

# Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Komunitas *Mobile Legend* di Jember

Yoga Kurnia<sup>1\*</sup>, Panca Kursistin Handayani<sup>2</sup> dan Danan Satriyo Wibowo<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Jember 1; [yogakurnia1998@gmail.com](mailto:yogakurnia1998@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Jember 2; [pikaha\\_ocha@unmuhjember.ac.id](mailto:pikaha_ocha@unmuhjember.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Jember 2; [danansatriyo@unmuhjember.ac.id](mailto:danansatriyo@unmuhjember.ac.id)

\*Correspondensi: Yoga Kurnia  
Email: [yogakurnia1998@gmail.com](mailto:yogakurnia1998@gmail.com)

Published: November, 2023



**Copyright:** © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstrak:** Urgensi pada penelitian ini ialah sebagai dasar untuk melakukan tindakan preventif bagi Anggota yang belum kecanduan dan bagi yang kecanduan diberi kuratif rehabilitatif seperti konseling, rehabilitasi, dan penggunaan obat agar tidak semakin parah dan bertujuan untuk memahami 1) perilaku kecanduan dari para pemain *game MLBB*, 2) faktor pemicu kecanduan *game online*, 3) dampak dari kecanduan *game online*, 4) pembentukan dan motif perilaku kecanduan *game MLBB*. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik quota sampling yaitu anggota dari komunitas *MLBB* di Jember dengan kriteria 1) merupakan anggota aktif dan mengikuti rangkaian kegiatan komunitas seperti turnamen, latihan, atau gathering bulanan lebih dari 3 kali, dan 2) anggota yang selalu bermain setiap hari. Sehingga total sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang. Metode pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* dari Chen & Chang (2008) yang diadaptasi dari Hutasuhut (2020), dengan model skala likert. Analisis data uji deskriptif dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota komunitas mengalami kecanduan *game online* dengan kategori tinggi sebanyak 71% dengan skor ( $X \geq 63$ ) dan kategori rendah sebanyak 29% dengan skor ( $X < 63$ ). Berdasarkan pengkategorian secara indikator *game online* dengan indikator *compulsion, withdrawal, tolerance, dan interpersonal and health related problems* didominasi pada tingkat kategori yang tinggi.

**Keywords:** kecanduan; komunitas; *mobile legend*; perilaku

## PENDAHULUAN

*Game online* memiliki daya tarik besar sehingga membuat individu lebih senang bermain ketimbang melakukan aktivitas lainnya. Bermain *game* secara terus menerus akan memberikan dampak yang kurang baik bagi individu. Permasalahan yang muncul dari bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan penggunaan waktu yang berlebihan (Ghuman dan Griffiths, 2012; Baggio *et al.*, 2016). Salah satu *game* yang banyak dimainkan pada saat ini adalah *Mobile Legends: Bang-Bang* (MLBB). MLBB adalah *mobile game* yang hadir lebih dahulu dan langsung menjadi favorit fans genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dengan spesifikasi standar (*low-end*), kompetitif, mempertemukan pemain secara langsung dalam sebuah arena permainan virtual, memori akses yang sangat rendah, menjadikan MLBB begitu digemari (Handayani, 2018).

*Game online* memiliki daya tarik besar sehingga membuat individu lebih senang bermain ketimbang melakukan aktivitas lainnya. Bermain *game* secara terus menerus akan memberikan dampak yang kurang baik bagi individu. Ghuman dan Griffiths (2012) menjelaskan adanya suatu permasalahan yang muncul dari bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, dan juga kesehatan. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah penggunaan waktu yang ekstrem dalam bermain (Baggio *et al.*, 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini dapat mengubah prioritas individu, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King dan Delfabbro, 2018). Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi individu yang mengalaminya. Dampak positif juga dapat

dilihat pada para pemain *game online* salah satunya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, menambah relasi baru, mengatasi kejenuhan dan mampu menganalisa suatu kasus (Fauziah, 2013).

Menurut Chen dan Chang (2008), kecanduan *game online* yaitu memberikan ruang waktu yang banyak untuk melakukan permainan secara berlebihan dan dari hal tersebut bisa berdampak pada penglihatan mata, penurunan berat badan, serta hubungan sosial atau sekitar yang kurang baik. Seseorang yang kecanduan *game online* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, kerjaan, termasuk juga beribadah yang menjadi kewajiban seorang yang beragama, yang di mana bermain *game online* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Permasalahan yang timbul merupakan sifat yang akan merugikan diri individu, meskipun demikian individu tidak akan menghentikan aktivitasnya ketika bermain *game online* (Masyitah, 2016). Orang yang cenderung melakukan permainan *game online* semakin sulit dalam mengendalikan dirinya atau membatasi waktu juga mengurangi waktu serta kuantitas bermainnya

Proses terbentuknya perilaku kecanduan pada komunitas *game online* pada mulanya terjadi karena tuntutan didalam komunitas yang mengharuskan para anggota harus bermain setiap hari agar para pemain selalu dalam kondisi *on fire* dan hubungan *chemistry* didalam permainan selalu terjaga, jika ada pemain yang sering tidak bermain atau sering tidak aktif, maka dapat dipastikan sesuai fakta dilapangan pemain tersebut akan menurun kemampuan bermainnya dan kekompakan didalam tim akan berkurang, serta perilaku bermain berulang tersebut sudah dilakukan dari awal mula komunitas itu mulai terbentuk, yang menyebabkan para anggota komunitas secara tidak langsung menjadikan *MLBB* sebuah tujuan yang harus dilakukan setiap harinya, walaupun kalah atau menang sekalipun para anggota tetap tidak peduli karena obsesi bermain sudah menjadi motif dalam dirinya sendiri. Hal ini sesuai dengan teori Allport (dalam Handayani dan Nurwindasari, 2022) bahwa sebuah perilaku bisa terjadi karena sebuah tingkah laku yang diteruskan semata-mata karena sudah begitu sering diulang sehingga menjadi tujuan atau motif dalam dirinya.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Menurut Detria (2013) yang pertama *self esteem, self management dan self control*. Ghuman dan Griffiths (2012) menjelaskan adanya suatu permasalahan yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lainnya yang menjadi sebuah prioritas. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game* dapat membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi individu yang mengalaminya. Setelah mengetahui dampak yang akan ditimbulkan bagi diri sendiri maka diharapkan para pemain dapat meminimalisir dari dampak yang akan ditimbulkan.

Urgensi pada penelitian ini ialah sebagai dasar untuk melakukan tindakan preventif bagi Anggota yang belum kecanduan dan bagi yang kecanduan diberi kuratif rehabilitatif seperti konseling, rehabilitasi, dan penggunaan obat agar tidak semakin parah.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah terdiri dari 3 komunitas *MLBB* di Jember yang berjumlah 121 orang pemain laki-laki. Ciri-ciri populasi pada penelitian ini yaitu anggota komunitas *MLBB* di Jember yang aktif menghadiri *gathering*, latihan bermain lebih dari 3 kali di basecamp komunitas masing-masing, anggota yang selalu bermain setiap hari. Quota sampling dipilih oleh peneliti sebagai teknik pengambilan sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari 3 komunitas *MLBB* di Jember yang berjumlah 100 orang. Peneliti secara langsung membagikan kuesioner dan pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner di *basecamp* komunitas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala kecanduan *game online* dari Chen dan Chang (2008) yang di adaptasi dari penelitian (Hutasuhut, 2020), dengan jumlah 28 item, kemudian angka reliabilitas dari skala ini sebesar 0,898 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen kecanduan *game online* reliabel karena telah memenuhi syarat, yaitu nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan selama 7 hari pada tanggal 21 Juni – 28 Juni 2023 setelah mendapatkan izin dari ketua anggota komunitas masing-masing peneliti mengunjungi masing-masing basecamp komunitas *MLBB* dan meminta Anggota untuk mengisi kuesioner secara langsung tentang kecanduan Anggota terhadap *game online* serta sejumlah item pernyataan yang telah peneliti siapkan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tabel 1. Hasil uji validitas

No	Indikator	No. Item		Item Gugur
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Compulsion</i>	2, 4, 8	7, 9	10
2.	<i>Withdrawal</i>	11, 12, 14	15, 16, 17	-
3.	<i>Tolerance</i>	22, 23, 25	21, 26	27
4.	<i>Interpersonal and health related problems</i>	29, 36	28, 32, 35	33

Berdasarkan Tabel 1. yang telah dihitung dengan menggunakan validitas data uji coba skala *game online* terhadap 100 responden, diperoleh nilai koefisiensi yang menunjukkan nilai korelasi validitas ( $r_{xy}$ ). Nilai  $r$  hitung berkorelasi pada taraf signifikansi sebesar 5% pada tabel  $r$  hitung pada  $n=100$  sebesar 0,431. Beberapa item terbukti valid karena nilai  $r$  hitung  $> 0,195$ .

Kemudian dilakukan uji reabilitas keseluruhan dengan  $n = 21$  item memperoleh nilai koefisien *Cronbach Alpha* sebesar 0,854, yang berarti bahwa koefisien reabilitas pada skala kecanduan *game online* kategori tinggi karena memiliki nilai  $\alpha > 0,60$ .

Tabel 2. Hasil uji reabilitas

No	Variabel Penelitian	N (item)	Nilai Koefisien <i>Cronbach Alpha</i>
1.	Skala adiksi <i>game online</i>	21	0,854

Tabel 3. Hasil uji normalitas data

*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Kecanduan
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	63.02
	Std. Deviation	9,155
Most Extreme Differences	Absolute	0,263
	Positive	0,123
	Negative	-0,263
Test Statistic		0,263
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil uji normalitas dengan *Kolmogrov Smirnov* pada Tabel 3. menunjukkan bahwa asymp. Sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0.05$  yang memiliki arti bahwa data pada skala kecanduan *game online* dinyatakan tidak berdistribusi normal artinya data pada penelitian ini tidak tersebar secara merata, sehingga data hanya berlaku pada populasi penelitian ini dan tidak dapat digunakan untuk populasi lainnya.

Tabel 4. Hasil descriptive statistics *game online*

Keterangan	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan	100	25	76	63	9
Valid N (listwise)	100				

Berdasarkan Tabel 4. secara keseluruhan hasil *descriptive statistics* penghitungan dapat diartikan bahwa *game online* dari 100 anggota memiliki nilai minimum sebesar 25 sedangkan nilai maksimum sebesar 76, *mean* sebesar 63 dan SD sebesar 9.

Tabel 5. Hasil penghitungan kategori dan persentase *game online*

Indikator	Kategori	Kriteria	Jumlah Anggota
Kecanduan <i>Game online Mobile Legend</i>	Tinggi	$X \geq 63$	71
	Rendah	$X < 63$	29
	Total		100

Keterangan:

X = Skor

Kriteria diperoleh dengan rumus jika  $X \geq$  maka kriteria tinggi, jika  $X <$  maka kriteria rendah.

Berdasarkan Tabel 6. dapat diketahui kecanduan *game online* dengan kategori tinggi (berada pada  $score \geq 63$ ) sebanyak 71 anggota mengalami kecanduan *game online* dan pada kategori rendah dengan ( $score < 63$ ) sebanyak 29 anggota artinya orang yang kecanduan tinggi tidak bisa memprioritaskan kebutuhan hidupnya yang utama seperti beribadah, makan dan interaksinya bersama lingkungannya, serta para pemain akan menarik dirinya atau mengasingkan dari lingkungan rumah, kuliah maupun tempat kerjanya pemain yang didalam kategori tinggi hanya akan mementingkan *MLBB* sebagai kebutuhan hidupnya saja, para pemain akan terus menerus menambah durasi bermainnya setiap hari hingga lupa akan kewajibannya sebagai makhluk sosial dan sebaliknya orang yang berada pada kategori rendah bisa mengatur durasi bermain Anggota, interaksi sosial pemain juga bagus terhadap lingkungan dan bermain hanya dianggap sebagai hiburannya saja.

Tabel 6. Hasil penghitungan kategori dan berdasarkan indikator kecanduan *game online*

Indikator	Kategori	Kriteria	Jumlah anggota
<i>Compulsion</i>	Tinggi	$\bar{X} \geq 14$	53
	Rendah	$\bar{X} < 14$	47
<i>Withdrawal</i>	Tinggi	$\bar{X} \geq 15$	57
	Rendah	$\bar{X} < 15$	43
<i>Tolerance</i>	Tinggi	$\bar{X} \geq 16$	62
	Rendah	$\bar{X} < 16$	38
<i>Interpersonal and Health Related Problems</i>	Tinggi	$\bar{X} \geq 16$	52
	Rendah	$\bar{X} < 16$	48

Berdasarkan Tabel 6. Jika dilihat dari indikator-indikator kecanduan *game online* maka ditemukan indikator *compulsion* dengan kategori tinggi  $X \geq 14$  sebanyak 53% anggota, yang artinya ada dorongan atau tekanan kuat yang bersal dari dalam diri sendiri untuk melakukan bermain *game online* secara terus menerus. Oleh karena itu, menyebabkan anggota komunitas lebih banyak mengenal *game online* dan dapat berisiko mengalami kecanduan. Hal tersebut sesuai dengan Cooper (2000), yang menyatakan orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang sebanyak lima kali atau lebih.

Indikator *withdrawal* dengan kategori tinggi  $X \geq 15$  sebanyak 57% anggota, yang artinya beberapa subjek ingin menjauhkan diri dari bermain *game* tetapi tidak dapat melakukannya. Chen dan Chang (2008),

menyatakan bahwa *game online* memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*.

Indikator *tolerance* dengan kategori tinggi  $X \geq 16$  sebanyak 62% anggota, yang artinya lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, waktu yang di mainkan para anggota komunitas berkisar > 4 jam sehari. Kusumadewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2 – 10 jam per minggu untuk bermain *game online* dan WHO menyatakan bahwasanya bermain *game online* selama 4 - 5 hari perminggu akan berpotensi mengalami kecanduan.

Indikator terakhir yaitu *interpersonal and health related problems* dengan kategori tinggi  $X \geq 16$  sebanyak 52% anggota yang artinya persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Chen dan Chang (2008) Bermain *game online* secara berulang ulang akan bermasalah pada interaksi dan kesehatan seseorang, seperti kurang merespon orang yang mengajak berbicara saat memainkan *game online* dan akan membuat kelelahan serta membuat tubuh menjadi sakit karna lebih banyak memainkan *game online*.

Tabel 7. Distribusi responden berdasarkan usia

Usia	Jumlah Anggota	Kategori	Frekuensi	Persentase
18 – 22	79	Tinggi ( $X \geq 63$ )	55	70%
		Rendah ( $X < 63$ )	24	30%
23 – 25	21	Tinggi ( $X \geq 63$ )	16	76%
		Rendah ( $X < 63$ )	5	24%

Berdasarkan hasil penelitian pada anggota komunitas *MLBB* mayoritas usia dewasa awal berusia 18-22 sebanyak 79 anggota, dengan kategori tinggi 55 yang merupakan anggota komunitas *MLBB* dan berusia 23-25 sebanyak 21 anggota, dengan kategori tinggi sebanyak 16. Menurut Jahja (2011), usia dewasa awal berkisar antara usia 18-25 tahun. Sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa usia dewasa awal lebih menunjukkan respon esmosi dengan perilaku pergi menjauh, menghindari masalah yang dihadapi, salah satu cara menghindari masalah tersebut adalah bermain *game online* (Kurniawan dan Hasanat, 2007).

Tabel 8. Status pekerjaan

Jenis Pekerjaan	Jumlah Anggota	Kategori	Frekuensi	persentase
Karyawan Toko	19	Tinggi ( $X \geq 63$ )	14	74%
		Rendah ( $X < 63$ )	5	26%
Mahasiswa	51	Tinggi ( $X \geq 63$ )	37	73%
		Rendah ( $X < 63$ )	14	27%
Pegawai Swasta	10	Tinggi ( $X \geq 63$ )	5	50%
		Rendah ( $X < 63$ )	5	50%
Pengangguran	9	Tinggi ( $X \geq 63$ )	5	56%
		Rendah ( $X < 63$ )	4	44%
PNS	1	Tinggi ( $X \geq 63$ )	1	100%
Wirausaha	10	Tinggi ( $X \geq 63$ )	9	90%
		Rendah ( $X < 63$ )	1	10%

Berdasarkan tabel status pekerjaan sebanyak 51 mahasiswa, dengan kategori tinggi ada 37 mahasiswa yang merupakan anggota komunitas *MLBB* bermain *game online*, artinya lebih banyak mahasiswa memainkan *game online* itu dikarenakan mahasiswa memiliki tingkat stres yang cukup tinggi yang menyebabkan timbulnya rasa cemas sehingga untuk mengatasinya yaitu biasanya dengan cara memainkan *game online* hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mehroof dan Griffiths (2010) dengan responden sebanyak 123 orang, dengan hasil bahwa mahasiswa yang dihadapkan dengan tingkat emosional dan beban kerja yang tinggi, akan mengalami kecemasan dan salah satu hal untuk mengatasinya adalah dengan bermain *game online*.

Tabel 9. Lama menjadi anggota aktif

Lama Menjadi Anggota Aktif	Jumlah Anggota	Kategori	Frekuensi	Persentase
2 – 4 Tahun	34	Tinggi ( $X \geq 63$ )	19	56%
		Rendah ( $X < 63$ )	15	44%
5 - 7 Tahun	66	Tinggi ( $X \geq 63$ )	52	79%
		Rendah ( $X < 63$ )	14	21%

Tabel 10. Durasi bermain

Durasi Bermain Perhari	Jumlah Anggota	Kategori	Frekuensi	Persentase
2 – 4 Jam	41	Tinggi ( $X \geq 63$ )	33	80%
		Rendah ( $X < 63$ )	21	20%
4 - 11 Jam	59	Tinggi ( $X \geq 63$ )	38	64%
		Rendah ( $X < 63$ )	21	36%

Tabel status keaktifan anggota, sebanyak 66 anggota sudah aktif selama 5 - 7 tahun yang memungkinkan Anggota selalu bermain *game online* setiap saat dan dapat dilihat pada tabel durasi bermain perhari sebanyak 59 anggota bermain hingga 11 jam sehari, artinya rata-rata anggota yang mengisi skala memiliki kecenderungan memainkan *game online* dengan durasi yang cukup lama yaitu sampai dengan 5 jam bahkan lebih. Artinya semakin tinggi intensitas durasi bermain *game* pada individu maka semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan semakin besar pula kecenderungan individu tersebut akan kecanduan dalam bermain *game online*. Penelitian dari Griffiths (2013) selaras dengan penelitian Fitri (2016) yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* dapat menimbulkan perilaku yang *excessive* (berlebihan) dimana pemain dapat menghabiskan waktu lebih dari 30 jam perminggu.

Tabel 11. Alasan bermain

Alasan Bermain	Anggota	Kategori	Frekuensi	Persentase
Hobi	75	Tinggi ( $X \geq 63$ )	52	69%
		Rendah ( $X < 63$ )	23	31%
Pekerjaan	7	Tinggi ( $X \geq 63$ )	7	100%
		Rendah ( $X < 63$ )	0	0%
Menjadi Pro Player	18	Tinggi ( $X \geq 63$ )	12	67%
		Rendah ( $X < 63$ )	6	33%

Tabel latar belakang atau alasan anggota bermain *MLBB* sebanyak 75 anggota, dengan kategori tinggi 52 yang merupakan anggota komunitas *MLBB* bermain karena didasarkan oleh hobi Anggota bermain *MLBB*. Menurut Aini *et al.* (2001) hobi bermain *game online* dengan intensitas waktu yang banyak dapat menyebabkan seseorang individu menjadi tidak terkendali dan kehilangan kontrol terhadap sesuatu yang dilakukan untuk mendapatkan kepuasan tertentu hingga pada akhirnya berpotensi menimbulkan dampak negatif pada dirinya sendiri.

Tabel 12. Pengeluaran rata-rata

Pengeluaran Perbulan	Jumlah Anggota	Kategori	Frekuensi	Persentase
Rp50.000 – 200.000	98	Tinggi ( $X \geq 63$ )	69	70%
		Rendah ( $X < 63$ )	29	30%
Rp300.000 – 400.000	2	Tinggi ( $X \geq 63$ )	2	100%

Pada tabel pengeluaran rata-rata menurut Laili dan Nuryono (2015) seseorang rela mengeluarkan uang secara rutin hanya untuk bermain *game online* dapat mengalami gangguan kecanduan *game online* dan sebanyak 98 anggota, dengan kategori tinggi 69 yang merupakan anggota komunitas *MLBB* mengeluarkan uang sampai dengan 200 ribu sebulan dengan rutin.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa anggota yang mengalami kecanduan *game online* dengan kategori tinggi terdapat 71 anggota dengan persentase 71% dengan skor ( $X \geq 63$ ) dan kategori rendah terdapat 29 orang dengan skor ( $X \leq 63$ ). Berdasarkan pengategorian secara indikator *game online* pada komunitas MLBB di Jember pada indikator *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*, dan *interpersonal and health related problems* seluruhnya juga didominasi pada tingkat kategori yang tinggi. Saran dari penelitian ini bagi anggota komunitas MLBB di Jember yang memiliki kategori tinggi pada seluruh indikator yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*, dan *interpersonal and health related problems* dapat dilakukan tindakan kuratif rehabilitatif seperti konseling, rehabilitasi, dan jika diperlukan menggunakan obat agar tidak semakin parah. Kemudian anggota komunitas MLBB di Jember yang belum termasuk dalam kategori tinggi dapat dilakukan tindakan preventif dengan terus meningkatkan keterampilan sosial dengan mengikuti organisasi dikampus, beraktifitas bersama teman kerja, teman rumah atau teman baru dan menemukan hobi baru yang bermanfaat jika MLBB bukan sebagai profesi kerja, selain itu anggota dapat memberikan batasan waktu bermain perharinya dengan menyusun jadwal kegiatan sederhana. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian mengenai topik penelitian yang terkait diharapkan dapat mengembangkan karakteristik sampel yang berbeda dan dapat menghubungkan antara kecanduan *game online* dengan variabel-variabel lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aloysius. (2021). *Statistika Seri Dasar Dengan SPSS*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Ambarina. (2008). *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Pada Remaja*. Skripsi. Bandung: PBB Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, Gmel, G. (2016). *Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users*. *Addiction*, 111(3), 513–522.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Hal 38-51
- Desai. 2013. *Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming*, 6. (07).
- Detria (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online*. Tesis. Tidak Diterbitkan. Bandung : UPI. Diakses dari <https://journal.unrika.ac.id> pada 21 Oktober 2020 pukul 22.00 WIB
- Elda. (2019). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara Medan*. Medan: Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Eskasasanda. (2017). *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*. *International Journal of Indosian Social and Culture*, 9(02).
- Fauziah, E. R. (2013). *Pengaruh game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. *ejournal Ilmu Komunikasi Vol 1. No. 13*.
- Fitri, R. A & Widiningsih, Y. (2016). *Psikologi Adiktif*. Al-Mujtahadah Press:Ria
- Ghodse. (2002). *Addictive Psychology*, 2, 4-6.
- Goenawan, MA, (2017). *Sampai kapan Mobile Legend diminati?* <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi.detik/>, (terbit Rabu, 23 Agustus 2017 16:22 WIB)
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). *A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players*. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Hutasuhut, C. N. (2020). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online di Smartphone pada Remaja*.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. *New York: Academic Press*.
- Kumparan. (2022). *Penelitian Korelasional: Pengertian, Tujuan, dan Jenis-Jenisnya*. <https://kumparan.com/>.

- Mudiantono, F. F. (2015). Analisis Pengaruh Nilai Pelanggan dan Lokasi Terhadap Minat Terus Sebagai Pelanggan Dengan Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Intervening Pada Kost Sekitar Tembalang Dalam Empat Wilayah. *Diponegoro Journal of Management*, 4(1), 1-13.
- Priyanto, Sugeng. (2008). *Contextual Teaching and Learning Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*. Edisi 4. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Putra W. R. (2022). Analisis Sosiokultural Dalam Transformasi Budaya Game Online. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2, 1.
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35.
- Ramadani, Iqbal. (2018) Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawl Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014.
- Riduwan. (2016). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2).
- Singh. 2014. "The influence of socioeconomic status of parents and home environment on the study habits and academic achievement of students". *Educational Research* (ISSN: 2141-5161) Vol. 5(9) pp. 348-352, November, 2014.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siyoto, S & Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu, Widhiarso. (2014). Bahan Kuliah (Skala Psikologi). Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Wicaksono, Junianto Hadi. (2021). *Gambaran Keterampilan Sosial Pada Dewasa Awal Yang Bekerja*. Jember: Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember.
- Wulandari, S. (2015). Pola Komunikasi Kyai di Pondok Pesantren. *Commonline Departemen Komunikasi*, 3(3), 630-644.
- Yudoyono A, Akil A, & Arisandy R.D. (2016). Perspektif Sosio-Kultural: Sebuah Kearifan Lokal Dalam Perencanaan dan Perancangan Kota Makassar. *Jurnal KPE*, 20(1).