

## KEJADIAN DEPRESI PADA REMAJA AKIBAT PERILAKU KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

*Michel Soeputra Mailsa Bety, Conrad L.H. Folamauk, Idawati Trisno*

### ABSTRAK

Perkembangan internet saat ini berkembang pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan. Di Indonesia berdasarkan hasil survei APJII jumlah pengguna internet tahun 2017 adalah 143,2 juta jiwa (54,68%). Di Nusa Tenggara Timur berada di posisi ke-16 dengan total 3,38 juta pengguna internet. Berdasarkan data *Newzoo (Global Games Market Report)* pada tahun 2018, terdapat 2,3 miliar pemain *game online* di seluruh dunia Indonesia berada di peringkat ke-17 dunia dengan total sekitar 82 juta jiwa pengguna *game online*. *Game online* memiliki sifat *seductive* yang memikat serta membuat individu terlalu bersemangat untuk memainkannya yang berakibat pada perilaku adiktif atau kecanduan. Kecanduan *game online* membawa dampak negative baik secara fisik maupun psikologis. sehingga, peneliti tertarik untuk meneliti tentang apakah ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan depresi pada remaja. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan kecanduan bermain *game online* dengan depresi pada remaja. Metode penelitian ini merupakan penelitian observasional menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan satu kali pengukuran dan tidak dilakukan intervensi terhadap subyek yang diteliti. Teknik pengambilan Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang bertujuan untuk mengambil sampel sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Lemeshow sehingga didapatkan besar sampel sebanyak 74. Dimana analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji somers'd. Hasil penelitian dari 74 responden, didapatkan sebanyak 35 responden mengalami kecanduan ringan dan sebanyak 25 responden mengalami depresi sedang. Hasil uji somers'd diperoleh hasil  $p=0,038$  dan nilai  $r=0,183$ . Kesimpulan penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan kecanduan bermain game online dengan depresi pada remaja.

*Kata Kunci: Game Online, Kecanduann, Depresi, Remaja.*

Perkembangan internet saat ini berkembang pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan. Dengan koneksi internet yang lebih murah dan mudah, penyebaran internet, dan ketersediaan perangkat pendukung seperti komputer, laptop hingga ponsel pintar, jumlah pengguna internet akan terus meningkat. Ketertarikan seseorang terhadap internet sangat bergantung pada minat, minat dan kepribadian masing-masing orang, sehingga penggunaannya juga berbeda-beda, seperti mencari data, menonton radio, berbelanja hingga hiburan<sup>(1)</sup>.

Pertumbuhan penggunaan internet jauh melebihi pertumbuhan total penduduk Indonesia. Hasil survey Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 adalah

143,2 juta jiwa (54,68%) dari total 262 juta penduduk. Pada tahun 2018, jumlah pengguna internet meningkat sebesar 10,12% menjadi 171,1 juta jiwa (64,8%) dari total 264 juta penduduk, dimana pertumbuhan penduduk meningkat sebesar 0,63% dari tahun sebelumnya. Sedangkan pada tahun 2019, jumlah pengguna internet kembali meningkat sebesar 8,9% menjadi 196,7 juta jiwa (73,7%) dari total 266 juta penduduk yang meningkat 1,03% dari tahun sebelumnya. Pengguna internet terbanyak berada di Provinsi Jawa Barat dengan total 35,1 juta jiwa. Di posisi ke-2 terdapat Jawa Tengah dengan total 26,5 juta pengguna internet. Sedangkan Nusa Tenggara Timur berada di posisi ke-16 dengan total 3,38 juta pengguna internet<sup>(2)</sup>.

Berdasarkan data *Newzoo (Global Games Market Report)* 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*<sup>(3)</sup>. Adanya *game online* menjadikan internet semakin menarik karena *game online* berbeda dari *game* lain. *Game online* digemari dari anak-anak hingga orang dewasa karena permainan tersebut langsung terkoneksi dengan internet dan pemainnya dapat berinteraksi satu sama lain tanpa tatap muka. *Game online* yang sering dimainkan para gamers saat ini diantaranya *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), *Free Fire*, *Mobile Legends*, *Fortnite* dan *Point Blank* (PB)<sup>(4)</sup>. Fenomena bermain *game online* di kalangan anak-anak hingga orang dewasa dapat menjadi masalah yang harus diperhatikan.

Kemunculan *game online* telah membawa risiko baru bagi pemainnya, salah satunya adalah kecanduan bermain *game online*<sup>(5)</sup>. *Game online* memiliki sifat *seductive* yang memikat serta membuat individu terlalu bersemangat untuk memainkannya yang berakibat pada perilaku adiktif atau kecanduan. Permainan pada *game online* telah dirancang sedemikian rupa agar semakin sulit pada setiap levelnya, sehingga membuat pemainnya merasa tertantang dan terus melanjutkan permainannya tanpa memperdulikan aktivitas lain dan menyebabkan kecanduan *game online*<sup>(5)</sup>.

Kecanduan game lebih sering terjadi di kalangan remaja karena usia remaja masih dalam masa labil, cenderung lebih mudah tergoda untuk mencoba hal baru. Usia remaja juga sering dianggap masa yang bermasalah karena dapat melakukan banyak hal baru yang mungkin menjadi perilaku bermasalah<sup>(6)</sup>. Kecanduan *game online* membawa dampak negative baik secara fisik maupun psikologis. Dari sisi psikologis, hubungan sosial yang buruk dengan keluarga dan teman telah menyebabkan pecandu *game online* yang terisolasi dari lingkungan social mampu menderita gangguan jiwa, salah satunya adalah depresi<sup>(7)</sup>.

Berdasarkan data *World Health Organization*, 10% -15% atau sekitar 3,5 miliar anak dan remaja mengalami depresi di seluruh dunia<sup>(8)</sup>. Menurut data Risesdas tahun 2018, depresi mulai dialami oleh remaja di Indonesia pada rentang usia 15 – 24 tahun dengan prevalensi 6,2%. Nusa Tenggara Timur menempati posisi ke-3 dengan prevalensi 9,7%. Orang yang mengalami depresi sering kali merasa putus asa dengan hidup mereka. Bermain *game* merupakan salah satu jalan keluarnya, karena menurut sebagian orang, bermain *game* bias melupakan segala masalah dan beban hidup. Inilah sebabnya mengapa depresi dapat menjadi factor risiko kecanduan *game online*<sup>(1)</sup>.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa *game online* sangat populer di kalangan remajasaat ini. Maraknya *game online* akhirnya membuat para remaja ingin terus bermain *game*. Jika *game online* terus menerus dimainkan tanpa pengendalian diri maka akan membuat remaja kecanduan dengan *game online*. Depresi merupakan salah satu gangguan jiwa yang dapat terjadi di kalangan pecandu *game online*. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubung anantara kecanduan bermain *game online* dengan depresi pada remaja.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian observasional menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variable menggunakan kuesioner dengan satu kali pengukuran dan tidak dilakukan intervensi terhadap subyek yang diteliti<sup>(31)</sup>. Penggunaan pendekatan *Cross Sectional Study* dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan depresi pada remaja

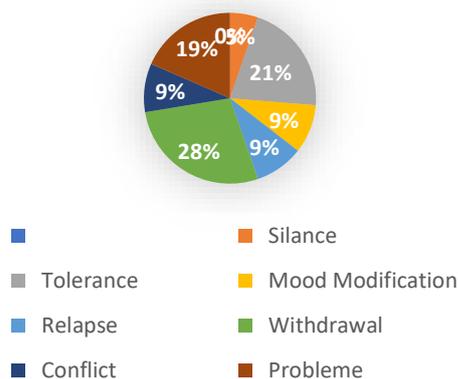
## HASIL

Tabel 4.4. Distribusi Tingkat Kecanduan Game

Variabel	Frekuensi F(x)	Presentase (%)
a) TidakKecanduan	31	41,9%
b) Ringan	35	47,3%
c) Sedang	8	10,8%
Total	74	100%

Pengambilan data primer pada responden dengan kuisioner *Online Game Addiction Test* yang kemudian diuji menggunakan uji univariat dengan spss yakni di peroleh hasil bahwa rata-rata sampel mengalami kecanduan ringan.

Grafik 4.1 Pengelompokan pecandu game online berdasarkan aspek-aspek kecanduan



Pada grafik 4.1 peneliti mengelompokan responden yang telah digolongkan sebagai responden yang mengalami kecanduan game

online. Dimana peneliti memilih jawaban positif pada kuisioner penelitian yakni dengan skor (4 dan 5) dari setiap jawaban responden yang kemudian dimasukan dalam aspek-aspek kecanduan game online yang telah dikelompokan oleh peneliti sebelumnya.

Sehingga dapat diketahui bahwa dari 43 responden yang mengalami kecanduan, rata-rata memiliki aspek kecanduan with drawal (21 responden). Yaitu responden mengalami Emosi tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi saat bermain game tiba-tiba ditiadakan atau berhenti. Penarikan diri biasanya mencakup kegelisahan emosional, serta termasuk gejala fisiologis seperti tremor<sup>(22)</sup>.

Tabel 4.5. Distribusi Kejadian Depresi

Variabel	Frekuensi f(x)	Presentase (%)
a) Normal/tidakdepresi	34	45,9%
b) Depresiringan	15	20,3%
c) Depresi sedang	25	33,8%
Total	74	100%

Kejadian depresi diperoleh dengan pengambilan data primer menggunakan kuisioner *Beck Depression Inventory II*. Pada penelitian ini dilakukan uji univariat pada total sebanyak 74 sampel. Dimana didapatkan hasil bahwa dari total sampel lebih banyak mengalami kejadian depresi dengan dua kategori yakni sebanyak 15 sampel mengalami depresi sedang dan 25 sampel mengalami depresi sedang

Tabel 4.6. Tabel Frekuensi Kecanduan Game Online Berdasarkan Jenis Kelamin.

	Tingkat Kecanduan Game			Total	
	Tidak kecanduan	Ringan	Sedang		
Jenis Kelamin	Laki-laki	11	16	4	31
	Perempuan	20	19	4	43
	Total	31	35	8	74

Pada table diatas merupakan hasil pengelompokan data frekuensi tingkat kecanduan bermain game online terhadap jenis kelamin yang diperoleh dari hasil olah data spss menggunakan metode crosstab. Dimana dapat

diketahui bahwa tingkat kecanduan game online lebih banyak dialami oleh sampel berjenis kelamin perempuan yakni berjumlah 23 sampel (31%) dari total sampel.

Tabel 4.7 Frekuensi Kejadian Depresi Berdasarkan Jenis Kelamin

		Tingkat Kecanduan Game			Total
		Tidak kecanduan	Ringan	Sedang	
Jenis Kelamin	Laki-laki	17	9	5	31
	Perempuan	17	6	20	43
Total		34	15	25	74

Pada table diatas merupakan hasil pengelompokan data frekuensi kejadian depresi berdasarkan jenis kelamin yang diperoleh dari hasil olah data spss dengan menggunakan metode crosstab. Dimana dapat diketahui

bahwa kejadian depresi lebih banyak dialami oleh responden berjenis kelamin perempuan yakni sebanyak 26 responden (35%) dari total sampel.

Tabel 4.8 Analisis Hubungan Kecanduan Bermain Game dan Depresi

Kecaduan game online	Depresi				p	R	Total
	Tidak depresi F	Depresi ringan F	Depresi sedang F	Depresi berat F			
Tidak kecanduan	19(26%)	5(7%)	7(9%)	0	0,038	0,183	74
Kecanduan ringan	12(16%)	10(14%)	12(16%)	0			
Kecanduan sedang	3(4,05)	0	6(8%)	0			
Kecanduan berat	0	0	0	0			
Total							74

Pada penelitian ini digunakan metode uji somers'd dengan hasil uji menunjukan nilai  $p=0,038$  dengan nilai  $r$  sebesar 0,183. Dimana kecanduan bermain game sebagai variable independen dan depresi sebagai variabel dependen yang dimana hasil uji bivariate ini menunjukan adanya hubungan antara kedua variable sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan depresi pada remaja.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan depresi pada remaja di SMA terkait. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, menunjukan bahwa dari 74 responden, terdapat 31 siswa (41,9%) tidak mengalami kecanduan, sebanyak 35 siswa (47,3%) mengalami kecanduan game ringan, dan sebanyak 8 siswa (10,8%) mengalami kecanduan game sedang.

Hasil penelitian ini didapat dari hasil ukur menggunakan kuisisioner Online Game *Addiction Test* yang terdiri dari 20 pertanyaan untuk mengukur tingkat kecanduan responden

terhadap *game online*. Pembuatan alat ukur ini didasarkan pada kriteria pathological dari DSM IV<sup>(28)</sup>. Dimana setiap itemnya mengacu pada aspek kecanduan seperti *sailence*(1,12,15), *tolerance* (6,7,17), *mood modification* (2,13,19), *relapse* (5,11), *withdrawal* (8,16,20), *conflict* (3,9,14), dan *problem* (4,10,17)<sup>(24)</sup>. Sehingga dari data diatas peneliti dapat mengetahui bahwa dari 43 responden yang mengalami kecanduan game online memiliki aspek-aspek kecanduan yang bervariasi. Dimulai dari responden yang memiliki sifat kecanduan pada satu aspek serta adapula yang mempunyai sifat kecanduan yang merata pada beberapa aspek. Serta dari hasil penggolongan ini diketahui bahwa rata-rata responden memiliki aspek kecanduan with drawal (21 responden) Yaitu responden mengalami Emosi tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi saat bermain game tiba-tiba ditiadakan atau berhenti. Penarikan diri biasanya mencakup kegelisahan emosional, serta termasuk gejala fisiologis seperti tremor<sup>(22)</sup>. Kejadian kecanduan diatas dapat diakibatkan karena system pembelajaran di sekolah yang memberikan izin bagi para siswa untuk menggunakan perangkat internet dalam menjalani kegiatan belajar mengajar<sup>(34)</sup>.

Pernyataan ini dibenarkan oleh kepala sekolah SMA tempat diadakan penelitian bahawa tujuan memberika izin penggunaan perangkat internet seperti komputer dan gawai untuk memberikan kemudahan bagi siswa-siswi untuk mengakses bahan pembelajaran diinternet. Hal ini terbukti efektif dengan data Riwayat kelulusan SMA terkait yang mempunyai tingkat kelulusan 100% dan berakreditasi A<sup>(35)</sup>. Disamping dampak positif yang ada, penggunaan perangkat internet ini sendiri memiliki dampak negatif, yakni seringkali para pelajar mengakses internet dikawatirkan bukannya benar-benar memanfaatkan teknologi untuk kepentingan belajar dengan optimal, malah disalah gunakan untuk mengakses hal-hal yang kurang berguna untuk menunjang pembelajaran seperti pornografi, dan game online. Bahkan hal ini dapat menyebabkan para pelajar Tekena *cyber-relational addiction*nya itu keterlibatan yang berlebihan pada hubungan yang terjalin melalui

internet sampai kehilangan kontak social dengan kehidupannyata<sup>(34)</sup>. Dimana remaja yang memiliki tingkat pertemanan lebih tinggi memiliki resiko kecanduan yang rendah, namun pada remaja yang lebih mengasingkan diri dan mempunyai kecemasan social akan lebih rentan mengalami kecanduan *game online*<sup>(36)</sup>. Selain itu, dimasa pandemic saat ini, proses pembelajaran yang di lakukan secara daring membuat para guru di sekolah dan orang tua mengalami kesulitan mengontrol para siswa dalam penggunaan gawai untuk mengakses bahan pembelajaran. Sehingga siswa lebih cenderung menggunakan gawai untuk mengakseshal-hal yang lebih disukai nya salah satunya yakni *game online* itu sendiri. Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmi yang menunjukkan bahwa 5,76% siswa mengalami kecenderungan kecanduan game online dalam kategori berat. Hasil penelitian ini lebih tinggi dari hasil penelitian Internet Gaming Disorder (IGD) di tujuh negara Eropa berdasarkan sampel representative dari 12.938 remajaantara 14-17 tahun ditemukan 1,6% memenuhi kriteria IGD, dengan 5,1% lebih beresiko untuk mengalami IGD. Ini diakibatkan karena rasa jenuh yang dialami oleh beberapa orang sehinningga mereka mencari jalan keluar dengan beralih kehobi mereka masing-masing<sup>(36)</sup>.

Dalam penelitian ini juga dilakukan perbandingan untuk kecanduan *game online* pada jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dimana didapatkan hasil bahwa sebanyak 11 sampel laki-laki tidak mengalami kecanduan, 16 sampel mengalami kecanduan ringan dan 4 sampel mengalami kecanduan sedang. Sebaliknya dengan sampel perempuan dimana sebanyak 20 sampel perempuan tidak mengalami kecanduan, 19 sampel mengalami kecanduan ringan, dan 4 sampel mengalami kecanduan sedang. Dimana dari hasil diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sampel perempuan lebih banyak mengalami kecanduan *game online*. Hal ini dapat disebabkan akibat siswa perempuan yang lebih cepat merasa jenuh dimasa pandemic sehingga mereka lebih sering mengalihkan kesibukannya untuk bermain game.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Miswanto. Di MAN 2 Model Medan dengan jumlah sampel 184 orang yang terdiri dari 92 laki-laki dan 92 perempuan. Dimana didapatkan hasil sebanyak 87 perempuan (94,57%) mengalami kecanduan sedang, dibandingkan sampel laki-laki sebanyak 64 orang (68,48%) mengalami kecanduan sedang<sup>(37)</sup>. Penilaian depresi pada penelitian ini dilakukan dengan kuisioner beck depression inventory II. Penskoran alat ukur ini menggunakan skala likert dengan kisaran skor antara 0 – 3 untuk masing-masing pertanyaan (skor 0 untuk jawaban A, skor 1 untuk jawaban B dan seterusnya hingga skor 3). Sementara untuk pertanyaan dengan 7 item jawaban maka dilakukan penskoran dengan cara (A, B<sub>a</sub>, B<sub>b</sub>, C<sub>a</sub>C<sub>b</sub>, D<sub>a</sub>, D<sub>b</sub>) dengan penskoran yang sama yakni (0 – 3)<sup>(38)</sup>. Sehingga didapatkan hasil bahwa sebanyak 34 siswa tidak mengalami depresi dan 15 siswa mengalami depresi ringan, sedangkan 25 siswa mengalami depresi sedang. Dari hasil ukur, didapatkan juga perbandingan antara jenis kelamin dan kejadian depresi pada remaja. Dimana didapatkan hasil bahwa dari 74 sampel, 17 sampel laki-laki tidak mengalami depresi, 9 sampel mengalami depresi ringan dan 5 sampel mengalami depresi sedang, sedangkan pada sampel perempuan didapatkan 17 sampel tidak mengalami depresi, 6 siswa mengalami depresi ringan dan 20 sampel mengalami depresi sedang.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel perempuan lebih banyak mengalami depresi dibandingkan dengan Siswa laki-laki. Hal ini diakibatkan perilaku sampel perempuan di SMA terkait yang lebih sering mengakses internet dalam hal ini *game online*. Hubungan antara kecanduan *game online* dengan kejadian depresi ini sendiri belum diketahui secara pasti. Dimana hubungan antara kedua variable ini merupakan hubungan timbal balik<sup>(39)</sup>. Yakni kebiasaan sampel yang lebih merasa aman dan nyaman untuk melakukan interaksi secara online dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Namun dalam hal ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi kemampuan remaja untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar,

sehingga dapat mengarahkan remaja ke lingkungan sosial yang lebih kecil dengan kualitas yang menurun. Seiring berjalannya waktu hal ini bias menjadi pengaruh buruk bagi remaja dimana kurangnya interaksi dengan lingkungan social dapat mengarah pada emosi negatif terutama pada sesama remaja. Emosi negatif yang semakin lama dapat menyebabkan seorang remaja merasa diasingkan dan pada akhirnya hal ini membawa remaja masuk dalam fase depresi<sup>(28)</sup>. Penelitian lain yang memiliki hasil serupa dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Nathasa di SMA Frateran Surabaya yang menunjukkan nilai *p* sebesar 0,021 dengan nilai kekuatan hubungan sebesar 0,120 dimana terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan tingkat depresi pada remaja dengan kekuatan hubungan antara kedua variabel sangat lemah<sup>(8)</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Sofi Ariani menunjukkan hasil yang tidak signifikan secara statistik antara kecanduan bermain game online dengan depresi. Dimana hasil penelitian didapatkan nilai *p* sebesar 0,581. Hasil yang tidak signifikan ini dapat dipengaruhi oleh sikap responden yang diteliti. Dimana saat melakukan penelitian responden baru saja menyukai game yang dimainkan sehingga selama pengisian kuisioner, responden sedang dalam keadaan senang atau baik. Untuk variabel depresi sendiri dalam hal ini yang diakibatkan kecanduan game online, pada saat sebelum dilakukan penelitian responden mengalami peristiwa yang menyenangkan. Sehingga dampak yang diakibatkan oleh kecanduan game online tertutupi dan membuat responden memiliki perasaan aman dan nyaman saat pengisian kuisioner<sup>(40)</sup>. Hal ini yang dapat menyebabkan kekuatan hubungan yang sangat lemah antara Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Remaja.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden mengalami kecanduan game ringan. Dengan presentase dari 74 responden, terdapat 31 siswa (41,9%) tidak mengalami kecanduan, sebanyak 35 siswa (47,3%) mengalami kecanduan game ringan, dan sebanyak 8 siswa (10,8%) mengalami kecanduan game sedang.
2. Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa kejadian depresi pada remaja lebih cenderung pada kategori depresi sedang. Dengan presentase sebanyak 34 siswa (46%) tidak mengalami depresi dan 15 siswa (20%) mengalami depresi ringan, sedangkan 25 siswa (34% mengalami depresi sedang.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan depresi pada remaja.

## SARAN

Dengan paparan hasil penelitian yang menunjukkan hasil adanya hubungan antara Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada, maka peneliti mengajukan saran:

1. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode penelitian selain metode pendekatan crossectional dengan tujuan agar dapat melakukan intervensi terhadap subyek yang diteliti, untuk menggali lebih dalam mengenai adanya faktor yang mempengaruhi kejadian depresi pada remaja selain kecanduan game online maupun sebaliknya.
2. Diharapkan bagi institusi kesehatan agar dengan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu pertimbangan untuk

meningkatkan program peduli remaja di area penelitian dan sekitarnya.

3. Diharapkan bagi pihak sekolah untuk dapat berkerjasama dengan pihak psikologi atau para pakar kejiwaan dalam melakukan skrining pada siswa yang mengalami kecanduan dan depresi agar bias mengurangi gejala yang di alami para siswa.
4. Diharapkan bagi orang tua agar para orang tua dapat lebih mengawasi para anak remaja dalam proses pembelajaran khususnya dalam masa pandemic saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Mulyani RD. Hubungan Antara Depresi Dan Kecanduan Online Game Pada Mahasiswa Di Yogyakarta. 2018;
2. APJII. Laporan Survei Internet APJII 2019–2020. Asos Penyelenggara Jasa Internet Indones [Internet]. 2020;2020:1–146. Available from: <https://apjii.or.id/survei>
3. Newzoo. Global Game Market Report [Internet]. 2018. Available from: <https://newzoo.com/global-games%02market-report>.
4. Yonandi R, Nursalim M. Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya). JBK Unesa [Internet]. 2020;765–72. Available from: <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/download/36008/32027>
5. Fitri E, Erwinda Lira, Ifdil I. Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. JKonseling dan Pendidik. 2018 Dec 30;4(3):211–9.
6. Novrialdy E. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Bul Psikol. 2019;27(2):148.

7. Arby HA. Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja di SMAN2 Bangkalan [Internet]. Universitas Muhammadiyah Gresik; 2020. Available from: <http://eprints.umg.ac.id/3898/>
8. Nathasia J. Hubungan Kecanduan Online Game Dengan Depresi Pada Remaja Usia 15-17 Tahun di SMAK Frateran Surabaya Tahun 2016 [Internet]. Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya; 2016. Available from: <http://repository.wima.ac.id/9211>
9. HRHSC. Metodologi Penelitian Kesehatan dan Pendidikan. 1sted. Adriani A, editor. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka; 2018.
10. Rauf AA. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Siswa SMA Negeri 5 di Samarinda [Internet]. [Samarinda]: Politeknik Kesehatan Kalimantan Timur; 2019 [cited 2021 Mar 14]. Available from: <http://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/197/7/SkripsiAdhanRepository.pdf>
11. Guerada K. Impact of Online Games on Children's Mental Health. *JLa Medihealthico*. 2021;2 (1):13-9
12. Gradistia Bai F. Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Antar Gaya Pengasuhan [Internet]. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta; 2015. Available from: <http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>
13. Marryono Jamun Y. Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. 2018;10(1):48-52.
14. Rekapitulasi Sekolah SMA Terkait, 2021
15. Santoso Y, Purnomo J. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*. 2017;4(1):27-44.
16. Miswanto, Armitasari, Muhazir. Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. ... *Semin Bimbingan dan ...* [Internet]. 2020;(2009). Available from: <http://conference.um.ac.id/index.php/bk2/article/view/79>
17. Sorayah. Uji Validitas Konstruk Beck Depression Inventory-II (BDI-II). *J Pengukuran Psikol dan Pendidik Indones*. 2014.
18. Indra CM, Dundu AE. Hubungan Kecanduan Internet Dengan Depresi Pada Pelajar Kelas XI Di SMA Negeri 9 Binsus Manado Tahun Ajaran 2018/2019. *JMed dan Rehabil* [Internet]. 2019;1(3):1-10. Available from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmr/article/download/22511/22202>.
19. Ariani S. Hubungan Kecanduan Online Game Dengan Depresi Pada Remaja Laki-Laki Pengunjung Game Centredi Kelurahan Jebres. Universitas Sebelas Maret; 2012.