

## Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja Pada Pelajar SMA

Khusnul Khatimah<sup>1\*</sup>, Azniah<sup>2</sup>, Yusnaeni<sup>3</sup>

<sup>\*1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

\*E-Mail: penulis-korespondensi: ([khusnul\\_khatimahkk38@gmail.com](mailto:khusnul_khatimahkk38@gmail.com) /085256140663)

(Received: 29-05-2023 ; Reviewed: 11-06-2023 ; Accepted: 29-06-2023)

### Abstrak

Remaja lebih banyak menghabiskan waktu dan energi untuk bermain game internet dan ini menghalangi jalannya komunikasi dengan teman-teman mereka dan menggabungkan pengembangan karakter mereka. Aspek yang mempengaruhi identitas diri atau keterampilan sosial yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari dalam diri kita sendiri atau kejiwaan atau kepribadian kita mengenal diri kita sendiri atau tidak, sedangkan faktor eksternal yang terdiri dari keluarga, dan lingkungan (masyarakat, teman sebaya dan kemajuan teknologi seperti game online). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja pada pelajar SMAN 21 Makassar. penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan teknik cross sectional study. Pengukuran dan pengamatan variabel menggunakan proses observasi, variabel independen dan dependen keduanya dikumpulkan secara bersama dalam satu proses pengambilan data dengan jumlah sampel 51 yang sebagian besar siswa yang berada di kelas XI dan kelas XII SMAN 21 Makassar. Berdasarkan hasil penelitian dapat di gambarkan kecanduan game online, mayoritas mengalami tingkat kecanduan adiksi game online sebanyak (49.63%). Dari proporsi responden yang diteliti, output untuk uji korelasi atau hubungan chi square diperoleh nilai untuk hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja pada 51 Pelajar SMAN 21 Makassar yaitu  $p < \alpha$  dengan nilai signifikas sebesar 0,001. Hal ini berarti  $H_0$  di tolak karena nilai signifikan  $< 0,05$  dan  $H_a$  di terima. Dari hasil analisis pada penelitian di simpulkan bahwa terdapat hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja pada pelajar SMAN 21 Makassar.

**Kata Kunci :** Game Online, Identitas Diri, Remaja

### Abstract

Teenagers spend more time and energy playing internet games and this hinders the way of communication with their friends and incorporates their character development. Aspects that affect self-identity or social skills are internal and external factors. Internal factors consist of within ourselves or our psyche or personality whether we know ourselves or not, while external factors consist of family, and the environment (society, peers and technological advances such as online games). This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games on adolescent self-identity in students SMAN 21 Makassar. The research uses quantitative methods with a cross sectional study technique approach. Measurement and observation of variables using the observation process, both independent and dependent variables were collected together in a data collection process with a sample size of 51, most of which were students in class XI and class XII SMAN 21 Makassar. Based on the results of the study, it can be shown that online game addiction, the majority experienced an online game addiction level of addiction (49.63%). From the proportion of respondents studied, the output for the correlation or relationship test chi square The value obtained for the relationship between Online Game Addiction to Adolescent Self-Identity in 51 Students of SMAN 21 Makassar, namely  $p < \alpha$  with a significant value of 0,001. This means  $H_0$  rejected because of significant value  $< 0,05$  and  $H_a$  accepted. From the results of the analysis in the study, it was concluded that there was a relationship between addiction to playing online games on adolescent self-identity in students of SMAN 21 Makassar.

**Keywords:** Online Games, Self-Identity, Youth

## Pendahuluan

Kecanduan atau addiction adalah salah satu ketergantungan yang sebenarnya pada obat penenang, paksaan dapat membangun ketahanan terhadap obat-obatan, ketergantungan fisik dan mental dapat meningkatkan pengasingan dari area lokal ketika obat dihentikan, biasanya digunakan dalam pengaturan klinis dan disempurnakan dengan cara berperilaku yang berlebihan. Berbeda dengan yee yang menyatakan bahwa paksaan adalah cara berperilaku yang tidak menguntungkan dan menantang untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan yang akan berdampak buruk bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Jadi kecanduan adalah ketergantungan pada sesuatu yang dilakukan lebih dari sekali dan tidak dapat disangkal akan sulit untuk dihentikan (Fitri et al., 2018)

Karakter dari game online yang terbawa, remaja itu berpeluang krisis identitas. Tak ada lagi konsistensi identitas berdasarkan moral dan etika. Kekacauan identitas itu memengaruhi persepsi, pikiran, dan personalitas remaja. Bila setiap remaja bisa menjadi beberapa orang yang berbeda pada suatu ketika. Sebuah perilaku remaja yang hebat di dunia digital tapi miskin etika di dunia nyata. Gaming disorder atau kecanduan game online sebagai penyakit gangguan jiwa berbahaya di dunia (Taufan Hariyadi, 2021)

Kecanduan game online adalah kondisi serius, dimana menurut American Medical Association Menyatakan bahwa pada tahun 2007 terdapat 90% remaja amerika bermain game online dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja yang mengalami kecanduan game online, sedangkan dicina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan game online. Situs yaitu detiknet menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna game online di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata pengguna game online baik di luar negeri maupun dalam negeri adalah remaja (Febriandari et al., 2016)

Kecanduan game online atau Kebiasaan permainan berbasis web merupakan jenis permainan yang dibawa oleh inovasi web dimana inovasi web dapat menimbulkan kebiasaan, salah satunya adalah keterpaksaan game PC (banyak main-main). Game berbasis web adalah salah satu bagian dari web yang sering dikunjungi dan sangat terkenal tetapi dapat menyebabkan dorongan yang memiliki energi yang sangat terfokus (Darwis et al., 2020)

Angka prevalensi kecanduan game online secara global, pada tahun 2018, terdapat 2.3 miliar pemain game online di seluruh dunia. Sekitar 50% dari total tersebut atau 1.2 miliar orang merupakan pengguna game online di kawasan asia pasifik. Indonesia berada di peringkat ke 17 dunia dengan total sekitar 82 juta jiwa pengguna game online (Nusa & Kupang, 2021)

Pravelesi terjadinya gangguan keterampilan sosial atau identitas diri akibat kecemasan sosial mencapai 15 juta atau 6.8% penduduk amerika serikat yang umumnya terjadi pada pria dan wanita usia 13 tahun. Penelitian yang dilakukan Vriends tahun 2013 menunjukkan 15.8% dari 311 remaja indonesia mengalami gangguan dalam kemampuan bersosialisasi. Penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan tahun 2014 di salah satu Universitas bandung menunjukkan remaja akhir mengalami masalah dalam keterampilan sosial sebanyak 31.2% yang di akibatkan oleh harga diri rendah dan kecemasan sosial (Sidaria, 2018)

Berdasarkan survey yang di lakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Di Indonesia (APJII) tahun 2018, jumlah pengguna internet di indonesia sebanyak 171.17 juta jiwa dari jumlah populasi penduduk Indonesia 264.16 juta jiwa dan jumlah populasi pengguna internet sulawesi selatan sebanyak 70%, dan pengguna internet tertinggi dari usia 15-19 tahun sebanyak 91%. Perangkat yang di gunakan untuk mengakses internet adalah 93.9% terhubung ke internet melalui smarphone atau tablet dan 54.13% pengguna internet di indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game online (Nusa & Kupang, 2021)

Bermain juga mulai di pengaruhi oleh dua atau lebih perkembangan terbaru. Semenjak tahun 1960 dalam kehidupan mulai di pelajari bahwa kehidupan dalam masyarakat mulai dengan penuh tekanan. Untuk mencegah stres dan serangan jantung, relaks, atau bersantai merupakan hal penting pada saat itu (Dewi Retno Suminan, 2019)

Game online merupakan game berbasis web yang akan menjadi game berdasarkan gadget visual yang menggunakan web. Beck menyebut game berbasis web adalah game PC yang bisa dimainkan secara multiplayer melalui web. Game berbasis web memiliki perbedaan yang sangat besar dibandingkan dengan yang lain, pemain game online tidak hanya bermain dengan orang yang berdekatan tetapi juga dapat bermain dengan pemain lain yang berada di tempat yang berbeda. Game internet adalah ide hiburan gratis yang dapat dinikmati atau dimainkan oleh berbagai usia, semua jenis orang, dapat secara terbuka mengakses game berbasis web ini dan sebagian besar yang bermain game berbasis web adalah anak-anak hingga dewasa (Wiguna & Herdiyanto, 2018)

Identitas Diri atau Konsep diri menurut Calista Roy adalah salah satu dari tiga mode mental, yang berpusat di sekitar bagian mental dan dunia lain dari kerangka manusia. Kebutuhan mendasar yang mendasari mode ide-diri tunggal telah dicirikan sebagai kehormatan psikospiritual, atau kebutuhan untuk mengenal diri sendiri sehingga seseorang dapat menjadi atau merasakan kehadiran total, signifikan, dan berharga di alam semesta ini. Ide diri dapat dicirikan sebagai bermacam-macam keyakinan dan sentimen di sekitar diri sendiri pada beberapa waktu acak yang dibentuk dari wawasan batin dan pandangan terhadap tanggapan orang lain. Bagian dari ide diri menggabungkan, khususnya, diri yang sebenarnya termasuk sensasi dan persepsi diri, dan diri individu yang menggabungkan konsistensi diri, ideal diri atau asumsi diri, dan etika yang mendalam, mode karakter kelompok,

yang mencerminkan bagaimana individu dalam pertemuan melihat diri mereka sendiri dalam terang kritik dari iklim. Modus karakter berkumpul terbentuk dari hubungan relasional, pandangan mental kelompok, iklim sosial, dan budaya. Prasyarat mendasar dari mode karakter berkumpul adalah kepercayaan kepribadian (prof Achir Yani S. Hamid, MN, DNSc. dan Kusman Ibrahim, SKp, MNS, 2017)

Menurut Yulita Menyatakan diri adalah kemampuan seseorang untuk mengatur kelakuan atau tingkah lakunya sendiri saat dia di hadapkan dengan gangguan atau godaan yang berat ataupun tekanan lingkungannya tanpa pertolongan hadiah-hadiah nyata, misalnya dekungan (support) (Yulita, 2021)

Pengertian Pelajar menurut Sinolungan menyatakan bahwa pelajar secara luas adalah setiap orang yang terlibat dengan proses pendidikan untuk memperoleh pengetahuan sepanjang hidupnya, sedangkan secara sempit pengertian pelaja adalah setiap siswa yang belajar di sekolah. Belajar merupakan suatu kegiatan untuk menambah dan mengumpulkan sejumlah ilmu pengetahuan sebagai jasa yang di berikan oleh pendidik atau pengajar tersebut (Wahyuga Tri Sukma, 2019)

Adapun yang yang perlu disadari bahwa WHO telah menetapkan ketergantungan game berbasis web atau masalah game ke dalam varian terbaru dari Worldwide Factual Order of Illnesses sebagai masalah psikologis (menta campur aduk). Untuk situasi ini, adaptasi terbaru dari WHO menyatakan bahwa ketergantungan game adalah masalah karena perilaku pembentuk kebiasaan atau masalah yang dibawa oleh kecenderungan sebagai fiksasi atau kecanduan (Akbar, 2020)

Data jumlah gamer di Indonesia yang tersedia hanya dikeluarkan oleh lembaga bisnis. Data terbaru, pada tahun 2017, menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, ada 43,7 juta gamer (56% di antaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Jumlah pemain game Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain game di telepon pintar, personal computer dan laptop, serta konsol. Dengan perkiraan prevalensi 6,1% pemain game yang mengalami kecanduan, maka dapat diperkirakan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta pemain game yang mungkin kecanduan (Akbar, 2020)

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitik, dengan menggunakan pendekatan *cross sectional study*. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja pada pelajar SMA. Penelitian ini di laksanakan pada tanggal 05 juli – 18 juli 202. Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua variabel yaitu variabel independen adalah kecanduan game online dan variabel dependen adalah identitas diri remaja. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/I yang berada di SMAN 21 Makassar. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 51 responden dengan menggunakan rumus cluster sampling. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* bertujuan untuk mengetahui sampel sesuai dengan kriterial inklusi. Kriterial inklusi dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan game online, remaja SMAN 21 Makassar, remaja yang menduduki kelas X1 dan X11 yang bersedia menjadi responden.. sedangkan kriterial eksklusi adalah rremaja yang mengalami gangguan konsep diri atau identitas diri yang tidak bersedia menjadi responden. Teknik pengumpulan dalam penelitian ini menggunakan Data primer dengan metode kuesioner dengan cara membagikan kuesioner dengan beberapa pilihan jawaban kepada responden. Data sekunder yang di gunakan untuk mendapatkan informasi yang sifatnya tersimpan berupa bentuk dokumentasi yang dapat mendukung data primer dengan tujuan untuk melengkapi data primer. Adapun alat pengukuran data yang di gunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner *Game Addiction Scale* sebanyak 21 pertanyaan dan *Identity Scale* sebanyak 22 pertanyaan. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan program *analisis statistik berbasis sofwar*. Penelitian ini menggunakan analisis univariat yang di gunakan untuk melihat distribusi frekuensi dan analisis bivariat yang di gunakan untuk mengetahui hubungan independen terhadap dependen, dengan taraf signifikan (p) sebesar 0.001 lebih besar dari nilai (a) = 0.05, dengan berdistribusi norma, adapun perhitungan rumustersebut, penelitian menganalisisnya dengan bantuan *Microsoft excel 2016* dan *SPSS 22 For Window*. Penelitian ini telah lulus mutu etik dengan nomor 443/STIKES-NH-KEPK-VI/2022 yang dikeluarkan pada tanggal 22 juni 2022. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin Makassar

## Hasil

**Tabel. 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden Di RSIA Sitti khadijah 1 Muhammadiyah makassar. (n=31)**

Karakteristik	N	%
Jenis Kelamin		
Laki - Laki	26	50.0%
Perempuan	25	48.1%
Usia Remaja		
15 – 17 Tahun	33	63.5%
18 – 19 Tahun	18	34.6%
Tinggal Bersama		
Orang Tua	44	84.6%
Keluarga (Tante, Paman, Nenek)	4	7.7%
Lainnya	3	5.8%
Kelas		
XI	19	36.5%
XII	32	61.5%

Berdasarkan tabel. 1 diatas Pada Tabel. 1 menunjukkan distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik responden dari hasil tabel tersebut distribusi jenis kelamin responden yaitu laki-laki sebanyak 26 responden (50.0%) dan perempuan sebanyak 25 responden (48.1%). frekuensi berdasarkan golongan usia, yaitu usia 15 – 17 tahun sebanyak 33 responden (63.5%) dan usia 18 – 19 tahun sebanyak 18 responden (34.6%). responden yang tinggal bersama orang tua sebanyak 44 responden (84.6%), keluarga (tante, om, nenek) sebanyak 4 responden (7.7%), dan yang lainnya sebanyak 3 responden (5.8%). responden yang menduduki kelas XI sebanyak 19 responden (36.5%), dan respnden yang menduduki kelas XII sebanyak 32 responden (61.5%). Dan

**Tabel. 2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Game Responden Pada Pelajar SMAN 21 Makassar**

Karakteristik	N	%
Jenis Game		
Mobile Legend	18	34.6%
FREE FIRE	3	5.8%
Pubg	4	7.7%
Stumble Guys	8	15.4%
Trium Of Kage dan Fifa 2021	1	1.9%
Roblox	1	1.9%
happyhop dan bubble shooter	1	1.9%
stumble guys, free fire, pou	1	1.9%
Uno	1	1.9%
higgs domino	2	3.8%
superstar smtown	1	1.9%
Free fire dan konami	1	1.9%
mobile legend dan free fire	5	9.6%
boba story dan superstar	1	1.9%
smtown	1	1.9%
mobile legend dan minecraft	1	1.9%
Onet		
Zombie Chatcer	1	1.9%
Total	51	100%

Berdasarkan tabel 2 distribusi frekuensi berdasarkan jenis game, Diperoleh gambaran hasil penelitian menunjukkan beberapa jenis game yang di gunakan responden yaitu, responden yang memainkan game *Mobile Legend* sebanyak 18 responden (34.6%), responden yang memainkan game *Free Fire* sebanyak 3 responden (5.8%), responden yang memainkan 3 game *Pubg* sebanyak 4 responden (7.7%), responden yang memainkan game *Stumble Guys* sebanyak 8 responden (15.4%), responden yang memainkan game *Trium Of Kage Dan Fifa 2021* sebanyak 1 responden (1.9%), responden yang memainkan ngame *Roblox* sebanyak 1 responden (1.9%), responden yang memainkan game *Happyhop Dan Bubble Shooter* sebanyak 1 responden (1.9%), responden yang memainkan game *Stumble Guys, Free Fire Dan Pou* sebanyak 1 responden (1.9%), responden yang memainkan game *Uno* 1 reponden (1.9%), responden yang memainkan game *Higgs Domino* sebanyak 2 responden (3.8%), responden yang memainkan game *Superstar Smtown* sebanyak 1 responden (1.9%),

responden yang memainkan game *Free Fire Dan Konami* sebanyak 1 responden (1.9%), responden yang memainkan game *Mobile Legend Dan Free Fire* sebanyak 5 responden (9.6%), responden yang memainkan game *Boba Story Dan Superstar Smtown* sebanyak 1 responden (1.9%), responden yang memainkan game *Mobile Legend dan Minecraft* sebanyak 1 responden (1.9%), responden yang memainkan game onet sebanyak 1 responden (1.9%), dan responden yang bermain game *Zombie Chatcer* sebanyak 1 responden (1.9%)

**Tabel. 3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Sumber Kuota Responden sman 21 Makassar**

Karakteristik	N	%
Sumber Kuota		
Orang Tua	40	76.9%
Kemendikbud	2	3.8%
Lainnya	9	17.3%
Total	51	100

Berdasarkan tabel 4 distribusi frekuensi berdasarkan sumber kuota responden yang di teliti, Diperoleh gambaran hasil penelitian menunjukkan sumber kuota internet responden yaitu, sumber kuota yang berasal dari orang tua sebanyak 40 responden (76.9%), sumber kuota yang berasal dari bantuan kemendikbud sebanyak 2 responden (1.7%), dan sumber kuota yang berasal dari lainnya sebanyak 9 responden (17.3%).

**Tabel. 4 Distribusi Berdasarkan Pemakaian Kuota Responden Pada Pelajar SMAN 21 Makassar**

Karakteristik	n	%
Pemakain Kuota		
0 - 10 GB	17	32.7%
11 - 20 GB	8	15.4%
21 - 30 GB	11	21.2%
31 - 40 GB	5	9.6%
41 - 50 GB	5	9.6%
> 50 GB	5	9.6%
Total	51	98.1%

Berdasarkan tabel 3 distribusi frekuensi pemakaian kuota dapat diperoleh gambaran hasil penelitian menunjukkan penggunaan kuota dari responden yaitu, kuota 0 – 10 GB sebanyak 17 responden (32.7%), kuota 11 – 20 GB sebanyak 8 responden (15.4%), kuota 21 – 30 GB sebanyak 11 responden (21.2%), kuota 31 – 40 GB sebanyak 5 responden (9.6%), kuota 41 – 50 GB sebanyak 5 responden (9.6%), dan kuota > 50 GB sebanyak 5 responden (9.6%)

**Tabel. 5 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri Responden Pada Pelajar SMAN 21 Makassar. (N=51)**

Variabel	Analisis Statistik				
	Deskriptif			Korelasi Spearman	
	Rerata	Rentang	Standar Deviasi	R	P value
Skor Kecanduan Game	49,63	21-99	20,28	0,549	0,001
Skor Identitas Diri	64,73	23-98	22,18		

Berdasarkan tabel. 2 di atas menunjukkan bahwa, nilai skor kecanduan game online rata-rata 49.63 dari rentang 21-99 dengan standar deviasi 20.28. Sedangkan nilai skor identitas diri remaja rata-rata 64.73 dari rentang terendah di angka 23 dan tertinggi di angka 98, dengan standar deviasi 21.18. Berdasarkan hasil uji korelasi bivariat menggunakan korelasi spearman, karena data tidak berdistribusi normal, menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0.549 yang dimaknai sebagai hubungan sedang. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai  $p < 0.05$ .

## Pembahasan

Dalam penelitian ini berdasarkan tabel di atas skor kecanduan game online rata-rata 49.63 dari rentang 21-99 dengan standar deviasi 20.28. Sedangkan nilai skor identitas diri remaja rata-rata 64.73 dari rentang terendah di angka 23 dan tertinggi di angka 98, dengan standar deviasi 21.18. Berdasarkan hasil uji korelasi bivariat menggunakan korelasi spearman, karena data tidak berdistribusi normal, menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0.549 yang dimaknai sebagai hubungan sedang, artinya menunjukkan adanya hubungan bermakna antara kecanduan bermain game online dengan identitas diri remaja di SMAN 21 Makassar tahun 2022

Menurut kamus psikologis, kecanduan dicirikan sebagai suatu kondisi di mana seseorang menjadi tergantung secara fisik dan psikologis pada suatu zat dan, jika mereka berhenti menggunakannya, mengembangkan gejala isolasi sosial (Fitri et al., 2018)

Sedangkan menurut *American Society of Addiction Medicine (ASAM)* Menyatakan, tanda-tanda kecanduan termasuk kurangnya konsistensi dalam berpantang, hilangnya kontrol perilaku, keinginan yang kuat, masalah besar dalam hubungan pribadi atau sosial, dan reaksi emosional yang tidak normal. Ini sering memerlukan siklus kambuh, seperti penyakit kronis dan kecanduan lainnya. Ketergantungan berkembang dari waktu ke waktu dan dapat menyebabkan penurunan atau kematian dini (Bahagia & Satria, 2019)

Setelah di ambil data menggunakan kuesioner penelitian dapat di lihat dari mayoritas responden pada pelajar SMAN 21 Makassar dominan memainkan game online *mobile legend* sebanyak 18 (34.6%) responden, responden yang memainkan game online *Pubg* sebanyak 3 (5.8%), dan responden yang memainkan game online *Free Fire* sebanyak 4 (7.7%) responden, sedangkan responden yang memainkan game *Stumble Guys* sebanyak 8 (15.4%).

Membahas konsep diri memiliki banyak perspektif. Konsep diri adalah pertimbangan, keyakinan, terlebih lagi, percaya itu akan membantu seseorang tahu apa identitasnya dan siap mempengaruhi orang lain. Konsep diri adalah perpaduan antara perasaan, sikap, dan persepsi alam bawah sadar ataupun alam sadar, meliputi cara individu mengetahui diri dan seluruh aspek kehidupannya, yang berdasarkan aspek psikologis dan spiritualnya serta memberikan kita tuntunan dan acuan yang mempengaruhi sikap kita terhadap situasi dan hubungan dengan orang lain (Damarhadi et al., 2020)

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan & Imanuel (2022) dimana penelitian ini menilai hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja kelas 8 dan memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja kelas 8 (Intan & Imanuel, 2022).

Dilihat dari hasil review jurna yang di lakukan oleh Ferry & Yuliani (2021), beberapa artikel menunjukkan kecanduan smartphone sangat berpengaruh terhadap emosional remaja, penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menyebabkan terganggunya kesehatan emosional remaja. Dari beberapa artikel yang menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan smartphone maka akan semakin tinggi tingkat gangguan emosional yang dialami remaja. Remaja yang memiliki gangguan emosional dapat mempengaruhi kemampuannya untuk berfikir, kurang bisa mengendalikan emosional, selain hal itu juga mengakibatkan peningkatan resiko terjadinya obesitas, stress, tekanan darah tinggi, gangguan mental hingga penyakit yang mengancam nyawa (Ferry & Yuliani, 2021)

## Kesimpulan

Kesimpulan pertama dari hasil penelitian yang telah saya lakukan pada pelajar kelas XI dan XII di SMAN 21 Makassar dimana pelajar banyak mengalami kecanduan game online dengan hasil apabila responden mengalami kecanduan game online maka hubungan dengan identitas diri remaja banyak pelajar juga memiliki identitas diri yang kurang. identitas diri remaja dapat menurun di karenakan aktifitas yang di lakukan lebih banyak untuk bermain game online. Hal ini mengakibatkan masa-masa perkembangan dan pencarian jati diri tidak terlaksana karena remaja sudah lebih fokus kepada game yang sudah menjadi fasilitas kesenangan dari remaja tersebut

## Saran

1. Bagi Siswa  
diharapkan agar dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain game online dan juga lebih memahami dan menyadari betapa besarnya dampak yang ditimbulkan dari game online ketika digunakan secara berlebihan
2. Bagi masyarakat dan pihak sekolah  
disarankan agar kiranya memberikan dukungan sosial yang lebih baik pada remaja agar terhindar dari keinginan atau perilaku mencederai diri sendiri
3. Bagi peneliti selanjutnya  
diharapkan dapat mengembangkan variabel penelitian dan menambah jumlah sampel sehingga didapatkan hasil penelitian yang lebih baik

## Ucapan Terima Kasih

Mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung atas terlaksananya proses penelitian ini diantaranya : sekolah tinggi ilmu kesehatan nani hasanuddin Makassar, siswa/i dan pihak SMAN 21 Makassar yang telah mengizinkan dan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini

## REFERENSI

- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Damarhadi, S., Mujidin, M., & Prabawanti, C. (2020). Gambaran Konsep Diri Pada Siswa SMA Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 9(3), 251. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v9i3.4392>
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). dampak dari kecanduan game online di kalangan remaja usia 15-18 tahun di k kelurahan kayuombun. *Ristekdik*, 5(2), 228–233.
- Dewi Retno Suminan. (2019). *psikologi bermain* (Erie Febrianto (ed.); Akhmad Riy). [https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi\\_Bermain\\_Bermain\\_Permainan\\_bagi/tx-wDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bermain adalah&pg=PR9&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Bermain_Bermain_Permainan_bagi/tx-wDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bermain adalah&pg=PR9&printsec=frontcover)
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Ferry, S., & Yuliani, W. (2021). Literature review hubungan kecanduan smartphome dengan gangguan emosional remaja. *Borneo Student Research*, 3(1), 2021.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Taufan Hariyadi. (2021). *kegilaan virtual* (Taufan Hariyadi (ed.); R. Ari Nug). Jejak pustaka. [https://www.google.co.id/books/edition/Kegilaan\\_Virtual\\_Jejak\\_Pustaka/OK8zEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=karakter game online&pg=PR2&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Kegilaan_Virtual_Jejak_Pustaka/OK8zEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=karakter game online&pg=PR2&printsec=frontcover)
- Intan, J. R., & Imanuel, W. M. S. (2022). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30–40.
- Nusa, U., & Kupang, C. (2021). *Universitas nusa cendana kupang*. April.
- prof Achir Yani S. Hamid, MN, DNSc. dan Kusman Ibrahim, SKp, MNS, P. (2017). *pakar teori keperawatan* (P. prof Achir Yani S. Hamid, MN, DNSc. dan Kusman Ibrahim, SKp, MNS (ed.)). Elsevier.
- Sidaria. (2018). Kecanduan Gadget Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sma Pgri I Padang. *Menara Ilmu*, 12(9), 193–203.
- Wahyuga Tri Sukma. (2019). *menjadi pelajar terbaik* (Wahyuga Tri Sukma (ed.); Sukma).
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>
- Yulita. (2021). *asas-asas psikologi keluarga idaman*.