

## FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA

Asiyami Ranistiya Widyaningrum, Syamsulhuda Budi Musthofa, Farid Agushybana

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro

Email: asiyamirw@gmail.com

### Abstrak

Kecanduan *game online* ditetapkan sebagai gangguan mental dan didefinisikan sebagai pola perilaku game ("*digital-gaming*" atau "*video-gaming*") dalam Revisi ke-11 dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)* yang ditandai dengan gangguan kontrol atas game, peningkatan prioritas yang diberikan pada game daripada aktivitas lain, game lebih diutamakan daripada minat lain dan aktivitas sehari-hari meskipun terjadi konsekuensi negatif. Tujuan dari review artikel adalah menganalisa hubungan faktor dengan adiksi game online pada remaja. Desain penelitian ini adalah literature review, Jurnal Internasional dan Nasional dengan penelusuran artikel dipilih melalui E-Journal Undip, ScienceDirect, Springer Link, ProQuest, Scopus, Google Scholar atau *website* artikel ilmiah resmi universitas dan terbitan, yang di publikasikan antara 2015-2022. Kriteria inklusi dalam artikel ini adalah menjelaskan mengenai faktor yang berhubungan dengan adiksi game online. Hasil studi dari 10 artikel menunjukkan bahwa kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, pelarian, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh, durasi bermain, dukungan sosial rendah untuk bermain game online, akses informasi rendah, otonomi pribadi rendah, situasi yang tidak mendukung untuk bermain game online, dan niat bermain game online rendah akan meningkatkan remaja menjadi kecanduan game online. Baik faktor internal maupun faktor eksternal menjadi faktor yang mempengaruhi remaja menjadi kecanduan dalam bermain game online. Upaya promosi kesehatan sangat dibutuhkan terkait bahaya maupun dampak kesehatan akibat kecanduan game online.

**Kata Kunci:** adiksi game online, remaja, digital-gaming, video-gaming

### Abstract

Addiction to online games is designated as a mental disorder and is defined as a pattern of gaming behavior ("*digital-gaming*" or "*video-gaming*") in the 11th

How to cite:	Asiyami Ranistiya Widyaningrum, Syamsulhuda Budi Musthofa, Farid Agushybana (2023), Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja, Vol. 8, No. 4, Maret 2023, <a href="http://Dx.Doi.Org/10.36418/Syntax-Literate.v8i4.11633">Http://Dx.Doi.Org/10.36418/Syntax-Literate.v8i4.11633</a>
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

Revision in the International Classification of Diseases (ICD-11) characterized by impaired control over games, increased priority given to games over other activities, games taking precedence over other interests and daily activities despite negative consequences. The purpose of the review article is to analyze the relationship of factors with addiction to online games in adolescents. The design of this study is literature review, International and National Journals with article searches selected through Undip E-Journal, ScienceDirect, Springer Link, ProQuest, Scopus, Google Scholar or the official university and published scientific article websites, which are published between 2015-2022. The inclusion criteria in this article are to explain the factors related to online game addiction. The results of a study from 10 articles showed that lack of attention from nearby people, escape, depression, lack of control, lack of activities, environment and parenting, duration of play, low social support for playing online games, low access to information, low personal autonomy, unfavorable situations for playing online games, and low intention to play online games will increase adolescents to become addicted to online games. Both internal and external factors become factors that influence adolescents to become addicted to playing online games. Health promotion efforts are urgently needed regarding the dangers and health impacts caused by addiction to online games.

**Keywords:** Online gaming addiction, teen, digital-gaming, video-gaming

## **Pendahuluan**

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat pekerjaan manusia menjadi semakin mudah. Teknologi yang saat ini populer salah satunya adalah gadget, seperti laptop atau komputer, tablet PC dan juga smartphone. Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020 menyatakan bahwa di Indonesia terdapat 196,71 juta jiwa dari total penduduk 266,91 juta jiwa merupakan pengguna internet. Usia 13-18 tahun sebesar 75,50% yang merupakan pengguna tertinggi internet, smartphone merupakan perangkat dengan penggunaan tertinggi yaitu sebesar 44,16% dan digunakan untuk bermain game online sebesar 54,13%. Data Digital Indonesia tahun 2019 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia sebesar 98% mengakses video online, 50% bermain game online di internet, 36% menonton streaming orang lain yang sedang bermain game online (APJII, 2017):(APJII, 2020).

Kecanduan *game online* ditetapkan sebagai gangguan mental dan didefinisikan sebagai pola perilaku game ("*digital-gaming*" atau "*video-gaming*") dalam Revisi ke-11 dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11) yang ditandai dengan gangguan kontrol atas game, peningkatan prioritas yang diberikan pada game daripada aktivitas lain, game lebih diutamakan daripada minat lain dan aktivitas sehari-hari meskipun terjadi konsekuensi negatif. Hal ini ditandai dengan berlanjutnya atau eskalasi permainan meskipun terjadi konsekuensi negatif. Sebagai bagian dari kriteria klinis, perilaku ini tidak bersifat episodik dan harus memiliki tingkat keparahan yang cukup (baik intensitas

maupun frekuensi) untuk mengakibatkan gangguan signifikan dalam fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, atau area fungsi penting lainnya. Organisasi Kesehatan Dunia juga menunjukkan bahwa Kriteria diagnostik perilaku ini harus ada setidaknya selama 12 bulan (Organization, 2022):(WHO, 2018).

Gangguan bermain game lebih umum terjadi pada anak-anak dan remaja (karena lebih banyak waktu luang). Sebuah studi baru-baru ini mengungkapkan bahwa waktu bermain game yang berlebihan mungkin tidak hanya bergantung pada gender tetapi juga tergantung pada preferensi individu terhadap genre game. Game role-playing dan game tipe penembak mungkin terkait dengan waktu yang dihabiskan untuk bermain game. Massively Multiplayers Online Role-Playing Games sangat terkait dengan gangguan game Internet, sedangkan game aksi dan puzzle ditemukan terkait minimal dengan gangguan game. Namun, jika dilakukan secara berlebihan, permainan tersebut dapat menyebabkan gangguan permainan (Kuss, D. J., van Rooij, A. J., Shorter & Griffiths, M. D., & van de Mheen, 2013):(Rehbein F, Staudt A, Hanslmaier M, 2016):(Eichenbaum A, Kattner F, Bradford D, 2015):(Lemmens JS, 2016).

Bermain video game yang bermasalah dapat memiliki beberapa efek pada kesehatan fisik dan mental individu dan dapat berdampak pada aktivitas sehari-hari individu dan mengubah perilaku mereka. Asosiasi Psikiatri kini telah memasukkan gangguan permainan internet (IGD) sebagai gangguan tentatif yang menyoroti perlunya eksplorasi lebih lanjut oleh para peneliti di bidang ini. Penelitian neurobiologis tentang game telah menunjukkan bahwa ketika seorang gamer 'naik level' dan memperoleh lebih banyak senjata mahal, lebih banyak dopamin dilepaskan di beberapa daerah otak, yang memperkuat perilaku dan membantu menjelaskan mengapa game mungkin adiktif bagi sebagian orang. Individu yang kecanduan game kalah minat dalam kehidupan nyata mereka dan beberapa hanya fokus pada bagaimana mereka dapat mencapai lebih banyak dalam permainan. Perilaku bermasalah seperti itu dapat menyebabkan masalah psikososial, gangguan tidur, masalah hubungan, ketidakmampuan untuk fokus pada tugas-tugas kecil, dan patologi kesehatan mental lainnya. Ini telah juga telah dikaitkan dengan stres, modifikasi suasana hati, dan akademisi yang buruk kinerja.(M  relle et al., 2017),(American Psychiatric Association, 2013),(A.C. Kharisma, R. Fitryasari, 2020),(K.S. Young, 2010),(S. Salahuddin, 2019),(Alimoradi et al., 2019)

Terlepas dari beberapa atribusi positif yang terkait dengan game, jika dilakukan secara berlebihan, individu dapat mengalami sejumlah konsekuensi negatif (misalnya, kerugian finansial, karena game online sering membutuhkan uang untuk terus bermain, detasemen psikologis, kurang tidur, masalah makan dan gizi, kurangnya interaksi pribadi dan sosial, depresi, dan kecemasan, antara lain). Mengingat daya tariknya, popularitasnya yang meluas, aksesibilitas dan ketersediaan yang mudah, tidak mengherankan bahwa sejumlah individu yang dapat diidentifikasi tampaknya terlibat dalam perilaku ini secara berlebihan.

Remaja ataupun mahasiswa adalah salah satu target dari peluncuran game online karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya game-game terbaru yang sangat menarik perhatian, menyebabkan banyak remaja

kecanduan dan tidak bisa terlepas dari game. Game online mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum.(Putra et al., 2019)

Game online dapat menimbulkan efek kesenangan bagi penggemarnya dan bisa menyebabkan kecanduan. Bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri, akan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar justru mengingat-ingat permainan gamenya. Game online juga menimbulkan efek yang tidak baik untuk kesehatan. Bahkan bermain game yang berlebihan juga dapat menyebabkan kematian. Beberapa kasus ditemukan orang meninggal dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer setelah bermain game dalam jangka waktu yang berlebihan.(Ramdhani, 2013)

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat pekerjaan manusia menjadi semakin mudah. Teknologi yang saat ini populer salah satunya adalah gadget, seperti laptop atau komputer, tablet PC dan juga smartphone. Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020 menyatakan bahwa di Indonesia terdapat 196,71 juta jiwa dari total penduduk 266,91 juta jiwa merupakan pengguna internet. Usia 13-18 tahun sebesar 75,50% yang merupakan pengguna tertinggi internet, smartphone merupakan perangkat dengan penggunaan tertinggi yaitu sebesar 44,16% dan digunakan untuk bermain game online sebesar 54,13%. Data Digital Indonesia tahun 2019 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia sebesar 98% mengakses video online, 50% bermain game online di internet, 36% menonton streaming orang lain yang sedang bermain game online.(APJII, 2017):(APJII, 2020)

Kecanduan *game online* ditetapkan sebagai gangguan mental dan didefinisikan sebagai pola perilaku game ("*digital-gaming*" atau "*video-gaming*") dalam Revisi ke-11 dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)* yang ditandai dengan gangguan kontrol atas game, peningkatan prioritas yang diberikan pada game daripada aktivitas lain, game lebih diutamakan daripada minat lain dan aktivitas sehari-hari meskipun terjadi konsekuensi negatif. Hal ini ditandai dengan berlanjutnya atau eskalasi permainan meskipun terjadi konsekuensi negatif. Sebagai bagian dari kriteria klinis, perilaku ini tidak bersifat episodik dan harus memiliki tingkat keparahan yang cukup (baik intensitas maupun frekuensi) untuk mengakibatkan gangguan signifikan dalam fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, atau area fungsi penting lainnya. Organisasi Kesehatan Dunia juga menunjukkan bahwa Kriteria diagnostik perilaku ini harus ada setidaknya selama 12 bulan (Organization, 2022):(WHO, 2018).

Gangguan bermain game lebih umum terjadi pada anak-anak dan remaja (karena lebih banyak waktu luang). Sebuah studi baru-baru ini mengungkapkan bahwa waktu bermain game yang berlebihan mungkin tidak hanya bergantung pada gender tetapi juga tergantung pada preferensi individu terhadap genre game. Game role-playing dan game tipe penembak mungkin terkait dengan waktu yang dihabiskan untuk bermain game. Massively Multiplayers Online Role-Playing Games sangat terkait dengan gangguan game Internet, sedangkan game aksi dan puzzle ditemukan terkait minimal dengan gangguan game. Namun, jika dilakukan secara berlebihan, permainan tersebut dapat

menyebabkan gangguan permainan (Kuss, D. J., van Rooij, A. J., Shorter & Griffiths, M. D., & van de Mheen, 2013)(Rehbein F, Staudt A, Hanslmaier M, 2016)(Eichenbaum A, Kattner F, Bradford D, 2015)(Lemmens JS, 2016).

Bermain video game yang bermasalah dapat memiliki beberapa efek pada kesehatan fisik dan mental individu dan dapat berdampak pada aktivitas sehari-hari individu dan mengubah perilaku mereka. Asosiasi Psikiatri kini telah memasukkan gangguan permainan internet (IGD) sebagai gangguan tentatif yang menyoroti perlunya eksplorasi lebih lanjut oleh para peneliti di bidang ini. Penelitian neurobiologis tentang game telah menunjukkan bahwa ketika seorang gamer 'naik level' dan memperoleh lebih banyak senjata mahal, lebih banyak dopamin dilepaskan di beberapa daerah otak, yang memperkuat perilaku dan membantu menjelaskan mengapa game mungkin adiktif bagi sebagian orang. Individu yang kecanduan game kalah minat dalam kehidupan nyata mereka dan beberapa hanya fokus pada bagaimana mereka dapat mencapai lebih banyak dalam permainan. Perilaku bermasalah seperti itu dapat menyebabkan masalah psikososial, gangguan tidur, masalah hubungan, ketidakmampuan untuk fokus pada tugas-tugas kecil, dan patologi kesehatan mental lainnya. Ini telah juga telah dikaitkan dengan stres, modifikasi suasana hati, dan akademisi yang buruk kinerja.(Mérelle et al., 2017),(American Psychiatric Association, 2013),(A.C. Kharisma, R. Fitryasari, 2020),(K.S. Young, 2010),(S. Salahuddin, 2019),(Alimoradi et al., 2019)

Terlepas dari beberapa atribusi positif yang terkait dengan game, jika dilakukan secara berlebihan, individu dapat mengalami sejumlah konsekuensi negatif (misalnya, kerugian finansial, karena game online sering membutuhkan uang untuk terus bermain, detasemen psikologis, kurang tidur, masalah makan dan gizi, kurangnya interaksi pribadi dan sosial, depresi, dan kecemasan, antara lain). Mengingat daya tariknya, popularitasnya yang meluas, aksesibilitas dan ketersediaan yang mudah, tidak mengherankan bahwa sejumlah individu yang dapat diidentifikasi tampaknya terlibat dalam perilaku ini secara berlebihan.

Remaja ataupun mahasiswa adalah salah satu target dari peluncuran game online karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya game-game terbaru yang sangat menarik perhatian, menyebabkan banyak remaja kecanduan dan tidak bisa terlepas dari game. Game online mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum (Putra et al., 2019).

Game online dapat menimbulkan efek kesenangan bagi penggemarnya dan bisa menyebabkan kecanduan. Bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri, akan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar justru mengingat-ingat permainan gamenya. Game online juga menimbulkan efek yang tidak baik untuk kesehatan. Bahkan bermain game yang berlebihan juga dapat menyebabkan kematian. Beberapa kasus ditemukan orang meninggal dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer setelah bermain game dalam jangka waktu yang berlebihan (Ramdhani, 2013).

## Metode Penelitian

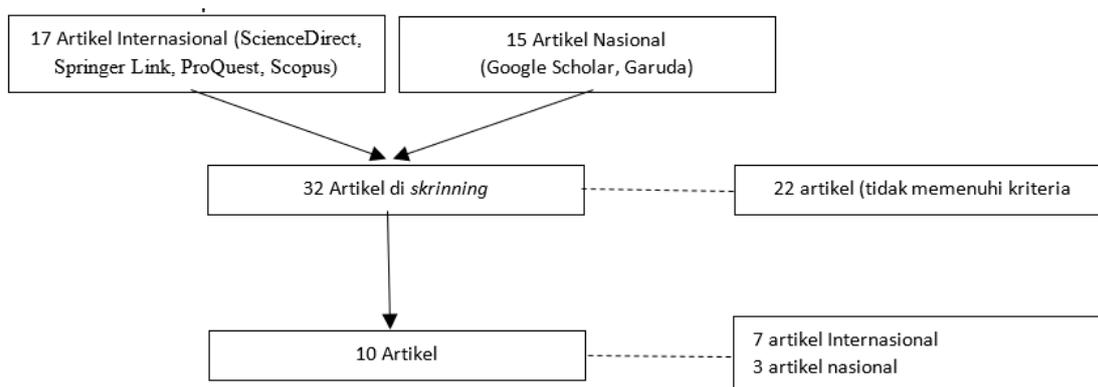
Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *literature review*. Kemudian dilakukan pengolahan data dengan langkah: *editing*, *organizing*, analisis dan diseminasi. Penelitian *literature review* ini data yang digunakan merupakan data sekunder seperti buku dan juga laporan ilmiah yang terdapat di dalam artikel atau jurnal daring (*online*) atau non cetak. Hasil dari pencarian literatur telah ditemukan sebanyak 32 artikel. Dari 32 artikel tersebut didapatkan 10 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi. Kriteria inklusi yang telah ditetapkan yaitu sebagai berikut:

1. Jurnal Internasional dan Nasional yang diakses secara *online* melalui ScienceDirect, Springer Link, ProQuest, Scopus, Google Scholar atau *website* artikel ilmiah resmi universitas dan terbitan 7 tahun terakhir (2015-2022)
2. Jurnal terindeks dan bukan berupa jurnal predator
3. Kesesuaian topik serta kata kunci: “adiksi game online” dan atau “faktor”
4. Jurnal dalam kategori *open access* serta artikel *full text*

## Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pencarian literatur melalui situs pencarian jurnal di internet telah ditemukan sebanyak 32 artikel yaitu 17 artikel internasional dan 15 artikel nasional yang didapatkan melalui ScienceDirect, Springer Link, ProQuest, Scopus, Google Scholar. Kemudian artikel yang didapatkan dilakukan skринning yang akhirnya mendapatkan 10 artikel yang sudah sesuai dengan topik penelitian. Pada gambar 1 menunjukkan diagram alir dari skринning pemilihan artikel berdasarkan dari kriteria inklusi yang telah ditentukan oleh peneliti.

**Gambar 1**  
**Diagram Alir Pemilihan Artikel berdasarkan Kriteria Inklusi Peneliti**



**Tabel 1**  
**Ekstraksi Artikel Penelitian**

No	Judul Penelitian, Tahun, Nama Penulis	Jurnal	Tujuan Penelitian	Desain Penelitian
1	Prevalence and factors associated with Internet gaming disorder among adolescents in Saudi Arabia: A cross-sectional study. 2022. Penulis: Alfaifi, A.J., et.al.	Scopus	menilai prevalensi internet gaming disorder (IGD) dan faktor-faktor yang terkait di antara sampel remaja di kegubernuran Faifa di selatan Arab Saudi.	Desain: cross sectional Sampel: 450 Instrumen: kuesioner Analisis: Uji Chi-square
2	Examining the Factors Contributing to Adolescents' Online Game Addiction. 2015. Penulis: Seyhan Bekir and Eyüp Çelik	anales de psicología / annals of psychology: Elsevier	mengkaji tingkat game online kecanduan di kalangan remaja dalam hal kebutuhan psikologis dasar, pencarian sensasi dan beberapa variabel.	Desain: cross sectional Sampel: 214 siswa SMA, L:150 dan P:64. Instrumen: kuesioner Analisis: Uji Chi-square
3	Identification of Factors Contributing to Online Game Addiction among Adolescents. 2021. Penulis: Wan Mohd Yusoff Wan Yaacob, et al.	Journal of Information and Communication Technology	mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap OGA dan memeriksa tingkat OGA terutama di kalangan remaja dengan memanfaatkan Skala Kecanduan Game Online (OGAS).	Desain: cross sectional Sampel: 389 Instrumen: kuesioner Analisis: Analisis regresi berganda
4	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta	KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)	menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja	Desain: Cross-sectional Sampel: 53 Instrumen: angket

	Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016". Penulis: Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra		lebih suka game online	Analisis: Uji Chi-square
5	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. 2019. Penulis: Juwi Rayfana Tiwa O. I Palandeng Jeavery Bawotong	e-journal Keperawatan (e-Kp)	Mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado	Desain: Cross-sectional Sampel: 60 Instrumen: kuesioner Analisis: Uji Chi-square
6	Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. 2016. Penulis: Florian Rehbein, et al	Computer in Human Behavior: Elsevier	Mengevaluasi apakah Waktu bermain game yang lebih tinggi dapat dikaitkan dengan preferensi genre game khusus gender	Desain: Survei perwakilan nasional Sampel: 3073 Instrumen: kuesioner
7	Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online pada Remaja. 2021. Penulis: Dihya Faaizu Al Dien Al Mubarak, Oedojo Soedirham	Jurnal Kesehatan Masyarakat	Menggambarkan faktor perilaku bermain game online pada remaja berdasarkan teori Snehandu B. kar (1984)	Desain: cross sectional Sampel: 97 Instrumen: kuesioner Analisis: Uji Chi-square
8	Examining various risk factors as the predictors of gifted and non-gifted high school students'	Elsevier	Mengetahui faktor risiko yang memprediksi kecanduan game online siswa SMA	Desain: Model penelitian perbandingan kausal Sampel: 245 siswa SMA

	online game addiction. Penulis: Hatice Yildiz Durak, Esra KIDIMAN DEMIRHAN, Mahmut Cital		berbakat dan tidak berbakat.	Instrumen: kuesioner
9	Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. 2021. Penulis: Xunyi Wang, Mohamed Abdelhamid, G. Lawrence Sanders	Decision Support Systems: Elsevier	Mengkaji pengaruh kepemilikan psikologis, motivasi bermain game, dan kontrol primer-sekunder terhadap kecanduan game online (OGA).	Desain: cross sectional Sampel: 436 Instrumen: kuesioner Analisis: pendekatan pemodelan persamaan struktural kuadrat terkecil parsial digunakan untuk menguji model penelitian.
10	An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. 2015. Penulis: Zaheer Hussain, Glenn A. Williams, Mark D. Griffiths	Computers in Human Behavior: Elsevier	Dalam studi ini, faktor-faktor yang berkaitan dengan kecanduan game online dan motivasi untuk bermain di MMORPG diperiksa untuk menentukan apakah mereka terkait dengan kecanduan.	Desain: cross sectional Sampel: 1167 Instrumen: kuesioner

### Hubungan Usia dengan Adiksi Game Online

Remaja yang bermain game online cenderung sulit dalam membatasi diri terhadap game online. Usia yang semakin dini untuk memulai bermain game online akan berdampak pada kecanduan game online atau *Internet Gaming Disorder (IGD)*. Hal ini

sesuai dengan beberapa responden dengan intensitas bermain game online 6 hingga 10 jam perhari yang telah memulai bermain game online dari usia 10 hingga 14 tahun. Sehingga mayoritas responden dengan usia 18-24 tahun telah memulai bermain game online beberapa tahun sebelumnya. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pria dewasa cenderung menghabiskan waktu untuk bermain game online lebih lama. Pria dewasa memiliki waktu bermain game online dengan rata-rata 4,68 jam per hari dan 27,76 jam per minggu (Beard C, Haas A, Wickham R, 2017);(Kirby A, Jones C, 2014).

### **Hubungan Jenis Kelamin dengan Adiksi Game Online**

Hasil penelitian laki-laki lebih cenderung menunjukkan tingkat keterhubungan internet dan penggunaan bermain game online yang lebih tinggi dari pada perempuan (Jiang, 2014). Laki-laki juga banyak merasa bahwa game online merupakan hiburan yang membuat mereka bahagia dengan tantangan-tantangan yang ada di game online, bisa juga mendapatkan prestasi sehingga menjadikan game tempat pelarian dari kejenuhan. Adapun Hasil penelitian yang di lakukan menunjukkan bahwa 90,6% dari pecandu berjenis kelamin laki-laki. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh pusat studi Stanford University School of Medicine pada tahun 2008 yang menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah kecanduan pada online game dari pada Wanita (Tiwa et al., 2019);(Rehbein et al., 2016);(Yildiz Durak et al., 2022).

### **Hubungan Pekerjaan Orang Tua dengan Adiksi Game Online**

Hasil penelitian terdahulu menggambarkan bahwa sebagian besar sampel memiliki pekerjaan orang tua yaitu swasta dengan posisi tertinggi 51,7%, pekerjaan petani 28,3%, ibu rumah tangga 16,7%, penginjil 1,7%, dan dokter 1,7%. Dalam penelitian Ulfah (2016) tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pola asuh orang tua yang bekerja terhadap perkembangan kepribadian remaja. Namun orang tua yang sering lebih mementingkan pekerjaan dan menghabiskan waktu dengan pekerjaan sehingga membiarkan anak dan tidak menyediakan waktu untuk mendidik anak bahkan cenderung lebih membiarkan melakukan apa saja tanpa ada komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak (Tiwa et al., 2019).

Penelitian lain menyebutkan bahwa hal yang mendasari mengapa para remaja di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe dikategorikan sebagai remaja yang kecanduan terhadap game online, karena memang dominasi pekerjaan dari orang tua para remaja adalah sebagai buruh harian lepas ataupun buruh pabrik. Buruh harian lepas seperti bekerja diwarung, membuka usaha kecil-kecilan membuat orang tua para remaja pergi pagi dan pulang sore atau malam, begitu juga dengan buruh pabrik yang waktubekerjanya menggunakan shift dengan waktu 12 jam atau bahkan lebih, sehingga kemungkinan untuk mengontrol anak secara maksimal sangatlah kecil. Karena di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe sendiri didominasi dengan suami-istri yang sama-sama bekerja di ruang publik, sehingga untuk mengontrol anak ada sedikit kesulitan. Hal inilah yang paling mendasari dari adanya fenomena

kecanduan remaja terhadap game online di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe (Hasibuan & Anggreni, 2022).

### **Hubungan Pendidikan dengan Adiksi Game Online**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel yang mendapatkan sampel memiliki pendidikan orang tua yaitu SMA 38 orang (63,3%). Dalam hasil penelitian Sadani, (2017) hubungan positif dan signifikan tingkat pendidikan orang tua terhadap hasil belajar siswa. Dan dengan kata lain bahwa semakin baik tingkat pendidikan orang tua maka pola asuh akan meningkat. Orang tua dengan pendidikan yang tinggi akan mempengaruhi pola asuh dan prestasi anak melalaui ajaran orang tua. Ditemukan dalam penelitian Kharisma (2011) ada pengaruh positif dan signifikan, pengaruh tingkat pendidikan orang tua terhadap Pola Asuh di Desa Losari Kidul Kecamatan Losari Kabupaten Brebes sebesar 19.1%. sedangkan prosentasi sisanya sebesar 80,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Tetapi dalam beberapa kasus tingkat pendidikan yang tinggi belum tentu dapat menjamin anaknya dapat berprestasi dengan baik dalam belajar (Marhento, 2011). Karena meskipun pendidikan orang tua yang tinggi namun kurangnya interaksi orang tua terhadap anak, dan kurang kontrol dan didikan akan sama sekali tidak mempengaruhi pola asuh (Tiwa et al., 2019).

### **Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Adiksi Game Online**

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukan bahwa sampel dari pola asuh orang tua demokratis 31 orang dengan kecanduan game online 22 orang terkontrol dan 9 orang tidak terkontrol, pola asuh orang tua tidak demokratis 29 orang dengan kecanduan game online 11 orang terkontrol dan 18 orang tidak terkontrol. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Chi Square dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha$  0,021), menunjukan adanya hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia di SMA Kristen Zaitun Manado. Penelitian Amin & Harianti (2019) terdapat bahwa pola asuh orang tua demokratis juga dapat menyebabkan kecanduan game online pada anak. Anakpun bisa melakukan kegiatan apapun karena anak merasa orang tua memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri namun, apabila jika anak kurang kontrol dari orang tua anak pun bisa melakukan hal-hal yang tidak di duga karena terlalu percaya dan tidak di imbangi lagi dengan kontrol orang tua. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Triswahyuning, (2019) ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online, mengalami kecanduan game online karena dari paparan para subyek serta paparan dari orang tua dan guru bimbingan sekolah. Hal ini yang di temukan juga dalam penilitian Santoso, (2013) bahwa ada beberapa faktor yang salah satunya adalah faktor pola asuh orang tua yang dapat membuat anak kecanduan game online. Penelitian Ganetya, (2016) Peranan orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan game online menjadi penting karena anak menjadi mudah memahami apa yang ing ingin orang tua terapkan kepada mereka. Dari hasil penelitian ini ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan game online, tetapi juga pola asuh orang tua juga berperan penting

untuk mengatasi kecanduan game online (Tiwa et al., 2019),(Hasibuan & Anggreni, 2022),(Masya & Candra, 2016).

### **Hubungan Dukungan Sosial dengan Adiksi Game online**

Dukungan sosial merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi seseorang dalam bermain game online. Faktor eksternal yang dimaksudkan adalah meniru orang lain, mengikuti pergaulan, ajakan teman, dan kesenangan. Dalam penelitian ini, dukungan sosial terbatas pada dukungan keluarga dan teman. Berdasarkan hasil yang disajikan pada tabel 2 dapat diketahui bahwa mayoritas responden memiliki dukungan sosial rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian lainnya, dimana mayoritas responden memiliki niat untuk bermain game online yang rendah pula. Niat bermain game online yang rendah dapat mengurangi kecanduan bermain game online pada remaja. Pengurangan niat bermain game online dapat dikendalikan dengan tindakan preventif dengan cara mengurangi dukungan sosial untuk bermain game online. Pengurangan dukungan sosial dapat dilakukan oleh pihak keluarga dengan cara memberikan fasilitas elektronik seperlunya dan memberi uang saku secukupnya. Pengurangan dukungan sosial juga dapat dilakukan oleh remaja dengan memilih pergaulan yang sehat dan tidak menjerumuskan kepada kecanduan bermain game online. Jika remaja sudah terlanjur kecanduan game online, mayoritas akan sulit untuk keluar dari kecanduan tersebut. Hal ini karena dalam game online, pemain game online akan mendapatkan interaksi sosial yang ada di dalam game. Interaksi sosial yang didapatkan dalam game akan menjadi dukungan sosial tersendiri untuk remaja terus memainkan game online yang sedang dimainkan. Interaksi sosial dalam bermain game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan game online secara berlebihan. Interaksi sosial dalam bermain game online didapatkan karena pemain dapat bermain dengan atau melawan orang lain secara langsung. Hal ini membuat pemain saling berteman atau mempererat hubungan yang telah terjalin, bahkan banyak dari pemain game online membentuk komunitas untuk mempererat hubungan di antara pemain game online (Kim Y-Y, 2017)(Al mubarak & Soedirham, 2021).

### **Hubungan Kesepian dan Motivasi Bermain dengan Adiksi Game Online**

Memang benar adanya bahwa remaja memainkan game online sebagai media hiburan bagi mereka, sebagai pengalihan dari rasa kesepian karena orang tua mereka bekerja di ruang public yang menghabiskan waktu untuk bekerja, sehingga kebanyakan dari remaja merasa kesepian, dan untuk mengatasi permasalahan tersebut mereka melampiaskannya dengan memainkan game online yang dimana dengan game online tersebut mereka mendapatkan teman ngobrol, teman berinteraksi dan sebagainya. Seiring berjalannya waktu, rasa penasaran pada game online yang membuat remaja kecanduan memiliki tantangan tersendiri bagi penggunaannya, dan terkadang hal tersebut dijadikan ajang saing oleh remaja sehingga terpacu untuk menjadi yang

terhebat dalam game tersebut yang mengakibatkan tidak kenal waktu dalam memainkannya (Hasibuan & Anggreni, 2022) .

### **Hubungan Faktor Lingkungan dengan Adiksi Game Online**

Adanya teman sebaya di lingkungan rumah membuat remaja saling terpengaruh untuk memainkan game online karena melihat temannya memainkan game online, seperti yang sudah dijelaskan bahwa biasanya mereka melakukan mabar (main bareng) di suatu rumah. Dan juga selain kurangnya kontrol dari orang tua, pola asuh yang diterapkan oleh orang tua terkadang juga dapat menjadi salah satu faktor dalam hal kecanduan remaja terhadap game online, pola asuh yang terlalu memanjakan anak membuat anak terlena akan apa yang dia lakukan, karena anak merasa tidak ada hal buruk yang diterimanya dari perlakuan yang dia buat, dia merasa bahwa dia tidak akan pernah dimarahin dengan apa yang dia lakukan. Begitu juga dengan pola asuh yang terlalu mengekang, terkadang membuat anak menjadi memiliki kebiasaan untuk berbohong, dia akan mencuri-curi waktu untuk memainkan game online, dan yang biasanya terjadi dengan anak yang pola asuh orang tuanya terlalu mengekang adalah mereka akan memiliki rasa kecanduan terhadap game online yang mereka mainkan dengan mencuri-curi kesempatan ataupun waktu dengan memainkan smartphone temannya ataupun memainkan smartphonanya sendiri disaat orang tuanya sedang lepas control (Hasibuan & Anggreni, 2022), (Masya & Candra, 2016).

### **Hubungan Akses Informasi dengan Adiksi Game Online**

Mayoritas remaja memiliki akses informasi media online yang rendah, hal ini sejalan bahwa mayoritas remaja memiliki niat untuk bermain game online yang rendah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat segala informasi dapat diakses dengan sangat mudah. Informasi online menyediakan informasi apa saja dan dapat diakses dimana saja. Salah satunya adalah terkait game online. Masyarakat khususnya remaja yang saat ini sudah melek teknologi dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi melalui internet.

Pemilik usaha game online juga memanfaatkan akses informasi digital untuk mempromosikan game online mereka. Sebagai contoh yaitu mereka membayar youtuber atau streamer untuk memainkan game online mereka dalam video youtubanya atau streamingnya. Hal ini membuat semakin banyak remaja yang tertarik untuk memainkan sebuah game online karena game play yang menarik yang ditunjukkan oleh youtuber atau streamer. Ketergantungan remaja akan informasi mengenai game online yang mereka mainkan akan muncul tanpa disadari. Semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pula efek yang dapat ditimbulkan media terhadap orang bersangkutan. Niat untuk bermain game online dapat ditekan dengan mengurangi akses informasi media online. Namun untuk akses informasi media offline, remaja dengan akses informasi media offline yang rendah maupun tinggi mayoritas memiliki niat bermain game online rendah. Hal ini dikarenakan game online memiliki target

pasar berupa masyarakat yang memiliki akses internet. Pengembang game melakukan e-marketing pada media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram yang memiliki banyak pengguna di Indonesia. Dengan menerapkan model ini, pengembang game bisa mendapatkan lebih banyak pemain dan lebih banyak pendapatan dari game yang mereka publikasikan (Al mubarak & Soedirham, 2021), (Ismi & Akmal, 2020), (Dian S, 2016).

### **Hubungan Otonomi Pribadi dengan Adiksi Game Online**

Variabel otonomi pribadi dalam penelitian ini adalah kebebasan individu untuk bertindak sesuai dengan keinginan untuk bermain game online. Mayoritas responden memiliki otonomi pribadi rendah untuk bermain game online. Hal ini sejalan dengan hasil niat yang menunjukkan mayoritas responden memiliki niat untuk bermain game online rendah. Otonomi pribadi yang tinggi menjadikan remaja semakin bebas memilih dan melakukan apa yang dia inginkan, salah satunya adalah bermain game online. Dengan otonomi pribadi tinggi yang dimiliki remaja, remaja menjadi semakin bebas untuk mengatur waktu bermain game online. Sedangkan remaja yang bermain game online cenderung sulit untuk dapat membatasi diri dari game online yang dia mainkan. Hal ini menunjukkan bahwa niat bermain game online dapat dikendalikan dengan mengendalikan otonomi pribadi remaja. Motivasi remaja dalam bermain game tentunya berbeda antara satu dan lainnya. Beberapa motivasi pemain game online adalah kompetitif, mengembangkan hubungan sosial dalam game, dan melarikan diri dari permasalahan yang sedang dihadapi. Pemain game online yang memulai bermain atas keinginannya sendiri juga dapat meningkatkan rasa senang dan kenikmatan dalam bermain game online (Al mubarak & Soedirham, 2021).

### **Hubungan Situasi yang Mendukung dengan Adiksi Game Online**

Situasi yang mendukung aksi dalam penelitian ini adalah keadaan yang memungkinkan individu untuk bermain game online. Mayoritas responden yang memiliki situasi yang tidak mendukung untuk bermain game online. Hal ini sejalan dengan hasil pada tabel 6 yang menunjukkan bahwa mayoritas responden niat untuk bermain game online yang rendah. Situasi yang memungkinkan untuk bermain game online bagi remaja adalah waktu luang yang dimiliki. Jika remaja tidak memiliki waktu luang, maka remaja tidak akan sempat untuk bermain game online, terlebih hingga kecanduan game online. Menurut hasil penelitian, beberapa jawaban responden menyatakan bahwa responden bermain game online untuk mengisi waktu luang dan refreshing. Sehingga Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Chen DKK pada tahun 2018, yang menyatakan bahwa waktu luang yang dimiliki remaja di tengah maraknya penggunaan internet diindikasikan sebagai penyebab munculnya kecanduan terhadap game online atau internet gaming disorders (IGD). Sehingga untuk mengurangi kecanduan remaja terhadap game online, bisa dilakukan dengan cara menyibukkan diri dengan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga

agar mempersempit waktu luang yang dapat digunakan untuk bermain game online (Al mubarak & Soedirham, 2021).

### **Hubungan Niat dengan Adiksi Game Online**

Niat dalam penelitian ini adalah faktor yang menginisiasi diri untuk bermain game online yang terdiri dari keinginan. Responden dengan niat tinggi mayoritas memiliki perilaku bermain game online yang tinggi. Begitu pula sebaliknya, responden dengan niat rendah mayoritas memiliki perilaku bermain game online yang rendah. Pemain game online yang memulai bermain atas keinginannya sendiri juga dapat meningkatkan rasa senang dan kenikmatan dalam bermain game online (Kusumawati, 2016). Hal ini diperparah dengan keuntungan lain yang bisa didapatkan oleh pemain game online seperti uang dan pekerjaan. Hal ini berdampak pada waktu bermain game online yang sangat tinggi, bahkan mencapai 10 jam perhari. Niat pemain game online dalam bermain game online memiliki pengaruh pada loyalitas pemain terhadap game yang dimainkan. Hal ini juga meningkatkan kesenangan pemain game online dalam memainkan game yang sedang mereka mainkan. Kesenangan dan loyalitas pemain pada sebuah game online akan meningkatkan intensitas dan durasi pemain game online dalam bermain game online. Hal ini dapat menjadikan pemain kehilangan kontrol atas game yang dimainkan. Banyaknya waktu yang dihabiskan dan hilangnya kontrol atas game online yang sedang dimainkan memiliki risiko yang tinggi untuk mengalami kecanduan bermain game online (Al mubarak & Soedirham, 2021), (Agag G, Khashan M, 2019).

### **Kesimpulan**

Faktor yang berhubungan dengan adiksi game online dikarenakan dalam beberapa faktor internal maupun eksternal seperti kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, pelarian, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh, durasi bermain, dukungan sosial rendah untuk bermain game online, akses informasi rendah, otonomi pribadi rendah, situasi yang tidak mendukung untuk bermain game online, dan niat bermain game online rendah akan meningkatkan remaja menjadi kecanduan game online. Penanganan kecanduan remaja dapat dilakukan melalui promosi kesehatan yang dilakukan di sekolah. Seperti halnya edukasi mengenai bahaya maupun dampak kesehatan dari adiksi game online

## BIBLIOGRAFI

- A.C. Kharisma, R. Fitryasari, P. D. R. (2020). Online Games Addiction And The Decline In Sleep Quality Of College Student Gamers In The Online Game Communities In Surabaya, Indonesia. *Int. J. Psychosoc*, 7(24).
- Agag G, Khashan M, E.-G. M. (2019). *Understanding Online Gamers' Intentions To Playgames Online Andeffects On Their Loyalty: An Integration Of IDT, TAM And TPB. J Custbehav.* 18, 101–30.
- Al Mubarak, D. F. Al Dien, & Soedirham, O. (2021). Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12(1), 87–99. <https://doi.org/10.22487/Preventif.V12i1.185>
- Alimoradi, Z., Lin, C. Y., Broström, A., Bülow, P. H., Bajalan, Z., Griffiths, M. D., Ohayon, M. M., & Pakpour, A. H. (2019). Internet Addiction And Sleep Problems: A Systematic Review And Meta-Analysis. *Sleep Medicine Reviews*, 47, 51–61. <https://doi.org/10.1016/j.smrv.2019.06.004>
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders. In *American Journal Of Psychiatry* (Fifth). American Psychiatric Association.
- APJII. (2017). Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 1–146.
- APJII. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146.
- Beard C, Haas A, Wickham R, S. V. (2017). Age Of Initiation And Internet Gamingdisorder: The Role Of Self-Esteem. *Cyberpsychology, Behav Soc Netw.*, 20, 397–401.
- Dian S, P. H. (2016). *E-Marketing Strategy In Game Industry With Social Media Using E-Business Model.* 258–263.
- Eichenbaum A, Kattner F, Bradford D, Et Al. (2015). Role-Playing And Real-Time Strategy Games Associated With Greater Probability Of Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 8(18), 480–5.
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR ...*, 3(1), 20–28.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal Of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.V3i1.304>

- K.S. Young, C. N. D. A. (2010). *Internet Addiction: A Handbook And Guide To Evaluation And Treatment* (John Wiley).
- Kim Y-Y, K. M.-H. (2017). The Impact Of Social Factors On Excessive Online Game Usage, Moderated By Online Self-Identity. *Cluster Comput*, 20.
- Kirby A, Jones C, C. A. (2014). The Impact Of Massively Multiplayer Online Role Playinggames (Mmorpgs) On Psychological Wellbeing And The Role Of Play Motivations And Problematic Use. *Int J Ment Health Addict*, 12.
- Kuss, D. J., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D., & Van De Mheen, D. (2013). Internet Addiction In Adolescents: Prevalence And Risk Factors. *Computers In Human Behavior*, 55(29), 1987–1996.
- Kusumawati, E. (2016). Training Management Effectiveness. *6th International Conference On Educational, Management, Administration And Leadership*, 59–62. <https://doi.org/10.2991/Icemal-16.2016.14>
- Lemmens JS, H. S. (2016). Addictive Online Games: Examining The Relationship Between Game Genres And Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 4(19), 270–6.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/Kons.V3i2.575>
- Mérelle, S. Y. M., Kleiboer, A. M., Schotanus, M., Cluitmans, T. L. M., Waardenburg, C. M., Kramer, D., Van De Mheen, D., & Van Rooij, A. J. (2017). Which Health-Related Problems Are Associated With Problematic Video-Gaming Or Social Media Use In Adolescents? A Large-Scale Cross-Sectional Study. *Clinical Neuropsychiatry*, 14(1), 11–19.
- Organization, W. H. (2022). Addictive Behaviours: Gaming Disorder. *World Health Organization*, October.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/Jpi.V4i2.3236>
- Ramdhani, A. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Prilaku Agrefitas Remaja Awal*. 1(1), 136–158.
- Rehbein F, Staudt A, Hanslmaier M, Et Al. (2016). Video Game Playing In The General Adult Population Of Germany: Can Higher Gaming Time Of Males Be Explained By Gender Specific Genre Preferences? *Comput Hum Behav*, 55, 729–35.

- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., & Kliem, S. (2016). Video Game Playing In The General Adult Population Of Germany: Can Higher Gaming Time Of Males Be Explained By Gender Specific Genre Preferences? *Computers In Human Behavior*, 55, 729–735. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.016>
- S. Salahuddin, A. M. (2019). Gaming Addiction In Adolescent Boys, *Clin. Counsel Rev.* 1 (2). In *Psychol* (Pp. 1–19).
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. ., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339>
- WHO. (2018). International Classification Of Diseases-Eleventh Revision (ICD-11). *World Health Organization*.
- Yildiz Durak, H., KIDIMAN DEMİRHAN, E., & Cital, M. (2022). Examining Various Risk Factors As The Predictors Of Gifted And Non-Gifted High School Students' Online Game Addiction. *Computers And Education*, 177(June 2021). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104378>

---

**Copyright holder:**

Asiyami Ranistiya Widyaningrum, Syamsulhuda Budi Musthofa, Farid Agushybana  
(2023)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

