

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi telah menarik perhatian luas dari masyarakat terhadap permainan online. Permainan online telah berubah dari sekadar hiburan menjadi hobi yang digemari oleh beragam kalangan, mulai dari anak muda hingga orang tua dengan latar belakang yang berbeda. Permainan online merupakan jenis permainan yang menggunakan jaringan internet, memungkinkan para penggemar game untuk mengaksesnya langsung dari sistem perusahaan melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel. Selain itu, mereka juga dapat bermain bersama pemain lain dan berkomunikasi secara langsung di dalam permainan yang sama. Contoh dari permainan daring yang sangat populer adalah Mobile Legends (ML) dan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)¹.

Mobile Legends, yang dikembangkan oleh Moonton dan dirancang untuk perangkat ponsel, dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 di platform Android di tiga negara sekaligus, yakni China, Indonesia, dan Malaysia. Sementara itu, versi untuk iOS dari permainan ini diterbitkan pada tanggal 9 November 2016. Saat ini, Mobile Legends telah menjadi salah satu game paling populer, terbukti dengan lebih dari 10 juta unduhan di Google Playstore dan App Store. Keberhasilan ini dapat dijelaskan oleh keberagaman tokoh atau hero, kualitas

¹ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 5, 2019): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

grafis dan animasi yang memukau, serta ukuran permainan yang tidak terlalu besar, sehingga mudah diunduh dan dimainkan².

Mobile Legends merupakan salah satu permainan online di perangkat seluler yang tengah populer dan menjadi salah satu yang paling diminati di Asia. Seperti Arena of Valor, League of Legends, dan PUBG, game ini juga menjadi favorit di platform Android saat ini. Para penggemar setianya sering kali terjebak dalam kecanduan dan bersedia menghabiskan berjam-jam untuk bermain. Mereka kerap mengejar peningkatan peringkat dari level yang terendah, seperti Warrior, Elite, Master, hingga level tertinggi, Mythical Glory³.

Game Mobile Legends banyak diminati oleh mahasiswa. Mereka sering menghabiskan waktu mereka dengan menggunakan perangkat gawai untuk bermain game online tersebut, yang dapat mengakibatkan kerugian. Bahkan, aktivitas sehari-hari mereka seringkali diselingi dengan bermain Mobile Legends, baik itu di dalam kelas, di kantin, atau di tempat tinggal mereka seperti di kos. Kecanduan terhadap game mobile legends merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh masalah terkait internet⁴.

Game ini diminati secara besar-besaran dan dimainkan dengan serius, sehingga banyak pemain cenderung terlibat emosional saat bermain. Hal ini

² Risqi Ardiyansyah Risqi, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020," *JKOMDIS : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial* 2, no. 3 (November 30, 2022): 381–89, <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v2i3.402>.

³ Muhammad Arif and Sandy Aditya, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang," *Journal of Intercultural Communication and Society* 1, no. 01 (2022): 31–45, <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>.

⁴ M. Ichsan Nawawi et al., "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar," *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 46–54, <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.

terjadi ketika mereka kalah karena kinerja kurang memuaskan dari salah satu anggota tim, yang kemudian memicu konflik verbal melalui fitur obrolan yang disediakan oleh Moonton⁵.

Fokus utama dari penelitian ini adalah mahasiswa yang aktif bermain game online Mobile Legends. Penggunaan Mobile Legends secara berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi para penggunanya. Awalnya Mobile Legends adalah permainan daring yang ditujukan untuk hiburan, namun pengguna yang berlebihan cenderung menjadi kecanduan dan terus-menerus mencobanya demi mencapai kepuasan tertentu, terutama dalam meraih kemenangan⁶. Ketergantungan pada permainan dikenal sebagai Game Addiction. Ini menggambarkan keadaan di mana seorang pemain merasa bahwa bermain game adalah satu-satunya kegiatan yang layak dilakukan, bahkan seolah-olah game tersebut merupakan inti dari hidupnya. Ketersediaan dan biaya yang terjangkau untuk mengakses game online menjadi salah satu faktor utama yang memicu ketergantungan ini. Terlebih lagi, dengan kehadiran smartphone, akses ke game online menjadi lebih mudah dan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja⁷.

Kecanduan mengakses game online memiliki dampak positif dan negatif. Secara positif, mengakses game online dapat meningkatkan kemampuan

⁵ Arif and Aditya, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang."

⁶ Risqi, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020."

⁷ Arif Satria Pratama et al., "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung," *J Agromedicine* 6, no. 1 (2019): 793–97, <http://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/agro/article/viewFile/2263/pdf>.

kognitif, memperbaiki keterampilan komunikasi dan kerja sama tim, serta memperkuat rasa tanggung jawab. Namun, secara negatif, mahasiswa cenderung menjadi kurang sosialis dengan lingkungan sekitarnya akibat kecanduan ini. Kebiasaan ini dapat membuat mahasiswa menjadi lebih individualis, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, dan kesulitan dalam beradaptasi dalam interaksi sosial. Meskipun perubahan perilaku ini mungkin tidak disadari oleh mahasiswa itu sendiri, namun bisa terlihat oleh orang-orang di sekitarnya.

Generasi Z, yang sering disebut sebagai iGeneration, Generasi Net, atau Generasi Internet, adalah kelompok individu yang lahir antara tahun 1995 - 2010. Mereka dikenal karena keterampilan teknologinya yang luar biasa, terutama dalam hal penggunaan gadget dan dominasi mereka dalam komunikasi, khususnya di media sosial. Mereka adalah warga digital sejati yang tumbuh dengan teknologi sejak usia dini.

Generasi Z, atau mereka yang lahir dalam era digital, muncul ketika teknologi digital seperti Personal Computer (PC), ponsel, permainan, dan internet telah berkembang dengan pesat. Mereka cenderung menghabiskan waktu senggang untuk eksplorasi web, lebih memilih tinggal di dalam ruangan, dan bermain secara daring daripada beraktivitas di luar ruangan. Fenomena game online yang begitu mendunia, semakin canggihnya teknologi yang muncul membuat video game menjadi amat laku di pasaran karena begitu banyak peminatnya. Data yang bersumber dari *gamer.graid.id* mengatakan bahwa generasi Z sangat menyukai *video game dan game online*, dimana

mereka bermain 7 jam 20 menit setiap minggunya, hal ini menyatakan sebanyak 81% generasi Z adalah para gamer.

Pada penelitian ini, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menjadi kendala pada mahasiswa Sulawesi Tengah. Berdasarkan observasi sebelum melakukan penelitian, peneliti menemukan bahwa mahasiswa asal Sulawesi Tengah yang tinggal di Yogyakarta dan aktif bermain game online Mobile Legends memiliki perilaku komunikasi yang kurang baik. Ditemukan bahwa mereka cenderung menggunakan kalimat-kalimat negatif yang dapat mempengaruhi interaksi sosial. Di masa depan, mahasiswa dianggap sebagai tulang punggung pembangunan bangsa Indonesia dan perlu mempersiapkan diri dalam berbagai bidang, termasuk dalam pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing di era digital. Namun, disayangkan bahwa dalam perkembangan teknologi yang begitu pesat, banyak mahasiswa yang belum mampu memanfaatkannya dengan efektif, terutama dalam konteks penggunaan game online⁸.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Studi Deskriptif Fenomena Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Sulawesi Tengah Di Yogyakarta”. Penelitian sangat perlu diteliti karena dapat mengedukasi dan memberikan informasi kepada mahasiswa dan masyarakat luas tentang bagaimana sebenarnya dampak yang dirasakan oleh para pemain game online Mobile Legends.

⁸ Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Mokal, and Shirley Y V I Goni, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat,” *Jurnal Holistik* 13, no. 2 (2020): 1–15.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang peneliti kemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka pertanyaan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana fenomena kecanduan game online mobile legends pada mahasiswa Sulawesi Tengah di Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan fenomena kecanduan game online mobile legends pada mahasiswa Sulawesi Tengah di Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam setiap penelitian yang dilakukan, sangat diharapkan ada manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian tersebut. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Akademis

Manfaat akademis dari penelitian ini adalah bahwa hasilnya dapat menjadi pedoman bagi penelitian-penelitian lain, terutama yang berfokus pada topik yang sama, seperti penelitian kecanduan game online Mobile Legends pada mahasiswa Sulawesi Tengah di Yogyakarta. Dengan demikian, penelitian ini dapat berperan sebagai referensi ilmiah yang berguna dalam pengembangan bidang ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh oleh peneliti untuk memperkaya pemikiran dan penalaran secara umum, sekaligus mengevaluasi sejauh mana pengetahuan peneliti sejalan dengan perkembangan ilmu yang ada. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pedoman bagi mahasiswa yang ingin bermain game online Mobile Legends agar dapat mengatur waktu bermain sesuai dengan batasan yang ditetapkan.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan postpositivistik. Pendekatan ini mengatakan bahwa kebenaran adalah sesuatu yang lebih dalam dan kompleks. Menurut pendekatan ini, kebenaran itu melibatkan segala hal yang relevan. Selain fakta-fakta yang bisa kita amati dengan panca indera, kebenaran juga mencakup hal-hal yang tidak bisa kita lihat atau rasakan secara langsung⁹.

⁹ Yaniawati Poppy and Indrawan Rully, *Metologi Penelitian Konsep, Teknik, Dan Aplikasi*, ed. Rachmi, 1st ed. (Bandung: PT Refika Aditama, 2024).

1.5.2 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dengan menggunakan studi deskriptif, digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi¹⁰.

1.5.3 Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan bagian yang penting terkait dengan pencapaian tujuan dan kualitas isi penelitian. Hal ini disebabkan subjek penelitian sebagai sumber utama data penelitian, yaitu pihak yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti.¹¹ Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah mahasiswa asal Sulawesi Tengah yang sedang menempuh studi di Yogyakarta. melakukan tahap awal dengan menentukan siapa yang akan menjadi sumber data berdasarkan kriteria berikut: (1) Mahasiswa

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ed. Sutopo, 2nd ed. (Bandung: ALFABETA, 2018).

¹¹ Penerbit Muhammad Zaini et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. Nanda Saputra, 2023.

Sulawesi Tengah yang berada di Yogyakarta, dan (2) Mahasiswa Sulawesi tengah yang bermain mobile legends. Berdasarkan kriteria tersebut maka narasumber dari penelitian ini sebagai berikut:

1. GR (20) mahasiswa dari Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. AQ (20) mahasiswa dari Institut Teknologi Dirgantara Adisucipto
3. RR (24) mahasiswa dari Universitas Gajah Mada
4. SN (22) mahasiswa dari Universitas Mercu Buana Yogyakarta

b. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sesuatu yang menjadi fokus atau titik perhatian dari sebuah penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah kecanduan game online mobile legends.

1.6 Jenis Data

1.6.1 Data Primer

Data primer adalah data merujuk pada informasi utama yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian atau dari sumber aslinya. Data primer ini merupakan informasi yang autentik, obyektif, dan dapat diandalkan, karena akan menjadi

landasan untuk mengatasi suatu masalah¹². Sumber data primer penelitian ini adalah mahasiswa Sulawesi Tengah yang berada di Yogyakarta.

1.6.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh melalui pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitian¹³.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses mengumpulkan informasi deskriptif, yang dapat berupa gejala-gejala yang dikelompokkan atau dalam bentuk lain seperti foto, dokumen, artefak, dan catatan lapangan yang dibuat selama penelitian berlangsung¹⁴. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.7.1 Observasi

Observasi adalah pendekatan penelitian di mana peneliti secara langsung mengamati objek penelitian, yang dapat mencakup perilaku manusia, fenomena alam, atau proses kerja. Metode ini juga mengikutsertakan partisipasi responden dalam skala kecil¹⁵.

¹² Nasution Abdul Fattah, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Nita Albina Meyniar, Zulfa, 1st ed. (Bandung: Harfa Creative, 2023).

¹³ Zaini et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

¹⁴ Hidayah, *Analisis Data Kualitatif: Teori Dan Praktik*, 2023.

¹⁵ Siti Fadjarajani et al., *Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner, Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*, 2020.

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu peneliti memantau dan melihat kondisi secara langsung bagaimana kecanduan game online mobile legends pada mahasiswa Sulawesi Tengah di Yogyakarta. Dengan begitu peneliti akan mudah mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian.

1.7.2 Wawancara

Wawancara adalah interaksi antara dua individu yang bertukar informasi dan gagasan melalui pertanyaan dan jawaban, dengan tujuan untuk membangun pemahaman tentang suatu topik tertentu¹⁶. Dalam penelitian ini, peneliti mewawacarai beberapa mahasiswa asal Sulawesi Tengah yang bermain game online mobile legends.

1.7.3 Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumenasi digunakan untuk menghimpun data dari sumber-sumber non-manusia, yang meliputi dokumen tertulis, gambar atau foto, serta rekaman audiovisual¹⁷.

1.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data proses penyusunan dan penelusuran sistematis transkrip, catatan lapangan, dan materi lain yang dikumpulkan oleh peneliti,

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

¹⁷ Zaini et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

bertujuan untuk menemukan temuan yang relevan¹⁸. Teknik analisis data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.8.1 Pengumpulan Data

Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara langsung dengan narasumber di lapangan. Melalui wawancara ini, peneliti mendapatkan informasi yang relevan dengan penelitian dan mencatatnya sebagai hasil dari pengumpulan data.

1.8.2 Reduksi Data

Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya adalah melakukan reduksi data, yang melibatkan rangkuman, pemilihan elemen kunci, fokus pada aspek yang signifikan, pencarian pola dan tema, serta eliminasi elemen yang tidak relevan¹⁹. Dengan demikian, peneliti melakukan seleksi terhadap data yang ada sehingga hanya data yang esensial yang dimasukkan ke dalam penelitian.

1.8.3 Penyajian Data

Penyajian data adalah representasi informasi yang terstruktur yang memungkinkan analisis untuk membuat kesimpulan dan mengambil langkah-langkah selanjutnya²⁰. Peneliti berusaha untuk

¹⁸ Feny Rita Fiantika et al., *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*, ed. Yuliatrini Novita, 1st ed. (Padang: PT. GLOBAL AKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022).

¹⁹ Fattah, *Metode Penelitian Kualitatif*.

²⁰ Salim & Syahrur, *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF.Pdf*, ed. Haidir (Bandung: Ciptapustaka Media, 2012).

menyesuaikan data yang relevan agar informasi yang diperoleh dapat dipresentasikan secara ringkas dan dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini.

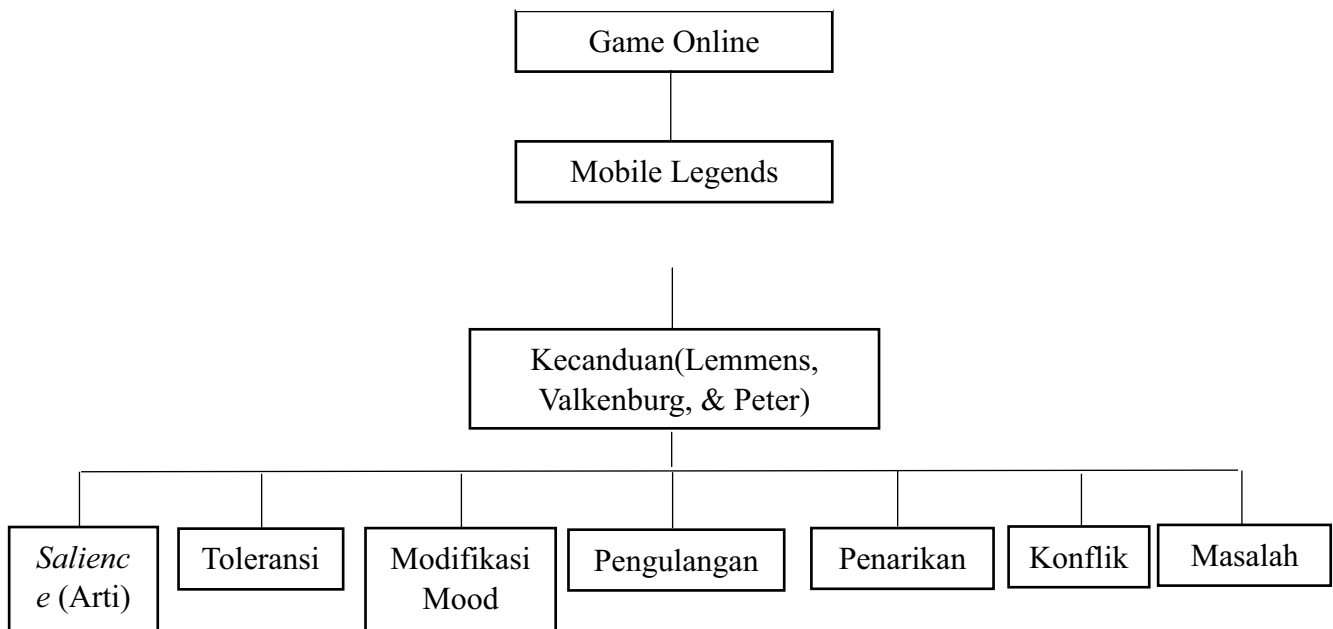
1.8.4 Kesimpulan

Langkah terakhir dalam menganalisis data adalah menyimpulkan data-data yang telah disajikan dengan lengkap yang didukung dengan bukti-bukti sehingga data yang didapatkan terjamin kebenarannya.

1.9 Kerangka Konsep, Definisi Konsep dan Operasional Konsep

1.9.1 Kerangka Konsep

Bagan 1.1 Kerangka konsep penelitian



1.9.2 Definisi Konsep

Tabel 1. 1 Definisi Konsep

No	Konsep Kecanduan (Lemmens, Valkenburg, & Peter)	Definisi Konsep
1.	Kecanduan	Kecanduan bermain game online adalah perilaku yang menunjukkan ketergantungan berlebihan atau kompulsif dalam bermain game online yang tidak terkendali. Orang yang kecanduan game online akan mengalami ketergantungan yang signifikan ²¹ .
2.	Game Online	Game online berasal dari bahasa Inggris. Istilah "game" mengacu pada permainan, sedangkan "online" terdiri dari kata "on" dan "line", dengan "on" berarti aktif atau terhubung dan "line" merujuk pada jalur atau saluran. Oleh karena itu, "online" dapat

²¹ Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg, and Jochen Peter, "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents," *Media Psychology* 12, no. 1 (2009): 77–95, <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.

		diartikan sebagai saluran yang menghubungkan. Dengan demikian, dari konsep tersebut, permainan daring dapat dijelaskan sebagai permainan yang dimainkan melalui jalur atau saluran yang menggunakan jaringan internet. Saluran ini adalah koneksi yang menghubungkan antara server satu dan lainnya.
3.	Mobile Legends	Mobile Legends merupakan salah satu permainan online di perangkat seluler yang tengah populer dan menjadi salah satu yang paling diminati di Asia. Seperti Arena of Valor, League of Legends, dan PUBG, game ini juga menjadi favorit di platform Android saat ini. Para penggemar setianya sering kali terjebak dalam kecanduan dan bersedia menghabiskan berjam-jam untuk

		bermain. Mereka kerap mengejar peningkatan peringkat dari level yang terendah, seperti Warrior, Elite, Master, hingga level tertinggi, Mythical Glory.
4.	Saliency (Arti)	Saliency adalah aspek yang menjelaskan bagaimana bermain game menjadi kegiatan utama dalam hidup seseorang, yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku (dalam hal penggunaan yang berlebihan). Seseorang yang terlibat dalam bermain game akan selalu memikirkan game yang sedang dimainkan karena telah menjadi sesuatu yang sangat penting baginya. Sebagai hasilnya, sebagian besar waktu luangnya akan dihabiskan untuk bermain game.
5.	Toleransi	Toleransi adalah kemampuan individu untuk menerima diri

		mereka sendiri saat melakukan suatu aktivitas, seperti bermain game online. Ini berkaitan dengan kemampuan untuk menambah jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan kegiatan tersebut. Banyak orang yang bermain game tidak akan menghentikan aktivitas tersebut sampai mereka merasa puas.
6.	Modifikasi Mood	Modifikasi mood adalah perubahan suasana hati yang melibatkan perasaan ketenangan atau relaksasi sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah dan stres. Ini adalah pengalaman yang dialami individu saat bermain game. Saat bermain game, individu akan mengalami peningkatan suasana hati dan perasaan yang membaik. Dalam konteks bermain game online, mereka juga mungkin mengalami

		perasaan euforia yang berlebihan atau kebahagiaan yang intens.
7.	Pengulangan	Pengulangan adalah aspek yang berkaitan dengan kecenderungan seseorang untuk kembali pada kebiasaan lama atau kecanduan dalam bermain game. Orang yang kecanduan game mungkin mampu membatasi diri mereka setelah masa kontrol atau penahanan tertentu. Mereka akan berusaha untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain. Namun, pada tahap kecanduan, pemain cenderung kembali pada kebiasaan lama mereka dan gagal mengurangi waktu atau intensitas bermain.
8.	Penarikan	Penarikan adalah bagian dari pengalaman yang terkait dengan situasi emosional yang tidak menyenangkan karena aktivitas fisik bermain game yang tiba-tiba

		berkurang atau dihentikan. Ini menyebabkan seseorang yang terlibat dalam game daring kesulitan dalam menghentikan kebiasaan berlebihan tersebut. Orang yang terus-menerus terlibat dalam permainan tersebut mungkin mengalami emosi negatif, seperti mudah tersinggung dan marah.
9.	Konflik	Konflik adalah suatu dampak dari kebiasaan bermain game yang berlebihan, yang melibatkan pertikaian antara individu yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Konflik bisa terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya, dan dapat melibatkan argumen, pengabaian, atau bahkan kebohongan. Saat seseorang sudah dalam tahap kecanduan, mereka mungkin mengabaikan kehidupan sosial mereka demi

		fokus pada bermain game, yang bisa menyebabkan konflik dengan orang-orang di sekitarnya. Orang yang aktif bermain game cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain daripada berinteraksi dengan orang-orang terdekat, dan seringkali tidak memperhatikan lingkungan sosialnya.
10.	Masalah	Masalah dalam konteks bermain game online meliputi berbagai hal, termasuk masalah dengan lingkungan sosial dan masalah internal individu seperti konflik batin dan perasaan kehilangan kendali. Pecandu game online mungkin mengalami masalah fisik dan sosial. Secara fisik, mereka yang kecanduan dalam bermain game online mungkin mengabaikan kebutuhan tubuh seperti istirahat yang cukup.

		Mereka juga mungkin mengalami masalah dalam kehidupan sosial mereka, seperti masalah di tempat kerja atau pendidikan.
--	--	---

1.9.3 Operasional Konsep

Tabel 1. 2 Operasional Konsep

	Definisi	Operasional Konsep
Saliency (arti)	Saliency adalah aspek yang menjelaskan bagaimana bermain game menjadi aktivitas utama dalam hidup seseorang, yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku (dalam hal penggunaan yang sangat berlebihan). Seseorang yang terlibat dalam bermain game akan selalu	1. Bisakah anda menjelaskan bagaimana bermain game telah menjadi kegiatan utama dalam hidup anda? 2. Bagaimana perasaan anda terhadap game ketika hal itu mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku anda?

	memikirkan game yang sedang dimainkan karena telah menjadi sesuatu yang sangat penting baginya. Sebagai hasilnya, sebagian besar waktu luangnya akan dihabiskan untuk bermain game.	3. Apa yang membuat anda merasa bahwa bermain game telah menjadi sesuatu yang penting bagi anda? 4. Bagaimana anda menghadapi konflik antara bermain game dan kegiatan atau tanggung jawab lain dalam kehidupan sehari-hari anda?
Toleransi	Toleransi adalah kemampuan individu untuk menerima diri mereka sendiri saat melakukan suatu aktivitas, seperti bermain game online. Ini berkaitan dengan	1. Apakah Anda merasa sulit untuk menghentikan bermain game sampai merasa puas dengan aktivitas tersebut?

	kemampuan untuk menambah jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan kegiatan tersebut. Banyak orang yang bermain game tidak akan menghentikan aktivitas tersebut sampai mereka merasa puas	2. Apa yang membuat Anda merasa puas saat bermain game, dan apakah hal itu memengaruhi keputusan Anda untuk terus bermain? 3. Apa yang membuat Anda merasa puas saat bermain game, dan apakah hal itu memengaruhi keputusan Anda untuk terus bermain?
Modifikasi Mood	Modifikasi mood adalah perubahan suasana hati yang	1. Apakah Anda merasa bahwa bermain game

	melibatkan perasaan ketenangan atau relaksasi sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah stress. Ini adalah pengalaman yang dialami individu saat bermain game.	membantu Anda untuk melarikan diri dari masalah dan stres sehari-hari? 2. Bagaimana Anda merasakan perubahan suasana hati dan perasaan ketenangan atau relaksasi saat bermain game online? 3. Bagaimana Anda merasakan perubahan suasana hati dan perasaan ketenangan atau relaksasi saat bermain game online? 4.
--	--	---

Pengulangan	Pengulangan adalah aspek yang berkaitan dengan kecenderungan seseorang untuk kembali pada kebiasaan lama atau kecanduan dalam bermain game. Orang yang kecanduan game mungkin mampu membatasi diri mereka setelah masa kontrol atau penahanan tertentu. Mereka akan berusaha untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain. Namun, pada tahap kecanduan, pemain cenderung kembali pada kebiasaan lama mereka dan gagal	1. Apakah Anda pernah merasa mampu membatasi diri dalam bermain game setelah periode kontrol atau penahanan tertentu? Jika ya, bagaimana Anda mengalami proses tersebut? 2. Bagaimana perasaan Anda ketika mencoba mengurangi waktu atau intensitas bermain game, terutama jika Anda merasa kecanduan? 3. Apa yang membuat Anda kembali pada kebiasaan lama bermain game
-------------	--	---

	mengurangi waktu atau intensitas bermain.	setelah berusaha untuk mengurangi waktu atau intensitas bermain? 4. Bagaimana Anda mengatasi perasaan kegagalan atau frustrasi ketika gagal mengurangi waktu atau intensitas bermain game? Apakah Anda memiliki strategi tertentu untuk menghadapi pengulangan dalam bermain game?
Penarikan	Penarikan adalah aspek yang terkait dengan situasi emosional yang tidak menyenangkan karena	1. Apakah Anda pernah merasakan kondisi emosi yang tidak menyenangkan saat

	berkurangnya atau berhentinya aktivitas fisik bermain game secara tiba-tiba. Ini membuat orang yang terlibat dalam permainan daring semakin sulit untuk menghentikan kebiasaan berlebihan mereka, terutama dalam bermain game secara berlebihan. Individu yang terus- menerus terlibat dalam permainan tersebut cenderung mengalami emosi negatif, seperti mudah tersinggung dan marah.	mencoba mengurangi atau menghentikan bermain game secara tiba-tiba? Jika ya, bagaimana hal itu memengaruhi Anda? 2. Apakah Anda pernah merasakan kondisi emosi yang tidak menyenangkan saat mencoba mengurangi atau menghentikan bermain game secara tiba-tiba? Jika ya, bagaimana hal itu memengaruhi Anda?
--	--	--

		3. Apa yang membuat Anda merasa kesulitan untuk menarik diri dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan? Apakah ada faktor-faktor tertentu yang memengaruhi hal ini? 4. Bagaimana anda mengatasi emosi negatif akibat dari bermain game online, terutama saat berusaha mengurangi waktu bermain game?
Konflik	Konflik adalah salah satu dampak dari kebiasaan bermain game yang berlebihan,	1. Apakah Anda pernah mengalami pertikaian atau argumen dengan

	yang melibatkan pertikaian antara individu yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Konflik bisa terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya, dan dapat melibatkan argumen, pengabaian, atau bahkan kebohongan. Saat seseorang sudah dalam tahap kecanduan, mereka mungkin mengabaikan kehidupan sosial mereka demi fokus pada bermain game, yang bisa menyebabkan konflik dengan orang-orang di sekitarnya.	orang-orang di sekitar Anda karena fokus bermain game secara berlebihan? Jika ya, bagaimana hal itu memengaruhi hubungan Anda dengan mereka? 2. Bagaimana Anda merasakan pengabaian terhadap kehidupan sosial Anda sebagai akibat dari fokus bermain game secara berlebihan, dan apakah hal itu pernah menyebabkan konflik dengan orang-orang di sekitar Anda?
--	--	--

		3. Apakah Anda pernah merasa perlu berbohong atau menyembunyikan kebiasaan bermain game Anda dari orang-orang terdekat untuk menghindari konflik atau pertentangan? 4. Bagaimana Anda mengelola atau menyelesaikan konflik yang muncul akibat dari kebiasaan bermain game yang berlebihan?
Masalah	Masalah dalam konteks bermain game online meliputi	1. Apakah Anda merasa bahwa kebiasaan bermain

	berbagai hal, termasuk masalah dengan lingkungan sosial dan masalah internal individu seperti konflik batin dan perasaan kehilangan kendali. Pecandu game online mungkin mengalami masalah fisik dan sosial. Secara fisik, mereka yang kecanduan dalam bermain game online mungkin mengabaikan kebutuhan tubuh seperti istirahat yang cukup. Mereka juga mungkin mengalami masalah dalam kehidupan sosial mereka, seperti	game online telah memengaruhi kehidupan sosial Anda, seperti masalah di kampus? 2. Bagaimana anda mengatasi perasaan kehilangan kendali yang mungkin muncul akibat dari kebiasaan bermain game yang berlebihan? 3. Apakah anda merasa sulit untuk menjaga keseimbangan antara kebutuhan fisik dan kegiatan bermain game ?
--	--	--

	masalah di tempat kerja atau pendidikan.	
--	---	--