

Kecemasan Sosial dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja

Joseph Kaleb Rusyanto^{1*}, Jusuf Tjahjo Purnomo¹

[1] Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia.

Abstract

The background to this research is that there is a contradiction in the findings of the relationship between social anxiety and online game addiction in previous research. The aim of this research is to find out whether there is a positive and significant relationship between social anxiety and online game addiction in adolescents. This research uses a quantitative descriptive approach. The subjects of this research are teenage online game players. In this study, a sample size of 101 teenage respondents was used. The data collection technique for this research was carried out by distributing questionnaires. The data analysis technique in this research uses descriptive analysis, classical assumption tests, and interventional analysis using correlation tests. Data collection tools were the La Greca social anxiety scale with 18 items and the Ulkhaq online game addiction scale with 21 items. Data analysis uses Pearson's product moment correlation technique. The correlation test results show $r = 0.494$ with a p value = 0.000 ($p < 0.005$) which means there is a significant positive relationship between social anxiety and online game addiction.

Keywords: Social Anxiety; Addiction; Online Gaming; Adolescents.

Article Info

Artikel History: Submitted: 2024-04-05 | Published: 2024-06-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v14i2.9965>

[Vol 14, No 2 \(2024\)](#) Page: 562-572

(*) Corresponding Author: Joseph Kaleb Rusyanto, UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA, Indonesia, Email: Josephkaleb21@gmail.com



This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

PENDAHULUAN

Kecanduan *game online* telah menjadi isu kesehatan mental yang semakin meresahkan di era digital saat ini (Kumari & Dhiksha, 2022). Hal ini dibuktikan oleh fakta bahwa dalam laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11), *World Health Organization* memasukkan kecanduan game ke dalam daftar penyakit (Nawaz et al., 2020). Artinya bahwa kecanduan *game online* resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa (Lee et al., 2016). Teknologi digital saat ini berkembang pesat, memudahkan semua orang untuk terhubung dan berbagi kepentingan yang sama tanpa hambatan lintas geografis dan batas temporal, nyaman, fleksibel untuk dijangkau, dan terjangkau di negara

maju (Choi et al., 2018). *Game online* adalah salah satu platform paling populer yang melayani hiburan bagi pengguna dan dapat mempengaruhi kualitas hidup penggunanya (Purwaningsih & Nurmala, 2021). *game online* telah menjadi salah satu yang paling populer aktivitas rekreasi di antara pengguna internet di seluruh dunia (Aggarwal et al., 2020).

Dalam revid literatur, Meng (2022) menelusuri *PubMed*, *Embase*, *Cochrane Library*, dan *PsycINFO* untuk penelitian yang melaporkan prevalensi berbagai subtipen kecanduan digital dari 64 negara. Prevalensi gabungan global adalah 6,04% (95% CI, 4,80–7,57) untuk kecanduan *game*. Di Norwegia, Prevalensi kecanduan *game online* menurut Wittek dkk, (2016) menunjukkan terdapat 12,6% pemain yang kecanduan *game online* dengan karakteristik usia remaja hingga dewasa. Dengan sekitar 29 juta pemain, Indonesia menduduki peringkat ketiga di dunia, menurut *We Are Social* (2021). Menurut laporan tersebut, per Januari 2022, 94,5 persen pengguna internet berusia 16 hingga 64 tahun di Indonesia memainkan *game online*. Hasil penelitian lain (Akbar, 2020), sekitar 6,1 persen pemain *game* di Indonesia mengalami kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* berdampak negatif pada kehidupan individu. kecanduan *game online* memiliki dampak yang di antaranya pada tingkat depresi, kecemasan, dan stres (Varma & Cheasakul, 2016), bosan (Öznur Başdaş, 2019), takut (Abasi et al., 2021); mudah tersinggung, merasa gugup, merasa lelah, dan sebagian besar dalam suasana hati yang buruk (Kumari & Dhanda, 2021); stress (Choi, 2016); dan menurunnya *emotional intelligence* dan *psychological well-being* (Jain & Jain, 2021). Dari hasil penelitian yang lain, Kecanduan *game online* berdampak pada kecenderungan agresif anak-anak (Benrazavi, 2015), dan juga menyebabkan penurunan prestasi akademik, memimpin perilaku berbohong, dan melemahnya hubungan interpersonal pada anak (Maksude, 2021).

Hasil wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti kepada dua remaja menunjukkan bahwa mereka termasuk dalam kategori kecanduan *game online*. Partisipan mengatakan bahwa ketika ia sedang berada di dalam kelas dengan jam kosong pelajaran, partisipan dan teman-temannya tanpa berpikir panjang untuk saling mengajak satu sama lain bermain *game online* bersama. Menurut partisipan 1, kecanduan *game online* umumnya sering dilakukan oleh laki-laki karena dalam pergaulannya kalau teman laki-laki lebih banyak yang bermain *game online* daripada perempuan yang menurutnya lebih banyak bermain medsos. Partisipan 2 mengatakan bahwa ia juga sering diajak bermain *game online* bersama jika mereka sedang tidak melakukan aktivitas lain. Peneliti juga membagikan kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai kecanduan *game online* kepada 10 remaja melalui media sosial. 8 dari 10 partisipan menyatakan bisa bermain *game online* bisa lebih dari 3 jam dalam sehari, bahkan ada yang sampai menghabiskan waktu 6 jam dalam sehari untuk bermain *game online*. Alasan mereka untuk memilih melakukan bermain *game online* menurut 3 partisipan adalah karena mereka mengisi waktu luang mereka, menurut 3 partisipan adalah melakukannya karena hobi, menurut 2 partisipan adalah dengan bermain *game* bisa menghilangkan stress mereka dengan masalah luar, dan 2 subjeknya lainnya karena mereka bercita-cita menjadi pemain *esport* atau biasa disebut *pro player*.

Flow theory merupakan teori yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana kecanduan *game online* dipahami. Dalam *flow theory* yang pertama kali diperkenalkan oleh Csikszentmihalyi, diartikan sebagai suatu keadaan di mana seorang individu dapat memusatkan perhatian pada sesuatu dalam jangka waktu yang sangat lama tanpa mengalami waktu tersebut telah berlalu (Soledad Fabito et al., 2020). Teori ini menjelaskan

bahwa saat pengguna mengalami *Flow*, mereka kehilangan kesadaran diri, dan cenderung melupakan lingkungan sekitar (Lavoie et al., 2022). Kiatsakared & Chen (2022) menunjukkan bahwa hasrat aktivitas pemain secara signifikan memoderasi hubungan antara *flow* dan kecanduan game online, yang mendapati pemain dengan hasrat obsesif akan mengalami kecanduan game online.

Penelitian sebelumnya (Ulkhay, 2018) menunjukkan adanya dua faktor penyebab dari kecanduan *game online*, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti keinginan mendapatkan rank yang tinggi dalam game, ketidakmampuan seorang gamer dalam menyelesaikan masalah dalam game (Abasi, 2021), dan kurangnya pengendalian diri (Başdaş, 2020). Faktor eksternal dari kecanduan *game online* adalah lingkungan yang kurang terkontrol (Choi, 2018), kurangnya hubungan sosial yang dapat menimbulkan gangguan sosial pada seseorang salah satunya kecemasan sosial (Wang, 2019).

Salah satu bentuk kecemasan yang paling umum pada masa remaja adalah kecemasan sosial, yang merupakan kondisi ketegangan atau ketidaknyamanan yang dialami seseorang dalam lingkungan sosial (J.Lee, 2019). Beberapa literatur menunjukkan bahwa kecanduan internet, kecanduan *smartphone*, dan kecanduan *game online* semuanya terkait dengan kecemasan sosial. Kecemasan sosial merupakan masalah penting yang menyebabkan kemunduran serius pada fungsi sosial dan kualitas hidup individu. Masalah ini, yang dimulai secara tiba-tiba dan menjadi kronis dengan cepat, menyebabkan hilangnya kemampuan yang parah dan membawa masalah sosial, akademik dan psikologis (Maksude, 2021). Remaja terkadang menjadi pribadi yang tidak bisa menerima dirinya sendiri dan menerima kelemahan orang lain, yang juga mempunyai sikap tertutup, rendah diri, merasa malu jika bersama orang lain (Turan, 2022).

Hubungan antara kecemasan sosial dengan kecanduan *game online* masih menjadi kontradiksi. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecemasan sosial terhadap kecanduan *game online* seseorang (Turan, 2022). *Game online* yang dimainkan secara tidak terkendali menimbulkan kecanduan pada remaja dan menyebabkan berkembangnya kecemasan sosial dengan mempengaruhi keterampilan komunikasi secara negatif (Yildirim, 2021). Berbeda dengan hasil penelitian Öznur Başdaş (2019) yang menemukan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kecemasan sosial.

Meskipun sudah ada penelitian sebelumnya mengenai hubungan antara kecemasan sosial dengan kecanduan *game online*, namun penulis meneliti kembali dikarenakan adanya kontradiksi pada penelitian sebelumnya. Selain itu masih jarang peneliti dapati penelitian yang dilakukan pada usia remaja khususnya remaja, karena temuan sebelumnya lebih banyak fokus pada orang dewasa.

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini akan mencari tahu apakah ada hubungan positif dan signifikan antara Kecemasan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja.

Participants

Populasi dalam penelitian ini yaitu remaja pemain *game online*. Pengambilan sampel memakai metode *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel yang mengacu pada kriteria tertentu yang disesuaikan dengan kriteria penelitian (Sugiyono, 2017).

Pertimbangan utamanya adalah orang tersebut adalah remaja yang bermain *game online* dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* kurang lebih dari 4 jam per harinya (Choi, 2018). Terdapat 101 responden yang digunakan dalam penelitian ini.

Instrumen

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, dan untuk metode pengumpulan data menggunakan survei skala pengukuran psikologi, berupa kuesioner. Skala pengukuran psikologi yang digunakan dalam penelitian ini ada 2, yaitu skala kecemasan sosial untuk remaja (SAS-A) dari Apriliana (2019) dan skala *Game Addiction Scale (GAS)* yang telah diuji coba Ulkhaq et al (2018).

Data Analysis

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah uji asumsi dan uji hipotesis. Uji asumsi terdiri atas uji normalitas yang berguna untuk mengetahui data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak dan uji linearitas yang berguna untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linear antara kedua variabel yang akan diuji. Kemudian, uji hipotesis yang digunakan adalah uji korelasi *pearson product moment* dengan menggunakan bantuan program perhitungan SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja pemain *game online* yang berjumlah 101 responden. Pada kategori jenis kelamin menunjukkan bahwa partisipan laki-laki memiliki jumlah yang lebih banyak yaitu 84 orang dengan persentase (83,2%) sedangkan partisipan Perempuan berjumlah 17 orang dengan persentase (16,8%). Pada kategori usia partisipan penelitian memiliki rentang usia 12-18 tahun, dan partisipan paling banyak berusia 18 tahun. Dan pada kategori jenis *game online* yang dimainkan penggunaan *game online Mobile Legend* mendominasi dengan presentasi (50,5%), disusul *PUBG Mobile* dengan persentase (36,6%), Data karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Jenis Kelamin	Laki – laki	83	83.2
	Perempuan	18	16.8
Usia	12 Tahun	3	3.0
	13 Tahun	2	2.0
	14 Tahun	10	9.9
	15 Tahun	30	29.7
	16 Tahun	25	24.8
	17 Tahun	19	18.8
	18 Tahun	12	11.9
Jenis Game	<i>Mobile Legend</i>	51	50.5
	<i>PUBG Moblie</i>	37	36.6
	Game lain	13	12.9

Analisis Deskriptif

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Kecemasan Sosial

Interval	Kategori	Mean	N	Prosentase (%)
$89 \leq x <$	Tinggi		25	24.8
$22 \leq x < 89$	Sedang	50.39	61	60.4
$\leq x < 22$	Rendah		15	14.9
Total			101	100 %
SD = 13.592		Min = 22	Max = 89	

Berdasarkan data pada tabel kategorisasi 2 di atas, menunjukkan tingkat kecemasan sosial dari 101 partisipan yang terbagi menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pada kategori rendah menunjukkan persentase sebesar (14,9%) dengan frekuensi sebanyak 15 orang. Kemudian pada kategori tinggi menunjukkan persentase sebesar (24,8%) dengan frekuensi 25 orang. Jika kita melihat dari data di atas rata-ratanya adalah 50,39 dengan standar deviasi sebesar 13,592. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, kecemasan sosial yang dimiliki oleh anak remaja pengguna game online berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 60,4%.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Kecanduan *Game Online*

Interval	Kategori	Mean	N	Prosentase (%)
$81 \leq x <$	Tinggi		28	27.7
$35 \leq x < 81$	Sedang	54.74	55	54.5
$\leq x < 35$	Rendah		18	17.8
Total			101	100 %
SD = 54.74		Min = 35	Max = 81	

Berdasarkan Data pada tabel 3 di atas, menunjukkan tingkat kecanduan game online dari 101 partisipan yang terbagi menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pada kategori rendah menunjukkan persentase sebesar (17,8%) dengan frekuensi sebanyak 18 orang. Kemudian pada kategori tinggi menunjukkan persentase sebesar (27,7%) dengan frekuensi 28 orang. Jika kita melihat dari data di atas rata-ratanya adalah 54,74 dengan standar deviasi sebesar 10,554. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, kecanduan game online yang dimiliki anak remaja pengguna game online berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 54,5 %.

Hasil Uji Asumsi

Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas dilakukan dengan melihat hasil uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data pada hasil penelitian dapat dikatakan sebagai data yang normal jika memiliki nilai signifikansi ($p > 0,05$). Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS 25. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

		Kecemasan sosial	Kecanduan <i>Game Online</i>
N		101	101
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	50.39	54.74
	Std. Deviation	13.592	10.554
Most Extreme Differences	Absolute	.055	.088
	Positive	.055	.088
	Negative	-.047	-.088
Test Statistic		.055	.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c	.053 ^c

Berdasarkan Tabel 4, variabel penelitian ini signifikansinya lebih besar dari 0,05 (> 0,05). Variabel Kecemasan Sosial mempunyai koefisien sebesar 0,55 dan probabilitas (p) atau signifikansi sebesar 0,200 ($p > 0,05$). Oleh karena nilai signifikansi > (0,05), maka variabel Kecemasan Sosial berdistribusi normal. Hal ini juga terjadi pada variable Kecanduan *Game Online* yang memiliki koefisien sebesar 0,88 dengan probabilitas (p) atau signifikansi sebesar 0,053. Oleh karena nilai signifikansi > 0,05, maka variabel Kecanduan *Game Online* berdistribusi normal. Berdasarkan hal tersebut, maka variabel dalam penelitian ini mempunyai distribusi yang normal.

Uji Linearitas

Pengujian linieritas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode uji ANOVA. Data pada hasil penelitian dapat dikatakan linier jika memiliki nilai signifikansi ($p > 0,05$). Pengujian linieritas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS 25. Hasil uji linieritas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan <i>Game Online</i> * Kecemasan sosial	Between Groups	(Combined)	6829.090	46	2148.458	1.897	.012
		Linearity	2710.896	1	2710.896	34.649	.000
		Deviation from Linearity	4118.194	45	91.515	1.170	.289
	Within Groups	4224.950	54	78.240			
Total			11054.040	100			

Berdasarkan Tabel 5, maka dapat diketahui bahwa variabel kecanduan *game online* dan kecemasan sosial pada responden diperoleh nilai Fhitung sebesar 1,170 dengan sig = 0,289 (> 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kecemasan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja memiliki hubungan linear.

Uji Hipotesis

Berdasarkan pengujian normalitas dan pengujian linieritas yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa data memiliki distribusi normal dan data memiliki distribusi linier. Dengan demikian pengujian selanjutnya dilakukan dengan pengujian metode non parametrik dengan menggunakan uji hipotesis *pearson*. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

		Kecemasan sosial	Kecanduan <i>Game Online</i>
Kecemasan Sosial	Pearson Correlation	1	.495**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	101	101
Kecanduan <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	.495**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	101	101

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan uji korelasi pada Tabel 6 didapatkan korelasi sebesar (+) 0,495 dengan signifikansi sebesar 0,000 pada tingkat taraf kepercayaan (α) 0,01 atau 99%. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < \alpha$ (0,01) maka H_1 diterima. Artinya terdapat hubungan positif dan signifikan antara Kecemasan Sosial dengan Kecanduan *Game Online* pada responden. Hubungan Positif tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai korelasi yang positif sebesar (+) 0,495.

Hasil penelitian pada tabel 2 hingga 3 menunjukkan bahwa remaja memiliki kecemasan sosial dan kecanduan *game online* yang berada pada kategori sedang. Dalam wawancara lanjutan yang dilakukan peneliti kepada subjek penelitian menunjukkan bahwa partisipan tersebut termasuk *phubber* dan dia sering sekali memainkan *handphone* dan bahkan seringkali bermain *game online* saat berbicara dengan lawan bicara yang membuat dia tidak fokus dengan *game online* yang dimainkan.

Penelitian ini dilakukan kepada 101 partisipan. Kecemasan sosial pada partisipan menunjukkan hasil bahwa 25 partisipan (24,8%) berada pada tingkat tinggi, yang artinya partisipan memiliki kecemasan yang berlebih terhadap dirinya dalam menghadapi keadaan atau masalah, 61 partisipan (60,4%) berada pada tingkat sedang, yang artinya keadaan individu partisipan mulai merasa bahwa dirinya mengalami kecemasan sosial, dan 15 partisipan (14,9%) berada pada tingkat rendah, yang artinya partisipan kurang merasakan kecemasan sosial dalam dirinya dalam menghadapi masalah.

Pada partisipan kecanduan *game online* menunjukkan hasil bahwa 28 partisipan (27,7%) berada pada tingkat tinggi, yang artinya partisipan memiliki rasa kecanduan *game online* yang menyebabkan perasaan menyenangkan timbul pada saat bermain *game online*, 55 partisipan (54,5%) berada pada tingkat sedang, yang artinya keadaan individu partisipan mulai merasa bahwa dirinya mengalami kecanduan akan *game online*, dan 18 partisipan (17,8%) berada pada tingkat rendah, yang artinya partisipan kurang merasakan bahwa dirinya kecanduan dalam bermain *game online*.

Kecanduan *Game Online* merupakan konsumsi berlebihan dan perilaku kompulsif pada *game online* yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial atau bahkan emosi para pemain (Ulkhq dkk, 2018). Masa remaja merupakan masa perubahan diantaranya perubahan fisik, kognitif, emosional dan sosialnya (Young & Abreu, 2017). Berbagai penelitian sebelumnya menemukan kecemasan sosial memiliki hubungan positif dengan kecanduan *game online*. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yaitu Wang & Sheng (2019), Collela & Francesca (2022). Mereka menemukan adanya hubungan positif antara kecemasan sosial dan Kecanduan *Game Online*. Adanya hubungan positif signifikan pada penelitian ini karena, jika individu memiliki kecemasan sosial yang tinggi pada remaja akan memiliki kemampuan regulasi diri mengendalikan dorongan dan hasrat

mendapatkan short-term reward dari *game online*, yang dapat membuatnya kecanduan *game online*. Tingginya rasa kecemasan sosial pada remaja dapat berakibat pada kecanduan bermain *game online* yang tinggi juga (Wang & Sheng, 2019).

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa Kecemasan Sosial dan Kecanduan *Game online* pada remaja dikategorikan sedang. Akan tetapi kecemasan sosial bukan menjadi faktor utama seseorang menjadi kecanduan *game online*, ada hal lain yang memicu sehingga terjadi kecanduan *game online* yang tinggi seperti pembatasan waktu penggunaan *handphone* salah satu contohnya.

Ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yaitu terkait dengan kesulitan peneliti dalam mencapai partisipan penelitian dikarenakan beberapa subjek yang peneliti temui seperti masih kurang meratanya responden pada penyebaran yang peneliti lakukan. Kemudian walaupun jumlah responden sudah memenuhi syarat, namun responden dapat dikatakan masih kurang untuk menggambarkan situasi atau keadaan yang sebenarnya terjadi. Selain itu kurang minatnya subjek dalam pengisian kuesioner secara daring sehingga peneliti berusaha dengan mencari cara untuk mendapatkan partisipan menyesuaikan kriteria penelitian yang dibutuhkan untuk menggunakan tempat-tempat yang sesuai seperti di sekolah, grup whatsapp kelas dan grup kompetisi *game online*. Oleh karena itu, dalam penelitian selanjutnya perlu dilakukan upaya yang lebih baik dalam mengatasi hambatan yang ada untuk memperoleh data yang lebih komprehensif dan representatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan antara kecemasan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja, menunjukkan terdapat hubungan positif signifikan antara kecemasan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja. Hal ini berdasar pada hasil korelasi dimana hasilnya menunjukkan bahwa koefisien korelasi $r = 0,495$ dengan signifikansi sebesar $0,000$ ($p < 0,05$). Dalam hasil penelitian ini diketahui bahwa hubungan kecemasan sosial dan kecanduan *online* pada remaja berkorelasi cukup. Dengan demikian dinyatakan dalam penelitian ini yaitu H_1 diterima. Artinya jika semakin tinggi Kecemasan Sosial, maka akan semakin tinggi Kecanduan *Game Online* pada remaja. Sebaliknya semakin rendah Kecemasan Sosial, maka semakin rendah Kecanduan *Game Online* pada remaja. Hal ini dapat diartikan bahwa Kecemasan Sosial merupakan faktor yang mempengaruhi Kecanduan *Game Online*.

REFERENSI

- Abasi, I., Pourshahbaz, A., Mohammadkhani, P., Dolatshahi, B., Moradveisi, L., Mennin, D. S., Abbas, J., Abbas, M. G., Abdollahi, A., Ahmed, A. A. A., Suksatan, W., Kumar, T., Majeed, M. S., Zainal, A. G., Dokoushkhani, F., Allen, K. A., Abushalmaq, O. M., Khdour, H. Y., Hamza, E. G. A., ... Hou, F. (2021). How smartphone usage correlates with social anxiety and loneliness. *Frontiers in Psychology*, 12(1), 2147483647. <https://doi.org/10.1177/0004867414546699>
- Aggarwal, S., Saluja, S., Gambhir, V., Gupta, S., & Satia, S. P. S. (2020). Predicting likelihood of psychological disorders in PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) players from Asian countries using supervised machine learning. *Addictive Behaviors*, 101, 106132. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106132>
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Apriliana, I. P. A. (2019). A confirmatory factor analysis of social anxiety scale for adolescence in Indonesian form. *Konselor*, 8(3), 98–103. <https://doi.org/10.24036/0201983105819-0-00>
- Aquino, P. I. (2019). the Effect of Online Games To the Academic Performance of the Students in the College of Teacher Education. *International Journal of Advanced Research in Management and Social Sciences*, 8(4), 245–262. <https://garph.co.uk/>
- Azwar. (2017). Metode penelitian psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Başdaş, Ö., Özbey, H., Karaca, S., Gok, C., Kalay, E., Basbug, M., ..., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). Investigating the association between computer game addiction and social anxiety in secondary school students. *Community Mental Health Journal*, 34(2), 830–838. <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>
- Benrazavi, R., Teimouri, M., & Griffiths, M. D. (2015). Utility of Parental Mediation Model on Youth's Problematic Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(6), 712–727. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9561-2>
- Cha, S. S. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open*, 5(1). <https://doi.org/10.1177/2055102918755046>
- Choi, C., Hums, M. A., Bum, C. H., Chang, E., Kim, B., Sharma, M. K. uma. K., Mahindru, P., Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., Unsal Barlas, G., Mathews, C. L., Morrell, H. E. R., Molle, J. E., Lemos, I. L., Cardoso, A., Sougey, E. B., Wittek, C. T., ... Panova, T. (2018). Video Game Addiction and Emotional States: Possible Confusion Between Pleasure and Happiness? *Computers in Human Behavior*, 18(1), 238–246. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01794>
- Choi, J. O. (2016). Influence of computer/smartphone game addiction on ADHD tendency: Multiple mediating effects of sleep and dietary problems. In *J Korean Practical Arts Education*.
- Chupradit, S., Kaewmamuang, N., Kienngam, N., & Chupradit, P. W. (2019). Prevalence and correlates between game addiction and stress of adolescents in Chiang Mai, Thailand. *Indian Journal of Public Health Research and Development*, 10(8), 1091–1096. <https://doi.org/10.5958/0976-5506.2019.02042.4>
- Gefen, D., Straub, D., & Boudreau, M.-C. (2000). Structural Equation Modeling and Regression: Guidelines for Research Practice. *Communications of the Association for Information Systems*, 4(October). <https://doi.org/10.17705/1cais.00407>

- Gioia, F., Colella, G. M., & Boursier, V. (2022). Evidence on Problematic Online Gaming and Social Anxiety over the Past Ten Years: a Systematic Literature Review. *Current Addiction Reports*, 9(1), 32–47. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00406-3>
- Jain, A., & Jain, P. (2021). Inter-relationship between gaming addiction, emotional intelligence, and psychological well-being of playerunknown's battlegrounds and non In *Acta Medica International*. [actamedicainternational.com. https://www.actamedicainternational.com/article.asp?issn=2349-0578](https://www.actamedicainternational.com/article.asp?issn=2349-0578)
- Kiatsakared, P., & Chen, K. Y. (2022). The Effect of Flow Experience on Online Game Addiction during the COVID-19 Pandemic: The Moderating Effect of Activity Passion. *Sustainability (Switzerland)*, 14(19). <https://doi.org/10.3390/su141912364>
- Kumari, K., & Dhanda, B. (2021). Assessment of Self-Esteem among Working Women. In *Asian Journal of Agricultural Extension, Economics & Sociology* (pp. 147–152). Sciencedomain International. <https://doi.org/10.9734/ajaees/2021/v39i1030675>
- Kumari, S., & Dhiksha, J. (2022). Effect of intervention for gaming addiction among adolescents. *International Journal of Health Sciences*, 6(April), 10707–10717. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns3.8718>
- La Greca, A. M., Ingles, C. J., Lai, B. S., & Marzo, J. C. (2015). Social Anxiety Scale for Adolescents: Factorial Invariance Across Gender and Age in Hispanic American Adolescents. *Assessment*, 22(2), 224–232. <https://doi.org/10.1177/1073191114540749>
- Lavoie, R., Main, K., & Stuart-Edwards, A. (2022). Flow theory: Advancing the two-dimensional conceptualization. *Motivation and Emotion*, 46(1), 38–58. <https://doi.org/10.1007/s11031-021-09911-4>
- Lee, Z. W. Y., Cheung, C. M. K., & Chan, T. K. H. (2016). Technology-mediated self-regulation: An implication for preventing online gaming addiction. *2016 International Conference on Information Systems, ICIS 2016*, 1–10.
- Ledesma, R. G. (2015). Defining adolescence. *Contemporary Psychology*, 42(2), 119–119. <https://doi.org/10.1037/000574>
- Mahmud, I., Ramayah, T., Rabaya, T., Saparya, S., Mahmud, I., & Rawshon, S. (2017). *Why Are They So Addicted?: Modeling Online Games Addiction Behavior Among University Students*. November. <https://www.researchgate.net/publication/321278126>
- Maksude. (2021). Digital game addiction, social anxiety and alexithymia in adolescents. *İnönü Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksek Okulu Dergisi*, 9(2), 414–429. <https://doi.org/10.33715/inonusaglik.842593>
- Meng, S. Q., Cheng, J. L., Li, Y. Y., Yang, X. Q., Zheng, J. W., Chang, X. W., Shi, Y., Chen, Y., Lu, L., Sun, Y., Bao, Y. P., & Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 92(September 2021), 102128. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102128>
- Mujiya Ulkhaq, M., Rozaq, R., Ramadhani, R., Heldianti, R., Fajri, A., & Akshinta, P. Y. (2018). Validity and reliability assessment of the Game Addiction scale: An empirical finding from Indonesia. *ACM International Conference Proceeding Series*, 120–124. <https://doi.org/10.1145/3288155.3288158>
- Nelemans, S. (2015). *Adolescent Anxiety: Development, Individual Vulnerability, and Social Relationships*. [dspace.library.uu.nl. https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/303799](https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/303799)
- Öznur Başdaş, H. Ö. (n.d.). *Digital game addiction, obesity, and social anxiety among adolescents*.
- Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The impact of online game addiction on adolescent mental health: A systematic review and meta-analysis. *Open Access Macedonian*

- Journal of Medical Sciences*, 9(F), 260–274.
<https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.6234>
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Soledad Fabito, B., Trillanes, A. O., Bermudez, J. R. D., Ramirez, E. Q., & Guadaña, R. R. H. (2020). Mediating Flow Theory in PC Game Addiction and Cyberbullying: A Quantitative Study. *ACM International Conference Proceeding Series*, 140–144.
<https://doi.org/10.1145/3421682.3421686>
- Turan, S, Öcal, T., & Cengiz, Ö. (2022). *Effect of Digital Game Addiction and Social Anxiety Levels on Recreational Active Adolescents*. osf.io. <https://osf.io/preprints/3uk7n/>
- Turan, Serhat, Öcal, T., & Cengiz, Ö. (2022). Effect of Digital Game Addiction and Social Anxiety Levels on Recreational Active Adolescents. *Education Quarterly Reviews*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.01.416>
- Varma, P., & Cheasakul, U. (2016). The Influence of Game Addiction and Internet Addiction among University Students on Depression Stress and Anxiety Mediated by Self-Regulation and Social Support. *Journal of Business Administration*, 45–57.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/apheitvu/article/view/90488>
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(SEP). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Waris Nawaz, M., Nadeem, T., Liaqat Rao, S., Fatima, T., & Shoaib, S. (2020). Impact of PUBG Game Addiction on Social Isolation and Narcissistic Tendencies among Gamers. In *Asian Journal of Social Sciences and Management Studies* (Vol. 7, Issue 3, pp. 166–172). researchgate.net.
<https://doi.org/10.20448/journal.500.2020.73.166.172>
- We Are Social. (2021). *Digital 2021*. Global Digital Insights.
- Witek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>
- Yildirim, M. (2021). DIGITAL GAME ADDICTION, SOCIAL ANXIETY AND ALEXITHYMIA IN ADOLESCENTS. *İnönü Üniversitesi Sağlık Hizmetleri ...*
<https://dergipark.org.tr/en/pub/inonusaglik/issue/62343/842593>