Jurnal Kesehatan Masyarakat Perkotaan p-ISSN: 2776-0952 e-ISSN : 2776-0944
Volume 6, No. 1; Maret 2026 Hal 247-260

Factors Associated with Online Gaming Addiction Among Adolescents in Pisangan Timur Urban Village, East Jakarta

Sriyani Lianhati [1)*], Ajeng Tias Endarti [2)], Titi Indriyati [3)]

[1)2)3)] Program Studi Magister Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan, Universitas Mohammad Husni Thamrin
Correspondence Author: lyanhati4@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.37012/jkmp.v6i1.3536

Abstract

With the rapid development of technology and high smartphone access in dense urban areas such as Pisangan Timur Village, East Jakarta, online game use among adolescents is increasing and carries the risk of addictive behavior that impacts physical, psychological, social, and academic aspects. Therefore, research is needed to analyze the factors associated with addictive online gaming behavior as a basis for formulating comprehensive prevention and control strategies. This study aims to identify factors associated with addictive online gaming behavior among adolescents in Pisangan Timur Village, East Jakarta. The research method used was quantitative, with a cross-sectional design. This study was conducted on 88 adolescents with tendencies toward online gaming addiction in the Pisangan Timur Village, East Jakarta. The analysis methods used were univariate, bivariate, and multivariate analysis. Bivariate analysis revealed that factors associated with addictive online gaming behavior in adolescents were depression (p=0.027; OR=5.182), duration/frequency of gaming (p=0.003; OR=11.094), and a supportive social environment (p=0.003; OR=14.571). Age, gender, parenting style, and access to and availability of technology did not show a significant relationship (p>0.05). Multivariate logistic regression analysis revealed significant factors such as gaming duration (p=0.014; OR=7.463) and social environment (p=0.034; OR=10.604). The lowest p-value indicates that gaming duration is the dominant factor. Recommendations include limiting and monitoring gaming duration by parents, strengthening digital literacy in schools, supporting educational programs and alternative spaces from the government, creating a conducive social environment, and developing longitudinal research to sustainably prevent addictive online gaming behavior.

Keywords**:** *Addictive behavior of online games, Adolescents, Duration of Playing Games, Social Environment, Depression*

Abstrak

Seiring pesatnya perkembangan teknologi dan tingginya akses smartphone di kawasan urban padat seperti Kelurahan Pisangan Timur Jakarta Timur, penggunaan game online pada remaja semakin meningkat dan berisiko menimbulkan perilaku adiktif yang berdampak pada aspek fisik, psikologis, sosial, dan akademik, sehingga diperlukan penelitian untuk menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku adiktif game online sebagai dasar perumusan strategi pencegahan dan pengendalian yang komprehensif. Penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur. Metode penelitian menggunakan kuantitatif, dengan desain cross sectional. Penelitian ini dilakukan pada 88 orang remaja yang memiliki kecenderungan adiktif game online di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur. Metode analisa menggunakan analisis unvariat, bivariat dan multivariat. Hasil analisis bivariat, faktor yang berhubungan dengan perilaku adiktif game online pada remaja merupakan kejadian depresi (p=0,027; OR=5,182), durasi/frekuensi bermain game (p=0,003; OR=11,094), dan lingkungan sosial yang mendukung aktivitas bermain game (p=0,003; OR=14,571), sedangkan usia, jenis kelamin, pola asuh orang tua, serta akses dan ketersediaan teknologi tidak menunjukkan hubungan yang bermakna (p>0,05). Pada analisis multivariat regresi logistik, faktor yang signifikan adalah durasi bermain game (p=0,014; OR=7,463) dan lingkungan sosial (p=0,034; OR=10,604). Hasil p-value paling kecil, menunjukan bahwa durasi bermain game merupakan faktor dominan. Rekomendasi bagi diperlukan pembatasan dan pengawasan durasi bermain game oleh orang tua, penguatan literasi digital di sekolah, dukungan program edukatif dan ruang alternatif dari pemerintah, lingkungan sosial yang kondusif, serta pengembangan penelitian longitudinal untuk mencegah perilaku adiktif game online secara berkelanjutan

Kata Kunci: Perilaku Adiktif game online, Remaja, Durasi Bermain Game, Lingkungan Sosial, Depresi

PENDAHULUAN

Bermain merupakan bagian penting dalam tumbuh kembang anak yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Perkembangan teknologi telah mengubah pola bermain anak melalui game online yang mudah diakses menggunakan smartphone dan menjadi salah satu bentuk hiburan paling diminati (Yuliana, 2022). Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menurunkan konsentrasi belajar, mengurangi interaksi sosial, serta memunculkan ketergantungan yang berdampak pada perkembangan akademik, sosial, dan emosional anak (Triana, Sudarman and Padhila, 2023).

Di kawasan urban seperti Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur, kemudahan akses internet dan perangkat digital serta terbatasnya ruang bermain fisik mendorong anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game dibandingkan aktivitas di luar rumah (Ahyani, 2020). Penelitian Kurniasanti et al. (2019) menunjukkan bahwa 31,4% remaja di Jakarta mengalami adiksi internet dan permainan daring. Kondisi ini diperkuat oleh penggunaan smartphone yang memungkinkan akses game kapan saja dan di mana saja.

Remaja yang mengalami adiksi game online umumnya sulit mengendalikan durasi bermain, mengabaikan aktivitas penting seperti belajar, makan, dan istirahat, serta menunjukkan gejala emosional ketika akses bermain dibatasi. Mereka juga cenderung menarik diri dari interaksi sosial di lingkungan nyata (WHO, 2019). WHO telah mengklasifikasikan kondisi ini sebagai gaming disorder, yaitu gangguan mental yang ditandai ketidakmampuan mengontrol perilaku bermain meskipun telah menimbulkan dampak negatif (WHO, 2020). Dampaknya meliputi gangguan tidur, kecemasan, depresi, stres, penurunan prestasi akademik, dan berkurangnya interaksi sosial (Ahmadpanah, 2020).

Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui teori perilaku Green dalam model PRECEDE-PROCEED yang menyatakan bahwa perilaku dipengaruhi oleh faktor predisposing (minat dan persepsi terhadap game), enabling (akses internet, perangkat digital, dan keterbatasan ruang bermain), serta reinforcing (dukungan teman sebaya, pola asuh orang tua, dan sistem penghargaan dalam game) (Magdalena et al., 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa perilaku adiktif game online dipengaruhi oleh faktor internal seperti usia, jenis kelamin, impulsivitas, gangguan kesehatan mental, serta durasi bermain (Chung et al., 2021; Shao et al., 2022; Zhou & Wang, 2023; Wang et al., 2023). Sementara itu, faktor eksternal meliputi pola asuh orang tua, lingkungan sosial,

keterbatasan ruang bermain, serta kemudahan akses terhadap smartphone dan internet tanpa pengawasan yang memadai (Kuss et al., 2022; Yen et al., 2021; Zhong et al., 2020).

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa remaja di Kelurahan Pisangan Timur memiliki intensitas penggunaan gawai yang tinggi, terutama untuk bermain game online, sehingga berpotensi menimbulkan perilaku adiktif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian mengenai faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur. Hasil penelitian diharapkan menjadi dasar bagi orang tua, sekolah, tenaga kesehatan, dan pemerintah dalam menyusun strategi pencegahan serta pengendalian adiksi game online pada remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pengukuran secara sistematis dan pengujian hipotesis menggunakan data numerik yang dapat dianalisis secara matematis (Creswell, 2018). Desain penelitian yang diterapkan adalah *cross-sectional* dengan pendekatan analitik. Populasi dalam penelitian ini merupakan para remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur, yang memiliki kecenderungan adiktif game online. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* sedangkan besaran sample menggunakan rumus dengan pendekatan perbandingan proporsi pada dua populasi (Lemeshow, 1990) sehingga diperoleh sebanyak 88 orang remaja berusia antara 12-20 tahun di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur yang memiliki kecenderungan adiktif game online sebagai sample penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Analisis univariat merupakan proses analisis yang digunakan untuk memaparkan sifat-sifat atau karakteristik dari satu variabel dalam sebuah penelitian. Hasil analisis univariat disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase untuk setiap variabel.

Tujuan dari analisis univariat dengan analisis deskriptif pada penelitian ini yaitu mengetahui usia, jenis kelamin, depresi, durasi bermain game, pola asuh orang tua, lingkungan sosial,

akses dan ketersediaan teknologi serta perilaku adiktif pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur.

Tabel 1. Demografi Remaja

Demografi	Frekuensi (f) (n=88)	Persentase (%)
Usia		
12-15 Tahun	26	29.5
16-20 Tahun	62	70.5
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	60	68.2
Perempuan	28	31.8

Berdasarkan demografi dari 88 orang orang remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur, dapat diketahui bahwa berdasarkan usia, sebanyak 26 orang (29.5%) remaja berusia antara 12-15 tahun dan sebanyak 62 orang (70.5%) remaja berusia antara 16-20 tahun. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur berusia antara 12-15 tahun.

Berdasarkan jenis kelamin, dapat diketahui bahwa sebanyak 60 orang (68.2%) remaja merupakan laki-laki dan sebanyak 28 orang (31.8%) remaja merupakan perempuan. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur, berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 2. Kejadian Depresi Remaja

Kategori	Frekuensi (f) (n=88)	Persentase (%)
Tidak Depresi	60	68.2
Depresi	28	31.8

Hasil deskriptif kejadian depresi remaja, diperoleh hasil bahwa sebanyak 60 orang (68.2%) remaja tidak mengalami depresi, sedangkan sebanyak 28 orang (31.8%) remaja, mengalami depresi. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur tidak mengalami depresi.

Tabel 3. Durasi Bermain Game

Kategori	Frekuensi (f) (n=88)	Persentase (%)
<6 Jam/Hari	75	85.2
>6 Jam/Hari	13	14.8

Hasil deskriptif durasi bermain game, diperoleh hasil bahwa sebanyak 75 orang (85.2%) remaja bermain game <6 jam/hari, sedangkan sebanyak 13 orang (14.8%) remaja bermain game >6 jam/hari. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja di

wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur bermain game selama <6 jam/hari.

Tabel 4. Pola Asuh Orang Tua

Kategori	Frekuensi (f) (n=88)	Persentase (%)
Otoriter-Permisif	31	35.2
Demokratis	57	64.8

Hasil deskriptif pola asuh orang tua, diperoleh hasil bahwa sebanyak 31 orang (35.2%) remaja diberikan pola asuh otoriter-permisif, sedangkan sebanyak 57 orang (64.8%) remaja, diberikan pola asuh demokratis. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur diberikan pola asuh demogratis oleh orang tuanya.

Tabel 5. Lingkungan Sosial

Kategori	Frekuensi (f) (n=88)	Persentase (%)
Tidak Mendukung	52	59.1
Mendukung	36	40.9

Hasil deskriptif lingkungan sosial remaja, diperoleh hasil bahwa sebanyak 52 orang (59.1%) remaja tidak memperoleh lingkungan sosial yang tidak mendukung, sedangkan sebanyak 36 orang (40.9%) remaja, memperoleh lingkungan sosial yang mendukung. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur memperoleh lingkungan sosial yang tidak mendukung.

Tabel 6. Akses dan Ketersediaan Teknologi

Kategori	Frekuensi (f) (n=88)	Persentase (%)
Rendah (Akes Terbatas)	72	81.8
Tinggi (Akes Luas)	16	18.2

Hasil deskriptif akses dan ketersediaan teknologi, diperoleh hasil bahwa sebanyak 72 orang (56.8%) remaja memperoleh akses yang rendah terbatas, sedangkan sebanyak 16 orang (18.2%) remaja, memperoleh akses yang tinggi luas. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur memperoleh akses rendah terbatas terhadap perangkat digital dalam bermain game online.

Tabel 7. Perilaku Adiktif Remaja

Kategori	Frekuensi (f) (n=88)	Persentase (%)
Rendah	79	89.8
Tinggi	9	10.2

Hasil deskriptif perilaku adiktif game online remaja, diperoleh hasil bahwa sebanyak 79 orang (89.8%) remaja memiliki kecenderungan adiktif rendah, sedangkan sebanyak 9 orang (10.2%) remaja, memiliki kecenderungan adiktif tinggi. Dari data tersebut, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja di wilayah lingkungan kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur memiliki kecenderungan adiktif rendah pada game online.

Analisis Bivariat

Analisis bivariat merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis dua variabel yang diduga memiliki hubungan atau korelasi (Notoatmodjo, 2020). Analisis bivariat dalam penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan usia, jenis kelamin, depresi, durasi frekuensi bermain game, pola asuh orang tua, lingkungan sosial, akses dan ketersediaan teknologi dan perilaku adiktif Game Online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur.

Tabel 8. Hubungan Demografi Remaja dengan Perilaku Adiktif Game Online

Demografi	Perilaku Adiktif						*p-value*	OR CI 95%
	Tinggi		Rendah		Total			
	n	%	n	%	n	%		
Usia								
16-20 Tahun	7	11.3	55	88.7	**62**	**100.0**	1.000	1.527 (0.295-7.897)
12-15 Tahun	2	7.7	24	92.3	**26**	**100.0**		
Jenis Kelamin								
Perempuan	1	3.6	27	96.4	**28**	**100.0**	0.262	0.241 (0.029-2.026)
Laki-Laki	8	13.3	52	86.7	**60**	**100.0**		

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan hasil hubungan antara usia remaja dengan perilaku adiktif game online, dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja berusia antara 16-20 tahun sebanyak 62 orang, yang terdiri dari 7 orang (11,3%) remaja memiliki kecenderungan adiktif tinggi pada game online dan sebanyak 55 orang (88,7%)memiliki kecenderungan adiktif rendah pada game online. Hasil uji statistik diperoleh hasil *p-value fisher exact test* sebesar 1.000 (1.000>0.05), hal ini menunjukan bahwa tidak terdapat hubungan antara usia dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur

Pada jenis kelamin remaja, diperoleh hasil bahwa sebagian besar remaja merupakan perempuan sebanyak 28 orang, yang terdiri dari 1 orang (3,6 %) remaja memiliki

kecenderungan adiktif tinggi pada game online dan sebanyak 27 orang (96,4%) memiliki kecenderungan adiktif rendah pada game online. Hasil uji statistik diperoleh hasil *p-value fisher exact test* sebesar 0.262 (0.262>0.05), hal ini menunjukan bahwa tidak terdapat hubungan antara jenis kelamin dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur.

Tabel 9. Hubungan Depresi Remaja dengan Perilaku Adiktif Game Online

Depresi	Perilaku Adiktif						*p-value*	OR CI 95%
	Tinggi		Rendah		Total			
	n	%	n	%	n	%		
Depresi	6	21.4	22	78.6	**28**	**100.0**		5.182
Tidak Depresi	3	5.0	57	95.0	**60**	**100.0**	0.027	(1.191-22.551)

Berdasarkan hasil hubungan antara kejadian depresi remaja dengan perilaku adiktif game online, dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja mengalami depresi sebanyak 28 orang, yang terdiri dari 6 orang (21,4 %) remaja memiliki kecenderungan adiktif tinggi pada game online dan sebanyak 22 orang (78,6) memiliki kecenderungan adiktif rendah pada game online. Hasil uji statistik diperoleh hasil *p-value fisher exact test* sebesar 0.027(0.027<0.05), hal ini menunjukan bahwa terdapat hubungan antara kejadian depresi remaja dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur. Jika dilihat, hasil OR diperoleh sebesar 5.182 dengan CI (1.191-22.551), yang menunjukan bahwa remaja yang tidak mengalami depresi memiliki peluang 5.1 kali lebih besar untuk tidak memiliki perilaku adiktif, dibandingkan dengan remaja yang mengalami depresi.

Tabel 10. Hubungan Durasi Frekuensi Bermain Game dengan Perilaku Adiktif Game Online

Durasi Frekuensi Bermain	Perilaku Adiktif						*p-value*	OR CI 95%
	Tinggi		Rendah		Total			
	n	%	n	%	n	%		
>6 Jam/Hari	5	38.5	8	61.5	**13**	**100.0**		11.094
<6 Jam/Hari	4	5.3	71	94.7	**75**	**100.0**	0.003	(2.465-49.933)

Berdasarkan hasil hubungan antara durasi frekuensi bermain game online remaja dengan perilaku adiktif game online, dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja bermain game online >6 jam/hari sebanyak 13 orang, yang terdiri dari 5 orang (38,5 %) remaja memiliki kecenderungan adiktif tinggi pada game online dan sebanyak 8 orang (61,5%) memiliki kecenderungan adiktif rendah pada game online. Hasil uji statistik diperoleh hasil *p-value fisher exact test* sebesar 0.003(0.003<0.05), hal ini menunjukan bahwa terdapat hubungan antara durasi frekuensi bermain game online dengan perilaku adiktif game online pada

remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur. Jika dilihat, hasil OR diperoleh sebesar 11.094 dengan CI (2.465-49.933), yang menunjukan bahwa remaja yang bermain game online <6 jam/hari memiliki peluang 11.09 kali lebih besar untuk tidak memiliki perilaku adiktif, dibandingkan dengan remaja yang bermain game online >6 Jam/hari.

Tabel 11. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perilaku Adiktif Game Online

Pola Asuh Orang Tua	Perilaku Adiktif						*p-value*	OR CI 95%
	Tinggi		Rendah		Total			
	n	%	n	%	n	%		
Demokratis	6	10.5	51	89.5	**57**	**100.0**		1.098
Otoriter-Permisif	3	9.7	28	90.3	**31**	**100.0**	1.000	(0.255-4.731)

Berdasarkan hasil hubungan antara pola asuh orang tua dengan perilaku adiktif game online, dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja mendapatkan pola asuh demokratis sebanyak 57 orang, yang terdiri dari 6 orang (10 %) remaja memiliki kecenderungan adiktif tinggi pada game online dan sebanyak 51 orang (89,5 %) memiliki kecenderungan adiktif rendah pada game online. Hasil uji statistik diperoleh hasil *p-value fisher exact test* sebesar 1.000(1.000>0.05), hal ini menunjukan bahwa tidak terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur.

Tabel 12. Hubungan Lingkungan Sosial dengan Perilaku Adiktif Game Online

Lingkungan Sosial	Perilaku Adiktif						*p-value*	OR CI 95%
	Tinggi		Rendah		Total			
	n	%	n	%	n	%		
Mendukung	8	22.2	28	77.8	**36**	**100.0**		14.571
Tidak Mendukung	1	1.9	51	98.1	**52**	**100.0**	0.003	(1.733-122.538)

Berdasarkan hasil hubungan antara lingkungan sosial dengan perilaku adiktif game online, dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja berada pada lingkungan sosial yang mendukung sebanyak 36 orang, yang terdiri dari 8 orang (22,2%) remaja memiliki kecenderungan adiktif tinggi pada game online dan sebanyak 28 orang (77,8 %) memiliki kecenderungan adiktif rendah pada game online. Hasil uji statistik diperoleh hasil *p-value fisher exact test* sebesar 0.003 (0.003<0.05), hal ini menunjukan bahwa terdapat hubungan antara lingkungan sosial dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur. Jika dilihat, hasil OR diperoleh sebesar 14.571 dengan CI (1.733-122.538), yang menunjukan bahwa remaja yang berada pada lingkungan sosial yang tidak mendukung memiliki peluang 14.57 kali lebih besar untuk tidak memiliki

perilaku adiktif, dibandingkan dengan remaja yang berada pada lingkungan sosial yang mendukung.

Tabel 13. Hubungan Akses dan Ketersediaan Teknologi dengan Perilaku Adiktif Game Online

Akses dan Ketersediaan Teknologi	Perilaku Adiktif						*p-value*	OR CI 95%
	Tinggi		Rendah		Total			
	n	%	n	%	n	%		
Tinggi	3	18.8	13	81.3	**16**	**100.0**		2.538
Rendah	6	8.3	66	91.7	**72**	**100.0**	0.355	(0.562-11.469)

Berdasarkan hasil hubungan antara akses dan ketersediaan teknologi dengan perilaku adiktif game online, dapat diketahui bahwa sebagian remaja menyatakan bahwa akses dan ketersediaan teknologi di lingkungan berada pada kategori tinggi sebanyak 16 orang, yang terdiri dari 3 orang (18,8 %) remaja memiliki kecenderungan adiktif tinggi pada game online dan sebanyak 13 orang (81,3%) memiliki kecenderungan adiktif rendah pada game online. Hasil uji statistik diperoleh hasil *p-value fisher exact test* sebesar 0.355(0.355>0.05), hal ini menunjukan bahwa tidak terdapat hubungan antara akses dan ketersediaan teknologi dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur.

Analisis Multivariat

Analisis multivariat merupakan analisis yang memungkinkan untuk menganalisis lebih dari satu variabel *independent* secara bersamaan terhadap variabel *dependen.*Analisis multivariat menggunakan regresi logistic ganda, yang bertujuan untuk menguji apakah probabilitas terjadinya variabel *dependent* dapat diprediksi dengan variabel *independent.*

Tabel 14. Estimasi Hasil Multivariat Tahap Akhir

Variabel	P-value	OR	CI 95%
Durasi Bermain Game	0.014	7.463	1.499 – 37.142
Lingkungan Sosial	0.034	10.604	1.194 – 94.130

Berdasarkan hasil estimasi akhir multivariat, maka diperoleh hasil bahwa seluruh variabel memiliki nilai signifikansi (*pvalue*) <0.05. Variabel durasi bermain game (p=0.014, OR=7.463 dan CI =1.499 – 37.142) ,sedangkan lingkungan sosial (p=0.034, OR=10.604 dan CI=1.194 – 94.130) adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur.

Dari hasil tersebut, dengan melihat hasil *p-value* terendah, maka dinyatakan bahwa durasi bermain game online merupakan faktor dominan yang berhubungan dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur.

Tabel 15. *Hosmer and Lameshow Test*

Hosmer and Lemeshow Test			
Step	Chi-square	df	Sig.
1	0.716	2	0.699

Berdasarkan hasil pengujian prasyarat dengan *hosmer and lemeshow*, diperoleh hasil signifikansi (*pvalue*) sebesar 0.699 (0.699>0.05), sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol tidak dapat ditolak dan berarti model mampu memprediksi nilai observasinya atau dapat dikatakan model dapat diterima, karena cocok dengan data observasinya.

Tabel 16. *Overall Model Fit*

Keterangan	Nilai
-2Log *Likelihood* (block number = 0)	61.273
-2Log *Likelihood* (block number = 1)	41.973

Berdasarkan hasil *overall model fit* pada model, menunjukan bahwa terjadi penurunan nilai antara -2 *log likelihood* awal dan akhir, penurunan nilai -2 *log likelihood*, ini dapat diartikan bahwa penambahan variabel *independnet* ke dalam model dapat meperbaiki model fit, serta menunjukkan model regresi yang lebih baik atau dengan kata lain model yang dihipotesiskan, fit dengan data.

Nagelkerke Rsquare merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar variabel independent maupu menjelaskan dan mempengaruhi variabel dependent. Nilai nagelkerke Rsquare bervariasi antara 1 (satu) sampai dengan 0 (nol). Jika nilai semakin mendekati 1 maka model dianggap semakin *goodness of fit*, sementara jika semakin mendekati 0 maka model dianggap tidak *goodness of fit*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi pengaruh variabel *independent* terhadap *dependent*.

Tabel 17. Koefisien Determinasi

Step	Nagelkerke R Square
1	0.346

Berdasarkan hasil koefsien determinasi dengan Nagelkerke Rsquare, diperoleh sebesar 0.346, hal ini menunjukan bahwa sebesar 34.6% kontribusi dari kemampuan durasi bermain game online dan lingkungan sosial dengan perilaku adiktif game online, sedangkan sisanya

sebesar 65.4% merupakan faktor -faktor lain yang berhubungan dengan perilaku adiktif pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur diluar penelitian ini.

Hasil analisis multivariat dimulai dengan tahap seleksi variabel secara bivariat, di mana variabel *independent* dengan p-value <0,25 dimasukkan ke dalam analisis selanjutnya. Dari seleksi ini, variabel kandidat yang diikutsertakan adalah jenis kelamin, depresi, durasi bermain game, lingkungan sosial, dan akses serta ketersediaan teknologi. Selanjutnya, analisis regresi logistik ganda dilakukan secara bertahap dengan mengeliminasi variabel yang memiliki p-value >0,05. Pada tahap 1, akses dan ketersediaan teknologi dikeluarkan (p=0.881), tahap 2 depresi dikeluarkan (p=0.511), dan tahap 3 jenis kelamin dikeluarkan (p=0.133), sehingga pada estimasi akhir (tahap 4) hanya tersisa durasi bermain game (p=0.014, OR=7.463) dan lingkungan sosial (p=0.034, OR=10.604) sebagai faktor signifikan, dengan durasi bermain game menjadi faktor dominan

Durasi bermain game yang panjang memberi remaja paparan berulang terhadap mekanisme imbalan yang ada dalam game, yang dapat memperkuat ketergantungan psikologis terhadap aktivitas tersebut. Menurut penelitian (Sari, Maulidya and Afriani, 2022) menekankan bahwa semakin lama waktu bermain, semakin tinggi kemungkinan remaja mengalami perilaku adiktif game online karena *reward loop* yang terus menerus memicu sensasi kesenangan dan pencapaian. Kondisi ini memperkuat keterikatan emosional dan membuat remaja cenderung sulit menghentikan kebiasaan bermain meskipun menimbulkan konsekuensi negatif.

Selain aspek psikologis, durasi bermain game yang lama juga berdampak pada aspek sosial dan akademik remaja. Bermain game secara intens dapat mengurangi interaksi sosial offline, menurunkan fokus pada tugas sekolah, dan mengganggu rutinitas sehari-hari, termasuk waktu tidur. Penelitian oleh (Lisdiarta, Suwarni and Herawati, 2023) menunjukkan bahwa remaja yang menghabiskan waktu lebih dari beberapa jam per hari untuk bermain game memiliki tingkat masalah mental emosional yang lebih tinggi, yang merupakan salah satu indikator perilaku adiktif.

Secara neuropsikologis, durasi bermain game yang panjang dapat menstimulasi sistem reward dopamin di otak remaja. Pelepasan dopamin yang berulang akibat bermain game memperkuat perilaku mencari kesenangan dan meningkatkan keinginan untuk terus bermain. Hal ini membuat kontrol diri remaja terhadap waktu bermain melemah, sehingga perilaku bermain menjadi kompulsif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang

menyatakan bahwa durasi bermain adalah prediktor utama munculnya gejala adiktif pada game online (Kurniasih, 2022).

Durasi bermain game yang tinggi juga berinteraksi dengan faktor psikososial lain, seperti tekanan teman sebaya dan lingkungan sosial yang mendukung keterlibatan dalam komunitas game online. Interaksi antara durasi bermain yang panjang dengan faktor sosial ini dapat memperkuat perilaku adiktif secara sinergis, karena remaja merasa terdorong untuk terus bermain untuk mempertahankan status atau koneksi dalam komunitas virtual. Kombinasi ini menjelaskan mengapa durasi bermain memiliki pengaruh lebih dominan dibandingkan variabel lain seperti jenis kelamin atau depresi (Selian, Setianingsih and Rahma, 2025).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian mengenai faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berusia 16–20 tahun, berjenis kelamin laki-laki, tidak mengalami depresi, memiliki durasi bermain game <6 jam/hari, mendapatkan pola asuh demokratis, berada pada lingkungan sosial yang tidak mendukung, serta memiliki akses teknologi yang terbatas, dengan kecenderungan perilaku adiktif yang rendah. Hasil analisis bivariat menunjukkan bahwa faktor yang berhubungan signifikan dengan perilaku adiktif adalah depresi (p=0.027; OR=5.182; CI 95%: 1.191–22.551), durasi bermain game (p=0.003; OR=11.094; CI 95%: 2.465–49.933), dan lingkungan sosial (p=0.003; OR=14.571; CI 95%: 1.733–122.538), sedangkan usia (p=1.000), jenis kelamin (p=0.262), pola asuh (p=1.000), serta akses dan ketersediaan teknologi (p=0.355) tidak menunjukkan hubungan signifikan. Hasil analisis multivariat menunjukkan bahwa durasi bermain game (p=0.014; OR=7.463; CI 95%: 1.499–37.142) dan lingkungan sosial (p=0.034; OR=10.604; CI 95%: 1.194–94.130) merupakan faktor yang berhubungan signifikan, dengan durasi bermain game sebagai faktor dominan yang paling berpengaruh terhadap perilaku adiktif game online pada remaja.

REFERENSI

1. Ahyani, N. (2020) Evaluasi Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) di Jakarta: Tantangan dan Peluang. Jurnal Perencanaan Kota dan Regional, 12(2), pp.45-57.

2. Chung, T., Sum, S., Chan, E. and Wang, W. (2021) Time spent on gaming and executive functioning in adolescents: A correlational study. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24(4), pp.245-252.

3. Creswell, J.W. (2018) Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. 5th edn. Thousand Oaks: SAGE Publications.

4. Gentile, D.A., Li, D., Khoo, A., Prot, S. and Anderson, C.A. (2021) The effects of online gaming on adolescent behavior and mental health: A longitudinal study. Psychology of Popular Media, 10(2), pp.120–133.

5. Kurniasanti, K.S. et al. (2019) 'Internet addiction : a new addiction ?', 28(1), pp. 82–91.

6. Kurniasih, E. (2022) 'Perilaku Bermain Game Online dengan Pola Tidur Remaja: Studi Korelasi', Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat, 2(1), pp. 31–54.

7. Li, X., Wang, Y., Liu, Q. and Zhou, H. (2020) Effects of excessive gaming on academic performance among adolescents. Journal of Adolescence, 83, pp.13–22.

8. Lisdiarta, A., Suwarni, A. and Herawati, V. (2023) 'Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online dengan Masalah Mental Emosional Remaja di SMP Negeri 1 Jatipuro, Kabupaten Karanganyar', Jurnal Ilmu Keperawatan, 16(2), pp. 110–120.

9. Magdalena, D. et al. (2024) 'Pengaruh WhatsApp Blast, Dukungan Guru, dan Sikap Remaja Putri terhadap Kepatuhan Minum Tablet Tambah Darah (TTD) di Wilayah Kerja Puskesmas Tampang Tumbang Anjir (Kajian Evaluasi Program)', Jurnal Ners, 8(2), pp. 1342–1349. Available at: https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jn.v8i2.24669.

10. Sari, N., Maulidya, R. and Afriani (2022) 'Online Game Addiction Behavior: Gender and Duration of Playing Online Games in Adolescents', Psikoislamedia : Jurnal Psikologi, 8(1), p. 1. Available at: https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305.

11. Selian, S.N., Setianingsih, E. and Rahma, L. (2025) 'Antara Dunia Nyata dan Virtual: Studi Kasus Remaja dengan Gangguan Kesehatan Mental Akibat Kecanduan Gadget', Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4(1), pp. 4775–4783. Available at: https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/2184.

12. Shao, Y., Li, X. and Wang, J. (2022) Gender differences in online gaming behavior and addiction among adolescents. International Journal of Mental Health and Addiction, 20(1), pp.45–59.

13. Triana, A., Sudarman and Padhila, N. (2023) 'Kecanduan Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial pada Anak', Window of Nursing Journal, 4(2), pp. 126–132.

14. Wang, C., Zhang, Y. and Li, H. (2022) Sedentary lifestyle and physical health risks of adolescents due to excessive online gaming. Journal of Adolescent Health, 70(3), pp.456–463.

15. WHO (2020) Gaming disorder. Geneva: World Health Organization. Available at: https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder [Accessed 3 December 2025].

16. Yen, J.Y., Ko, C.H., Yen, C.F., Chen, C.S. and Chen, C.C. (2021) The association between internet gaming disorder and psychosocial factors among adolescents. Journal of Adolescent Health, 69(3), pp.495–502.

17. Yuliana, R. (2022) Game Online dan Interaksi Sosial Remaja di Era Digital. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

18. Zhong, Z., Liu, Q. and Li, J. (2020) Access to digital devices and early exposure to online gaming among children. Computers & Education, 149, p.103801.