

ABSTRAK

Nama : Sriyani Lianhati
Program Studi : Magister Kesehatan Masyarakat
Judul : Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Adiktif Game Online pada Anak Remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur

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. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku adiktif game online pada remaja di Lingkungan Kelurahan Pisangan Timur, Jakarta Timur. Metode: 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 penelitian menunjukkan bahwa pada 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, menunjukkan bahwa durasi bermain game merupakan faktor dominan. Rekomendasi bagi penelitian ini, 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.

ABSTRACT

Name : Sriyani Lianhati
Study Program : Master of Public Health
Title : Factors Associated with Online Game Addictive Behavior in Adolescents in Pisangan Timur Subdistrict, East Jakarta.

Along with the rapid development of technology and high smartphone access in dense urban areas such as Pisangan Timur Village, East Jakarta, the use of online games among adolescents is increasing and risks causing addictive behavior that impacts physical, psychological, social, and academic aspects, so that research is needed to analyze factors related to addictive behavior of online games as a basis for formulating comprehensive prevention and control strategies. The purpose of this study was to determine the factors related to addictive behavior of online games in adolescents in the Pisangan Timur Village, East Jakarta. Method: The research method used quantitative, with a cross-sectional design. This study was conducted on 88 adolescents who have addictive tendencies of online games in the Pisangan Timur Village area, East Jakarta. The analysis method used univariate, bivariate and multivariate analysis. The results of the study showed that in bivariate analysis, factors related to addictive online gaming behavior in adolescents were the incidence of depression ($p=0.027$; $OR=5.182$), duration/frequency of gaming ($p=0.003$; $OR=11.094$), and a social environment that supports gaming activities ($p=0.003$; $OR=14.571$), while age, gender, parenting patterns, and access and availability of technology did not show a significant relationship ($p>0.05$). In multivariate logistic regression analysis, significant factors were the duration of gaming ($p=0.014$; $OR=7.463$) and the social environment ($p=0.034$; $OR=10.604$). The smallest p -value results indicate that the duration of gaming is the dominant factor. Recommendations for this study include limiting and monitoring the duration of gaming by parents, strengthening digital literacy in schools, supporting educational programs and alternative spaces from the government, a conducive social environment, and developing longitudinal research to prevent addictive online gaming behavior in a sustainable manner.

Keywords: *Online gaming addiction, adolescents, gaming duration, social environment, depression.*