

EXPLORING THE PERCEPTION OF ONLINE GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS: IDENTITY, MOTIVATION, AND SOCIAL INTERACTION PATTERNS

Eksplorasi Persepsi Kecanduan Game Online Remaja: Identitas, Motivasi Dan Pola Interaksi Sosial

Risydah Fadilah^{1a(*)}, Suaidah Lubis^{2b}, Widya Harianty^{3c}, Desi Sintyasari^{4d}, Hendra Yanuar^{5e},
Garis Taremica^{6f}, Mutia Hermina^{7g}, Atikah Suri^{8h}, Dina Khaliza⁹ⁱ, Iqbal Maulana^{10j}

12345678910 Magister Psikologi, Universitas Medan Area, Indonesia

^a risydah@staff.uma.ac.id

^b suaidah@staff.uma.ac.id

^c widyaharianty@gmail.com

^d desisintyasari6@gmail.com

^e hendrayanoear@gmail.com

^f graristaremicaa@gmail.com

^g mutia.ot@gmail.com

^h atikahsuri27@gmail.com

ⁱ dinakhaliza27@gmail.com

^j iibanmauu99@gmail.com

(*) Corresponding Author

risydah@staff.uma.ac.id

How to Cite: Fadilah, et.all. (2026). Exploring The Perception Of Online Game Addiction In Adolescents: Identity, Motivation, And Social Interaction Patterns doi: 10.36526/js.v3i2.7378

Received : 27-11-2025

Revised : 31-12-2025

Accepted : 10-01-2026

Keywords:

Online Game Addiction,
Adolescents,
Identity,
Motivation,
Social Interaction.

Abstract

Technological developments have made online gaming a part of teenagers' lifestyles, but excessive use can trigger addiction (gaming addiction). This phenomenological qualitative study aims to explore the meaning of online gaming addiction among teenagers, its relationship with self-identity, motivation to play, and social interaction patterns. The research subjects were three individuals (aged 13 – 16 years) who played online games for more than three hours per day and were active at least four to five times a week, using purposive sampling techniques. Data were collected through observation and interviews with research respondents. The results showed that online games are perceived as a space for virtual identity construction, emotional regulation, and alternative social interaction. Adolescents with online gaming addiction experience shifts in self-identity, gaming motivations driven by challenge, stress avoidance, and the need for recognition, as well as significant changes in social interaction patterns, particularly reduced quality of family relationships. This study highlights that online gaming addiction affects not only individual behavior but also adolescents' real-life social dynamics.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini bisa dikatakan sangat pesat yang dibuktikan dengan teknologi yang dapat mempermudah kehidupan manusia dan dapat menjadi sarana hiburan. Permainan (*game*) telah menjadi fenomena sosial beriringan dengan perkembangan kehidupan manusia. *Game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun. Remaja adalah salah satu target dari peluncuran *game online* karena remaja

biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. *Game online* kini tidak sekadar menjadi aktivitas rekreasi, tetapi telah menjadi bagian penting dalam gaya hidup remaja (Hidayasa et al., 2022; Ush et al., 2024; Wandini et al., 2024).

Menurut Wijaya et al. (2022) bermain *game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (*addict*) (Utari, 2023). Dalam Fitriani et al. (2023) Kecanduan atau *addiction* merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, kecanduan bermain *game* dan sebagainya. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginannya untuk menggunakan sesuatu, sehingga dapat menyebabkan dampak negatif bagi individu itu sendiri baik secara fisik maupun psikis. Meskipun ada sisi positif dari *game online*, tetapi tanpa disadari banyak orang, *game online* lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya (Manita et al., 2023).

Pada tanggal 18 Juni 2018, WHO secara resmi menyatakan bahwa kecanduan *game* adalah gangguan kesehatan mental, dan juga termasuk dalam edisi sebelumnya, yaitu ICD-10 yang diterbitkan pada tahun 1990 (Radandi et al., 2023). Menurut Kurniawan (2022) mengatakan bahwa ciri-ciri kecanduan *game online* seperti bermain *game* yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari, rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game*, lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *game* yang sama, bisa punya teman atau komunitas sesama pencinta *game* tersebut, kesal dan marah jika dilarang total bermain *game* tersebut, senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya, sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game* tersebut, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah. Menurut data.ai bertajuk *state of mobile*, waktu ideal untuk melakukan aktivitas *online* atau bermain gadget dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit (Digital Global-Overview Report.Pdf) (Nisrina et al., 2023).

Menurut Lemmens dalam Kurniasari et al. (2023) remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *Saliency* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah). Berdasarkan hasil penelitian Azis & Nasir (2024) faktor utama yang dapat mendorong adanya kecanduan pada pemain *game online* yaitu adanya rasa penasaran yang muncul dalam diri pemain *game online* tentang *game* yang dimainkan, kemudian kebutuhan untuk *refreshing* agar dapat menghilangkan *stress*, dan karena mengikuti *trend* disekitar yang sedang berkembang. *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game*, namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa (Sulistianingsih & Permana, 2022).

Penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Elvadari (2023) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki korelasi dengan kebutuhan psikologis dasar, seperti pencarian identitas, pengakuan sosial, dan regulasi emosi. Bagi remaja bermain *game online* sangat menyenangkan karena banyak tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas *game online*, dan remaja berkhayal menjadi satu karakter pemain dalam *game online* sesuai yang diinginkannya. *Avatar* dalam *game* dapat menjadi refleksi dari identitas asli pemain atau berfungsi sebagai bentuk ekspresi diri yang berbeda dan terpisah dari realitas kehidupan mereka. Remaja yang bermain *game* secara berlebihan cenderung menarik diri dari interaksi langsung dan lebih

mengandalkan komunitas *virtual*, yang dapat berdampak pada kemampuan empati, komunikasi, dan kualitas hubungan dengan keluarga (Fajar et al., 2024; Hasibuan & Anggreni, 2022).

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Teknopreneur pada tahun 2017, sebagaimana dirilis oleh Kominfo melalui web resminya. Hasil survei tersebut menyatakan bahwa sebanyak 54,68% yakni 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang, merupakan pengguna internet. Angka ini mengalami peningkatan dibanding pada tahun 2016 yaitu sebanyak 132,7 juta jiwa. Menurut data Newzoo, pada tahun 2017 Indonesia telah memiliki gamer sebanyak 43,7 juta orang, dan hingga tahun 2019 Indonesia telah memiliki 52 juta gamer aktif. Klasifikasinya, didominasi sebagian besar oleh pria dengan presentase sebanyak 56% dan sisanya wanita pada kisaran 46%. Kisaran usia pria paling banyak di angka 21-35 tahun dengan persentase 26%. Urutan kedua, diisi oleh pria dengan rentang usia 10- 20 tahun sebesar 21%. Sementara itu, untuk wanita, paling banyak gamer berada direntan usia 21-35 tahun dengan persentase sebesar 21% diikuti oleh wanita berusia 10-20 tahun dengan persentase sebesar 15 % (Anggraini & Yanto, 2022; Aritonang et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hadisaputra et al. (2022) menunjukkan rata – rata kecanduan *game online* adalah anak usia sekolah, mulai dari usia 12 – 18 tahun. Hasil wawancara awal menunjukkan bahwa sebagian remaja menjadikan *game* sebagai sarana pelarian dari stres atau tekanan lingkungan sosial. Namun, penggunaan yang berlanjut dapat berubah menjadi ketergantungan yang memengaruhi relasi sosial dan kesejahteraan psikologis mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Rahman et al. (2022) *game online* membawa dampak negatif bagi siswa, diantaranya cara bicara siswa yang kotor dan kasar kepada orang yang lebih dewasa, kesehatan mata dan pendengaran yang menurun, tidak dapat mengontrol waktu antara belajar dan bermain *game online*, sikap anak yang kurang sopan dan tidak menghormati orang yang lebih tua.

Selain faktor motivasi dan identitas, aspek interaksi sosial juga menjadi bagian penting dalam memahami makna kecanduan *game online*. Hal ini menunjukkan banyak usia remaja yang bermain *game online* secara aktif, sehingga dapat menyebabkan remaja mengalami masalah terhadap interaksi sosial. Menurut penelitian Radandi et al. (2023), interaksi dalam komunitas *game* dapat memperkuat solidaritas dan perasaan memiliki, namun juga dapat menggeser pola komunikasi langsung di dunia nyata. Berdasarkan hasil penelitian Kurniawan (2022) menunjukkan kemampuan sosial 30 partisipan dianggap rendah, dapat diartikan bahwa mayoritas dari mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya dilingkungannya. Ketika *game* menjadi pusat aktivitas utama, remaja dapat mengalami perubahan pola interaksi sosial, seperti menarik diri dari keluarga, mengabaikan pertemanan langsung, dan lebih nyaman dalam komunikasi *virtual* Usuh et al. (2024). Ketika interaksi sosial lebih banyak terjadi secara *virtual*, kemampuan remaja untuk berempati dan beradaptasi dalam situasi sosial nyata cenderung menurun.

Fenomena ini menggambarkan pergeseran budaya komunikasi remaja dari tatap muka menuju ruang digital. Dampak negatif dari aktivitas *game online*. Kegagalan penyesuaian sosial seseorang dapat terjadi ketika aktivitas *game online* yang berlebihan mengarah pada kurangnya atau bahkan hilangnya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain di dunia nyata. Dengan demikian, penting untuk memahami sejauh mana *game online* membentuk dan mengubah pola interaksi sosial remaja di era digital. *Game Online* menyediakan dunia virtual di mana individu dapat berinteraksi dengan pemain dari seluruh dunia, dan menyelesaikan tingkat kesulitan yang semakin tinggi memotivasi individu untuk mengembangkan keterampilan bermain *game* mereka sendiri, dan personalisasi karakter memengaruhi konsep diri pemain *game* yang lebih muda (Fitriani et al., 2023; Manita et al., 2023).

Melihat kompleksitas fenomena tersebut, pemahaman mengenai kecanduan *game online* tidak dapat dilepaskan dari konteks psikologis dan sosial remaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi persepsi remaja mengenai kecanduan *game online*, khususnya dalam

kaitannya dengan pembentukan identitas diri, motivasi bermain, serta perubahan pola interaksi sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, yaitu peneliti adalah sebagai instrumen kunci, memahami secara mendalam persepsi remaja mengenai kecanduan game online, khususnya terkait pembentukan identitas diri, motivasi bermain, dan perubahan pola interaksi sosial. Obyek alamiah yang dimaksud oleh Sugiyono (2020) adalah obyek yang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti. Dalam penelitian ini, manipulasi terhadap variabel dan pengaturan kondisi tempat tidak dilakukan oleh peneliti. Estern mengemukakan wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu (Sari et al., 2025).

Keabsahan data penelitian melalui dua tahap, yaitu triangulasi dalam pengujian kredibilitas yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Oleh sebab itu terdapat triangulasi sumber, teknik pengumpulan data, dan waktu. Keabsahan data dalam penelitian ini hanya menggunakan triangulasi sumber yang dilakukan dengan cara mengecek data dari beberapa sumber. Selanjutnya dilakukan member check untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.

Pemilihan responden penelitian dengan teknik purposive sampling yang karakteristik disesuaikan dengan tujuan penelitian. Responden penelitian berjumlah tiga orang yaitu AAR 13 tahun, MR 14 tahun, dan CAS 14 tahun. Ketiga responden penelitian memiliki jenis kelamin yang sama yaitu laki – laki dan bersekolah di tempat yang sama yaitu SMP Negeri 1 Binjai. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan data dari hasil wawancara dengan subjek penelitian, diuraikan dalam bentuk narasi. Hasil analisis data dijabarkan dengan menggunakan aspek – aspek dalam diri remaja dengan kecanduan *game online* yang terdapat dalam pedoman wawancara. Dalam penelitian ini terdapat tiga responden penelitian utama.

Responden MR

Responden pertama dalam penelitian ini berinisial MR yang berjenis kelamin laki – laki, berusia 14 tahun. Wawancara dilakukan di ruang BK pada hari Kamis tanggal 23 Oktober 2025 pukul 10.00 sampai pukul 11.05 WIB. Berdasarkan hasil wawancara dapat diringkas seperti yang terlihat dalam **Tabel 1**. Dapat disimpulkan bahwa responden MR menggambarkan *game* sebagai aktivitas seru yang awalnya muncul dari ajakan teman dan kini menjadi rutinitas yang harus dilakukan setiap hari. Ia merasa gelisah jika tidak mengikuti *event* dan menunjukkan reaksi emosional kuat saat mengalami kekalahan. Selain itu *game* juga berdampak terhadap interaksi sosial responden MR. MR lebih banyak menghabiskan waktu di warnet atau bermain sendiri sehingga mengurangi keterlibatan dalam aktivitas keluarga. MR cenderung lebih fokus pada permainan *game onlinenya* dibandingkan aktivitas lain.

Tabel 1. Hasil Wawancara Responden MR

Responden	Jenis Kelamin	Usia	Aspek Penelitian	Hasil dan Pembahasan
MR	Laki - laki	14 Tahun	Identitas Diri	Berbeda dengan subjek lain, MR tidak merasakan adanya perbedaan terhadap dirinya, baik di dunia nyata maupun dalam <i>game</i> . Namun, ia menyatakan <i>game</i> berpengaruh karena ia menjadi lebih berani ambil risiko (tantangan <i>game</i> dengan level tinggi). MR juga merasa kehilangan sebagian dari dirinya jika berhenti bermain karena <i>game</i> sudah melekat dan menjadi hobi.
			Motivasi	Motivasi bermain MR adalah karena seru, ada tantangannya, dan memiliki teman di <i>game</i> . Awalnya sebagai pelarian (saat tidak ada kegiatan), kini menjadi hobi dan bahkan tempat mencari uang (melakukan <i>jokian</i> akun). MR mengalami <i>mood modification</i> , yaitu menggunakan <i>game</i> untuk menghilangkan rasa sedih/stres. Ia juga merasa gelisah jika tidak bermain karena takut ketinggalan <i>event</i> harian (<i>withdrawal</i>). Merasa bangga saat mencapai level tertentu karena butuh perjuangan dan <i>skill</i> .
			Perubahan Pola Interaksi Sosial	Hubungan dengan keluarga berkurang karena MR lebih sering di kamar dan tidak mau keluar saat dipanggil. Interaksi dengan teman sebaya tidak berkurang karena mereka sama-sama main <i>game</i> (mabar). Terdapat perubahan kebiasaan yang signifikan, yaitu waktu tidur dan makan tidak teratur karena sering begadang.

Responden CAS

Responden pertama dalam penelitian ini berinisial CAS yang berjenis kelamin laki – laki, berusia 13 tahun. Wawancara dilakukan di ruang BK pada hari Kamis tanggal 23 Oktober 2025 pukul 11.15 sampai pukul 12.00 WIB. Berdasarkan hasil wawancara dapat diringkas seperti yang terlihat dalam **Tabel 2** berikut:

Tabel 2. Hasil Wawancara Responden CAS

Responden	Jenis Kelamin	Usia	Aspek Penelitian	Hasil dan Pembahasan
CAS	Laki - laki	13 Tahun	Identitas Diri	Dalam dunia nyata, CAS memiliki karakter pendiam dan tidak berani, tetapi di <i>game</i> ia merasa lebih percaya diri, aktif, dan berani memimpin. Ini menunjukkan <i>game</i> menjadi arena baginya untuk membentuk identitas ideal yang tidak dapat ia wujudkan di dunia nyata.
			Motivasi	CAS menunjukkan gejala ketergantungan dan pelarian: ia merasa gelisah jika tidak bermain <i>game</i> dan bahkan memilih bermain <i>game</i> sampai tengah malam agar bisa tidur. Ini mengindikasikan bahwa <i>game</i> berfungsi sebagai mekanisme regulasi emosi (<i>mood modification</i>) dan menghindari perasaan tidak nyaman (<i>withdrawal</i>).
			Perubahan Pola Interaksi Sosial	Terjadi penarikan diri (isolasi sosial) dari keluarga. CAS mengatakan jarang bercerita dengan orang tua dan lebih suka di kamar sendirian main <i>game</i> dengan teman <i>online</i> . Ia merasa lebih seru ngobrol dengan teman satu tim di <i>game</i> daripada ngobrol langsung, sehingga lebih sering berkomunikasi melalui <i>chat in-game</i> . Wawancara menunjukkan ia memiliki konflik dengan orang tua (sering dimarahi karena bermain hingga tengah malam).

Dapat disimpulkan bahwa responden CAS memaknai *game* sebagai aktivitas yang memberikan ketenangan, bahkan menjadi pengalih ketika merasa bosan atau ingin menghindari interaksi dengan keluarga. Ia lebih memilih bermain *game* di kamar dan merasa gelisah jika tidak bermain hingga larut malam. CAS menunjukkan penarikan diri dari komunikasi dengan orang tua, ia

menghindari interaksi langsung dan lebih memilih berkomunikasi dengan teman *game* melalui perangkatnya. Ia bahkan merasa terganggu jika dipanggil ketika sedang bermain.

Responden AAR

Responden ketiga dalam penelitian ini berinisial AAR yang berjenis kelamin laki – laki, berusia 13 tahun. Wawancara dilakukan di ruang BK pada hari Sabtu tanggal 08 November 2025 pukul 10.00 sampai pukul 10.55 WIB. Berdasarkan hasil wawancara dapat diringkas seperti yang terlihat dalam **Tabel 3.** berikut:

Tabel 3. Hasil Wawancara Responden AAR

Responden	Jenis Kelamin	Usia	Aspek Penelitian	Hasil dan Pembahasan
AAR	Laki laki	14 Tahun	Identitas Diri	Ditemukan adanya dualisme identitas (diri ganda) antara dunia nyata dan dunia <i>game</i> . Diri <i>virtual</i> AAR digambarkan sebagai pribadi yang ceria, ramah, antusias, dan kompeten. Sedangkan diri nyata AAR cenderung cepat marah, bosan, dan stres. AAR merasa <i>game</i> berpengaruh terhadap jati dirinya dan termotivasi untuk menang.
			Motivasi	Meskipun data spesifik motivasi AAR tidak detail, motivasinya terkait dengan pencapaian (<i>Achievement</i>), yaitu adanya dorongan untuk menjadi orang yang termotivasi untuk menang dalam <i>game</i> . Perilaku ini sejalan dengan penggunaan <i>game</i> sebagai ruang untuk mengeksplorasi dan menampilkan diri ideal (<i>ideal self</i>) yang belum tercapai di dunia nyata.
			Perubahan Pola Interaksi Sosial	Terjadi perubahan perilaku terhadap orang tua: sebelum main <i>game</i> AAR nurut, sekarang malas belajar dan sering marah-marah. Perubahan ini menunjukkan adanya konflik interpersonal di lingkungan keluarga akibat fokus berlebihan pada <i>game</i> .

Dapat disimpulkan bahwa responden AAR lebih banyak menghabiskan waktu membangun karakter, dunia, dan peran di *game*. Ini menunjukkan bahwa identitas *virtual* memberikan ruang kreatif dan kontrol yang lebih besar dibanding dunia nyata. AAR cenderung menikmati bermain dengan banyak orang serta membuat relasi *virtual*. AAR melihat *game* sebagai aktivitas yang menambah keakraban dengan teman-teman dan sarana untuk menghilangkan kebosanan. Namun, ia juga mengakui bahwa intensitas bermain membuatnya menunda pekerjaan sekolah dan menurunkan waktu tidur. AAR juga mengalami perubahan pola interaksi sosial, dimana ia lebih mengutamakan permainan dibandingkan percakapan dengan keluarga. Meskipun ia masih berinteraksi, intensitasnya menurun karena sebagian besar waktu luangnya dihabiskan untuk bermain *game*.

Hasil penelitian dapat disimpulkan untuk masing – masing aspek seperti identitas diri pada responden MR (identitas kompetitif, ingin diakui, percaya diri saat bermain), responden CAS (identitas *virtual* lebih dominan dibandingkan nyata, terjadi distorsi identitas), responden AAR (identitas kreatif, eksploratif, banyak bereksperimen dengan avatar dan *role – play*). Untuk perubahan pola interaksi sosial pada responden MR (mulai menarik diri dari interaksi keluarga),

responden CAS (perubahan paling drastis, menghindari keluarga, cemas bila tidak bermain), responden AAR (cenderung fokus pada dunia digital, interaksi nyata menurun).

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja tidak dapat dipahami semata-mata sebagai perilaku bermain berlebihan, melainkan sebagai fenomena psikososial yang kompleks. *Game online* dimaknai oleh responden sebagai ruang alternatif untuk membangun identitas diri, mengelola emosi, dan menjalin relasi sosial. Temuan ini sejalan dengan pandangan Azis & Nasir (2024) yang menyatakan bahwa kecanduan *game* berkaitan erat dengan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar, seperti regulasi emosi dan pencarian identitas.

Pada aspek identitas diri, penelitian ini menemukan adanya perbedaan antara identitas nyata dan identitas *virtual*. Responden CAS dan AAR menunjukkan kecenderungan membangun identitas ideal dalam dunia *game* yang berbeda dari diri mereka di dunia nyata. *Game* menjadi medium ekspresi diri yang memungkinkan remaja merasa lebih percaya diri, berani, dan kompeten. Temuan ini mendukung penelitian serta yang menyebutkan bahwa *avatar* dan peran dalam *game* berfungsi sebagai representasi identitas ideal pemain (Fajar et al., 2024).

Dari sisi motivasi bermain, seluruh responden menunjukkan karakteristik motivasi intrinsik berupa kesenangan, tantangan, dan pencapaian, serta motivasi ekstrinsik seperti pengakuan sosial dan relasi pertemanan. Selain itu, *game* juga digunakan sebagai mekanisme pelarian dari stres dan kebosanan (*mood modification*). Kondisi ini sesuai dengan konsep kecanduan *game* yang dikemukakan Elvadari (2023), khususnya pada aspek *salience*, *tolerance*, dan *withdrawal*.

Perubahan pola interaksi sosial menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Remaja cenderung mengurangi interaksi langsung dengan keluarga dan lebih memilih komunikasi virtual melalui *game*. Meskipun interaksi dengan teman sebaya tetap terjaga, hubungan tersebut lebih banyak terjadi dalam konteks dunia maya. Hal ini mendukung temuan Sulistianingsih & Permana (2022) yang menyatakan bahwa keterlibatan tinggi dalam *game online* dapat menggeser pola interaksi sosial dari dunia nyata ke dunia *virtual*. Dampaknya, remaja berisiko mengalami penurunan kualitas komunikasi interpersonal dan konflik dalam lingkungan keluarga.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja berkaitan erat dengan pembentukan identitas diri, motivasi psikologis, dan perubahan interaksi sosial. *Game online* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial dan psikologis yang memengaruhi perkembangan remaja secara menyeluruh.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan identitas diri, motivasi bermain, dan pola interaksi sosial. Remaja memaknai *game online* sebagai ruang untuk mengekspresikan diri, memperoleh pengakuan, dan mengelola emosi, sehingga identitas virtual cenderung menjadi lebih dominan dibandingkan identitas nyata. Motivasi bermain tidak hanya didorong oleh kesenangan, tetapi juga oleh kebutuhan akan tantangan, pencapaian, dan pelarian dari tekanan psikologis.

Kecanduan *game online* menyebabkan perubahan pola interaksi sosial, terutama penurunan intensitas dan kualitas hubungan dengan keluarga serta meningkatnya ketergantungan pada interaksi virtual. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* bukan sekadar masalah individu, melainkan fenomena sosial yang memengaruhi relasi dan kesejahteraan remaja secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua, sekolah, dan lingkungan sosial dalam mendampingi remaja agar penggunaan *game online* dapat dikontrol secara sehat dan seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, S., & Yanto, A. R. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online pada Remaja di SMPN Alok Maumere. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1645–1652. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1008>
- Aritonang, T., Manik, N., & Tamba, Y. (2023). Bimbingan Konseling dalam Gereja untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak Remaja. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(1), 27–38. <https://doi.org/10.62282/je.v1i1.27-38>
- Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kota Bekasi. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 4(1), 29–38. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.613>
- Elvadari, A. F. (2023). Peran Keluarga dalam Mencegah Kecanduan Game Online pada Remaja. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 10(02), 149–160. <https://doi.org/10.21009/JKKP.102.03>
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Fitriani, F., Saputri, E. D., Sari, M. P., Anugrah, R., & Apriyadi. (2023). Perbedaan Gender terhadap Kecanduan Internet dan Game Online pada Remaja. *Journal of Communication and Social Sciences*, 1(2), 72–78. <https://doi.org/10.61994/jcss.v1i2.330>
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.30872/LS.V3i1.1148>
- Hidayasa, V., Andriany, L., & Amaluddin. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Sosial Budaya Dalam Memahami Materi Cerita Pendek untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 28–35. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.394>
- Kurniasari, L., Putri, R. A., Yopanda, I., Puspitasari, T. Y., Shadam, Rati, Dianti, S., Alfarizi, M. P., Risky, W. N., & Sapitri, S. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Remaja yang Kecanduan Game Online. *Proceeding Conference On Psychology and Behavioral Sciences*, 2(1), 236–242. <https://doi.org/10.61994/cpbs.v2i1.70>
- Kurniawan, D. K. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online pada Remaja terhadap Perkembangan Psikolog Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.10835>
- Manita, Y. A., Rahayu, C. D., Setyawati, A., Alviana, F., & Purnamasari, I. (2023). Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja dalam Tinjauan Q.S Arrum:23. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 13(2), 47–55. <https://doi.org/10.32699/JIK.V13i2.5897>
- Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(2), 247. <https://doi.org/10.26714/jkj.11.2.2023.247-260>
- Radandi, M. N. P., Deadalina, Desrina, T. I., Salsabila, S., Nurrahman, S., & Delin, L. O. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja Gen Z. *Educate: Journal Of Education and Learning*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.121>
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja. *JURNAL MUTIARA NERS*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Sari, A. R., Husnawati, H., Suryono, J., Marzuki, M., & Mulyapradana, A. (2025). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D. In *YPAD Penerbit. YPAD*. <https://journal.yayasanpad.org/index.php/ypadbook/article/view/432>
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretatif, Interaktif, dan Konstruktif (Cocok untuk Mahasiswa S1, S2, S3, Dosen dan Peneliti)*. CV Alfabeta.
- Sulistiansingih, S., & Permana, H. (2022). Konseling Individu (Cognitive Behavior Therapy) untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legend. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 19(1), 1–16. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2022.191-01>
- Usuh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2024). Studi Kualitatif Eksplorasi dampak Game Online: Mobile Legends terhadap Perilaku & Emosi Remaja di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 18–28. <https://doi.org/10.35790/J-KP.V12i1.49577>

- Utari, M. T. (2023). Roman Medan: Analisis Potret Sosial dalam Karya Sastra Masa Revolusi Indonesia di Sumatera Timur, 1945-1949. *Local History & Heritage*, 3(2), 46–55. <https://doi.org/10.57251/lhh.v3i2.1057>
- Wandini, P., Rivaldi, A., & Siregar, Y. D. (2024). Dinamika Sosial Kehidupan Multikultural di Kota Medan Era Kontemporer. *Polyscopia*, 1(4), 229–235. <https://doi.org/10.57251/polyscopia.v1i4.1439>
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>