

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang modern ini, dunia tengah dikelilingi oleh perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada manusia dalam bentuk kemajuan teknologi. Salah satu contoh nyatanya adalah internet. Era digitalisasi ini dimulai dari tahun 1980 dan terus berkembang sampai sekarang hingga masa yang akan datang. Internet telah berkembang menjadi 'teknologi sosial' yang terus menantang peneliti untuk meneliti efeknya pada berbagai segi kehidupan sosial (Moore & Mazalin, dalam Kraut et al., 2004).

Dengan semakin populernya internet dari hari ke hari, banyak individu yang semakin sering menggunakan teknologi internet tersebut, seperti untuk keperluan email, chatting, browsing di Internet itu sendiri, dan salah satu nya bermain *online games*, yang dimana sudah didukung oleh grafik *three-dimensional* (3D) (Brian & Hastings, 2005). bermain *games online* menjadi suatu kegiatan yang populer di kalangan remaja akhir. Fenomena yang sama juga terjadi di Indonesia, mengikuti peningkatan akses internet (Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja, 2013). *Game Online* mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001. Perusahaan BolehGame mengeluarkan permainan RPG dengan grafik yang sederhana berbasis 2D yaitu Nexia Online. Nexia bisa dimainkan oleh komputer dengan spesifikasi lebih kecil tapi mempunyai minimal grafis 3D. Game asal Korea ini berhasil meluncurkan *game online* dan *chat*

room pertama di Indonesia. Namun, pada tahun 2004, *game* tersebut ditutup karena lisensinya tidak diperbaharui oleh sang *developer*. Sejak saat itu, *game online* di Indonesia mulai berkembang dengan *game online* baru, seperti Redmoon pada tahun 2002, Laghaim pada awal tahun 2003, Ragnarok Online (RO) pada pertengahan tahun 2003 dan Gunbound pada tahun 2004. (Farras, 2014).

Jumlah *gamer* di Indonesia diperkirakan akan meningkat secara signifikan. Pokkt, Decision Lab and Mobile Marketing Association (MMA) melakukan riset tentang *game online* di Indonesia, ia menyebutkan jumlah pemain *game online* di tanah air mencapai 60 juta pada 2018. Pada tahun 2020, angka ini diharapkan meningkat menjadi 100 juta. Hal ini dikarenakan dirilisnya *game online*, yang kini tidak hanya dapat digunakan di komputer, tetapi juga di *smartphone* atau *tablet*. Dengan cara ini, pemain dapat dengan mudah mengakses dan memainkan berbagai permainan online (www.tek.id).

Berdasarkan data pengguna internet aktif pada tahun 2014, jumlah pemain *online games* di Indonesia berkisar 10.7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII, dalam Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017). Penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi pengguna internet di Indonesia. Angka-angka statistik ini dianggap cukup fantastis untuk menggambarkan pesatnya perkembangan internet di Indonesia dan menunjukkan bahwa cukup penting untuk mendapat perhatian terkait munculnya potensi permasalahan bagi pengguna *online game* yang sebagian besar merupakan penduduk berusia muda dan produktif (Kusumawati et al., 2017).

Jenis-jenis *online games* biasanya dapat diklasifikasikan sebagai *First Person Shooter* (FPS), *Real-Time Strategy* (RTS), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), dan *Role Play Games* (RPG). Permainan dengan *genre* FPS adalah suatu *genre* permainan yang digambarkan dengan tampilan *on-screen* dan mensimulasikan sudut pandang karakter pemain serta fokus pada penggunaan senjata genggam. Namun, semua permainan FPS di komputer menggunakan kombinasi keyboard QWERTY dan *mouse* sebagai alat untuk mengendalikan berjalannya permainan. (Gkikas, Nathanael, & Marmaras, 2007).

Permainan dengan *genre* RTS seperti *Warcraft* adalah suatu permainan yang mana pemain harus terlibat di dalam aksi secara *real-time* dengan tujuan untuk mencapai keunggulan secara teritorial atas pemain lain atau komputer. Ada dua tujuan dari permainan RTS, yakni unggul dalam produksi sumber daya dan pertempuran taktis. Suatu permainan biasanya melibatkan periode awal yang mana pemain dengan cepat membangun ekonomi mereka melalui produksi sumber daya. Lalu, ada pasukan militer yang mengeksploitasi sumber daya untuk melakukan penyerangan dan pertahanan. Jadi, memenangkan perlombaan untuk melakukan produksi sumber daya seringkali merupakan faktor kunci dalam keberhasilan secara keseluruhan (Chan, Fern, Ray, Wilson, & Ventura, 2007).

Permainan dengan *genre* MOBA seperti *League of Legends* (LOL) atau *Defense of the Ancients 2* (DOTA 2) telah membuat jutaan pemain *online games* menjadi tertarik. Kedua permainan ini juga menjadi *platforms* penting untuk turnamen eSports yang mendistribusikan hadiah bernilai jutaan dolar. Dalam *gameplay* yang

dasar, dua tim yang terdiri atas lima pemain bersaing satu sama lain untuk menghancurkan *base* musuh. Setiap pemain mengendalikan unit yang kuat. Unit ini dikenal sebagai "*hero*" atau "*champion*" yang bertanggung jawab untuk mengalahkan pasukan musuh dan struktur pertahanan. Masing-masing permainan memiliki lebih dari seratus karakter yang dapat dipilih oleh pemain. Jadi, memilih kombinasi karakter yang baik adalah dasar untuk mencapai keberhasilan di dalam permainan. (Hanke & Chaimowicz, 2017).

RPG adalah *game* yang dimainkan di mana pemain berperan sebagai karakter *in-game* yang ditempatkan dalam setting dunia fiktif (Basol & Kaya, 2018). Avatar adalah karakter yang dibuat secara digital yang dilengkapi dengan interaksi digital. Steinkuehler (2004) menyatakan bahwa RPG yang lebih spesifik nya MMO adalah permainan video 2D atau 3D yang menyokong grafik dengan sangat detail dan memungkinkan individu untuk bermain secara *online* melalui karakter digital atau "*avatar*" yang mereka buat sendiri. Interaksi tidak hanya terjadi dengan *software* dari permainan dan karakter (*Non-Player Character* (NPC) di dalamnya, tetapi dengan avatar pemain lain juga, di mana para pemain bebas melakukan apa saja sesuka mereka. Di seluruh dunia, puluhan ribu pemain secara bersamaan memainkan *game* RPG secara interaktif di tablet/komputer mereka dengan koneksi Internet. Game-game ini diidentifikasi sebagai *massively multiplayer online role play games* (MMORPG). MMORPG memungkinkan pemain untuk bersosialisasi dengan orang-orang dari kepercayaan, budaya, dan bahasa yang berbeda (Basol & Kaya, 2018).

Kehadiran *game online* memberikan dampak positif terhadap perkembangan belajar remaja, seperti melatih sportivitas, kecerdasan strategi, konsentrasi, dan kerja tim. Hal ini dibuktikan dengan munculnya game “MathRush”, “Sydney’s World”, dan “Tyto Online” yang mana bermanfaat dalam membantu metode pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Sehingga menjadikan siswa lebih terlibat aktif dalam bermain online game yang edukatif. Selain itu, dampak positif game online juga dirasakan oleh karyawan dengan munculnya *game online* bernama Volvo. Dampak positif yang dirasakan adalah memiliki ide dan kreativitas yang lebih baik dalam mengambil keputusan. Serta mampu meningkatkan komunikasi dan memiliki kemampuan bahasa yang lebih luas dengan mengetahui kosakata lebih banyak dari sebelumnya (Sagara & Masykur, 2018).

Di samping sisi positif yang telah dijelaskan, ada berbagai pendapat yang menyatakan bahwa *online games* memiliki banyak dampak negatif yang berupa insomnia, masalah konsentrasi, prestasi akademik yang menurun, kecemasan, gejala depresi dan fobia sosial, gangguan hubungan interpersonal, konflik keluarga, peningkatan insiden kekerasan atau kejahatan, perasaan mengantuk, memiliki harga diri yang rendah, memiliki kepuasan yang rendah dalam kehidupan sehari-hari, kesepian, agresi, serta masalah kesehatan fisik (Ozgur, 2019). Hal ini terbukti dalam sebuah artikel yang di ambil dari merdeka.com bahwa Sepuluh anak di Banyumas didiagnosa mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain *game online* sepanjang tahun 2019. Mereka mendapat terapi di RSUD Banyumas. Tujuh dari sepuluh anak itu merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama

(SMP). Dokter Spesialis Jiwa RSUD Banyumas, Hilma Paramita mengatakan kecanduan *game online* memicu tindakan destruktif yang merugikan orang lain, seperti tindak kekerasan, mencuri, berkata kasar, hingga membunuh. Hal ini terjadi ketika seseorang bermain *online games* secara berlebihan yang dapat mengarah pada adiksi *online games*.

Adiksi *online games* yang dimaksud pada paragraf sebelumnya adalah keadaan psikologis maladaptif yang mana individu bergantung pada *online games*. Ketergantungan ini ditunjukkan melalui pola obsesif-kompulsif yang mana perilaku tersebut dapat mengorbankan aktivitas penting lainnya (Xu, Turel, & Yuan, 2012). Fenomena bermain game online di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus di perhatikan. Munculnya game online telah menimbulkan risiko baru bagi remaja, yakni risiko kecanduan game online. Game online memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada game online dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat ‘segera’ begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga game online membuat remaja semakin tertantang dan terus menerus menekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Hawadi, dalam Madyanti, 2011).

Adiksi *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 60-80 jam dalam satu minggu, sedangkan untuk pemain biasa bisa mencapai 20-25 jam dalam satu minggu (Williams & Skoric, 2005). Adiksi game online dapat menyebabkan

distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif (Vollmer, Randler, Horzum, & Ayas, 2014). Kekerasan pada *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja karena game online adalah permainan yang sangat interaktif, *game online* memiliki permainan yang beberapa di antaranya berpola perilaku kekerasan, secara tidak sadar game online yang mengandung kekerasan ini meningkatkan tingkat agresivitas, emosi, dan perilaku remaja bahkan ada kemungkinan juga untuk membentuk kepribadian yang agresif (Li, Du, & Gao, 2020). Penggunaan yang berlebihan menjadi hal yang biasa bagi remaja, sehingga bisa menyebabkan gangguan secara psikologis maupun fisik, seperti isolasi sosial, kurang tidur, hipertensi, bunuh diri, dan bahkan kematian (Bruner & Bruner, dalam Xu et al., 2012). Fenomena ini lebih umum terjadi di kalangan remaja, karena mereka cenderung terlibat dalam perilaku yang berisiko tinggi daripada orang dewasa (Xu et al., 2012), termasuk dalam konteks *online games* (Anderson, dalam Xu et al., 2012).

Di Indonesia, *online games* mendapatkan sambutan yang luar biasa dari sebagian besar remaja akhir (Syahrani, 2015). Hal ini dibuktikan dari pengunjung rental *online games* yang didominasi oleh remaja, Tidak sedikit pula remaja yang ikut larut dalam memainkan *online games*, bahkan rela menghabiskan uang jajan untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia (Syahrani, 2015). Pemain *online games* dapat menghabiskan sebagian besar waktu hanya untuk bermain *games* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting seperti makan, minum, ataupun belajar. (Syahrani, 2015).

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) menunjukkan bahwa 10.15% remaja akhir di Indonesia terindikasi mengalami adiksi *online games*. Dalam kata lain, satu dari sepuluh remaja akhir di Indonesia terindikasi mengalami adiksi *online games*. Fenomena kecanduan adiksi *online games* ini memang semakin meluas dan memprihatinkan. Angka prevalensi adiksi *online game* mencapai 12% di salah satu negara dengan tingkat adiksi *online game* tertinggi di dunia, yakni Korea Selatan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Febriandari, Nauli, dan Rahmalia (2016) terdapat 88% remaja akhir mengalami adiksi *online game*. Bahkan ada kasus ekstrem yang mana ada seorang laki-laki yang meninggal di kawasan Cipinang, Jakarta Timur karena bermain *online game* semalaman suntuk (Kurniawan, dalam Prabowo & Juneman, 2012). Bahkan ada banyak remaja yang dimasukkan ke unit rawat inap kesehatan jiwa anak dan remaja RSJ DR Soeharto Heerdjan karena mengalami adiksi *online games* (Wirawan, 2019). Mulai dari tahun 2017 sampai Desember 2019, kasusnya cukup meningkat. Pada awalnya, hanya ada satu pasien per bulan yang dirawat. Namun, sekarang ini trennya menjadi dua pasien dalam sebulan (Wirawan, 2019).

Usia remaja lebih mungkin untuk mengalami adiksi *online games* karena mereka memiliki lebih banyak fleksibilitas dan waktu untuk bermain *online games* daripada orang dewasa (Griffiths, 2010). Yee (2006) juga mengemukakan bahwa remaja akhir cenderung menderita masalah emosional dan harga diri yang rendah. Individu dengan masalah emosional memiliki risiko lebih tinggi untuk mengembangkan adiksi pada *online games* yang interaktif. Dalam *online games*,

lingkungan interaktif ini memungkinkan individu untuk bereksperimen dengan bagian-bagian kepribadian mereka, mereka dapat mencoba peran kepemimpinan dan identitas baru. Hal ini akan menjadi masalah ketika para remaja akhir ini mengandalkan persona *online* baru tersebut, dan perbedaan antara apa yang nyata dan apa yang fantasi menjadi tidak jelas (Young, dalam Young, 2009). Remaja akhir dengan kebutuhan yang kuat untuk maju dan menguasai mekanisme dari *online games* cenderung menghabiskan lebih banyak waktu demi bermain. Hal yang sama berlaku bagi mereka yang memiliki kebutuhan kuat untuk membentuk relasi dan melarikan diri dari kenyataan melalui *online games*. Seringkali hal ini tidak dapat dicapai tanpa latihan, harus mencoba berulang-ulang, dan ketekunan; dan karenanya diharapkan berhubungan positif dengan bermain game. Beberapa bukti menunjukkan bahwa kebutuhan ini terkait dengan kelanjutan bermain *online games* (Golub, 2010; Joe & Chiu, 2009; Lin, 2010) dan bahwa banyak pemain *online games* terlibat dalam kegiatan ini untuk melarikan diri dari kenyataan (Hussain & Griffiths, 2009), bersosialisasi (Blais et al, 2008), kebutuhan untuk menjadi lebih unggul, setidaknya di dunia maya, sebagai alternatif untuk kekurangan dalam beberapa aspek di dunia nyata (Yee, 2006; Young, 2010)

Ada beberapa alasan bagi gamer mengapa mereka menghabiskan banyak waktu di permainan dan menjadi kecanduan (Ekinci, Yalçın, Özer, & Kara, 2017). Menurut Wood et al. (2007), pemain *online game* dengan frekuensi tinggi jauh lebih mungkin daripada pemain frekuensi rendah untuk bermain game untuk melarikan diri dari masalah lain seperti sosial, ekonomi, pendidikan, dll dalam kehidupan mereka. Blasi, Giardina, Giordano, Coco, Tosto, Billieux & Schimmenti (2019) mengatakan bahwa

video game menawarkan strategi *coping* yang unik untuk mengalihkan perhatian dan energi pengguna dari masalah dan stres di kehidupan nyata.

Kelompok teman sebaya dan hubungan dengan teman sebaya turut memengaruhi penyebaran adiksi *online games* pada remaja akhir (Gunuc, 2016). Dalam penyebaran tersebut, mereka membutuhkan media untuk menyebarkan, dan media tersebut adalah teknologi, yang merupakan salah satu sumber penting untuk berbagi minat bersama di kalangan remaja. Karena itu, mengenai Internet dan *game* digital, yang cukup menarik dan menghibur, remaja dapat mendominasi anggota kelompok lain yang tidak memiliki adiksi pada *game* tersebut dan mentransfer perilaku ini kepada mereka. Menurut teori *Social Identity*, seorang individu umumnya memilih kelompok sesuai dengan konsep dirinya dimana setiap kelompok memiliki identitas tertentu. Jika individu tersebut adalah orang yang menggunakan Internet dan bermain *game* digital, dia ingin menjadi anggota grup yang terdiri dari anggota yang tertarik juga dengan Internet dan *game* digital. Menurut teori ini, secara umum kelompok itu diharapkan menjadi homogen. Dengan kata lain, anggota yang memiliki adiksi diharapkan untuk membentuk suatu kelompok atau menjalin pertemanan yang dekat dengan anggota yang memiliki adiksi juga, dan anggota yang tidak adiksi dengan anggota yang tidak memiliki adiksi juga. Selain itu, teori *Social Network* berfokus pada interaksi antara anggota kelompok. Masing-masing anggota kelompok dipengaruhi oleh sikap dan perilaku dari anggota yang memiliki pengaruh di dalam kelompok tersebut. (Gunuc, 2016).

Adiksi *online games* yang dialami oleh individu memiliki kemungkinan untuk berkaitan dengan *personality trait*-nya. Griffiths, Kuss, dan King (2012) mengungkapkan bahwa individu dengan adiksi *online games* cenderung mengalami berbagai afek negatif seperti mengorbankan pendidikan, hobi, waktu bersosialisasi, waktu dengan pasangan maupun keluarga, serta tidur. Tingkat stres individu pun mengalami peningkatan. Selain itu, individu mengalami kesulitan untuk menjalani hubungan di kehidupan nyata, mengalami kesepian, memiliki keterampilan sosial yang buruk, mengalami penurunan prestasi akademik, dan adanya penurunan atensi. Individu dengan *personality trait* berupa *neuroticism* biasanya menunjukkan berbagai afek negatif tersebut. *Neuroticism* yang dimaksud adalah salah satu dari *Big Five Personality* (OCEAN) yang dikembangkan oleh Paul Costa dan Robert McCrae (1970). Individu dengan dimensi kepribadian ini menunjukkan kecenderungan untuk mengalami berbagai afek negatif, seperti rasa takut, sedih, malu, marah, perasaan bersalah, jijik, gelisah, dan mudah cemas (Witteck et al., 2015). Selain itu, individu ini memiliki berbagai pemikiran irasional, kurang mampu mengendalikan keinginan, dan mengadaptasi cara penanganan stres yang buruk. Orang-orang neurotik secara emosional tidak stabil dan tidak percaya diri. Secara keseluruhan, mereka memiliki kecenderungan cemas dan kesadaran diri yang tidak berkembang, memandang situasi yang lebih stres dan memiliki hubungan yang lebih bermasalah (Salvarli & Griffiths, 2019).

Rothman (2003) menyatakan bahwa individu dengan skor *neuroticism* yang tinggi memiliki kemungkinan lebih besar untuk mengalami berbagai masalah

kejiwaan. Individu dengan tingkat *neuroticism* yang tinggi dapat mengalami lebih banyak stres, permasalahan dalam hubungan interpersonal, kecemasan, dan depresi (Costa & McCrae 1992; Saini, Baniya, Verma, Soni, & Kesharwani, 2016). Stres adalah keadaan gelisah yang timbul dari kurangnya kemampuan untuk beradaptasi dalam mencapai banyak tuntutan dari lingkungan sosial. (Cho, Kim, & Park, 2017). Adiksi dapat muncul ketika seseorang mengalami stresor yang menyebabkan dampak yang signifikan, dimana mekanisme koping efektif individu tersebut yang sebelumnya gagal, dan ketika orang tersebut secara berkala terpapar pada perilaku yang berpotensi menimbulkan kecanduan (misalnya, alkohol, *video games*, perjudian, dll), hal ini akan menumbuhkan proses maladaptif di mana perilaku berlebihan tersebut menjadi sarana untuk melepaskan diri dari stresor, dan kegagalan untuk mengatur perilaku tersebut yang pada akhirnya mengarah pada adiksi. Alhasil, individu yang mengalami stress memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami adiksi (Maroney, Williams, Thomas, Skues, Moulding, 2018). Individu kerap kali menjadikan aktivitas bermain *online games* sebagai strategi *coping* yang disfungsi (Müller et al., 2014), maka dari itu, aktivitas bermain *online games* menjadi suatu cara yang digunakan untuk mengurangi afek negatif dan bersembunyi dari permasalahan (Salvarli & Griffiths, 2019). Individu mempersepsikan dunia nyata sebagai suatu hal yang mengancam, sedangkan berbagai hal yang ada di dalam *online games* terasa lebih aman dan terkendali (Saini et al., 2016). Selain itu, *neuroticism* terbukti memiliki hubungan dengan keimpulsifan (Costa & McCrae 1992). Hal ini mendorong individu dengan tingkat *neuroticism* yang tinggi untuk mengesampingkan berbagai aktivitas lain demi bermain *online games*.

Berdasarkan penjelasan diatas, adiksi *online games* menjadi fenomena sosial yang sangat penting untuk dikaji. Secara teoritis, ada kebutuhan untuk memahami hubungan antara *neuroticism* dan adiksi *online games* pada remaja akhir. Namun, penelitian sebelumnya tidak pernah melakukan penelitian terkait hubungan antara kedua variabel ini pada remaja akhir. Padahal, secara praktis itu remaja akhir dapat memperoleh banyak dampak negatif dari adanya adiksi *online games* dan hal ini dapat menjadi hambatan bagi mereka untuk hidup dengan sejahtera (Ozgun, 2019). Dengan demikian, peneliti ingin meneliti apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *neuroticism* dan adiksi *online games* pada remaja akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dijawab oleh peneliti melalui penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *neuroticism* dan adiksi *online games* pada remaja akhir?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *neuroticism* dan adiksi *online games* pada remaja akhir.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah:

- 1) memberikan kontribusi (Khususnya pada bidang ilmu Psikologi Sosial, Psikologi Klinis, dan Psikologi Kesehatan) untuk melihat hubungan yang signifikan antara *neuroticism* dan adiksi *online games* pada remaja akhir;
- 2) memberikan sumbangsih untuk pengembangan teori *neuroticism* dan adiksi *online games* di Indonesia;
- 3) mendorong adanya penelitian-penelitian yang berhubungan dengan *neuroticism* dan adiksi *online games* di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- 1) menjadi acuan bagi pembaca untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam serta komprehensif mengenai hubungan antara *neuroticism* dan adiksi *online games*;
- 2) memberikan masukan bagi orang-orang di lingkungan sekitar (seperti keluarga, guru, staf, dan teman) remaja akhir agar mereka memberikan dukungan sosial yang nantinya dapat membantu remaja akhir dalam menghadapi adiksi terhadap *online games*;
- 3) memberikan informasi dan masukan kepada praktisi di bidang kesehatan mental (seperti psikolog, konselor, terapis, dan psikiater) dalam membantu remaja akhir untuk mempertimbangkan intervensi dalam mengatasi adiksi *online games*.