

Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kecemasan Pada Remaja: *Literature Review*

Muhammad Bobby Surya Putra^{1*}, Arief Budiman,² Maridi Marsan Dirdjo³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: bobysryptr@gmail.com

Diterima: 19/07/21

Revisi: 12/10/21

Diterbitkan: 19/04/22

Abstrak

Latar Belakang: Game online adalah game yang dapat dimainkan dalam mode multiplayer melalui internet. Selain hiburan, game online memiliki beberapa tantangan yang menarik untuk diselesaikan, sehingga orang dapat bermain game online kapan saja dan di mana saja untuk mendapatkan kepuasan. Kecemasan adalah sesuatu yang dialami banyak remaja. Ketergantungan pada perilaku perjudian adalah salah satu faktor yang memperburuk kecemasan.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Gambaran, Tingkat, dan Hubungan kecanduan game online dengan kecemasan pada remaja..

Metode: Metode penelitian ini berupa *literature review*.

Databese: Basis data yang digunakan adalah Google Scholar, Pubmed, dan Pro Quest sebagai sumber komentar terkait intervensi kecanduan judi online untuk kecemasan remaja.

Hasil: Berdasarkan hasil penelusuran literatur ini, dapat ditarik kesimpulan berikut dari 15 majalah review: 1.) Ketergantungan remaja terhadap game online termasuk dalam kategori parah, 54,5% kategori sangat rendah 4,3% 2.) Remaja prihatin dengan internet kecanduan judi Pada kategori sangat tinggi B. Pada kategori sangat tinggi yaitu 1,09% (N = 1), risiko kecemasan kecanduan game online 2,86 kali lebih tinggi dibandingkan orang yang tidak bermain game online (O: 2,86; 95% CI: 0,55 sampai 14,91) p = 0,212). 3.) Hasil yang diperoleh. Ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan kecemasan remaja. Semakin kecanduan game online, semakin takut, sebaliknya semakin sedikit kecanduan game online, semakin sedikit rasa takut.

Kata Kunci: *Kecanduan Game Online, Kecemasan, Remaja*

Abstract

Background: Online games are games that can be played by multiplayer over the internet. Online games not only provide entertainment but also provide interesting challenges to complete so that individuals play online games regardless of time in order to achieve satisfaction. Anxiety is something that many teenagers experience. Game addiction behavior is one of the factors that can increase anxiety.

Aim: This study aims to determine the description, level, and relationship between online game addiction and anxiety in adolescents.

Method: This research method is in the form of a literature review.

Databases: The databases used are Google Scholar, Pubmed, ProQuest as a source of reviews related to the information between online game addiction and anxiety in adolescent Based on the results Literature Review There is Relationship between online game addiction and anxiety in adolescent.

Results: Based on the results of this literature review, it can be concluded that from the 15 journals reviewed, it can be concluded that 1.) Teenagers experience online game addiction in the Heavy category is 54.5% and the Very Low Category 4.3% 2.) Teenagers have anxiety about online game addicts with a very high category In the very high category, namely 1.09% (N = 1) Addiction to online games has a risk of experiencing anxiety 2.86 times greater than those who are not addicted to online games (OR: 2.86; 95% CI 0.55 up to 14.91) p = 0.212). 3.) The results obtained There is a significant relationship between online game addiction and anxiety in adolescents is acceptable. The higher the addiction to online games, the higher the anxiety, on the contrary, the lower the addiction to online games, the lower the anxiety.

Kata Kunci: *between online game addiction, Anxiety, Adolescent*

1. PENDAHULUAN

Saat ini kita menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat, dan dengan itu banyak perubahan dimasyarakat, terutama perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tumbuhnya kreativitas manusia membantuterciptanyapenemuan-penemuan baru di bidang teknologi. Internet adalah penemuan seperti itu. Kemudian berkembang dan memiliki salah satu

keunggulan hiburan termasuk game online. Game online adalah game yang dapat dimainkan oleh banyak orang di Internet secara bersamaan. Game online tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sarana bersosialisasi. Game online telah mengajarkan beberapa hal baru karena sering dimainkan. (Ulfa 2017)

Game online dapat dimainkan di berbagai platform, seperti PC, konsol game (dedicated game tools) dan smartphone (Kiraly, Nagygyögyery, Griffiths and Demetrovics, 2014). Game online saat ini, seperti Mobile Legend (ML), Player Unknown's Battle Ground (PUBG), Worms zone.io, Playstation. Terlepas dari budaya, usia atau jenis kelamin, perjudian online adalah salah satu bentuk hiburan yang paling umum. Jenis kelamin. Penggunaan game online yang berlebihan dapat berdampak negatif (Adams, 2013). Hal ini terlihat dari berbagai aspek yang terkait dengan dampak negatif game online, yaitu: 1) aspek akademik yang menurunkan prestasi akademik dan motivasi pendidikan, 2) aspek kesehatan yang dapat merugikan kesehatan, karena kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur, 3) Aspek sosial dengan sikap anti sosial tidak ada hubungannya dengan keinginan bersosialisasi dengan masyarakat, keluarga dan teman, 4) istilah psikologis yang membuat remaja merasa mudah tersinggung, cemas, berhati-hati secara emosional dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Novrialdy, Erysal 2019). "Remaja kecanduan game online : efek dan pencegahan." Seseorang dapat menghabiskan lebih dari 30 menit di Internet sehari, atau dalam hal frekuensi, dapat menjelajahi Internet lebih dari 3 kali sehari (Ma'rifatul Laili dan Nureno 2015).

Kecanduan adalah kecanduan biasa. Selalu terlibat dalam kegiatan, meskipun memiliki konsekuensi negatif (Ma'rifatul Laili dan Nuryono, 2015). Perasaan yang dicari orang adalah kebahagiaan dan kepuasan, tetapi butuh waktu bagi seseorang untuk merasa normal. Orang yang kecanduan internet mungkin menghabiskan banyak waktu untuk bermain game.

Menurut data pengguna game online Indonesia, angka ini juga cukup tinggi, mencapai 6,5 juta atau 500.000 per orang, lebih banyak dari 6,6 juta gamer yang memproduksi game online pada tahun 2013. Menurut data dari situs resmi game online Indonesia Detiknet, jumlah pengguna internet jauh melebihi angka pertumbuhan penduduk Indonesia secara keseluruhan, tidak melebihi 16,1% per tahun, dimana Indonesia memiliki 50% dari jumlah pengguna game online pada tahun 2010. Indonesia adalah remaja, mahasiswa dan mahasiswa (Hariyanto 2009), yang menunjukkan bahwa rata-rata pengguna game online di negara ini adalah remaja. Masa remaja merupakan masa yang harus dilalui oleh setiap orang. Ciri-ciri pubertas adalah perubahan penting, seperti beradaptasi dengan perubahan fisik dan psikologis, menemukan identitas seseorang dan menjalin hubungan baru, termasuk ekspresi emosi seksual (Santrock, 2010).

Hambatan dalam hidup mereka dapat secara serius mempengaruhi kesehatan fisik dan mental mereka, melemahkan motivasi dan kemampuan mereka untuk berhasil di sekolah, dan merusak hubungan interpersonal mereka (Nasution, 2010). Sarafino (2012) percaya bahwa orang yang mengalami stres mencari dan menggunakan metode yang berbeda untuk mengurangi dan mengurangi stres. Salah satu cara untuk menghilangkan stres adalah dengan bermain game online. Majalah tersebut (Chua Hian Hou dan Poon Chian Hui, 2010) menunjukkan bahwa stres dapat menyebabkan remaja untuk menikmati video game.

Diyakini bahwa remaja lebih mungkin dan lebih mudah untuk menikmati game online daripada orang dewasa. Masa remaja adalah perubahan perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang dapat menyebabkan perubahan fisik, kognitif, dan sosial-psikologis. Perubahan psikologis yang terjadi pada remaja meliputi kecerdasan, emosi, dan kehidupan sosial (Papaliya, 2014). Menurut Organisasi Kesehatan Dunia, remaja merujuk pada penduduk yang berusia antara 10 hingga 19 tahun, dan menurut Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 25 Tahun 2014 remaja merujuk pada penduduk yang berusia antara 10 hingga 18 tahun. , menurut informasi dari Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) menunjukkan bahwa rentang usia muda adalah 1.024 tahun dan belum menikah. Menurut sensus 2010, penduduk Indonesia yang berusia antara 10 dan 19 tahun adalah 43,5 juta, yaitu sekitar 18 juta. Populasi pemuda dunia diperkirakan 1,2 miliar atau 18 juta.

Menurut hasil survei pendahuluan kami, ada 100 pemain online di pusat kota Samarinda. Usia rata-rata pemain online adalah sekitar 727 tahun. Mereka menghabiskan 5-12 jam online setiap hari. Beberapa dari mereka bahkan bermain game online dalam semalam. Dota, PUBG, Csgo, Pb, Fifa, Pes, Gta dan Naruto dan game lainnya banyak dimainkan. (WHO, 2014) Kecemasan berasal dari jumlah pemain game online dan waktu yang dihabiskan anak muda untuk bermain game. Oleh karena itu, game online anak muda seringkali kurang tertarik dengan kegiatan lain, dan mereka takut tidak bisa bermain game online, prestasi akademik, hubungan sosial dan kondisi kesehatan memburuk. Kecemasan adalah reaksi alami yang dihasilkan dari dalam tubuh. Kecemasan merupakan hasil dari peningkatan proses biokimia dalam tubuh dan otak yang memerlukan perhatian (Winkel, 2010). Saat rasa takut meningkat, tubuh akan merespons secara positif atau negatif untuk menghadapinya. Perubahan merupakan respon terhadap kondisi akademik, seperti menyelesaikan tugas di sekolah, yang disebut dengan academic anxiety. Ketakutan akademik yang dirasakan dipicu oleh berbagai sumber, yaitu reputasi akademik, persepsi potensi pribadi, fokus pada pencapaian tujuan, dan kurangnya persiapan (Winkel, 2010: 25). Ketakutan mendorong orang untuk lebih berhati-hati atau panik ketika membuat keputusan, yang mengarah pada keputusan tergesa-gesa. Mahasiswa dengan gangguan kecemasan akademik memiliki beberapa ciri yaitu, adanya pola kecemasan yang memicu aktivitas mental, salah arah perhatian, tekanan psikologis dan perilaku yang tidak pantas, dan

perilaku yang tidak pantas (Ottens, 2005: 23). Malas belajar, penundaan jam sekolah, bahkan membolos adalah contoh ciri perilaku ketakutan (perilaku tidak wajar).

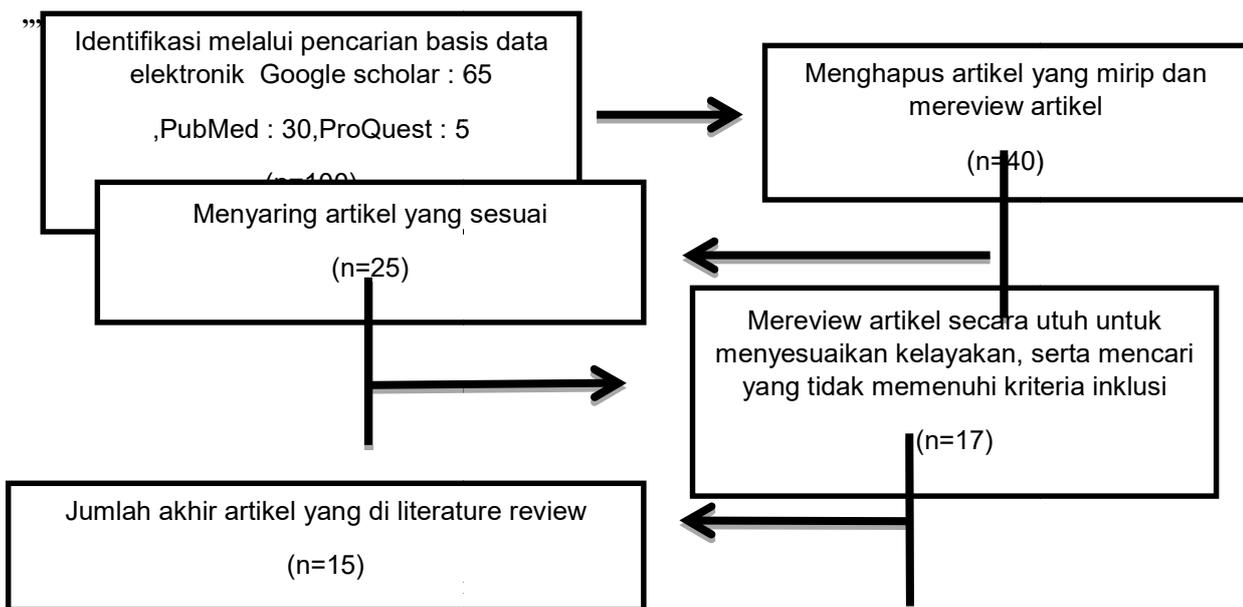
Kecemasan yang terkait dengan game online sering menyebabkan siswa menjadi malas belajar. Siswa yang menderita kecemasan akademik dan takut mengatasi akan memilih untuk mengabdikan diri padahal-hal lain, seperti B. pergibepergian atau bermain game. Game online: Perilaku kelas mencerminkan bidang akademik, yang menunjukkan bahwa siswa lebih suka bermain game online di waktu luang mereka daripada melakukan tugas yang diberikan.

Di Indonesia, menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas tahun 2013), prevalensi gangguan kecemasan menunjukkan bahwa 6% penduduk berusia 15 tahun ke atas, yaitu sekitar 14 juta orang di Indonesia menderita gangguan jiwa emosional. misalnya menurut Gejala. Kecemasan dan depresi (Depkes, 2010). 2014). Siswa melaporkan bahwa 25% siswa memiliki kecemasan ringan, 60% memiliki kecemasan sedang, dan 15% memiliki kecemasan berat. Sudah diketahui bahwa setiap orang takut, baik itu mudah, sedang atau sulit (Suyamto et al., 2010).

Fenomena dan pertanyaan penelitian terkait dengan kecanduan dan kecemasan perjudian online. Fenomena kekalahan remaja saat bermain game online adalah ketakutan yang dialami remaja berdasarkan kepanikan, ketakutan dan kecemasan. Berdasarkan data di atas dan penelitian kecanduan judi online, kecemasan remaja tidak pernah terjadi. Akhirnya penulis tertarik untuk memecahkan masalah ini secara empiris dalam sebuah penelitian menggunakan metode literature review yang berjudul "Hubungan antara kecanduan judi online dengan kecemasan remaja" Tinjauan Literatur.

2. METODOLOGI

Desain penelitian penelitian ini mengadopsi metode temu kembali literatur. Penelitian kepustakaan adalah metode penulisan yang menggunakan jurnal untuk mencari database ilmiah. Saat menggunakan Google Scholar dan sumber data utama (perpustakaan, seperti buku) untuk mencari artikel atau jurnal penelitian menggunakan kata kunci pencarian atau kata kunci yang sesuai dengan pertanyaan penelitian (Nursalam, 2020).



Gunakan kata kunci dan operator logika (AND, OR NOT, or AND NOT) untuk mencari artikel atau jurnal. Operator ini digunakan untuk memperluas atau mengoptimalkan pencarian sehingga Anda dapat lebih mudah mengidentifikasi artikel atau jurnal yang digunakan. Kata kunci dari penelitian ini adalah "ketakutan" dan "kecanduan judi internet."

3. HASIL

NO	Penulis	Tahun	Volum e Angka	Judul Jurnal	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen , Analisis	Hasil Penelitian	Databese
1	Kevin Rahman Maulana, Amalia	2019	Volum e 8 (Nomor 3),	Interaksi antara ketergantungan online pemain	D : skala psikologi yaitu skala kecanduan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi ketergantungan	Scholar

	Rahmanda ni		halaman 153-157	mahasiswa online dengan ketakutan akademik diGameCenter KecamatanBanyumanikKota Semarang	<p>game online</p> <p>S : 91 Responden</p> <p>teknik accidental sampling.</p> <p>V : KECANDUAN GAME ONLINE DENGANKECEMASAN AKADEMIK PADA MAHASISWA</p> <p>I : Metode pengumpulan data menggunakan dua alat ukur yaitu Skala Kecanduan Game Online(38 aitem valid, $\alpha = 0,941$) dan Skala Kecemasan Akademik (30 aitem valid, $\alpha = 0,906$).</p> <p>A : Uji Kolmogorof , Uji Smirnov , Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) versi 24.0.</p> <p>Uji Spearman Rank</p>	<p>variabel game online menurut sebaran data subjek uji sebagianbesar termasuk dalam kategori teratassebesar 57,1% (N = 52).Pada kategori tertinggi yang sama yaitu 4,3% (N = 4). 34% (N = 31) dan 4,3% (N = 4) tergolong sangat rendah. Datadari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di game center Kecamatan Banyumanik Kota Semarang memiliki tingkat kecanduan game online yang tinggi.</p>	
2	Mehwash Mehroof, B.Sc. dan Mark D. Griffiths, Ph.D.	2010	Volume 13 NO 3	The association between online gaming , social phobia, and depression : an internet survey	<p>D : Survei Internethg</p> <p>S : 722 responden</p> <p>V : Hubungan antara game online dan depresi</p> <p>I : Kuosioner</p> <p>A : SPSS , Uji ANOVA , dan Uji chi square</p>	<p>Hasil: Sebanyak 722 pemain online dengan usia rata-rata 21,8±4,9 tahun menyelesaikan survei online dalam waktu 1 bulan. 601 (83,2%) peserta adalah laki-laki dan 121 (16,8%) peserta adalah perempuan. Rata-rata waktu game online mingguan adalah 28,2 ± 19,7 jam, yang terkait dengan riwayat game online (r = 0,245, pandlt; 0,001), total DSSS (r = 0,210, pandlt; 0,001), SPIN (r = 0,150, pandlt; 0,001)</p>	Pubmed

						danSkor CIAS (r = 0,290, pandlt; 0,001).	
3	Asli Enez Darcin, Samet Kose, Cemal Onur Noyan, Serdar Nurmedov, Onat Yilmaz & Nesrin Dilbaz	2016	Volum e 35 No 7	Smartphone addiction and its relationship with social anxiety and loneliness	D: Analisis Statistik S : 414 Responden V : Kecanduan Smartphone dengan Kecemasan social I : Kuosioner A : Analisi Regresi dan SPSS	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fobia sosial berhubungan dengan risiko kecanduan smartphone pada remaja. Anak muda yang kebanyakan menggunakan smartphone untuk mengakses situs jejaring sosial juga sering menggunakan smartphone.	Pubmed
4	Xiu-Jun Gao, Ji-Jun Sun, Mei Xiang	2021	Volum e 9 No 14	Positive psychological intervention for anxiety, depression and coping in subjects addicted to online games	D : Skala Kecemasan Hamilton, Skala Depresi Hamilton S: 89 Responden V : Kecanduan game online dan depresi I : Kuosioner Gaya A : Uji statistic dan SPSS	Setelah 6 minggu intervensi psikologis, 89 orang mencapai peningkatan signifikan dalam SkalaKecemasan Hamilton dan Skala Depresi Hamilton24. Pada kuesioner atribut gaya koping, orangpenilaian gaya koping positif meningkat secara signifikan, sedangkan gaya koping negatif menurun secara signifikan. Kesimpulanstroboskopik: Penulis sangat khawatir (P <0,05).	Pubmed
5	Céline Bonnaire*, Darlèn Baptista	2018	Volum e 1 No 38	Internet Gaming disorder in male and female the role of alexythimia , depression anxiety and gaming type	D : Skala Kecanduan Game S : 429 Responden V : Gangguan permainan internet dan depresi kecemasan tipe gamers I : Wawancara dan Kuosioner A : Analisis ManCOVAS , dan Uji chi- kuadrat	Analisis hasilnya. Dalamtotal sampel (n = 429), 273 (63,6%) peserta memiliki masalah dengan pemain (PG). Pada kelompok PG, ada 78,4laki-laki dan 21,6 perempuan. Dibandingkan dengan non-problempayer (NPG), lebih banyak laki-lakidalam kelompok PG ($\chi^2 = 18,30$, pandlt; 0,001), mereka lebih muda (F (1,427) = 7,54, p = 0,006), dan beradadi ($\chi^2 = 12,93$, p = 0,002). Pada kelompok PG, wanita	Pubmed

						<p>sedikit lebih besar dari pria ($F(1,427) = 3,92, p = 0,049$), dan frekuensi hubungan seksual mereka lebih tinggi daripada pria PG (kurang dari GP pria) ($\chi^2 = 7,38, p = 0,025$) orang. Lebih cenderung mengganggu dibandingkan dokter laki-laki ($2 = 6,58, p = 0,037$). Dibandingkan dengan SMA, wanita memiliki lebih banyak dokter umum dengan pelatihan lebih sedikit dan lulusan SMA ($2 = 10,48,$</p>
6	<p>Jon-Chao Hong , Ming-Yueh Hwang , Tsui-Fang Hsu, Yu-Ju Chen</p>	2012	<p>Volume 11 No. 2</p>	<p>The Relations Between Students Anxiety and Interest in playing an online game</p>	<p>D : desain penelitian survey S : 122 responden V : HUBUNGAN ANTARA KECEMASAN SISWA DAN MINAT BERMAIN PERMAINAN ONLINE I : Kuisioner Survei A: Uji PLS</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan PLS untuk mengeksplorasi lebih jauh hubungan antara kecemasan fisik, kecemasan psikologis, minat pada game online, dan beban kognitif. Kami berhipotesis: (1) kecemasan fisik berkorelasi positif dengan minat siswa dalam bermain idiom Cina, (2) kecemasan fisik berkorelasi positif dengan beban kognitif siswa dalam menebak idiom Cina, dan (3) kecemasan psikologis berkorelasi positif dengan siswa. minat bermain idiom Cina, (4) Kecemasan psikologis berkorelasi positif dengan tekanan dan kemampuan kognitif siswa bermain puzzle Cina.</p>

7	Jung Ha Park ^{1*} , Doug Hyun Han ^{1*} , Bung-Nyun Kim ² , Jae Hoon Cheong ³ , dan Young-Sik Lee ¹	2016	Volume 297-304	Correlations Among Social Anxiety Self esteem Impulsivity and Game Genre in patients with problematic online game playing	D : Survei Internet S : 212 Responden V : Kecemasan Sosial pada pemain game online I : Kuosioner dan wawancara A : Uji Anova	Nilai maksimum kecemasan sosial tertinggi pada kelompok MMORPG dan terendah pada kelompok FPS. Nilai maksimal harga diri lebih tinggi pada kelompok RTS. Nilai-nilai martabat dalam kelompok RTS berkorelasi positif dengan nilai-nilai kecanduan internet.	
8	Sonja Jung ^{1*} , Cornelia Sinderman ¹ , Mei Li ² , Jennifer Wernicke ¹ , Ling Quan ³ , Huei-Ch Ko ^{4,5} dan Christian Montag	2019	Volume 10 No.640	Coping styles related to social support anxiety and internet use disorders	D : Analisis Deskriptif S : 567 Responden V : Gangguan Penggunaan Internet dengan Kecemasan social I : Kuosioner A : Uji valid dan Spss	Dalam studi ini, N = 567 peserta (n = 164 pria dan n = 403 wanita; M usia = 23.236; SD usia = 8.334) menyelesaikan kuesioner kepribadian yang menilai penghindaran kognitif dan ketakutan Perbedaan individu dalam pemrosesan alarm, yaitu, perbedaan individu untuk mengatasi gaya/mode kehidupan sehari-hari.	Pubmed
9	15 Eleonora Marzilli ^{1*} , Luca Cerniglia ² , Giulia Ballarotto ¹ dan Silvia Cimino ¹	2020	Volume 7	Kecanduan Internet di antara Mahasiswa Universitas Dewasa Muda: Interaksi Kompleks antara Fungsi Keluarga, Impulsif, Depresi, dan Kecemasan	D : Tes Kecanduan Internet S : 244 Responden V : Kecanduan Internet berhubungan dengan Kecemasan dan Depresi I : Kuosioner A :	Untuk tujuan penelitian ini, kami mengecualikan orang muda dari total sampel yang tidak menyelesaikan prosedur evaluasi (N = 41); memiliki cacat mental dan/atau fisik (N = 19); telah menerima perawatan psikologis dan/atau psikiatri (N = 19); tidak ikut dalam penelitian (N = 27). Sampel akhir termasuk 244 pria muda (56,6% wanita) dengan usia rata-rata 21,05 (SD = 2,03); 89% mahasiswa tinggal bersama keluarga mereka, dan sebagian besar orang tua mereka (92%) menikah atau hidup bersama. Menurut uji	pubmed

						<p>cutoIAT Italia [64], untuk tujuan 1 dan 2 penelitian ini, seluruh sampel dibagi menjadi tiga kelompok: (1) Mengawasi pengguna, termasuk orang muda yang menggunakan Internet secara adaptif, dan mengontrol penuh (45 / 244, 18, 4) %); (2) Pengguna narkoba ringan, termasuk anak muda yang menghabiskan lebih banyak waktu di Internet sambil mempertahankan kontrol atas penggunaan Internet (156/244, 63,9%); (3) Ketergantungan sedang, yang disebabkan oleh sering atau Terdiri dari anak muda yang sering mengalami masalah saat menggunakan Internet (43/244, 17,6%). Untuk tujuan penelitian ini, kami mengecualikan orang muda dari total sampel yang tidak menyelesaikan prosedur evaluasi (N = 41); memiliki cacat mental dan/atau fisik (N = 19); telah menerima perawatan psikologis dan/atau psikiatri (N = 19); tidak ikut dalam penelitian (N = 27). Sampel akhir termasuk 244 pria muda (56,6% wanita) dengan usia rata-rata 21,05 (SD = 2,03); 89% mahasiswa tinggal bersama keluarga mereka, dan sebagian besar orang tua mereka (92%) menikah atau hidup bersama. Menurut uji cutoIAT Italia [64],</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>untuk tujuan 1 dan 2 penelitian ini, seluruh sampel dibagi menjadi tiga kelompok: (1) Mengawasi pengguna, termasuk orang muda yang menggunakan Internet secara adaptif, dan mengontrol sepenuhnya (45 / 244, 18, 4 %); (2) Pengguna narkoba ringan, termasuk anak muda yang menghabiskan lebih banyak waktu di Internet sambil mempertahankan kontrol atas penggunaan Internet (156/244, 63,9%); (3) Kecanduan sedang, termasuk sesekali atau Remaja yang sering mengalami masalah penggunaan internet (43/244, 17,6%)</p>	
10	Han Thingwei , Mu Hong Chen , Po cheng huang , Ya mei bai	2012	Volume 12-92 Issue 201	The association between online gaming , social phobia, and depression : an internet survey	<p>D : Survei Internethg S : 722 responden V : Hubungan antara game online dan depresi I : Kuosioner A : SPSS , Uji ANOVA , dan Uji chi square</p>	<p>Hasil: Sebanyak 722 pemain online dengan usia rata-rata 21,8±4,9 tahun menyelesaikan survei online dalam waktu 1 bulan. 601 (83,2%) peserta adalah laki-laki dan 121 (16,8%) peserta adalah perempuan. Rata-rata waktu game online mingguan adalah 28,2 ± 19,7 jam, yang terkait dengan riwayat game online (r = 0,245, pandlt; 0,001), total DSSS (r = 0,210, pandlt; 0,001), SPIN (r = 0,150, pandlt; 0,001) danSkor CIAS (r = 0,290, pandlt; 0,001).</p>	Scholar
11	Ruby Anggara Pratama, Efri Widianti,	2020	Volume 3 Issue 2 June	TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA	<p>D : Deskriptif Kuantitatif S : 130 Responden</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online Fakultas Keperawatan PSDKU</p>	Scholar

	Hendrawati		2020	MAHASISWA FAKULTAS KEPERAWATAN	dengan Teknik Total Sampling V : Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa I : menggunakan instrumen Game Addiction Inventory for Adults (GAIA) yang dibuat oleh Wong dan Hodgins (2014) A : Uji Etik	Universitas Pajajaran Garut sebagian besar non-adiktif, dengan tingkat 47,7%, tingkat kecanduan rata-rata 26,2%, dan tingkat kecanduan berat 26,2%. . Anda tidak kecanduan, jika Anda terus bermain game online,Andamungkin kecanduan game online,apakah itu sederhana, menengah, atau sulit	
12	Dona Febriandari , Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia HD	2016	Volum e 4, No. 1 Volum e 8	HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA	D : Deskriptif korelasi dengan pendekatan cross sectional S : 50 Responden dengan teknik purposive sampling V : Kecanduan game online Terhadap identitas diri remaja I : Menggunakan Kuosiner Game Addiction Scale Lemmens A : Uji chi square D : skala psikologi yaitu skala kecanduan game online S : 91 Responden teknik accidental sampling. V : KECANDUAN GAME ONLINE DENGANKECE MASAN AKADEMIK PADA MAHASISWA I : Metode pengumpulan data menggunakan dua	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 88% remaja kecanduan game online dan 90% remaja memiliki identitas positif,hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan identitas diri.tergantunpada game online Variabel daridiberikanoleh distribusi data subjektes, biasanya 57,1% (N =52) dapat ditetapkan ke kategori tertinggi. Ini adalah 4,3% dalam kategori tertinggi yang sama (N = 4). Pada kategori turun menjadi 34% (N = 31) dan pada kategori sangat rendah turun menjadi 4,3%(N=4). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online di game center komunitas Banyumanik Semarang sangat kecanduan game online.	Scholar

					alat ukur yaitu Skala Kecanduan Game Online(38 aitem valid, $\alpha = 0,941$) dan Skala Kecemasan Akademik (30 aitem valid, $\alpha = 0,906$).		
					A : Uji Kolmogorof , Uji Smirnov , Statistical		
13	Mimi Ulfa	2017	Vol. 4 No. 1 – Februari 2017	PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI MABES GAME CENTER JALAN HR.SUBRANTAS KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU	D : deskriptif kuantitatif S : 100 Responden teknik accidental sampling V : KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA I : penyebaran kesioner dengan wawancara dan dokumentasi A : Uji Hipotesis dan Uji Validitas	Dari hasil analisis t hitungttabel atau hasil uji hipotesis sebesar 4032 2760,195 maka hipotesis yang diajukan diterima yang artinya ada kecanduan game online (X) yang mempengaruhi perilaku remaja disana (J).	Scholar
14	Maurice Andrew Suplige	2017	Volume 15 No. 2	Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar	D : deskriptif kuantitatif S : 30 Responden V : Pengaruh Kecanduan Game onloine terhadap Kecerdasan A : Kuosioner dan Wawancara A : Uji Valid	Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat data yang diperoleh: Tabel 1. Jumlahjam yang dihabiskan untuk bermain game online dalamseminggu adalah 19 jam, 1019 jam dan 20 jam lagi, jumlah anak 14 56 30 Dari tabel ini, Anda dapat dilihat bahwa bermain game online selama 19 jam hingga 14 Anak yang bermain game online selama1019 jam hingga 56 jam,dan anak yang bermain selama 20 jam mencapai 30%. Dari	Scholar

						data tersebut terlihat bahwa banyak anak yang mengandalkan game online sebanyak 30 anak.	
15	Krista Surbakti	2017	Volume 1 No. 1	Pengaruh Game Online Terhadap Remaja	D : analisis Deskriptif S : 50 Responden V : Pengaruh Game Online Terhadap Remaja I : Angket A :-	Hasil ini berdasarkan kuisioner dari berbagai sumber yang bermain atau tidak bermain dikantin DINET. Kuesioner di isi oleh 50 responden Total waktu bermain game online Tidak ada waktu/jam Total 1 12 jam 10 2 23 jam 10 3 > 3 jam 30	Scholar

4. PEMBAHASAN

a. Gambaran Kecanduan Game Online Pada Remaja

Hasil analisis menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat kecanduan berat mulai dari 26,2% hingga sedang (26,2%) bergantung pada game online, dan 47,7% tidak kecanduan. Jika adiksi tidak dikelola dengan baik, maka akan menghasilkan pengendalian diri karena tidak dapat mengurangi adiksi. Saatnya membendung hubungan sosial Hendravati (2020) dan menantang hasil penelitian ini, berbeda dengan penelitian Setiadji (2016) yang menyumbang 60% dari kategori kecanduan ringan game online. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Bachtiar (2015) terhadap 86 siswa, hasilnya 65 siswa (75,6%), sebagian besar responden mengalami kecanduan ringan, 21 siswa (24,4%), dan hanya satu dari sedikit responden Tingkat kecanduan rata-rata dan (0%) tidak ada responden yang memiliki ketergantungan kuat. Meskipun penelitian Shrestha (2012) melakukan penelitian terhadap 130 responden, n 20 (15,4%), namun sebagian kecil responden tidak kecanduan, 52 (40%), hampir separuh responden mengalami ringan 54 orang (41,53%).) kecanduan, hampir separuh responden memiliki tingkat kecanduan rata-rata, dan 4 orang (3,07%) memiliki sebagian kecil responden mengalami kecanduan berat. Hasil penelitian ifdil (2018) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kecanduan game pada remaja awal. Menurut hasil penelitian, 104 dari 240 responden termasuk dalam kategori kecanduan sedang, terhitung 43%. Adapun yang tidak setuju dengan penelitian ini, hasil dari 60 sampel adalah 17 orang (28,3%), yang hanya sebagian kecil dari responden. Ketergantungan sedang, 17 orang (28,3%) memiliki sebagian kecil responden dengan ketergantungan sedang, 26 orang (43,3%) hampir separuh responden memiliki ketergantungan berat. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kecanduan ringan. Sebanyak 35 responden (45,5%) dan 42 orang (54,5%) dengan tingkat kecanduan berat. Hasil

menunjukkan bahwa nilai variabel ketergantungan pada game online tercatat 57,1% (N = 52) dengan kategori tinggi dan 4,3% (N = 4) dengan kategori sangat tinggi. Pada kategori sangat rendah turun menjadi 34% (N = 31) dan 4,3% (N = 4). Bagi sebagian orang dari semua kalangan pemuda dan pelajar, game online adalah gaya hidup baru. Warung internet atau warnet di kota-kota besar atau kota-kota umumnya turut andil dalam keberadaan game online tersebut. Banyak dari kita dapat menemukan berbagai permainan online. Mulailah dengan game online perang, balap, olahraga, dan jenis lainnya. Permainan dapat dimainkan menurut aturan tertentu, jadi ada jenis permainan tertentu. Anda menang dan yang lain kalah. Biasanya permainan ini dimainkan di lingkungan yang sembrono, atau untuk menghibur. Namun game online juga memiliki dampak yang besar. Remaja yang sering bermain game online mudah kecanduan atau kecanduan. Remaja yang sering bermain game online kecanduan aktivitas game dan mengurangi waktunya untuk aktivitas lain.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan bermain game online selama lebih dari 30 menit dalam sehari, (Mappaleo, (2009). Orang yang menyukai game disebut gamers. Selain itu, seseorang yang menghabiskan waktu antara 6,5 jam hingga 39,3 jam dalam seminggu untuk bermain game dapat disebut sebagai gamer. Dari perspektif waktu bermain, seseorang yang menghabiskan rata-rata 22,72 jam seminggu untuk online dianggap kecanduan game online. Dan dapat dimainkan terus menerus selama 10 jam (Schwausch dan Chung, 2005). Semakin banyak game online yang dimainkan seseorang, semakin kecanduan mereka. Remaja yang kecanduan judi sering disebut sebagai kecanduan judi. Penjudi yang kecanduan merasa bahwa mereka tidak punya pilihan selain bermain game, dan penjudi mengabaikan banyak kerugian dalam hidup mereka

(Griffiths, 2013). Kecanduan game online bukanlah hal yang aneh. Data penelitian 64,45% pria dan 47,55% wanita berusia 12-22 tahun kecanduan game online. Jika kita melihat rentang usia responden, kita dapat melihat dari data ini bahwa sebagian besar dari mereka adalah pelajar. (Griffiths 2010)

kecanduan game internet dibagi menjadi 3 tingkatan, yaitu kecanduan ringan, kecanduan sedang, dan kecanduan tinggi. Dipercaya bahwa jika seseorang sering bermain game online, memiliki gaya hidup yang tidak teratur, dan terlalu malas untuk melakukan apa pun, maka ia mungkin sedikit kecanduan. Saat ini dikatakan mengalami sedikit kecanduan ketika disebabkan oleh masalah yang berkaitan dengan game online, yang membuatnya sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah bersemangat dalam berbagai hal. Pada saat yang sama, seseorang dengan kecanduan yang parah akan memiliki keinginan untuk meniru peran tersebut. Di antara permainan yang menimbulkan perpecahan sosial, pada masa itu sebagian orang hanya mengeluarkan uang untuk bermain game (Sianturi, 2014).

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian Hendarwati (2020) mahasiswa keperawatan yang mengandalkan game online pada tingkat kecanduan game online berada pada level non-pecandu yaitu sebesar 62%, 47,7%. Namun jika hal ini tidak berhenti, siswa akan kecanduan game online. Ada siswalain yang kecanduan ringan-26,2%, kecanduan berat-26,2%, tetapi jika kecanduan tidak dikelola dengan baik akan menyebabkan kontrol diri, karena tidak dapat mempersingkat waktu permainan, yang mengarah pada kemunduran posisi sosial dan hubungan.

b. Gambaran Kecemasan Pada Remaja Pecandu Game Online

Hasil analisis menunjukkan bahwa remaja memiliki rasa takut, dan rentang nilai variabel rasa takut adalah rata-rata, yang menunjukkan bahwa rasa takut menempati urutan tertinggi di antara pemain game online-47% (N = 43). Pada kategori sangat tinggi yaitu 1,09% (N=1). Rendah 48% (N = 44) dan kategori sangat rendah 3,2% (N = 3). Rahmandani (2019) Orang yang kecanduan game online akan lebih memilih kehidupan virtual daripada game online dan akan menarik diri dari lingkungan sosialnya (Lee, 2007). Hussein (2011) percaya pada penelitiannya bahwa semakin dia menyukai game online, semakin dia cemas. Selain itu, sebuah penelitian oleh Brian (2005) menunjukkan bahwa pecandu judi online menjadi cemas dan depresi ketika mereka tidak bermain game. Kecemasan atau ketakutan adalah keadaan ketegangan yang berlebihan yang tidak ada dan ditandai dengan rasa takut, tidak aman atau takut (Maramis, 2009).

Kecemasan dapat berupa perasaan subjektif dari kecemasan, serangkaian perilaku (menunjukkan kegembiraan dan kegelisahan), atau dapat berupa reaksi fisiologis yang menyebabkan kecemasan karena berbagai alasan; Karena takut akan penolakan interpersonal, trauma atau konflik. Rasa bersalah, menghindari situasi tertentu, atau mungkin karena hambatan. Barlow, 2006).

Menurut sebuah studi oleh Stewart (2006), remaja sangat rentan terhadap kecemasan. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa antara 5% dan 50% orang muda dalam populasi takut. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan judi online dengan kecemasan remaja. Selain itu, sebuah penelitian oleh Hussein (2011) menemukan bahwa semakin dia menyukai game online, semakin bahagiada, dan semakin cemas dan mudah marah dia. Selain itu, berbagai penelitian menemukan bahwa pecandu memiliki kadar serotonin yang lebih rendah, yang dapat menyebabkan kecemasan atau depresi pada pecandu (Jairam, 2009). Menurut sebuah studi oleh Asri (2012), tidak ada hubungan yang signifikan secara statistik antara kecanduan game online dan kecemasan. Dibandingkan dengan anak yang tidak mengandalkan game online, anak yang mengandalkan game online memiliki risiko 2,86 kali lebih tinggi mengalami kecemasan (OR: 2,86, 95% CI: 0,55-14,91) p = 0,212.

c. Hubungan Kecanduan Game online Dengan Kecemasan Pada Remaja

Hasil dari 15 jurnal yang dianalisis menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan judi internet dan kecemasan remaja. Hal ini sesuai dengan penelitian Amalia Rahmadani (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi ketergantungan variabel game online dilakukan dengan sebaran data uji yang sebagian besar termasuk dalam kategori 57,1% (N=52). Kategori tertinggi adalah 4,3% (N = 4). Meskipun 34% (N = 31) termasuk dalam kategori rendah dan 4,3% (N = 4) termasuk dalam kategori tinggi, namun termasuk dalam kategori sangat rendah.

Hasil dari menunjukkan bahwa estimasi variabel kecemasan menunjukkan bahwa dengan distribusi data subjek, tingkat kecemasan remaja yang bermain game online paling tinggi-47% (N = 43). Dalam kategori sangat tinggi, saya. H 1,09% (N = 1). Rendah 48% (N = 44) dan kategori sangat rendah 3,2% (N = 3). Jadi bisa disimpulkan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dapat diterima yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan kecemasan remaja. Semakin kecanduan game online, semakin takut, sebaliknya semakin sedikit kecanduan game online, semakin sedikit rasa takut. Menurut sebuah studi oleh Asri (2012), ada hubungan yang signifikan secara statistik antara kecanduan game online dan kecemasan. Anak yang kecanduan game online memiliki risiko 2,86 kali mengalami gangguan kecemasan. Orang yang tidak kecanduan game online (ATAU: 2,86; 95% CI: 0,55 hingga 14,91) p = 0,212.

5. KESIMPULAN

Literature review ini menunjukkan bahwa dari 15 jurnal yang telah di review dapat disimpulkan bahwa

1. Remaja kategori “sulit” kecanduan game online-54,5 n kategori Sangat rendah 4,3%
2. Remaja mengalami kecemasan dalam game online Kategori B Pecandu sangat tinggi berada pada kategori sangat tinggi, jadi 1,09% 1) Ketakutan Online risiko pecandu game adalah 2,86 kali lipat dari mereka yang tidak kecanduan game online (OR: 2,86; 95% CI: 0, 55-14, 91) p = 0,212.
3. Hasil Ada hubungan yang signifikan antara kegemaran remaja dalam bermain game online dengan ketakutan untuk diterima. Semakin kecanduan game online, semakin takut, sebaliknya semakin sedikit kecanduan game online, semakin sedikit rasa takut.

SARAN DAN REKOMENDASI

Untuk Remaja Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi yang membantu remaja untuk lebih mengingat waktu dan membatasi game online.

1. Bagi Orang Tua Penelitian ini berharap agar orang tua dapat mengontrol anaknya untuk menghentikan game online agar tidak terlibat dalam game online, mengurangi waktu yang dihabiskan untuk game online, dan membatasi game. hal.
2. Untuk Guru Kami berharap melalui penelitian ini, guru dapat memainkan peran membimbing, membimbing dan memotivasi dan menghindari ketergantungan yang berlebihan pada game online.
3. Peneliti yang tersisa berharap peneliti lain dapat menganalisis, meningkatkan, dan memberikan penelitian baru untuk mempelajari secara lebih spesifik efek lain dari kecanduan dan kecemasan perjudian online remaja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih kepada proyek KDM (kerjasama Dosen Mahasiswa) Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur (UMKT), yang memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi mahasiswa dan penerbitan.

REFERENSI

- Diri, P. *et al.* (2010) ‘Kecanduan Game Online : Peran Mencari Sensasi ’, .
- Enez Darcin, A. *et al.* (2016) ‘Smartphone addiction and its relationship with social anxiety and loneliness’, *Behaviour and Information Technology*, 35(7), pp. 520–525. doi: 10.1080/0144929X.2016.1158319.
- Febriandari, D., Nauli, F. A. and Rahmalia, S. (2016) ‘Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja’, *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), pp. 50–56.
- Gao, X. J., Sun, J. J. and Xiang, M. (2021) ‘Positive psychological intervention for anxiety, depression and coping in subjects addicted to online games’, *World Journal of Clinical Cases*, 9(14), pp. 3287–3293. doi: 10.12998/wjcc.v9.i14.3287.
- Hong, J. and Chen, Y. (2012) ‘PERMAINAN ONLINE’, 11(April), pp. 255–263.
- Interaksi, M. *et al.* (2020) ‘Kecanduan Internet di antara Mahasiswa Universitas Dewasa’.
- Maulana, K. R. and Rahmandani, A. (2019) ‘Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang’, *Empati*, 8(2), pp. 153–157.
- Park, J. H. *et al.* (2016) ‘Korelasi Kecemasan Sosial , Harga Diri , Impulsif , dan Genre Game pada Pasien Bermain Game Online Bermasalah’, pp. 297–304.
- Pratama, R. ., Widiyanti, E. and Hendrawati (2020) ‘Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan’, *Jnc*, 3(2), pp. 110–118.
- Putri, A. S. (2012) ‘Hubungan Kecanduan Online Game Dengan Kecemasan Pada Remaja Pengunjung Game Centre Di Kelurahan Jebres Surakarta’, *Perpustakaan.Uns.Ac.Id Digilib.Uns.Ac.Id*, pp. 1–24.
- Surbakti, K. (2017) ‘Pengaruh Game Online Terhadap Remaja’, *Jurnal Curere*, 01(01), pp. 28–38.
- Ulfa, M. (2017) ‘Effect of Addiction Online Game Center’, *Jom. Fisip*, 4(1), pp. 1–13.
- Wei, H., Chen, M. and Bai, P. H. Y. (2012) ‘Hubungan antara game online , fobia sosial , dan depresi : survei internet’, (201).

Wols, A., Schoneveld, E. A. and Granic, I. (2018) 'Perilaku Bermain Dalam Game selama Video Game Terapan untuk Pencegahan Kecemasan Memprediksi Hasil Intervensi yang Berhasil', pp. 655–668.