

## Pengaruh Kecemasan Sosial terhadap IGD pada Remaja

Arvia Deanna Putri\*, Lilim Halimah

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*Arviadp56@gmail.com, aumisyanida@gmail.com

**Abstract.** Online games are form of technological advancement that can provide pleasure for players, but if it is used excessively it will cause serious problems, namely Internet Gaming Disorder (IGD). Many teenagers who experience social anxiety try to relieve their anxiety by playing online games. The long term use and excessively play in online gaming will have a negative consequences on the lives of the players, such as mood disorders, health problems, and reduce individual performance. The purpose of this study was to obtain empirical data related to the effect of social anxiety on Internet Gaming Disorder (IGD) in adolescents. The design of this research is quantitative research with causality method. The sample of this research was 112 teenagers who are actively playing MMORPG type online games in Bandung. The Internet Gaming Disorder Scale (IGDS) constructed by Lemmens, et al. (2015) was used to measure the level of Internet Gaming Disorder (IGD), and the Social Anxiety Scale for Adolescent (SAS-A) constructed by La Greca & Lopez (1998) was used to measure social anxiety. The results of data processing with a simple linear regression analysis showed that social anxiety give influences on Internet Gaming Disorder (IGD) in adolescents, with P value = .000 < 0.05 and a coefficient of determination of .208 or 20.8%.

**Keywords:** *Social Anxiety, Internet Gaming Disorder, MMORPG.*

**Abstrak.** Game online merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang dapat memberikan kesenangan bagi pemainnya, namun jika digunakan secara berlebihan maka akan menimbulkan masalah yang serius yaitu Internet Gaming Disorder (IGD). Remaja yg mengalami kecemasan sosial banyak yang berusaha untuk meredakan kecemasannya tersebut pada game online. Penggunaan game online dalam jangka panjang dan secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan pemainnya, seperti gangguan mood, gangguan kesehatan, dan menurunkan kinerja individu. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris terkait seberapa besar pengaruh kecemasan sosial terhadap Internet Gaming Disorder (IGD) pada remaja. Desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode kausalitas. Sampel penelitian ini sebanyak 112 remaja yang aktif bermain game online jenis MMORPG di Kota Bandung. Alat ukur yang digunakan adalah Internet Gaming Disorder Scale (IGDS) yang disusun oleh Lemmens, et al. (2015) untuk mengukur Internet Gaming Disorder (IGD), dan Social Anxiety Scale for Adolescent (SAS-A) yang disusun oleh La Greca & Lopez (1998) digunakan untuk mengukur kecemasan sosial. Hasil pengolahan data dengan teknik regresi linear sederhana menunjukkan adanya pengaruh kecemasan sosial terhadap Internet Gaming Disorder (IGD) pada remaja, dengan nilai P = .000 < 0.05 dan nilai koefisien determinasi sebesar .208 atau 20.8%.

**Kata Kunci:** *Kecemasan Sosial, Internet Gaming Disorder, MMORPG.*

## A. Pendahuluan

*Game online* merupakan salah satu bentuk pesatnya kemajuan teknologi yang sering digunakan untuk rekreasi, mengatasi rasa bosan, ataupun kesepian. Data dari Statista.com menunjukkan bahwa semenjak pandemi Covid-19 di Indonesia jumlah pemain game mobile meningkat sebesar 24% dari tahun 2019 sebanyak 44.1 juta dan menjadi 54.7 juta pada tahun 2020. Indonesia sendiri berada di peringkat ke-17 dunia dalam industri game, dan merupakan industri game terbesar di Asia Tenggara [1].

Selain memperoleh kesenangan, beberapa tahun terakhir bermain game online bahkan bisa memberikan keuntungan berupa uang dari mengikuti perlombaan e-sport maupun kompetisi game online lainnya, sehingga semakin banyak yang tertarik untuk bermain game online. Namun bermain game online dengan durasi yang berlebihan bisa menyebabkan dampak negatif bagi kehidupan individu, salah satunya adalah resiko Internet Gaming Disorder.

*Internet Gaming Disorder* (IGD) menurut *American Psychological Association* (APA) adalah penggunaan game online secara terus-menerus dan berulang yang seringkali mengganggu kehidupan sehari-hari. Beberapa tahun terakhir banyak laporan kasus di Indonesia terkait dengan penggunaan game online yang berlebihan pada usia remaja. Dilansir dari Republika Jabar [2] bahwa sampai saat ini Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat, sedang menangani 104 pasien remaja yang mengalami IGD. Dilansir dari Tribunjabar.id [3] puluhan remaja diamankan Satpol PP Kota Bandung karena banyak mendatangi warnet untuk bermain game online di saat PPKM darurat di Kota Bandung karena di tengah situasi covid-19 perilaku tersebut bisa membahayakan banyak orang.

Terdapat beberapa hal yang dapat memicu terjadinya IGD antara lain adalah disregulasi emosi [4], depresi, stress, dan resiliensi [5], kesepian [6], jenis game yang dimainkan [7] dan kecemasan sosial [8]. Jenis game Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) adalah salah satu jenis games yang paling digemari dan menjadi internet gaming yang paling populer. Coyne, et al. [9] menyebutkan bahwa jenis game MMORPG lebih sering dimainkan dalam waktu yang lama dibandingkan dengan jenis game lain, karena pada game jenis MMORPG mendorong pemain untuk saling bekerja sama

Selain jenis game, faktor yang juga bisa memicu resiko Internet Gaming Disorder (IGD) adalah kecemasan sosial. Menurut *American Psychological Association* (APA) kecemasan sosial adalah sinyal kuat mengenai situasi sosial dimana individu merasa takut melakukan hal yang memalukan dan dilihat oleh orang lain. Sedangkan menurut Mattick dan Clarke [10] kecemasan sosial adalah suatu keadaan dimana seorang individu merasa tertekan saat berinteraksi dengan orang lain. Berdasarkan uraian diatas bisa dikatakan bahwa kecemasan sosial adalah keadaan dimana individu kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain dikarenakan adanya perasaan takut yang irrasional terhadap lingkungan sosialnya.

Menurut Gavriloff dan Lusher [11], seseorang dengan tingkat kecemasan sosial yang lebih tinggi akan cenderung bermain game lebih lama dan lebih mudah tenggelam kedalam dunia permainan tersebut, karena dengan bermain game online individu tidak perlu berinteraksi secara langsung dengan orang lain namun tetap ada unsur-unsur interaksi sosial. Hasil penelitian Wang, Sheng & Wang [12] pada usia dewasa pun menunjukkan adanya hubungan positif antara kecemasan sosial dengan IGD

Penelitian yang dilakukan oleh Lo, Wang & Fang [13] pada usia dewasa menunjukkan bahwa kecemasan sosial akan meningkat dengan penggunaan game online yang lebih besar, dimana banyak pemain yang mengalami kecemasan sosial akibat hubungan interpersonal yang buruk sehingga membuat mereka menghabiskan waktu secara online lebih lama. Penelitian sebelumnya terkait dengan hubungan kecemasan sosial dan Internet Gaming Disorder (IGD) banyak dilakukan pada rentang usia dewasa dan menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara kecemasan sosial dan Internet Gaming Disorder (IGD), namun data untuk usia remaja dan mengkhhususkan pada jenis permainan MMORPG masih sulit ditemukan padahal kasus terkait penggunaan game online pada remaja pun cukup mengkhawatirkan.

Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk menambahkan data terkait *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada usia remaja. Karena besarnya dampak dari *Internet Gaming Disorder* yang

tidak hanya berpengaruh pada kehidupan pribadi sehari-hari namun juga berpengaruh pada lingkungan dan kehidupan sekitarnya menjadi hal penting yang harus disadari, dan juga mengingat usia remaja juga rentan mengalami kecemasan sosial.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran *Internet Gaming Disorder* pada remaja di Kota Bandung? (2) Bagaimana gambaran kecemasan sosial pada remaja di Kota Bandung? (3) Seberapa besar pengaruh kecemasan sosial terhadap *Internet Gaming Disorder*?. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besaran pengaruh kecemasan sosial terhadap *Internet Gaming Disorder* pada remaja di Kota Bandung.

## B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode teknik analisis kausalitas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuisioner pada subjek dengan menggunakan teknik sampling yaitu *purposive sampling* dan memperoleh sebanyak 112 data. menurut Sugiyono [14], *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan sampel dalam penelitian ini adalah:

1. Remaja berusia 15-17 tahun dan belum menikah
2. Aktif bermain *game online* jenis MMORPG selama 12 bulan terakhir
3. Berdomisili di Kota Bandung
4. Memiliki setidaknya lima kriteria *Internet Gaming Disorder* (IGD)

Mengacu pada Lemmens, Valkenburg dan Peter [15] dan DSM-5 bahwa individu dikatakan mengalami *internet gaming disorder* saat mereka mengalami setidaknya lima kriteria selama minimal 12 bulan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur *Internet Gaming Disorder* adalah alat ukur *Internet Gaming Disorder Scale* (IGDS) yang dirancang oleh Lemmens, et al. [15] dan sudah diadaptasi ke Bahasa Indonesia oleh Mursyad [16], terdapat sembilan aspek yang mengacu pada DSM-5 terkait dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD) yaitu *Preoccupation, Tolerance, Withdrawal, Persistence, Escape, Problem, Deception, Displacement, dan Conflict*. Alat ukur ini memiliki 27 item dengan pilihan jawaban yaitu Ya = 1 dan Tidak = 0.

Instrumen untuk mengukur kecemasan sosial menggunakan alat ukur *Social Anxiety Scale for Adolescent* yang dirancang oleh La Greca & Lopez [17] yang sudah diadaptasi ke Bahasa Indonesia oleh Salma [18]. Terdapat tiga aspek dari kecemasan sosial yaitu *Fear of negative evaluation, Social avoidance and distress in general, dan Social avoidance specific to new situation*. Alat ukur ini memiliki 18 item dengan lima pilihan alternatif jawaban yaitu 1 = Tidak pernah, 2 = Jarang, 3 = Kadang-kadang, 4 = Sering, 5 = Sangat sering.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

**Tabel 1.** Tabel Distribusi Data Demografi

No.	Karakteristik Responden	Jumlah	Presentase	
1	Jenis Kelamin	Laki-Laki	101	90.20%
		Perempuan	11	9.80%
2	Durasi Bermain <i>Game Online</i> dalam sehari	4-5 jam/hari	65	58%
		6-7 jam/hari	36	32.10%
		> 8 jam/hari	11	9.90%

Partisipan dalam penelitian ini didominasi oleh remaja jenis kelamin laki-laki sebanyak 101 orang (90.3%), dan sisanya adalah remaja dengan jenis kelamin perempuan. Dalam sehari kebanyakan partisipan bermain *game online* selama 4-5 jam yaitu sebanyak 65 orang (58%). Selanjutnya diikuti dengan bermain *game online* selama 6-7 jam sebanyak 36 orang (32.1%) dan selama >8 jam sebanyak 11 orang (9.9%).

**Tabel 2.** Karakteristik Responden Berdasarkan Distribusi Tingkat IGD

Tingkat IGD	Rentang	Jumlah	Presentase
<i>Mild</i>	5	35	31%
<i>Moderate</i>	7-Jun	50	45%
<i>Severe</i>	9-Aug	27	24%
<b>Total</b>		<b>112</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data, penelitian ini didominasi oleh partisipan dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada tingkat *moderate* atau sedang yaitu sebanyak 50 orang (45%), diikuti dengan tingkat *mild* atau ringan sebanyak 35 orang (31%), dan tingkat *severe* atau parah sebanyak 27 orang (24%) Kriteria ini mengacu kepada tingkat IGD yang dikemukakan oleh DSM-V.

**Tabel 3.** Karakteristik Responden Berdasarkan Distribusi Tingkat Kecemasan Sosial

Tingkat Kecemasan Sosial	Rentang	Jumlah	Presentase
Rendah	$X < 63$	54	48.21%
Tinggi	$X \geq 63$	58	51.79%
<b>Total</b>		<b>112</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data tersebut, sebanyak 58 remaja memiliki tingkat kecemasan sosial tinggi (51.79%), dan 54 remaja memiliki tingkat kecemasan rendah (48.21%).

**Tabel 4.** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std.Error	Beta		
1	(constant)	5.298	2.3		2.303	0.023
	Kecemasan Sosial	0.196	0.036	0.456	5.378	0

a. Dependent Variable : IGD

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai t-hitung variabel kecemasan sosial sebesar 5.298 (t-hitung > 1.981), dan memiliki nilai signifikansi sebesar .000 (sig. < 0.05). Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  di tolak, artinya ada pengaruh kecemasan sosial terhadap *Internet Gaming Disorder* (IGD).

**Tabel 5.** Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.456 <sup>a</sup>	0.208	0.201	4.1111

a. Predictors: (Constant), kecemasan sosial

b. Dependent Variable: IGD

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar .208, artinya besar pengaruh variabel kecemasan sosial terhadap *Internet Gaming Disorder* (IGD) adalah sebesar .208 atau 20.8%.

Berdasarkan hasil pengujian analisis regresi linear sederhana dengan bantuan software SPSS 25, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kecemasan sosial terhadap *Internet Gaming Disorder* (IGD) sebesar 20.8%, sedangkan sisanya sebesar 79.2% adalah pengaruh

faktor lain yang tidak diteliti. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kecemasan sosial memiliki peran penting dalam perkembangan gaming disorder [19]. karena seseorang yang memiliki kecemasan dalam membangun suatu hubungan dengan orang lain pada dunia nyata maka akan memilih internet untuk meredakan rasa cemasnya. Penelitian Sioni, Bureson, & Bekerian [20] pada subjek usia dewasa juga menunjukkan bahwa kecemasan sosial hubungan yang kuat dengan kerentanan IGD, dimana bermain game online jenis MMORPG memberikan kesempatan pada pemainnya untuk memenuhi kebutuhan mereka akan koneksi sosial.

Berdasarkan teori Sarwono [21] pada masa remaja pertengahan mereka akan merasa bahwa pertemanan adalah hal yang penting, selain itu juga pada masa ini remaja akan mulai memiliki ketertarikan dengan lawan jenis dan mulai mempererat hubungan dengan lawan jenis. Namun saat remaja memiliki kecemasan sosial yang tinggi ia cenderung akan menghindari situasi sosial, hal ini akan menyebabkan kebutuhan mereka akan membangun hubungan itu tidak terpenuhi. Jika hal tersebut terjadi maka remaja akan mencari cara untuk memenuhi kebutuhannya tersebut. Saat ini game online merupakan sarana yang mudah di akses bagi remaja, terlebih game online jenis MMORPG menyediakan fasilitas untuk para pemainnya berinteraksi dan membangun hubungan satu sama lain. Game online jenis MMORPG juga memungkinkan pemainnya untuk menciptakan persahabatan dan hubungan emosional yang kuat [22]. Sehingga hal tersebut akan menjadi daya tarik bagi remaja yang mengalami kecemasan sosial untuk menggunakan game online sebagai tempat memenuhi kebutuhan sosialnya.

Selain itu remaja yang mengalami kecemasan sosial akan merasa khawatir dan takut terhadap penilaian buruk yang diberikan orang lain terhadap dirinya. Dalam bermain game online jenis MMORPG akan memungkinkan para pemain untuk bisa mengekspresikan diri mereka yang mungkin tidak nyaman mereka lakukan dalam kehidupan nyata, karena dalam game online jenis MMORPG pemain bisa menyesuaikan juga dapat karakter atau avatar game yang akan dimainkan sesuai dengan keinginan pemainnya ataupun bermain secara anonim. Sehingga game online akan dirasa menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi remaja yang memiliki kecemasan sosial untuk dapat mengekspresikan dirinya.

Mazzoni, Baiocco, Cannata, dan Dimas [23] menunjukkan bahwa remaja dengan kecemasan sosial akan merasa lebih nyaman saat berinteraksi sosial secara online. Hasil penelitian Lee & Leeson [24] menunjukkan bahwa seseorang dengan kecemasan sosial akan merasa lebih mendapatkan dukungan dalam bermain game (*In game support*) yang lebih tinggi dibanding dukungan pada dunia nyata (*face to face support*). Hal tersebut dapat memicu remaja untuk terus menerus menggunakan game online jenis MMORPG untuk dapat meredakan kecemasan yang dirasakannya dan merasa nyaman akan lingkungan game online.

Hubungan yang terbentuk dari interaksi sosial dalam game online bisa menjadi sebuah motivator penting dalam bermain game online dan hubungan tersebut dirasa sama dengan yang dibuat di dunia nyata [25]. Saat remaja dengan kecemasan sosial bermain game online, akan memungkinkan mereka untuk menjalin hubungan pertemanan dengan orang lain yang tidak bisa mereka lakukan pada dunia nyata, yang mana pada usia 15-17 hubungan pertemanan memang menjadi yang yang paling dibutuhkan [21], sehingga mereka akan merasa mendapat keuntungan dari bermain game online.

Selain itu saat bermain game online mereka akan merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan diri mereka secara online karena tidak harus bertemu secara langsung dengan lawan bermainnya. Jika remaja dengan kecemasan sosial terus menerus melarikan perasaan negatifnya tersebut pada game online dan merasa bahwa dengan bermain game online dapat meredakan kecemasannya maka akan mengarahkan mereka pada *Internet Gaming Disorder* (IGD).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian yaitu, remaja di Kota Bandung banyak mengalami *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada kategori moderate (sedang) sebanyak 45%, diikuti dengan tingkat mild (ringan) sebanyak 31%,

dan 24% berada pada tingkat severe (parah). Remaja yang mengalami Internet Gaming Disorder di Kota Bandung didominasi oleh remaja yang berjenis kelamin laki-laki. Berdasarkan tingkat kecemasan sosial, remaja di Kota Bandung didominasi oleh mereka yang mengalami kecemasan sosial pada tingkat tinggi yaitu sebanyak 51.79%. Selanjutnya berdasarkan uji analisis regresi linear sederhana, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecemasan sosial terhadap Internet Gaming Disorder pada remaja di Kota Bandung, dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0.208 atau 20.8%.

Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menjelaskan variabel lain yang sekiranya memiliki kontribusi kuat terhadap Internet Gaming Disorder (IGD) pada remaja, selain itu diharapkan bisa dilakukan dengan sampel yang lebih besar dengan area yang lebih luas, waktu yang lebih lama untuk bisa menjangkau subjek dan juga bisa lebih mengeksplorasi jenis-jenis game online lainnya mengingat saat ini Internet Gaming Disorder (IGD) sudah merupakan permasalahan global

### Acknowledge

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Lilim Halimah BHSc., MHSPY selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, arahan, dan ilmu selama proses penelitian berlangsung. Selanjutnya juga terimakasih kepada seluruh responden remaja di Kota Bandung yang sudah berkenan untuk terlibat dalam penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- [1] C. M. Annur, "Mayoritas Gamers Indonesia Habiskan Waktu 4 Sampai 7 Jam Per Minggu," *Databoks*, 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu>.
- [2] R. S. Basarah, "RSJ Provinsi Jabar Rawat 104 Pasien Kecanduan Games," *Republika.co.id*, 2021.
- [3] C. Permana, "Berkerumun Main Game Online di Masa PPKM Darurat, Puluhan Remaja di Bandung Diamankan," *Tribun Jabar*, 2021.
- [4] N. R. Maganuco, A. Costanzo, L. R. Midolo, G. Santoro, and A. Schimmenti, "Impulsivity and alexithymia in virtual worlds: A study on players of world of warcraft," *Clin. Neuropsychiatry*, vol. 16, no. 3, pp. 127–134, 2019.
- [5] J. Y. Yen, H. C. Lin, W. P. Chou, T. L. Liu, and C. H. Ko, "Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults," *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 16, no. 17, 2019, doi: 10.3390/ijerph16173181.
- [6] J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, and J. Peter, "Development and validation of a game addiction scale for adolescents," *Media Psychol.*, vol. 12, no. 1, pp. 77–95, 2009, doi: 10.1080/15213260802669458.
- [7] K. Young, "Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents," *Am. J. Fam. Ther.*, vol. 37, no. 5, pp. 355–372, 2009, doi: 10.1080/01926180902942191.
- [8] P. Motivasi, C. Kepribadian, D. A. N. Kecemasan, and U. G. Mada, "SOSIAL TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE Rendy Alfiannoor Achmad Neila Ramdhani THE ROLE OF MOTIVATION , PERSONALITY TRAITS AND SOCIAL ANXIETY TOWARD ADDICTION TO ONLINE GAMES . Rendy Alfiannoor Achmad Neila Ramdhani," 2015.
- [9] S. M. Coyne, D. Busby, B. J. Bushman, D. A. Gentile, R. Ridge, and L. Stockdale, "Gaming in the Game of Love: Effects of Video Games on Conflict in Couples," *Fam. Relat.*, vol. 61, no. 3, pp. 388–396, 2012, doi: 10.1111/j.1741-3729.2012.00712.x.
- [10] R. P. Mattick and J. C. Clarke, "Development and validation of measures of social phobia scrutiny fear and social interaction anxiety" Editor's note: This article was written before the development of some contemporary measures of social phobia, such as the Social Phobia and Anxiety Inve," *Behav. Res. Ther.*, vol. 36, no. 4, pp. 455–470, 1998, doi:

- 10.1016/s0005-7967(97)10031-6.
- [11] D. Gavriloff and J. Lusher, "Social Anxiety and Mindfulness in Online Gamers," *Comput. Games J.*, vol. 4, no. 1–2, pp. 123–132, 2015, doi: 10.1007/s40869-015-0010-z.
- [12] J. L. Wang, J. R. Sheng, and H. Z. Wang, "The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness," *Front. Public Heal.*, vol. 7, no. SEP, pp. 5–10, 2019, doi: 10.3389/fpubh.2019.00247.
- [13] S. K. Lo, C. C. Wang, and W. Fang, "Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players," *Cyberpsychology Behav.*, vol. 8, no. 1, pp. 15–20, 2005, doi: 10.1089/cpb.2005.8.15.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- [15] J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, and D. A. Gentile, "The internet gaming disorder scale," *Psychol. Assess.*, vol. 27, no. 2, pp. 567–582, 2015, doi: 10.1037/pas0000062.
- [16] A. G. Mursyad, D. Karmiyati, and D. S. Hidayati, "Pengaruh kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royale game," *Cognicia*, vol. 7, no. 2, pp. 228–240, 2019, doi: 10.22219/cognicia.v7i2.9203.
- [17] A. M. La Greca and N. Lopez, "Social Anxiety among Adolescents: Linkages with peer relations and friendships," *J. Abnorm. Child Psychol.*, vol. 26, no. 2, pp. 83–94, 1998, doi: 10.1023/A:1022684520514.
- [18] N. Salma, "Hubungan antara Kelekatan Orangtua dan Kecemasan Sosial Pada Remaja," no. April, pp. 1–17, 2019.
- [19] D. Vanzoelen and M. L. Caltabiano, "The role of social anxiety, the behavioural inhibition system and depression in online gaming addiction in adults," *J. Gaming Virtual Worlds*, vol. 8, no. 3, pp. 231–245, 2016, doi: 10.1386/jgvw.8.3.231\_1.
- [20] S. R. Sioni, M. H. Burleson, and D. A. Bekerian, "Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self," *Comput. Human Behav.*, vol. 71, pp. 11–15, 2017, doi: 10.1016/j.chb.2017.01.044.
- [21] S. Sarwono, *Psikologi Remaja*, Edisi Revi. PT. Raja Grafindo Persada, 2008.
- [22] D. A. Gentile *et al.*, "Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study," *Pediatrics*, vol. 127, no. 2, 2011, doi: 10.1542/peds.2010-1353.
- [23] E. Mazzoni, L. Baiocco, D. Cannata, and I. Dimas, "Is internet the cherry on top or a crutch? Offline social support as moderator of the outcomes of online social support on Problematic Internet Use," *Comput. Human Behav.*, vol. 56, pp. 369–374, 2016, doi: 10.1016/j.chb.2015.11.032.
- [24] B. W. Lee and P. R. C. Leeson, "Online Gaming in the Context of Social Anxiety," *Psychol. Addict. Behav.*, vol. 29, no. 2, pp. 473–482, 2015, doi: 10.1037/adb0000070.
- [25] D. Williams, N. Ducheneaut, L. Xiong, Y. Zhang, N. Yee, and E. Nickell, "From Tree House to Barracks," *Games Cult.*, vol. 1, no. 4, pp. 338–361, 2006, doi: 10.1177/1555412006292616.
- [26] Triutama, Aryo, Yanuvianti, Milda. (2021). Profil Kepribadian *Gamers* Esports DotA 2 di Kota Bandung. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 1-6.