

ARTIKEL PENELITIAN

**HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN  
SELF-ESTEEM DAN PSIKOPATOLOGI PADA  
SISWA MENENGAH PERTAMA DI JAKARTA UTARA**

*THE RELATION BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION WITH  
SELF-ESTEEM AND PSYCHOPATHOLOGY AMONG  
JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN NORTH JAKARTA*

**Felicia Grizelda Suryatenggara<sup>1</sup>, Surilena<sup>2,\*</sup>**

<sup>1</sup> Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jl. Pluit Raya No. 2, Jakarta, 14440

<sup>2</sup> Departemen Ilmu Kedokteran Jiwa dan Perilaku, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jl. Pluit Raya No. 2, Jakarta, 14440

\* **Korespondensi:** surilena@atmajaya.ac.id

**ABSTRACT**

**Introduction:** *Online game addiction is an uncontrolled behavioral disorder. Playing online games can have detrimental effects, such as mental problems and low self-esteem. The aim of this study was to determine the relationship between online game addiction and psychopathology and self-esteem in junior high school students.*

**Methods:** *Cross-sectional study with consecutive sampling was conducted on 1,474 junior high school students by filling out IOGAQ, SCL-90, and Rosenberg's Self Esteem Scale questionnaire. The inclusion criteria were all junior high school students from grade I to grade III in Kelurahan Penjaringan, North Jakarta. The exclusion criteria were students who were not willing to sign an agreement as respondents. The bivariate test was conducted to analyze the data.*

**Results:** *From 1,474 students, it was found that 90.1% were male and 79.1% were female with online game addiction, and most of the first grade junior high school students (87.3%). Online game addiction is mostly done with the frequency of playing online games  $\geq 4$  days/week (95%), the duration of playing online games on school days (95.5%) or holidays (94.2%) is  $>4$  hours/day. The type of online game that is often played is shooting (92.4%) and the type of device that is widely used is portable (88.2%). There are 84% of respondents with online game addiction with low self-esteem and 83.8% with psychopathology. Bivariate analysis showed that there was no significant relationship between online game addiction and self-esteem and psychopathology ( $p \geq 0.05$ ).*

**Conclusion:** *There is no significant relation between online game addiction and self-esteem and psychopathology. However, playing online game has to be wise to overcome other negative impacts.*

**Key Words:** *addiction, online game, psychopathology, self-esteem.*

**ABSTRAK**

**Pendahuluan:** *Adiksi game online merupakan gangguan perilaku bermain game online yang tidak terkontrol. Dampak negatif yang dapat terjadi akibat bermain game online antara lain gangguan mental dan self esteem rendah. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara adiksi game online dengan self esteem dan psikopatologi pada siswa sekolah menengah pertama (SMP).*

**Metode:** *Penelitian potong lintang dengan pengambilan sampel berurutan dilakukan pada 1.474 siswa SMP dengan mengisi kuesioner adiksi Game Online Indonesia (IOGAQ), SCL-90, dan Rosenberg's Self Esteem Scale. Kriteria inklusi adalah semua siswa SMP kelas I sampai kelas III di Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak bersedia menandatangani persetujuan sebagai responden. Uji bivariat dilakukan untuk menganalisis data.*

**Hasil:** *Dari 1.474 siswa didapatkan 90,1% laki-laki dan 79,1% perempuan dengan adiksi game online dan terbanyak pada siswa kelas I SMP (87,3%). Adiksi game online lebih banyak dilakukan dengan frekuensi bermain game online  $\geq 4$  hari/minggu (95%), durasi bermain game online pada hari sekolah (95,5%) atau hari libur (94,2%) adalah  $>4$  jam/hari. Jenis game online yang sering digunakan adalah shooting (92,4%) dan jenis perangkat yang banyak digunakan adalah portable (88,2%). Terdapat 84% responden dengan adiksi game*

*online* dengan *self-esteem* rendah dan 83,8% dengan ada psikopatologi. Analisis bivariat menunjukkan tidak ada hubungan signifikan antara adiksi *game online* dengan *self-esteem* dan psikopatologi ( $p \geq 0,05$ ).

**Simpulan:** Tidak terdapat hubungan bermakna antara adiksi *game online* dengan *self-esteem* dan psikopatologi. Namun, bermain *game online* tetap harus bijaksana guna menghindari dampak negatif lainnya yang dapat ditimbulkan.

**Kata Kunci:** adiksi, *game online*, psikopatologi, *self-esteem*.

## PENDAHULUAN

Adiksi *game* merupakan suatu kondisi ketergantungan yang kompulsif atau tidak terkendali pada *game*. *Game online* merupakan aplikasi bermain *game* yang dapat diakses melalui internet sehingga mudah diakses oleh seluruh kalangan baik anak-anak, remaja, maupun dewasa.<sup>1</sup> Adiksi *game online* merupakan gangguan dengan karakteristik pola perilaku bermain *game online* yang tidak terkontrol, yang menjadikan bermain *game* sebagai prioritas utama dibandingkan aktivitas lain. Kemudahan penggunaan internet melalui perangkat seluler, membuat *game online* lebih mudah diakses dimana saja dan kapan saja.<sup>1,2</sup> Data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 menunjukkan 62,23% penduduk Indonesia pengguna internet merupakan pemain *game online*. Daya tarik *game online* menyebabkan peningkatan intensitas waktu bermain *game online* yang berdampak lanjut dengan adiksi (kecanduan). Sekitar 10% pelajar Indonesia mengalami adiksi *game online*, dibandingkan dengan di Korea (2,4%), di Singapura (9%), di China (13,7%), di Taiwan (15,1%), sementara di Amerika (1,5%) dan di Eropa (8,2%).<sup>3</sup> Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders 5 (DSM V)*, adiksi *game online* adalah penggunaan *game online* secara berlebihan yang menimbulkan sekumpulan gejala kognitif dan perilaku.

Batasan klinis yang ditetapkan untuk menyatakan seseorang mengalami adiksi *game online* adalah bermain *game online* lebih dari sama dengan 4 jam dalam 1 hari dan dalam 1 minggu rutin bermain *game online* selama lebih dari sama dengan 4 hari.<sup>4</sup>

Remaja merupakan kelompok umur yang paling rentan mengalami adiksi *game online*. Umumnya remaja bermain *game online* untuk mencari hiburan dan kesenangan, tantangan, mengatasi emosi, dan melarikan diri dari masalah. Kebiasaan bermain *game online* pada remaja dapat berubah menjadi adiksi dan dapat memberikan dampak yang negatif pada kesehatan mental dan kehidupan sosialnya.<sup>5</sup> Penelitian Freeman (2008) menyatakan adanya komorbiditas antara adiksi *game online* dengan gangguan jiwa seperti gangguan *mood*, cemas, *attention disorder*, dan penyalahgunaan zat.<sup>6</sup> Adiksi *game online* dan *self-esteem* mempunyai hubungan dua arah. Adiksi *game online* membuat remaja lebih sering berinteraksi dengan dirinya sendiri, tidak mau bergaul dan beraktivitas, sehingga remaja dengan adiksi *game online* berisiko mengalami gejala depresi dan kecemasan yang lebih tinggi serta *self-esteem* yang lebih rendah.<sup>7</sup> Remaja dengan *self-esteem* yang rendah memiliki kecenderungan untuk mengalami kesulitan berinteraksi dan berkomunikasi secara tatap muka, sehingga

lebih mudah melakukan interaksi dan komunikasi secara *online*, serta memiliki risiko adiksi *gadget* dan *game online*.<sup>7,8</sup> Berdasarkan kondisi tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara adiksi *game online* dengan *self-esteem* dan psikopatologi pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Jakarta Utara.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian potong lintang pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) yang dilakukan pada bulan September 2018 – November 2019. Pengambilan sampel dengan cara *consecutive sampling* pada satu SMP negeri dan lima SMP swasta yang ada di Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Pertama dibuat jadwal pengambilan sampel pada masing-masing sekolah yang sudah disetujui oleh Kepala Sekolah masing-masing. Seluruh siswa SMP kelas I, II, dan III dikumpulkan pada ruangan yang sudah disediakan sekolah. Peneliti menjelaskan pada siswa SMP mengenai tujuan dan manfaat penelitian, serta pelaksanaan penelitian dan pengisian kuesioner. Selanjutnya siswa yang bersedia menjadi responden dan bersedia menandatangani *informed consent*, serta hadir saat pengambilan sampel berlangsung mengisi kuesioner penelitian (menjadi responden penelitian). Saat pengisian kuesioner, responden didampingi oleh peneliti atau asisten peneliti dan wali kelasnya, jika ada yang kurang jelas atau dipahami dalam pengisian kuesioner bisa bertanya pada

peneliti atau asisten peneliti saat pengambilan sampel berlangsung. Pengambilan sampel memerlukan waktu satu hari untuk satu sekolah. Besar sampel pada penelitian ini sebesar 1.576 siswa SMP kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara yang diperoleh dengan analisis kategorik tidak berpasangan dan memperhitungkan *droup out* 10%. Namun, jumlah responden penelitian ini menjadi 1.474 siswa dengan 102 siswa masuk dalam kriteria eksklusi dikarenakan tidak hadir saat penelitian dan tidak bersedia menjadi responden penelitian. Kriteria inklusi adalah semua siswa menengah pertama (SMP) kelas I, II, III Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Eksklusi penelitian ini adalah tidak bersedia menjadi responden dan tidak menandatangani *informed consent*, serta tidak hadir saat penelitian berlangsung.

Alat ukur pada penelitian ini adalah kuesioner *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IOGAQ)<sup>9</sup> yang telah di validasi dengan nilai *Cronhbach's alpha* 0,73 dan *cut off point* = 14, interpretasinya adalah skor <14: tidak mengalami adiksi *game online* dan skor ≥14: mengalami adiksi *game online*. Instrumen ini terdiri dari 7 *item*, setiap *item* diukur dengan skala *likert* yang terdiri dari 5 skala yaitu skala 5 (tidak pernah), skala 4 (jarang), skala 3 (kadang-kadang), skala 2 (sering) dan skala 1 (sangat sering).<sup>9</sup> *Symptom Check List-90* (SCL-90) yang telah divalidasi oleh Martono Herianto (1994) dengan sensitivitas 82.92% dan spesifitas 83%, nilai *Cronhbach's alpha* 0.67 dan *cut off point* = 61, interpertasinya adalah skor ≤61: tidak ada psikopatologi dan skor >61: ada

psikopatologi. Instrumen ini berisi 90 pertanyaan dan setiap pertanyaan diberikan skala 0 (tidak sama sekali), skala 1 (sedikit), skala 2 (cukup), skala 3 (agak banyak) dan skala 4 (banyak).<sup>10</sup> *Rosenberg's Self Esteem Scale* yang telah di validasi oleh Della tahun 2010, dengan nilai *Cronhbach's alpha* 0.71, dan *cut off point* = 14, interpertasinya adalah skor  $\geq 14$ : *self-esteem* tinggi dan skor  $< 14$ : *self-esteem* rendah. Instrumen ini terdiri dari 9 item dan setiap item diberikan skala yaitu skala 3 (sangat setuju), skala 2 (setuju), skala 1 (tidak setuju), skala 0 (sangat tidak setuju).<sup>11</sup> Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dari Komite Etik Fakultas Kedokteran Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas

Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia (No. 03/02/KEP-FKUAJ/2019 - 4 Februari 2019). Analisis penelitian ini dengan menggunakan univariat dan uji bivariat *chi-square*.

## HASIL

Terdapat 1.474 responden diantaranya 90,1% laki-laki dan 79,1% perempuan dengan adiksi *game online* dan 87,3% siswa kelas I SMP. Hasil penelitian juga menunjukkan responden dengan adiksi *game online* lebih banyak bermain *game online* dengan frekuensi  $\geq 4$  hari/minggu (95%), durasi bermain *game online* pada hari sekolah (95,5%) atau pada hari libur (94,2%) adalah  $> 4$  jam/hari.

**Tabel 1.** Adiksi game online pada Siswa SMP di Kelurahan Penjaringan berdasarkan variabel penelitian

Variabel	Total		Adiksi Game Online				P
	N	%	Tidak Adiksi Game Online		Adiksi Game Online		
			N	%	N	%	
<b>Jenis Kelamin</b>							
Laki-laki	700	47,5	69	9,9	631	90,1	<0,001
Perempuan	774	52,5	162	20,9	612	79,1	
<b>Pendidikan</b>							
SMP kelas 1	557	37,8	71	12,7	486	87,3	0,053
SMP kelas 2	427	29,0	76	17,8	351	82,2	
SMP kelas 3	490	33,2	84	17,1	406	82,9	
<b>Frekuensi Bermain Game Online</b>							
< 4 hari/minggu	714	48,4	193	27,0	521	73,0	<0,001
$\geq 4$ hari/minggu	760	51,6	38	5,0	722	95,0	
<b>Durasi pada Hari Sekolah</b>							
$\leq 4$ jam/hari	785	53,3	200	25,5	585	74,5	<0,001
$> 4$ jam/hari	689	46,7	31	4,5	658	95,5	
<b>Durasi pada Hari Libur</b>							
$\leq 4$ jam/hari	667	45,3	184	27,6	483	72,4	<0,001
$> 4$ jam/hari	807	54,7	47	5,8	760	94,2	
<b>Jenis Game Online</b>							
<i>Role Playing Game</i>	380	25,8	54	14,2	326	85,8	<0,001
<i>Simulation</i>	645	43,8	112	17,4	533	82,6	
<i>Casual game</i>	83	5,6	23	27,7	60	72,3	
<i>Action</i>	47	3,2	13	27,7	34	72,3	
<i>Shooting</i>	172	11,7	13	7,6	159	92,4	
<i>Sports/Racing</i>	122	8,3	12	9,8	110	90,2	
Lain-lain	25	1,7	4	16,0	21	84,0	
<b>Jenis Perangkat</b>							
Perangkat <i>Portable</i>	1398	94,8	222	15,9	1176	84,1	0,345
Perangkat <i>Non-portable</i>	76	5,2	9	11,8	67	88,2	

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa jenis *game online* yang sering dimainkan oleh responden dengan adiksi *game online* adalah *shooting* (92,4%) dan jenis perangkat yang banyak digunakan adalah *portable* (88,2%) (Tabel 1).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 82% responden dengan *self-esteem* rendah dan sebanyak 74,4% dengan psikopatologi (4,6% somatisasi, 4,5% ansietas, dan

4,3% sensitivitas interpersonal) (Tabel 2).

Responden dengan adiksi *game online* memiliki *self esteem* rendah (84%) dan psikopatologi (83,8%). Hasil analisis uji *Chi-square* menunjukkan tidak ada hubungan bermakna antara adiksi *game online* dengan *self-esteem* ( $p=0,510$ ) dan psikopatologi ( $p=0,318$ ) pada siswa SMP Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara (Tabel 3).

**Tabel 2.** Gambaran *Self-esteem* dan Psikopatologi Siswa SMP di Kelurahan Penjaringan

Variabel	N	%
<b>Self-esteem</b>		
Tinggi	265	18%
Rendah	1209	82%*
<b>Psikopatologi</b>		
Tidak ada	377	25,6%
Ada	1097	74,4%*
- Depresi	62	4,2%
- Ansietas	67	4,5%
- Obsesif Kompulsif	60	4%
- Fobia	60	4%
- Somatisasi	69	4,6%*
- Sensitivitas Interpersonal	64	4,3%
- Hostilitas	58	3,9%
- Paranoid	58	3,9%
- Psikotik	61	4,1%
- Lainnya	47	3,2%

\* persentase terbanyak

**Tabel 3.** Hubungan antara Adiksi *Game Online* dengan *Self-esteem* dan Psikopatologi

Variabel	Adiksi <i>Game Online</i>				p
	Tidak Adiksi		Adiksi		
	N	%	N	%	
<b>Self-esteem</b>					
Tinggi	38	14,3	227	85,7	0,510
Rendah	193	16,0	1016	84,0	
<b>Psikopatologi</b>					
Tidak ada	53	14,1	324	85,9	0,318
Ada	178	16,2	919	83,8	

## DISKUSI

Penelitian ini menunjukkan 1.474 responden diantaranya 90,1% laki-laki dan

79,1% perempuan dengan adiksi *game online* dan terbanyak pada siswa kelas I SMP (87,3%). Penelitian Welly menunjukkan

terdapat 56,5% responden siswa SMP Padang dengan adiksi *game online*, dan lebih banyak pada laki-laki (80,2%).<sup>12</sup> Penelitian Wang, *et al.* di Hongkong (2014) menunjukkan terdapat 15,7% responden siswa SMP dengan adiksi *game online*, terbanyak siswa kelas I SMP (51%) dan 62,2% adalah laki-laki.<sup>13</sup>

*World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sekitar 10% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami adiksi *game online*.<sup>14</sup> Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi adiksi *game online*.<sup>2,14</sup> *Game online* membuat individu merasakan kebebasan, penghargaan, hiburan, dan daya saing membuat cenderung untuk bermain lebih sering dan meningkatkan risiko terjadi adiksi *game online*.<sup>3</sup>

Hasil penelitian ini juga menunjukkan responden dengan adiksi *game online* lebih banyak dengan frekuensi bermain *game online*  $\geq 4$  hari/minggu (95%), durasi bermain *game online* pada hari sekolah (95,5%) atau pada hari libur (94,2%) adalah  $> 4$  jam/hari. Jap, *et al.* (2013) menunjukkan 10,15% responden siswa SMP dengan adiksi *game*

*online*, 36% responden bermain *game online* pada hari sekolah dengan durasi  $< 4$  jam/hari dan 42,4% pada hari libur  $\geq 4$  jam/hari.<sup>9</sup> Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018) menyatakan 26,93% penduduk Indonesia menggunakan internet dengan durasi 4-7 jam dan terdapat 63,23% menggunakannya bermain *game*.<sup>3</sup> Adiksi *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari 2 jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu.<sup>15</sup>

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa jenis *game online* yang sering dimainkan oleh responden dengan adiksi *game online* adalah *shooting* (92,4%) dan jenis perangkat yang banyak digunakan adalah *portable* (88,2%). Jenis perangkat yang lebih banyak digunakan adalah *portable* seperti *smartphone* dan *tablet* karena mudah dibawa dan dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.<sup>16</sup> Penelitian Yanti, *et al.* menunjukkan 73,9% responden lebih memilih menggunakan perangkat berupa *handphone* dibandingkan laptop atau komputer.<sup>17</sup> Perkembangan teknologi khususnya internet dan *smartphone* membuat individu lebih mudah untuk bermain *game online* dimana saja dan kapan saja. Kemudahan ini membuat individu cenderung bermain lebih lama dan lebih sering.<sup>18</sup>

Laki-laki lebih menyukai tantangan sehingga lebih cenderung untuk mengalami adiksi *game online* daripada perempuan. Laki-laki lebih senang bermain *game online* jenis *shooting*, *role playing games* (RPG),

*simulation*, *action* sedangkan perempuan cenderung lebih menggunakan internet untuk melakukan *chatting* dan media sosial dibandingkan untuk bermain *game online*.<sup>17</sup> Jenis *role-playing game* dan *simulation* memiliki kecenderungan lebih besar menyebabkan adiksi. *Role playing games* merupakan jenis *game* dengan cara bermain berperan sebagai karakter dalam *game*, membuat *game* ini paling diminati. Terdapat 69,1% remaja laki-laki lebih memilih jenis *online multiplayer games*, sedangkan perempuan (24%) lebih memilih jenis *online single player game*.<sup>19</sup>

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat cukup banyak siswa SMP di Kelurahan Penjaringan yang memiliki *self-esteem* yang rendah (82%). Penelitian Wan pada 1.149 siswa SMP di Taiwan menunjukkan 19,4% responden dengan *self-esteem* rendah. *Self-esteem* merupakan faktor penting yang dapat menyebabkan terjadinya psikopatologi seperti depresi dan cemas, *self-esteem* yang rendah berhubungan dengan adanya psikopatologi depresi dan cemas.<sup>20</sup> Remaja dengan *self-esteem* rendah cenderung bermain *game online* agar dapat melarikan diri dari realita, mencari teman, dan mencari hal yang tidak didapatkan di dunia nyata.<sup>21</sup>

Selain itu, terdapat sebanyak 74,4% siswa SMP ada psikopatologi pada penelitian ini. Remaja dengan psikopatologi sering menghindari kenyataan dan melarikan diri ke dunia maya melalui internet dan dapat menghabiskan waktu bermain *game online* secara berlebihan.<sup>21</sup> Somatisasi merupakan

psikopatologi terbanyak pada penelitian ini, dengan proporsi sebanyak 4,6%. Somatisasi pada anak sekolah dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, serta hubungan keluarga dan teman sebaya yang kurang baik. Somatisasi pada remaja yang tidak ditangani dapat menyebabkan konsekuensi jangka panjang seperti pengangguran, tindakan kriminal, hingga psikopatologi pada usia dewasa.<sup>22</sup>

Pada penelitian ini, terdapat cukup banyak siswa SMP yang mengalami adiksi *game online* dengan ada psikopatologi (83,8%) dan dengan *self-esteem* yang rendah (85,7%). Namun, hasil analisis uji *Chi-square* pada penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan bermakna antara adiksi *game online* dengan *self-esteem* ( $p=0,510$ ) dan psikopatologi ( $p=0,318$ ) pada siswa SMP Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Hasil ini kurang sesuai dengan hasil beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan terdapat hubungan antara adiksi *game online* dengan psikopatologi dan *self-esteem*.<sup>6,23</sup> Pada penelitian ini, dijumpai sebagian besar responden dengan *self-esteem* yang rendah, ada psikopatologi, dan adiksi *game online*. Kemungkinan hubungan yang tidak bermakna pada penelitian ini secara statistik dapat disebabkan karena adiksi *game online* merupakan komorbid dari psikopatologi (somatisasi, cemas, sensitivitas interpersonal) pada responden.

Peneliti memiliki hambatan penelitian yaitu beberapa responden tidak hadir saat penelitian berlangsung dan sebagian menolak untuk menjadi responden. Hal ini

menyebabkan terdapat 102 responden yang dieksklusi pada penelitian ini.

## SIMPULAN

Adiksi *game online* merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas yang beberapa dekade makin bertambah banyak pecandunya pada anak dan remaja. Proporsi adiksi *game online* pada siswa dari enam SMP di Kelurahan Penjaringan Jakarta Utara cukup tinggi, baik pada remaja laki-laki dan perempuan. Penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan secara statistik antara adiksi *game online* dengan *self-esteem* dan psikopatologi. Namun, bermain *game online* terutama pada remaja tetap menjadi perhatian dan perlu dilakukan secara bijaksana karena dapat mengakibatkan dampak negatif pada berbagai aspek seperti akademik, pekerjaan, dan kehidupan sosial.<sup>5,22</sup>

Pada penelitian ini, dijumpai sebagian besar responden dengan *self-esteem* yang rendah dan ada psikopatologi yang tinggi. Kondisi ini perlu menjadi perhatian khusus, karena *self-esteem* yang rendah pada remaja memiliki risiko terdapatnya gangguan mental seperti somatisasi dan cemas, serta gangguan belajar.<sup>20,22</sup>

Diharapkan institusi pendidikan dapat memberikan edukasi sedini mungkin mengenai penggunaan gadget dan dampaknya, serta melakukan skrining adanya masalah gangguan kesehatan mental pada anak didiknya. Diharapkan layanan kesehatan khususnya layanan kesehatan mental dapat mengupayakan penyuluhan mengenai

kesehatan mental dan adiksi *gadget* atau *game online* pada institusi pendidikan, baik pada guru-guru sekolah maupun siswa-siswanya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh Kepala Sekolah SMP Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara beserta para siswa-siswi yang telah bersedia menjadi responden penelitian. Kami mengucapkan terima kasih juga kepada semua pihak yang ikut membantu dalam pengambilan kuesioner dari para responden.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Hussain Z, Griffiths MD, Baguley T. Online gaming addiction : Classification, prediction and associated risk factors. *Addict Res Theory*. 2012;20:359–71.
2. Rho M, Lee H, Lee TH, et al. Risk factors for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. *Int J Environ Res Public Health*. 2017;15:40.
3. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Laporan survei: Penetrasi dan profil perilaku pengguna internet Indonesia 2018. Available from: <https://www.apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>.
4. American Psychiatric Association. The diagnostic and statistical manual of mental disorder. Ed ke-V. Washington, DC; 2019;615-7.
5. Nirwanda CS, Ediati A. Adiksi game online dan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja. *J Empati*. 2019;5:19–23.
6. Freeman CB. Internet gaming addiction. *J Nurse Pract*. 2008;4:42–7.
7. Kowert R, Vogelgesang J, Festl R, Quandt T. Psychosocial causes and consequences of online video game play. *Comput Hum Behav*. 2015;45:51–8.

8. Li D, Liao A, Khoo A. Examining the influence of actual-ideal self- discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers. *Cyberpsychology Behav Soc Netw*. 2011;14:535–9.
9. Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLOS ONE*. 2013;8(4):e61098.
10. Herianto M. Penentuan “T score” standar normal instrument psikometrik SCL-90, dan uji coba pada pasien rawat jalan Poliklinik Jiwa Rumah Sakit Dr Cipto Mangunkusumo Jakarta. Tesis. Bagian Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia; 1994.
11. Della. Hubungan antara citra tubuh, harga diri, dan kecemasan sosial pada remaja putri tingkat SMP di Jakarta. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya; 2010.
12. Welly W. Hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di SMP Adabiah Padang Tahun 2017. *UNES J Soc Econ Res*. 2018;3:196–202.
13. Wang CW, Chan CL, Mak KK, Ho SY, Wong PW, Ho RT. Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A Pilot Study. *Sci World J*. 2014.
14. World Health Organization. Gaming disorder. Available from: <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.
15. Kaess M, Parzer P, Mehl L, et al. Stress vulnerability in male youth with internet gaming disorder. *Psychoneuroendocrinology*. 2017;77:244–51.
16. Hyun GJ, Han DH, Lee YS, et al. Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Comput Hum Behav*. 2015;48:706–13.
17. Yanti NF, Marjohan M, Sarfika R. Tingkat adiksi game online siswa SMPN 13 Padang. *J Ilm Univ Batanghari Jambi*. 2019;19:684–7.
18. Paik SH, Cho H, Chun JW, Jeong JE, Kim DJ. Gaming device usage patterns predict internet gaming disorder: comparison across different gaming device usage patterns. *Int J Environ Res Public Health*. 2017;14:1512.
19. You S, Kim E, Lee D. Virtually real: Exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *J Games Cult*. 2017;12:56–71.
20. Wan CS, Chiou WB. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychol Behav*. 2006;9:762–6.
21. Gentile D. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A National Study. *Psychol Sci*. 2009;20:594–602.
22. Karkhanis DG, Winsler A. Somatization in children and adolescents: Practical implications. *J Indian Assoc Child Adolesc Ment Health*. 2016;12(1):79–115.
23. Toker S, Baturay MH. Antecedents and consequences of game addiction. *Comput Hum Behav*. 2016;55:668–79.