

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND EMOTIONAL DISORDERS AMONG ADOLESCENTS IN KAMPUNG MALANG TENGAH RT. 02 – RW. 05, TEGALSARI DISTRICT SURABAYA

Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno
202102001

Online game addiction is an increasingly common issue among adolescents and is suspected to contribute to emotional disorders. Adolescence is a transitional period filled with psychosocial challenges and marked by vulnerability to digital influences, including online gaming. A phenomenon observed in Kampung Malang Tengah RT. 02–RW. 05 shows that many adolescents spend 3–5 hours per day playing online games. Some of them have developed severe addiction and display symptoms of emotional disorders such as irritability, anxiety, and social withdrawal. This study aims to analyze the relationship between online game addiction and emotional disorders among adolescents. The research design employed a correlational study with a cross-sectional approach. The sample consisted of 40 adolescents aged 11–18 years selected using total sampling. The instruments used were the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ) to assess online game addiction and the Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) to evaluate emotional disorders. The results showed that 30% of respondents experienced severe addiction, while 40% had mild addiction. In terms of emotional disorders, 38% were categorized as abnormal and 40% as borderline. The Spearman rank correlation test showed a p-value of 0.000 and a correlation coefficient (r) of 0.894, indicating a very strong relationship between online game addiction and emotional disorders in adolescents. Educational efforts and parental guidance, along with support from local community leaders, are essential to help regulate gaming duration. Additionally, providing counseling services and alternative positive activities is highly recommended to promote adolescent mental health.

Keywords: Online games, addiction, emotional disorders, adolescents.

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI WILAYAH KAMPUNG MALANG TENGAH RT. 02 - RW. 05, KECAMATAN TEGALSARI SURABAYA

Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno
202102001

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang semakin banyak dialami oleh remaja dan diduga berdampak pada gangguan emosional. Masa remaja adalah masa transisi yang penuh tantangan psikososial dan sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan digital, termasuk *game online*. Fenomena yang terjadi di Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05 menunjukkan bahwa banyak remaja menghabiskan waktu 3–5 jam per hari untuk bermain *game online*, bahkan beberapa di antaranya mengalami kecanduan berat dan menunjukkan gejala gangguan emosional seperti mudah marah, cemas, dan menarik diri dari lingkungan sosial. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan gangguan emosional pada remaja. Desain penelitian ini menggunakan studi korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel berjumlah 40 remaja berusia 11–18 tahun yang dipilih dengan teknik *total sampling*. Instrumen kecanduan *game online* menggunakan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ)* dan gangguan emosional menggunakan *Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ)*. Hasil penelitian menunjukkan 30% mengalami kecanduan berat dan 40% kecanduan ringan. Sementara itu, 38% berada pada kategori gangguan emosional abnormal dan 40% dalam kategori borderline. Uji statistik menggunakan *rank spearman* menunjukkan nilai $p = 0,000$ dan $r = 0,894$, yang berarti terdapat hubungan yang sangat kuat antara kecanduan *game online* dan gangguan emosional pada remaja. Diperlukan upaya edukasi dan pendampingan dari orang tua, serta tokoh masyarakat setempat untuk mengontrol durasi bermain *game* pada remaja. Selain itu, penyediaan layanan konseling dan aktivitas positif pengganti sangat disarankan guna mendukung kesehatan mental remaja.

Kata kunci: *Game online*, kecanduan, gangguan emosional, remaja.