



Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja

Dihya Faaizu Al Dien Al Mubarak*¹, Oedojo Soedirham¹

¹Department of Health Promotion and Behavioral Science, Faculty of Public Health,
Airlangga University, Indonesia

Author's Email Correspondence (*): dihya.faaizu.al-2016@fkm.unair.ac.id

Phone : +6282233815642

ABSTRAK

Internet telah mengubah kecenderungan permainan di kalangan remaja. Saat ini, sebagian besar remaja mendapatkan hiburan melalui komputer dan *smartphone* misalnya bermain *game online*. WHO secara resmi menetapkan kecanduan *game* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru ICD sebagai penyakit gangguan mental. Penelitian ini akan dilakukan pada remaja yang aktif bermain *game online* selama satu tahun terakhir di Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan faktor perilaku bermain *game online* pada remaja berdasarkan teori Snehandu B. kar (1984). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif observasional dengan rancangan penelitian *cross sectional*. Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 97 remaja usia 10 – 24 tahun yang aktif bermain *game online* selama setahun terakhir. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis *Accidental Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 18-24 tahun (82,5%), memiliki uang saku < Rp 1.000.000 perbulan (70,1%), memiliki dukungan sosial rendah untuk bermain *game online* (57,7%), memiliki akses informasi rendah (56,7%), memiliki otonomi pribadi rendah (57,7%), memiliki situasi yang tidak mendukung untuk bermain *game online* (59,8%), dan memiliki niat bermain *game online* rendah (57,7%).

Kata kunci: Perilaku, *game online*, remaja

Published by:

Tadulako University

Address:

Jl. Soekarno Hatta KM 9. Kota Palu, Sulawesi Tengah,
Indonesia.

Phone: +628114120202

Email: Preventif.fkmuntad@gmail.com

Article history :

Received : 22 11 2020

Received in revised form : 22 11 2020

Accepted : 22 11 2020

Available online : 30 06 2021

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

The internet has changed the trend of gaming among teenagers. Currently, most teenagers get entertainment through computers and smartphones, for example playing online games. WHO officially defines game addiction or game disorder into the latest version of the ICD as a mental disorder. This research conducted on teenagers who actively play online games for the past year in Surabaya. The purpose of this research is to describe the behavioral factors of playing online games in adolescents based on the theory of Snehandu B. kar (1984). This study was a descriptive observational study with a cross sectional study design. The number of respondents in this study were 97 adolescents aged 10-24 who actively played online games during the past year. The sampling method in this study uses the Non Probability Sampling technique with the type of Accidental Sampling. The results showed that most respondents aged 18-24 years (82.5%), had pocket money <IDR 1,000,000 per month (70.1%), had low social support for playing online games (57.7%), have low access to information (56.7%), have low personal autonomy (57.7%), have situations that do not support playing online games (59.8%), and have low intention to play online games (57.7%).

Keywords : Behaviour, online game, teenager

PENDAHULUAN

Indonesia termasuk dalam salah satu negara dengan tujuan pemasaran *game online* terbesar di dunia (1). Berdasarkan data statistik Kementerian Komunikasi dan Informasi, jumlah aktivitas pengguna internet untuk keperluan bermain *game*, mengunduh video *game*, ataupun komputer *game* pada tahun 2016 sebanyak 44,10% (8). Penggunaan internet terbesar berada pada Pulau Jawa dengan angka mencapai 55.7% dari total pengguna internet Indonesia. Pengguna internet terbesar adalah pada wilayah urban atau perkotaan yaitu sebanyak 74,1% pada tahun 2018 (2).

Kota Surabaya adalah Ibu Kota Jawa Timur dan merupakan salah satu kota besar di Indonesia. Penduduk perkotaan di Jawa Timur semakin meningkat setiap tahunnya. Penduduk usia lebih dari 5 tahun di perkotaan yang mengakses internet sebanyak 40,21%. Salah satu tujuan orang mengakses internet adalah untuk hiburan dengan cara bermain *game*. Secara umum, laki-laki menghabiskan waktu yang lebih banyak untuk bermain *game* dari pada perempuan meskipun laki-laki dan perempuan menghabiskan waktu yang sama banyaknya dalam menggunakan internet.

Penelitian dari Griffiths menunjukkan bahwa remaja laki-laki yang bermain *game online* sebanyak 93,2% dan remaja perempuan sebanyak 6,8% (3) . Banyaknya waktu luang yang dimiliki remaja berdampak pada banyaknya waktu yang dapat dihabiskan untuk bermain *game online*. Remaja yang bermain *game online* cenderung sulit dalam membatasi diri terhadap *game online* (4).

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual yang bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* adalah sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet. Young 2005 dalam Kurniawan (2017) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Game online dapat berdampak pada aktivitas sehari-hari pemainnya. Remaja yang sedang bermain *game* sering kali lupa akan waktu, bahkan menggunakan waktu pentingnya untuk bermain *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* suka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia *cyber* dari pada menggunakan waktunya untuk tidur, makan, ataupun berkomunikasi (5). Sehingga kualitas tidur remaja akan mengalami penurunan kualitas. Penurunan kualitas tidur dapat mengakibatkan terganggunya konsentrasi, menurunnya daya ingat, dan berhubungan dengan metabolisme tubuh untuk bekerja dengan optimal (6).

Kecanduan bermain *game online* akan mendapat dampak negatif. Dampak negatif dari kecanduan *game online* berupa dampak fisik, psikis, dan sosial. Dampak fisik pada kecanduan bermain *game* dapat berupa gangguan pada mata. Dampak ini adalah dampak jangka panjang. Dampak sosial berupa pemain *game online* menjadi individu yang jarang bergaul dengan lingkungan sekitarnya dan lebih memilih bermain *game online* untuk mengisi waktu (7).

Menurut WHO (2014), remaja adalah seorang yang sedang berada pada rentang usia 10 hingga 24 tahun. Remaja pada umumnya masih dalam usia menuntut ilmu, baik sekolah maupun kuliah. Banyaknya waktu luang yang dimiliki remaja berdampak pada banyaknya waktu yang dapat dihabiskan untuk bermain *game online*. Remaja yang bermain *game online* cenderung sulit dalam membatasi diri terhadap *game online* (8).

Maka dari itu penelitian ini akan dilakukan pada remaja yang aktif bermain *game online* selama satu tahun terakhir di Surabaya. Tempat ini dipilih karena menurut wawancara

yang dilakukan oleh peneliti terhadap penjaga *game center* pada tanggal 8 Desember 2019, pelanggan *game center* didominasi oleh remaja Kota Surabaya.

Kecanduan bermain *game online* disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal (9). Hal ini sejalan dengan teori perilaku dari Snehandu B. Kar yang menyatakan bahwa perilaku dibentuk berdasarkan faktor internal dan eksternal. Snehandu B. Kar menyatakan bahwa perilaku merupakan fungsi dari *behaviour intention* (niat), *social support* (dukungan sosial), *accessibility of information* (akses informasi), *personal autonomy* (otonomi pribadi), dan *action situation* (situasi yang mendukung aksi). Faktor internal ditunjukkan dengan variabel *behaviour intention* (niat) dan *personal autonomy* (otonomi pribadi). Sedangkan faktor eksternal ditunjukkan dengan variabel *social support* (dukungan sosial), *accessibility of information* (akses informasi), dan *action situation* (situasi yang mendukung aksi). Sehingga Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan faktor perilaku bermain *game online* pada remaja berdasarkan teori Snehandu B. kar (1984).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian deskriptif observasional dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan suatu objek. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Surabaya. Segi tempat penelitian merupakan penelitian lapangan, karena penelitian ini mengumpulkan data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada remaja Kota Surabaya. Sampel penelitian ini adalah remaja usia 10 – 24 tahun yang aktif bermain *game online* selama setahun terakhir di Kota Surabaya yang bersedia untuk menjadi responden penelitian. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis *Accidental Sampling* dengan kriteria inklusi, yaitu :

1. Remaja dengan rentang usia 10 – 24 tahun.
2. Aktif bermain *game online* selama setahun terakhir yang berada di Surabaya
3. Bersedia menjadi responden dengan mengisi lembar persetujuan.

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif atau univariat untuk mendapatkan gambaran pada masing-masing variabel penelitian. Gambaran yang diperoleh akan kemudian akan dimasukkan ke dalam bentuk tabel frekuensi dan digunakan

untuk uji analisis statistik deskriptif dengan *software Statistical Package for the Social Science* (SPSS).

HASIL

Penelitian dilaksanakan di Kota Surabaya, Jawa Timur. Kota Surabaya adalah Ibu Kota Provinsi Jawa Timur yang terletak antara 07°9' s.d 07°21' Lintang Selatan dan 112°36' s.d 112°54' Bujur Timur. Luas wilayah Kota Surabaya seluruhnya kurang lebih 326,36 km² yang terbagi dalam 31 Kecamatan dan 154 Desa/Kelurahan. Batas wilayah Kota Surabaya yaitu batas sebelah utara adalah Laut Jawa dan Selat Madura, batas sebelah selatan merupakan Kabupaten Sidoarjo, batas sebelah barat merupakan Kabupaten Gresik, serta batas sebelah timur adalah Selat Madura.

Kota Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Kota Jakarta. Jumlah penduduk Kota Surabaya menurut Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil, 2015 adalah sebanyak 2.943.528 jiwa dengan jumlah remaja sebanyak 664.724 jiwa.

Responden dalam penelitian ini adalah remaja dengan usia 10 – 24 tahun. Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Distribusi frekuensi berdasarkan usia responden di Kota Surabaya tahun 2020

Usia	n	%
Remaja 10-17 tahun	17	17,5
Remaja 18-24 tahun	80	82,5
Total	97	100,0

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa Sebagian besar responden adalah berusia 18-24 tahun yaitu sebanyak 80 responden (82,5%) sedangkan responden terkecil adalah usia 10-17 tahun sebanyak 17 responden (17,5%).

Dukungan sosial dalam penelitian ini adalah dukungan dari teman dan keluarga untuk menjadikan responden sebagai pemain *game online*. Dukungan yang diberikan dapat berupa dukungan informasi, dukungan instrumental, dukungan emosional, dan penghargaan terkait bermain *game online*. Distribusi frekuensi dukungan teman dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Distribusi frekuensi dukungan sosial responden

Dukungan Sosial	n	%
Dukungan rendah	56	57.7
Dukungan tinggi	41	42.3
Total	97	100.0

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa sebanyak 56 responden (57.7%) memiliki lingkungan social yang tidak mendukung untuk bermain *game online*, sedangkan 41 responden (42.3%) memiliki lingkungan sosial yang mendukungnya untuk bermain *game online*.

Akses informasi dalam penelitian ini adalah frekuensi mendapatkan informasi mengenai *game online* yang terdiri dari media *online* dan *offline*. Distribusi frekuensi akses informasi media online dan offline dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
Distribusi frekuensi akses informasi responden

Akses informasi	n	%
Akses informasi rendah	55	56.7
Akses informasi tinggi	42	43.3
Total	97	100.0

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa sebanyak 55 responden (56.7%) memiliki akses informasi rendah untuk responden dapat bermain *game online*, sedangkan 42 responden (43.3%) memiliki akses informasi yang tinggi untuk responden dapat bermain *game online*.

Otonomi pribadi dalam penelitian ini adalah kebebasan individu untuk bertindak sesuai dengan keinginan untuk bermain *game online*. Distribusi frekuensi otonomi pribadi responden dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4
Distribusi frekuensi otonomi pribadi responden

Otonomi pribadi	n	%
Otonomi pribadi rendah	56	57.7
Otonomi pribadi tinggi	41	42.3
Total	97	100.0

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa sebanyak 56 responden (47.7%) memiliki otonomi pribadi rendah untuk dapat bermain *game online*, sedangkan 41 responden (42.3%) memiliki otonomi pribadi tinggi untuk dapat bermain *game online*.

Situasi yang mendukung dalam penelitian ini adalah keadaan yang memungkinkan individu untuk bermain *game online*. Distribusi frekuensi situasi yang mendukung dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5
Distribusi frekuensi situasi yang mendukung aksi

Situasi yang mendukung aksi	n	%
Situasi yang tidak mendukung	58	59.8
Situasi yang mendukung	39	40.2
Total	97	100.0

Sumber : Data Primer,2020

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa sebanyak 58 responden (59.8%) memiliki situasi yang memungkinkan rendah untuk bermain *game online*, sedangkan 39 responden (40.2%) memiliki situasi yang memungkinkan tinggi untuk bermain *game online*.

Niat dalam penelitian ini adalah faktor yang menginisiasi diri untuk bermain *game online* yang terdiri dari keinginan. Distribusi frekuensi niat responden dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6
Distribusi frekuensi niat responden

Niat	n	%
Niat rendah	56	57.7
Niat tinggi	41	42.3
Total	97	100.0

Sumber : Data Primer,2020

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa sebanyak 56 responden (57.7%) memiliki niat untuk bermain *game online*, sedangkan 41 responden (42.3%) memiliki niat untuk bermain *game online*.

PEMBAHASAN

Gambaran Usia Responden

Usia responden pada penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rau (2006) yang mengatakan bahwa remaja yang bermain *game online* cenderung sulit dalam membatasi diri terhadap *game online* (8).

Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa mayoritas responden yang bermain *game online* adalah remaja dengan usia 18-24 tahun. Hal ini bagus karena remaja usia 18-24 tahun relatif sudah dapat mengontrol diri untuk tidak kecanduan *game online*. Namun, jumlah pemain *game online* dengan usia 10-17 tahun yang sedikit tersebut memiliki peluang yang besar untuk mengalami kecanduan *game online* di masa yang akan datang.

Menurut penelitian yang dilakukan sebelumnya dikatakan bahwa usia yang semakin dini untuk memulai bermain *game online* akan berdampak pada kecanduan *game online* atau *internet gaming disorder* (IGD) (10). Hal ini sesuai dengan beberapa responden dengan intensitas bermain *game online* 6 hingga 10 jam perhari yang telah memulai bermain *game online* dari usia 10 hingga 14 tahun. Sehingga mayoritas responden dengan usia 18-24 tahun telah memulai bermain *game online* beberapa tahun sebelumnya. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pria dewasa cenderung menghabiskan waktu untuk bermain *game online* lebih lama. Pria dewasa memiliki waktu bermain *game online* dengan rata-rata 4,68 jam per hari dan 27,76 jam per minggu (11).

Gambaran Dukungan Sosial

Dukungan sosial merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi seseorang dalam bermain *game online*. Faktor eksternal yang dimaksudkan adalah meniru orang lain, mengikuti pergaulan, ajakan teman, dan kesenangan. Dalam penelitian ini, dukungan social terbatas pada dukungan keluarga dan teman. Berdasarkan hasil yang disajikan pada tabel 2 dapat diketahui bahwa mayoritas responden memiliki dukungan sosial rendah. Hal ini sejalan dengan tabel 6, dimana mayoritas responden memiliki niat untuk bermain *game online* yang rendah pula.

Niat bermain *game online* yang rendah dapat mengurangi kecanduan bermain *game online* pada remaja. Pengurangan niat bermain *game online* dapat dikendalikan dengan tindakan preventif dengan cara mengurangi dukungan sosial untuk bermain *game online*. Pengurangan dukungan sosial dapat dilakukan oleh pihak keluarga dengan cara memberikan fasilitas elektronik seperlunya dan memberi uang saku secukupnya. Pengurangan dukungan

sosial juga dapat dilakukan oleh remaja dengan memilih pergaulan yang sehat dan tidak menjerumuskan kepada kecanduan bermain *game online*.

Jika remaja sudah terlanjur kecanduan *game online*, mayoritas akan sulit untuk keluar dari kecanduan tersebut. Hal ini karena dalam *game online*, pemain *game online* akan mendapatkan interaksi sosial yang ada di dalam *game*. Interaksi sosial yang didapatkan dalam *game* akan menjadi dukungan sosial tersendiri untuk remaja terus memainkan *game online* yang sedang dimainkan. Interaksi sosial dalam bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *game online* secara berlebihan (12). Interaksi sosial dalam bermain *game online* didapatkan karena pemain dapat bermain dengan atau melawan orang lain secara langsung. Hal ini membuat pemain saling berteman atau mempererat hubungan yang telah terjalin, bahkan banyak dari pemain *game online* membentuk komunitas untuk mempererat hubungan diantara pemain *game online*.

Gambaran Akses Informasi

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa mayoritas responden memiliki akses informasi media *online* yang rendah, hal ini sejalan dengan tabel 6 yang menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki niat untuk bermain *game online* yang rendah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat segala informasi dapat diakses dengan sangat mudah. Informasi *online* menyediakan informasi apa saja dan dapat diakses dimana saja. Salah satunya adalah terkait *game online*. Masyarakat khususnya remaja yang saat ini sudah *melek* teknologi dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi melalui internet.

Pemilik usaha *game online* juga memanfaatkan akses informasi digital untuk mempromosikan *game online* mereka. Sebagai contoh yaitu mereka membayar *youtuber* atau *streamer* untuk memainkan *game online* mereka dalam video youtubanya atau *streamingnya*. Hal ini membuat semakin banyak remaja yang tertarik untuk memainkan sebuah *game online* karena *game play* yang menarik yang ditunjukkan oleh *youtuber* atau *streamer*.

Ketergantungan remaja akan informasi mengenai *game online* yang mereka mainkan akan muncul tanpa disadari. Semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pula efek yang dapat ditimbulkan media terhadap orang bersangkutan (13). Niat untuk bermain *game online* dapat ditekan dengan mengurangi akses informasi media *online*.

Namun untuk akses informasi media *offline*, remaja dengan akses informasi media *offline* yang rendah maupun tinggi mayoritas memiliki niat bermain *game online* rendah. Hal

ini dikarenakan *game online* memiliki target pasar berupa masyarakat yang memiliki akses internet. Pengembang *game* melakukan *e-marketing* pada media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram yang memiliki banyak pengguna di Indonesia. Dengan menerapkan model ini, pengembang *game* bisa mendapatkan lebih banyak pemain dan lebih banyak pendapatan dari *game* yang mereka publikasikan (14).

Gambaran Otonomi Pribadi

Variabel otonomi pribadi dalam penelitian ini adalah kebebasan individu untuk bertindak sesuai dengan keinginan untuk bermain *game online*. Hasil tabulasi silang yang dilakukan pada tabel 4 menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki otonomi pribadi rendah untuk bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan hasil niat pada tabel 6 yang menunjukkan mayoritas responden memiliki niat untuk bermain *game online* rendah.

Otonomi pribadi yang tinggi menjadikan remaja semakin bebas memilih dan melakukan apa yang dia inginkan, salah satunya adalah bermain *game online*. Dengan otonomi pribadi tinggi yang dimiliki remaja, remaja menjadi semakin bebas untuk mengatur waktu bermain *game online*. Sedangkan remaja yang bermain *game online* cenderung sulit untuk dapat membatasi diri dari *game online* yang dia mainkan. Hal ini menunjukkan bahwa niat bermain *game online* dapat dikendalikan dengan mengendalikan otonomi pribadi remaja.

Motivasi remaja dalam bermain *game* tentunya berbeda antara satu dan lainnya. Beberapa motivasi pemain *game online* adalah kompetitif, mengembangkan hubungan sosial dalam *game*, dan melarikan diri dari permasalahan yang sedang dihadapi. Pemain *game online* yang memulai bermain atas keinginannya sendiri juga dapat meningkatkan rasa senang dan kenikmatan dalam bermain *game online* (15).

Gambaran Situasi yang Mendukung Aksi

Situasi yang mendukung aksi dalam penelitian ini adalah keadaan yang memungkinkan individu untuk bermain *game online*. Pada tabel 5 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang memiliki situasi yang tidak mendukung untuk bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan hasil pada tabel 6 yang menunjukkan bahwa mayoritas responden niat untuk bermain *game online* yang rendah.

Situasi yang memungkinkan untuk bermain *game online* bagi remaja adalah waktu luang yang dimiliki. Jika remaja tidak memiliki waktu luang, maka remaja tidak akan sempat untuk bermain *game online*, terlebih hingga kecanduan *game online*. Menurut hasil

penelitian, beberapa jawaban responden menyatakan bahwa responden bermain *game online* untuk mengisi waktu luang dan *refreshing*. Sehingga

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Chen DKK pada tahun 2018, yang menyatakan bahwa waktu luang yang dimiliki remaja di tengah maraknya penggunaan internet diindikasikan sebagai penyebab munculnya kecanduan terhadap *game online* atau internet gaming disorders (IGD) (16). Sehingga untuk mengurangi kecanduan remaja terhadap game online, bisa dilakukan dengan cara menyibukkan diri dengan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga agar mempersempit waktu luang yang dapat digunakan untuk bermain *game online*.

Gambaran Niat

Niat dalam penelitian ini adalah faktor yang menginisiasi diri untuk bermain *game online* yang terdiri dari keinginan. Responden dengan niat tinggi mayoritas memiliki perilaku bermain *game online* yang tinggi. Begitu pula sebaliknya, responden dengan niat rendah mayoritas memiliki perilaku bermain *game*. Pemain *game online* yang memulai bermain atas keinginannya sendiri juga dapat meningkatkan rasa senang dan kenikmatan dalam bermain *game online* (15). Hal ini diperparah dengan keuntungan lain yang bisa didapatkan oleh pemain *game online* seperti uang dan pekerjaan. Hal ini berdampak pada waktu bermain *game online* yang sangat tinggi, bahkan mencapai 10 jam perhari.

Niat pemain *game online* dalam bermain *game online* memiliki pengaruh pada loyalitas pemain terhadap *game* yang dimainkan (17). Hal ini juga meningkatkan kesenangan pemain *game online* dalam memainkan *game* yang sedang mereka mainkan. Kesenangan dan loyalitas pemain pada sebuah *game online* akan meningkatkan intensitas dan durasi pemain *game online* dalam bermain *game online*. Hal ini dapat menjadikan pemain kehilangan kontrol atas *game* yang dimainkan. Banyaknya waktu yang dihabiskan dan hilangnya kontrol atas *game online* yang sedang dimainkan memiliki risiko yang tinggi untuk mengalami kecanduan bermain *game online*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada remaja yang selama satu tahun terakhir aktif bermain *game online* memiliki karakteristik remaja di Surabaya sebagai partisipan dalam penelitian ini adalah 107 remaja usia 10 – 24 tahun dengan mayoritas adalah usia 18 – 24 tahun. Responden dengan dukungan sosial rendah mayoritas memiliki niat untuk bermain *game online* yang rendah pula. Sedangkan responden dengan akses informasi media

online yang tinggi mayoritas memiliki niat untuk bermain *game online* yang tinggi. Responden dengan akses informasi media *offline* yang rendah maupun tinggi mayoritas memiliki niat bermain *game online* rendah. Begitu pula dengan responden yang memiliki otonomi pribadi rendah mayoritas memiliki niat untuk bermain *game online* rendah dan responden yang memiliki situasi yang tidak mendukung untuk bermain *game online* mayoritas memiliki niat untuk bermain *game online* yang rendah dimana responden dengan niat rendah mayoritas memiliki perilaku bermain *game online* yang rendah pula.

DAFTAR PUSTAKA

1. Newzoo. market report Global. 2019;
2. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Penetrasi & profil perilaku pengguna internet indonesia. 2018;
3. Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D. Online computer gaming : a comparison of adolescent and adult gamers. 2004;27:87–96.
4. Liebert MA. Time Distortion for Expert and Novice Online Game Players. 2016;(February).
5. Oyun Ç, Ölçe i B, Ölçek B, Çalı ması G. Motives and Consequences of Online Game Addiction : A Scale Development Study. 2018;1–8.
6. Nofianti. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Akhir. Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis. 2018;12:182–6.
7. Efendi, N. A. Faktor Penyebab Bermain *Game online* dan Dampak Negatifnya bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo). 2014;
8. Rau P-LP, Peng S-Y, Yang C-C. Time Distortion for Expert and Novice Online Game Players. *CyberPsychology Behav (Internet)*. 2006;9(4):396–403. Available from: <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.396>
9. Masya H, Candra DA. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. 2016;03(1):153–69.
10. Beard C, Haas A, Wickham R, Stavropoulos V. Age of Initiation and Internet Gaming Disorder: The Role of Self-Esteem. *Cyberpsychology, Behav Soc Netw*. 2017;20:397–401.
11. Kirby A, Jones C, Copello A. The Impact of Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use. *Int J Ment Health Addict*. 2014;12.
12. Kim Y-Y, Kim M-H. The impact of social factors on excessive online game usage, moderated by online self-identity. *Cluster Comput*. 2017;20.
13. Ismi N, Akmal A. Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *J Civ Educ*. 2020;3:1–10.
14. Dian S, Permana H. E-marketing strategy in game industry with social media using e-business model. 2016;258–63.
15. Ryan RM, Rigby CS, Przybylski A. The Motivational Pull of Video Games : A Self-Determination Theory Approach. 2006;
16. Chen K, Oliffe J, Kelly M. Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for

- Men. Am J Mens Health. 2018;12:155798831876695.
17. Agag G, Khashan M, El-Gayaar M. Understanding online gamers' intentions to play games online and effects on their loyalty: An integration of IDT, TAM and TPB. J Cust Behav. 2019;18:101–30.