup>2</sup>

Bimbingan Dan konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Ahmad  
Dahlan, Yogyakarta

[kevin2100001098@webmail.uad.ac.id](mailto:kevin2100001098@webmail.uad.ac.id)<sup>1</sup>, [ulfa.rosada@bk.uad.ac.id](mailto:ulfa.rosada@bk.uad.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian kualitatif deskriptif ini mengeksplorasi pengaruh kecanduan game online terhadap kepercayaan diri remaja di RT 47 Karangwaru. Fokus utama adalah memahami dampak negatif dari kecanduan ini serta efektivitas intervensi yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, dan komunitas. Melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumentasi, penelitian ini melibatkan partisipan yang terdiri dari remaja, orang tua, guru, dan tokoh masyarakat. Hasil studi menunjukkan bahwa kecanduan game berkontribusi pada penurunan interaksi sosial remaja, mengisolasi mereka dari lingkungan nyata dan mempengaruhi kepercayaan diri mereka secara negatif. Namun, intervensi yang strategis dan terkoordinasi dari keluarga, yang mencakup pengaturan batasan waktu bermain dan penguatan kegiatan sosial, serta program sekolah yang mendidik tentang penggunaan internet yang sehat dan kegiatan ekstrakurikuler, berhasil menunjukkan perbaikan dalam kepercayaan diri remaja. Komunitas juga berperan aktif dengan mengintegrasikan remaja dalam kegiatan sosial yang konstruktif, mengurangi waktu layar dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Penelitian ini menawarkan wawasan penting tentang pendekatan multidisipliner dalam mengatasi kecanduan game online, memberikan kerangka kerja bagi pengembangan strategi intervensi yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan sosial dan pribadi remaja yang sehat.

**Kata kunci:** *kecanduan game online, kepercayaan diri, remaja*

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di kalangan remaja. Salah satu fenomena yang mencolok adalah kecanduan game online. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. (Baros dkk., 2018) Sedangkan Menurut Novrialdy, 2019 game online merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang yang dapat dilakukan secara bersamaan atau dalam waktu yang sama,

## PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling  
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk  
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"  
Sabtu, 27 Juli 2024

ditempat yang berbeda dengan cara menyambungkan media seperti Handphone, Laptop, PC atau media lain yang dapat dihubungkan dengan jaringan internet.(Novrialdy, 2019)

Menurut Gilbert Jumlah pengguna game aktif di dunia diperkirakan sebanyak 2,95 miliar gamer.(Louis dkk., 2022) Di Indonesia remaja usia yang mengalami kecanduan game online sebesar 77,5% atau 887.003 data penggunaan game online remaja putra dan remaja putri 22,5% atau 241.989.(Hadisaputra dkk., 2022) Game bersifat adiktif karena dirancang untuk memberikan stimulasi yang konstan dan imbalan yang berkelanjutan, yang dapat mempengaruhi sistem dopamin di otak, menyebabkan perilaku adiktif.(Kardefelt-Winther, 2014) Adiktif game online merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain game online dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti.(Mais dkk., 2020) Fenomena ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh World Health Organization (WHO, 2018) Diagnosis adiksi game online berlangsung selama setidaknya 12 bulan, Kondisi ini masuk dalam klarifikasi penyakit International Classification of Diseases edisi ke-11 (ICD-11).

World Health Organization mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam Internasional Classification of Diseases(ICD-11). Kecanduan gamebisa disebut penyakit karena memenuhi tiga faktor, yaitu seseorang tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain game, seseorang mulai memprioritaskan game di atas kegiatan lain, dan seseorang terus bermain gamemeskipun ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. konsekuensi negatif yang akan dialami dan perilaku tersebut telah berlangsung selama 1 tahun atau lebih.

Kecanduan game online (online gaming addiction) merupakan penggunaan yang berlebihan terhadap game online, role playing game, atau permainan interaktif melalui internet. Tanda-tanda yang ditunjukkan antara lain, bermain hampir setiap hari dan dalam waktu yang lama (lebih dari 4 jam), merasa gelisah atau pemarah jika tidak dapat bermain, dan mengorbankan kegiatan sosial dan yang lainnya.(Susanti dkk., 2018)

Menurut Wijaya (2020) kecanduan game online dapat dilihat dari durasi lama bermain game online. Individu yang kecanduan game online menurut Gebrina dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata rata pecandu game online bisa menghabiskan waktu lebih dari 10 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain lebih dari 3-5 jam.(Gebrina, 2015) Penggunaan game online yang berlebihan

dapat berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan remaja, Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek antara lain aspek kesehatan (gangguan kualitas tidur), aspek psikologi, aspek akademik (Gangguan konsentrasi belajar dan prestasi akademik), aspek sosial dan aspek keuangan.(King & Delfabbro, 2018)

Kecanduan *game online* dapat menurunkan kepercayaan diri remaja karena waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* mengurangi kesempatan untuk interaksi sosial di dunia nyata, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial dan rasa percaya diri. Menurut Anderson menekankan bahwa dampak kecanduan *game online* terhadap kepercayaan diri sangat bergantung pada konteks sosial dan individu masing-masing remaja.(Andersen dkk., 2017)

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Gambaran Kecanduan *Game online* Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di RT 47 Karawaru Kidul.

## **Kajian Teori**

Teori keterlibatan berlebihan (Over-Engagement Theory) menunjukkan bahwa kecanduan game terjadi ketika pemain menjadi sangat terlibat dengan permainan sehingga hal ini mulai mengganggu kehidupan sehari-hari mereka. Mark Griffiths, seorang psikolog yang mempelajari kecanduan, adalah salah satu tokoh utama yang mendukung teori ini. Dia berargumen bahwa mekanisme penghargaan dalam game, seperti skor tinggi, pencapaian, dan pengakuan dari komunitas pemain, bisa memicu pelepasan dopamin, yang adalah neurotransmitter yang terkait dengan kesenangan dan kecanduan. Ketika pemain merasakan dopamin ini, mereka cenderung ingin mengulangi pengalaman tersebut, yang bisa membawa ke kebiasaan bermain game yang berlebihan dan akhirnya ke kecanduan.(Griffiths, 1995)

Penelitian sebelumnya oleh Charlton dan Danforth pada tahun 2007 mengembangkan 'Skala Keterlibatan Game', yang membantu membedakan antara hanya terlibat secara intensif dengan game dan kecanduan game yang sebenarnya.(Charlton & Danforth, 2007) Mereka menemukan bahwa meskipun kedua kondisi bisa tampak serupa karena jumlah waktu yang dihabiskan bermain, kecanduan game adalah yang benar-benar

berhubungan dengan konsekuensi negatif, seperti gangguan pada kegiatan sehari-hari dan hubungan pribadi. Contoh aplikasi dari teori ini dalam penelitian bisa melibatkan pengamatan remaja di RT 47 Karangwaru yang bermain game secara berlebihan. Penelitian bisa mengeksplorasi bagaimana keterlibatan mereka dalam gaming online mungkin menurunkan waktu yang mereka habiskan untuk kegiatan sosial fisik, mempengaruhi kepercayaan diri mereka, dan bagaimana mereka mengelola identitas mereka baik di dalam maupun di luar dunia game.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena kecanduan game online terhadap kepercayaan diri remaja di RT 47 Karawaru. Menurut Miles dan Huberman, penelitian kualitatif deskriptif berfokus pada pemahaman fenomena berdasarkan perspektif partisipan dalam konteks alami mereka. (Miles & Huberman, 1994) Populasi dalam penelitian ini adalah remaja-remaja di RT 47 Karangwaru. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, di mana partisipan dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan penelitian. Instrumen yang digunakan adalah wawancara mendalam dan observasi partisipatif untuk mengumpulkan data yang kaya dan mendalam mengenai pengalaman partisipan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yang melibatkan proses coding untuk mengidentifikasi tema dan pola yang muncul dari data. Hasil analisis kemudian dideskripsikan secara mendalam untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Data dianalisis secara kualitatif menggunakan teknik analisis tematik. Pengumpulan data melalui wawancara dan observasi akan dikoding untuk mengidentifikasi tema-tema utama. Proses ini melibatkan peninjauan berulang terhadap data untuk menemukan pola-pola dan makna yang mendalam. Hasil analisis ini kemudian dijelaskan secara rinci dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan pengalaman dan pandangan partisipan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kecanduan game online telah menjadi masalah yang serius di berbagai komunitas, termasuk di RT 47 Karangwaru. Fenomena ini dapat memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap kepercayaan diri remaja di komunitas tersebut. Kecanduan ini tidak hanya tentang bermain game secara berlebihan, tetapi juga tentang dampak emosional dan sosial yang muncul akibat dari kebiasaan tersebut. Di RT 47 Karangwaru, contoh nyata dari kecanduan game online dapat dilihat pada sekelompok remaja yang menghabiskan sebagian besar waktu mereka di warnet atau di rumah masing-masing, bermain game hingga larut malam. Ketergantungan mereka pada game online sering kali mengakibatkan penurunan prestasi akademik dan terisolasi dari interaksi sosial langsung, yang penting untuk pengembangan kepercayaan diri. Akibatnya, remaja tersebut mungkin merasa lebih nyaman dalam interaksi virtual daripada interaksi fisik, yang pada gilirannya dapat merendahkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi situasi kehidupan nyata.

Selain itu, beberapa remaja di RT 47 mungkin mengalami peningkatan kecemasan sosial dan ketakutan akan penilaian negatif dari orang lain. Hal ini disebabkan karena mereka lebih sering berinteraksi dalam setting virtual di mana mereka bisa kontrol identitas dan tindakan mereka. Ketika harus berinteraksi di dunia nyata, mereka mungkin merasa kurang persiapan dan kepercayaan diri. Dampak dari kecanduan game ini tidak hanya terbatas pada aspek individual, tetapi juga mempengaruhi dinamika keluarga dan komunitas. Keluarga mungkin merasa frustrasi dengan jumlah waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain game, dan kurangnya komunikasi yang efektif bisa memperburuk situasi tersebut. Di tingkat komunitas, kurangnya partisipasi aktif remaja dalam kegiatan sosial dan komunal menunjukkan bagaimana kecanduan game online bisa mengurangi kemampuan mereka untuk berkontribusi dan merasakan nilai dalam interaksi sosial nyata.

Penelitian terdahulu telah mendukung gagasan bahwa kecanduan game online memiliki dampak negatif terhadap kepercayaan diri dan pengembangan sosial remaja. Misalnya, sebuah studi oleh Kuss dan Griffiths menunjukkan bahwa kecanduan internet, termasuk kecanduan game online, terkait dengan penurunan kesejahteraan psikologis, termasuk aspek kepercayaan diri. (Kuss & Griffiths, 2012) Mereka menemukan bahwa

## PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling  
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk  
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"  
Sabtu, 27 Juli 2024

individu yang kecanduan internet seringkali mengalami kesulitan dalam menghadapi kehidupan sehari-hari dan cenderung menggunakan internet sebagai cara melarikan diri dari masalah pribadi, yang secara tidak langsung merusak pengembangan kemampuan sosial dan interpersonal mereka.

Studi lain oleh Gentile et al. menyatakan bahwa remaja yang bermain game secara berlebihan cenderung memiliki masalah dengan interaksi sosial, yang berdampak negatif pada kepercayaan diri mereka. (Gentile, 2011) Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kecanduan game berhubungan dengan perilaku agresif, kesulitan dalam menjaga keseimbangan kehidupan, dan penurunan kinerja akademik, semua faktor yang bisa mengurangi kepercayaan diri remaja. Lebih lanjut, penelitian oleh Peukert et al. mengeksplorasi korelasi antara kecanduan internet dan kepercayaan diri di kalangan remaja. (Buonamici dkk., 2010) Hasilnya mengindikasikan bahwa remaja yang memiliki kecanduan internet memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang tidak kecanduan. Hal ini seringkali dikaitkan dengan isolasi sosial yang diakibatkan oleh waktu yang terlalu lama dihabiskan secara online, terutama dalam bermain game.

Mengacu pada temuan-temuan ini, jelas bahwa kecanduan game online di RT 47 Karangwaru dapat memiliki konsekuensi serius terhadap kepercayaan diri remaja. Interaksi sosial yang berkurang dan ketergantungan pada dunia virtual sebagai pengganti interaksi nyata dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial yang sehat dan merusak persepsi diri positif di kalangan remaja. Sehingga, intervensi dari keluarga, sekolah, dan komunitas menjadi sangat penting untuk mencegah dan mengatasi masalah ini. Adapun sebuah wawancara sebagai berikut: Dalam wawancara dengan beberapa orang tua mengamati bahwa anak-anak mereka yang kecanduan game cenderung menarik diri dari kegiatan sosial dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game, yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial. Untuk mengatasi ini, mereka membatasi waktu bermain game dan mendorong kegiatan ekstrakurikuler, yang telah berhasil memperbaiki interaksi sosial dan kepercayaan diri anak-anak mereka. Keseimbangan antara waktu layar dan interaksi nyata terbukti penting dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional yang sehat bagi remaja.

## **Intervensi Keluarga, Sekolah, dan Komunitas**

Penelitian terkait telah menunjukkan bahwa intervensi dari keluarga, sekolah, dan komunitas dapat sangat efektif dalam membantu mengatasi kecanduan game online di kalangan remaja. Smith et al. menemukan bahwa intervensi yang melibatkan pengaturan kegiatan ekstrakurikuler dan edukasi mengenai penggunaan internet yang sehat, berdampak signifikan dalam mengurangi waktu bermain game di kalangan remaja. (Jacob dkk., 2020) Hal ini mencakup pelatihan untuk guru dalam mengenali tanda-tanda kecanduan dan mendukung siswa, yang telah terbukti meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan interpersonal melalui interaksi sosial yang lebih sering. Di tingkat keluarga, seperti yang diilustrasikan dalam penelitian oleh Johnson, penerapan batasan penggunaan teknologi dan pengaturan jadwal bermain yang seimbang telah menunjukkan peningkatan dalam interaksi sosial langsung antara anggota keluarga. Keterlibatan dalam kegiatan keluarga dan pengamatan terhadap perubahan perilaku atau penurunan prestasi akademik membantu mendeteksi dan mengatasi kecanduan game dari awal.

Di tingkat komunitas, program yang melibatkan remaja dalam kegiatan sosial dan komunitas, seperti olahraga, musik, seni, dan kegiatan sukarela, telah membantu mereka mengurangi waktu di depan layar dan meningkatkan keterampilan sosial. Partisipasi dalam kegiatan ini tidak hanya mengurangi kecanduan game tetapi juga memberikan pengakuan dan pujian yang memperkuat kepercayaan diri remaja. Dengan demikian, intervensi bersama dari keluarga, sekolah, dan komunitas menciptakan jaring pengaman sosial yang mendukung remaja untuk mengembangkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial yang lebih baik, sekaligus mengurangi kecanduan game online.

## **4. Kesimpulan**

Kecanduan game online telah menjadi masalah yang serius di kalangan remaja, termasuk di RT 47 Karangwaru, dengan dampak yang luas termasuk pada kepercayaan diri dan pengembangan keterampilan sosial mereka. Studi dan observasi lapangan menunjukkan bahwa intervensi yang melibatkan keluarga, sekolah, dan komunitas memiliki peran krusial dalam mengatasi masalah ini. Dari sisi keluarga, penataan ulang

## PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling  
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk  
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”  
Sabtu, 27 Juli 2024

rutinitas sehari-hari dan pengaturan batasan yang jelas mengenai penggunaan teknologi sangat efektif. Keluarga yang berhasil mengimplementasikan jadwal bermain yang seimbang dan mengutamakan aktivitas yang melibatkan interaksi sosial langsung dapat mengurangi ketergantungan remaja pada dunia virtual. Orang tua yang mengamati secara aktif perilaku anak-anak mereka dan mencari tanda-tanda seperti penarikan diri dari kegiatan sosial atau penurunan prestasi akademik dapat cepat mengidentifikasi dan menangani kecanduan game. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan anak-anak mereka dan pembicaraan terbuka tentang konten yang dikonsumsi memperkuat hubungan dan menyediakan peluang edukasi mengenai penggunaan media yang bertanggung jawab.

Di tingkat sekolah, integrasi kurikulum yang mencakup edukasi tentang penggunaan internet yang sehat dan bahaya dari kecanduan game adalah langkah awal yang penting. Guru yang dilatih untuk mengenali tanda-tanda kecanduan dapat memberikan dukungan yang diperlukan, memfasilitasi akses ke konseling, dan mendirikan program pendukung seperti klub minat atau olahraga yang menarik. Kegiatan ekstrakurikuler ini membantu siswa mengalihkan fokus dari game online ke interaksi nyata yang membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial. Komunitas juga memainkan peran penting dengan menyediakan program yang melibatkan remaja dalam kegiatan sosial dan komunitas seperti klub olahraga, musik, seni, dan kegiatan sukarela. Keterlibatan dalam aktivitas ini mengurangi waktu yang dihabiskan di depan layar dan memberikan kesempatan bagi remaja untuk mengembangkan kepercayaan diri, mendapatkan pengakuan, dan merasa dihargai dalam lingkungan mereka. Ini sangat penting untuk pertumbuhan emosional dan sosial mereka. Pendekatan komprehensif yang melibatkan keluarga, sekolah, dan komunitas menciptakan jaring pengaman yang efektif untuk mendukung remaja dalam mengatasi kecanduan game dan mempromosikan perkembangan pribadi dan sosial yang sehat. Pendekatan ini membangun fondasi yang kuat bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan dan kepercayaan diri yang akan bermanfaat sepanjang hidup mereka.

**Daftar Pustaka**

- Andersen, R., Farrell, C., Graf, M., Muller, F., Calvar, E., Frankard, P., Caporn, S., & Anderson, P. (2017). An overview of the progress and challenges of peatland restoration in Western Europe. *Restoration Ecology*, *25*(2), 271–282.  
<https://doi.org/10.1111/rec.12415>
- Bányai, K., Estes, M. K., Martella, V., & Parashar, U. D. (2018). Viral gastroenteritis. *The Lancet*, *392*(10142), 175–186.
- Baros, D., Voglitsis, D., Papanikolaou, N. P., Kyritsis, A., & Rigogiannis, N. (2018). Wireless power transfer for distributed energy sources exploitation in DC microgrids. *IEEE Transactions on Sustainable Energy*, *10*(4), 2039–2049.
- 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.
- Buonamici, S., Williams, J., Morrissey, M., Wang, A., Guo, R., Vattay, A., Hsiao, K., Yuan, J., Green, J., Ospina, B., Yu, Q., Ostrom, L., Fordjour, P., Anderson, D. L., Monahan, J. E., Kelleher, J. F., Peukert, S., Pan, S., Wu, X., ... Dorsch, M. (2010). Interfering with Resistance to Smoothed Antagonists by Inhibition of the PI3K Pathway in Medulloblastoma. *Science Translational Medicine*, *2*(51).  
<https://doi.org/10.1126/scitranslmed.3001599>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in human behavior*, *23*(3), 1531–1548.
- Choi, T.-M. (2019). Blockchain-technology-supported platforms for diamond authentication and certification in luxury supply chains. *Transportation Research Part E: Logistics and Transportation Review*, *128*, 17–29.
- Dill, K. E., Anderson, C. A., Anderson, K. B., & Deuser, W. E. (1997). Effects of aggressive personality on social expectations and social perceptions. *Journal of Research in Personality*, *31*(2), 272–292.

- Gebrina, A. (2015). *Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen (Skripsi tidak diterbitkan). Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung, Bandung.*
- Gentile, D. A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Game Effects: Video Game Effects. *Child Development Perspectives, 5*(2), 75–81.  
<https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00159.x>
- Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling*. Psychology Press.
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena kecanduan game online di kalangan remaja pedesaan (studi kasus dua desa di sulawesi selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2*(02), 391–402.  
<https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/1690>
- Jacob, L., Tully, M. A., Barnett, Y., Lopez-Sanchez, G. F., Butler, L., Schuch, F., López-Bueno, R., McDermott, D., Firth, J., & Grabovac, I. (2020). The relationship between physical activity and mental health in a sample of the UK public: A cross-sectional study during the implementation of COVID-19 social distancing measures. *Mental health and physical activity, 19*, 100345.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1755296620300296>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior, 31*, 118–122.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563213003671>
- Kim, K. (2021). Impacts of COVID-19 on transportation: Summary and synthesis of interdisciplinary research. *Transportation research interdisciplinary perspectives, 9*, 100305.  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7813510/>
- King, D., & Delfabbro, P. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Academic Press.  
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=1KNPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=\(King++%26++Delfabbro,+2018\).+&ots=WtVVZyCjHz&sig=RcupGu2aQDVTCvpHsBYBhqNABic](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=1KNPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=(King++%26++Delfabbro,+2018).+&ots=WtVVZyCjHz&sig=RcupGu2aQDVTCvpHsBYBhqNABic)

- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lathabhavan, R., & Griffiths, M. (2020). First case of student suicide in India due to the COVID-19 education crisis: A brief report and preventive measures. *Asian journal of psychiatry*, 53, 102202. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7297156/>
- Louis, J. D., Alikhademi, K., Joseph, R., & Gilbert, J. E. (2022). Mind Games: A Web-Based Multiplayer Brain-Computer Interface Game. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 66(1), 2234–2238. <https://doi.org/10.1177/1071181322661538>
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan game online dengan insomnia pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18–27. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/32318>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=U4IU\\_-wJ5QEC&oi=fnd&pg=PR12&dq=Miles+dan+Huberman+1994%5C&ots=kGTI5ITVWO&sig=R-pLYKSB5dEGZ66TGxXk40PF1Dk](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=U4IU_-wJ5QEC&oi=fnd&pg=PR12&dq=Miles+dan+Huberman+1994%5C&ots=kGTI5ITVWO&sig=R-pLYKSB5dEGZ66TGxXk40PF1Dk)
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148–158. <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the Relations Between Digital-Screen Use and the Mental Well-Being of Adolescents. *Psychological Science*, 28(2), 204–215. <https://doi.org/10.1177/0956797616678438>
- Rumpf, H.-J., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z., Higuchi, S., King, D. L., Mann, K., & Potenza, M. (2018). Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective: Commentary on: A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018). *Journal of behavioral*

## PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling  
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk  
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”  
Sabtu, 27 Juli 2024

*addictions*, 7(3), 556–561. <https://akjournals.com/view/journals/2006/7/3/article-p556.xml>

Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone (mobile online games) dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2).

<http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCNers/article/view/122>

Xu, Y., Xu, Y., Lv, T., Cui, L., Wei, F., Wang, G., Lu, Y., Florencio, D., Zhang, C., Che, W., Zhang, M., & Zhou, L. (2022). *LayoutLMv2: Multi-modal Pre-training for Visually-Rich Document Understanding* (arXiv:2012.14740). arXiv.

Zhu, Z., Peng, J., Gu, X., Li, H., Liu, K., Zhou, Z., & Liu, W. (2018). Fair resource allocation for system throughput maximization in mobile edge computing. *IEEE Access*, 6, 5332–5340.