

Perbedaan Kecenderungan Adiksi Video Game Pada Anak Sekolah Dasar Berdasarkan Jenis Kelamin dan Durasi Bermain

Handini Hardianti¹

Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada¹

Email: handini.hardianti@gmail.com¹

Abstrak. Tantangan yang muncul di era kenormalan baru selama pandemi adalah penggunaan *gadget* pada anak yang sulit terhindarkan, baik untuk alasan edukasi maupun hiburan seperti bermain *video game*. Ini dapat menjadi pemicu munculnya kecenderungan adiksi *video game*. Kecenderungan adiksi *video game* merupakan penggunaan *video game* yang berlebihan dan kompulsif sehingga pemainnya tidak memiliki kontrol perilaku dan dapat memunculkan masalah sosial/emosional. Tujuan penelitian ini adalah menguji apakah ada perbedaan antara kecenderungan adiksi *video game* berdasarkan jenis kelamin dan perbedaan antara anak yang bermain selama durasi 1-2 jam, 2-3 jam, 3-4 jam, dan lebih dari 4 jam. Subjek berjumlah 308 siswa (L=49,4%, P=50,9%), di beberapa SD di Malang. Penelitian ini hanya menilai kecenderungan bermain *video game* saja, bukan sebagai penegak apakah anak mengalami adiksi. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kriteria *The Internet Gaming Disorder* berdasarkan DSM 5 (24 item, $\alpha=0.893$). Analisis data yang digunakan adalah uji t dan uji *one-way ANOVA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kecenderungan adiksi *video game* pada anak laki-laki dan anak perempuan dengan $t(308)=5,551$, $p=0,00$ ($p<0,05$) dan ada perbedaan berdasarkan durasi bermain $F(308)=36,758$, $p=0,00$ ($p<0,05$). Anak laki-laki lebih rentan mengalami kecenderungan adiksi terhadap *video game* dibanding anak perempuan. Penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi orang tua dan orang di sekitar anak untuk lebih memperhatikan penggunaan *video game* karena hasil menunjukkan bahwa semakin lama durasi anak bermain *video game*, kecenderungan adiksi *video game* semakin tinggi. Pemahaman mengenai kecenderungan perilaku adiktif ini sangat penting sebagai upaya preventif munculnya perilaku adiksi pada anak.

Kata Kunci: kecenderungan adiksi *game*; jenis kelamin; durasi bermain.

PENDAHULUAN

Berkembangnya akses internet mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali pada anak-anak. Ditambah dengan munculnya pandemi yang membatasi kegiatan anak untuk bermain di luar bersama dengan teman-teman seusianya sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget*. Hal ini dikuatkan dengan data survei sosial ekonomi nasional (Susenas, 2019) yang menyatakan bahwa sebanyak 56.9% anak usia 7-17 tahun yang tinggal di perkotaan mengakses internet, sedangkan anak yang mengakses internet dan tinggal di pedesaan sebanyak 37.9%. Adapun diketahui pada profil anak Indonesia 2020 (Kerjasama Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dengan Badan Pusat Statistik, 2020) mengenai tujuan anak usia 7-17 tahun menggunakan internet yakni sebesar 75.80% anak mengakses konten media sosial dan sebesar 74.70% anak mengakses internet untuk konten hiburan. Hiburan yang dimaksud salah satunya adalah *video game*. Sebuah temuan dari Rumah Sakit Jiwa provinsi Jawa Barat pada tahun 2016, sebanyak 54.13% dari jumlah anak pengguna internet menjadi pelanggan *game online* (Viosari, 2019).

Teknologi yang berkembang memudahkan anak untuk mengakses berbagai jenis permainan *video game*. Bermain *video game* bukan merupakan hal yang bersifat patologis, kecuali jika digunakan secara berlebihan. Penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan

Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)

Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia

ISBN: 978-623-97248-0-1

dampak negatif seperti kurangnya aktivitas fisik, berkurangnya interaksi secara langsung dengan orang di sekitar, dan mengalihkan anak dari tugas-tugas perkembangan yang seharusnya dicapai (Gentile, Choo, Liau, Sim, Li, Fung, & Khoo, 2011). Penggunaan *video game* yang bermasalah sehingga bersifat patologis dan mulai mengganggu fungsi kehidupan sehari-hari dikenal dengan istilah kecenderungan adiksi *video game*. Seperti kasus yang belakangan ini terjadi pada anak usia 12 tahun di Jawa Barat, yang mengalami gangguan syaraf hingga meninggal dunia akibat kecanduan bermain *game online* (Maulana, 2021).

Permainan *video game* kini memungkinkan pemain membuat identitas baru, dapat menavigasi avatar mereka dalam bentuk 3D, dan berinteraksi dengan orang lain yang diatur sedemikian rupa sehingga sama dengan kondisi nyata pada lingkungan, peran, dan cerita yang akan dibuat (Kuo, 2012). Pemain juga dapat merasakan pengalaman di tempat yang berbeda dari tempat mereka berada secara fisik yang dapat memikat pemain untuk kembali memainkan *game* tersebut (Schroeder, 2006). *Video game* dan *pathological gambling* mempunyai kemiripan, yaitu dianggap sebagai ketergantungan perilaku yang awalnya dimulai sebagai hiburan dan menstimulasi respon pada emosi dan terlepasnya hormon dopamine pada otak (Lemmens, Valkenburg, dan Peter, 2009). Ada sembilan kriteria adiksi game yang disebutkan dalam DSM-5, yaitu preokupasi, toleransi, penarikan diri, persisten, melarikan diri, permasalahan, penipuan, pengalihan, dan konflik (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015).

Faktor yang dapat berpengaruh pada dampak teknologi digital bagi anak adalah perbedaan individu seperti usia, jenis kelamin, kepribadian, serta pengaruh lingkungan dan budaya di sekitarnya (Novianti & Garzia, 2020). Berdasarkan penelitian Hyun (2015), terdapat faktor risiko seperti jenis kelamin dan usia, faktor kognitif, kondisi psikopatologis seperti ADHD, depresi, kecemasan, impulsivitas, dan interaksi sosial seperti lingkungan keluarga, kecemasan sosial, kepercayaan diri, yang berhubungan dengan adiksi *game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan kecenderungan adiksi *video game* pada anak sekolah dasar berdasarkan jenis kelamin dan durasi bermainnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan data yang dapat memperkuat penelitian selanjutnya terkait dengan adiksi *video game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian berjumlah 308 siswa SD dengan usia 9-12 tahun yang terdiri dari 152 laki-laki (49.4%) dan 156 perempuan (50.9%). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kecenderungan adiksi *video game* menurut kriteria *The Internet Gaming Disorder* berdasarkan DSM 5 oleh Lemmens, Valkenburg, dan Gentile (2015). Skala ini terdiri dari 24 item total dengan 9 kriteria adiksi, yaitu *preoccupation* (3 item), *tolerance* (3 item), *withdrawal* (3 item), *persistence* (3 item), *escape* (3 item), *problems* (3 item), *deception* (2 item), *displacement* (2 item), dan *conflict* (2 item). Item diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia.

Subjek diminta menilai kesesuaian item pada skala dengan keadaan yang dialaminya dengan cara memilih salah satu angka dari skala 1 (artinya tidak pernah) hingga 4 (sangat sering). Skor dari masing-masing item tersebut dijumlah untuk mendapatkan skor total. Semakin tinggi skor total yang didapat berarti semakin tinggi pula tingkat kecenderungan adiksi *video game* pada anak tersebut. Pada penelitian ini, hanya melihat kecenderungan adiksi *video game* saja, bukan dijadikan penegak diagnosa apakah anak mengalami adiksi atau tidak, karena

Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)

Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia

ISBN: 978-623-97248-0-1

penegakan diagnosa seperti demikian tidak cukup jika hanya berdasarkan skala saja. Analisis data menggunakan uji t dan uji *one-way ANOVA* dengan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan data secara deskriptif dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data Penelitian

Variabel		Hipotetik	Empirik
Kecenderungan Adiksi	Minimal	24	43
Video Game	Maximal	96	92
	Mean	60	74.07
	SD	20	10.35

Tabel 1 tersebut merupakan deskripsi data penelitian secara statistik. Selanjutnya, data tersebut dikelompokkan berdasarkan kategorisasi skor dari rendah, sedang, dan tinggi. Tujuan kategorisasi data ini adalah untuk menggambarkan skor partisipan pada umumnya dan mengetahui kecenderungan skor yang ada. Hasil kategorisasi menunjukkan bahwa tidak ada subjek yang memiliki kecenderungan adiksi dengan kategorisasi tinggi. Sebanyak 177 anak (57.5%) tergolong memiliki kecenderungan adiksi *video game* yang rendah, dan 131 anak (42.5%) menunjukkan kecenderungan adiksi *video game* yang sedang.

Proses hingga terjadi adiksi melibatkan kebiasaan baru yang bertujuan untuk memodifikasi atau menghentikan kebiasaan yang sudah ada. Perubahan menjadi adiksi dimulai dari paparan individu terhadap perilaku tertentu dan pandangan subjektif mengenai arti dari keterikatan dengan perilaku tersebut. Ada lima tahapan yang diungkapkan oleh DiClemente (2003), yaitu tahap pra-kontemplasi, kontemplasi, persiapan, aksi, dan pemeliharaan. Tahap awal adiksi yaitu mengenal tugas dan perubahan kritis yang menandai kemajuan individu dari tidak tertarik untuk berubah (pra-kontemplasi), kemudian muncul pertimbangan untuk membuat putusan yang positif (kontemplasi), hingga akhirnya menunjukkan keterikatan dan mempersiapkan keterikatan yang reguler (persiapan). Individu dapat bergerak maju dan mundur pada tahapan awal ini. Tahap selanjutnya yaitu adanya implementasi dari perencanaan yang dibuat dalam kontemplasi dan adanya aksi untuk mengubah pola perilaku saat ini untuk memulai pola perilaku yang baru (aksi). Tahap pemeliharaan adalah tahap akhir dari proses transisi pada pola perilaku baru.

Berdasarkan tahapan adiksi menurut DiClemente (2003), kecenderungan adiksi *video game* pada subjek penelitian ini yang tergolong sedang dapat dikategorikan berada pada tahap aksi, yakni ketika anak sudah memiliki pola bermain yang tetap. Ada beberapa elemen yang dapat dikaitkan dengan tahap aksi, yakni elemen perilaku, lingkungan, dan pertimbangan pribadi yang berpengaruh pada individu pada tahap aksi menjadi adiksi. Interaksi ini merupakan penentu apakah tahap aksi ini akan memunculkan regulasi dari penggunaan yang rutin sehingga tidak memunculkan masalah (*high engagement*) atau menjadi penggunaan yang berlebihan dan tidak dapat dikontrol. Adiksi terjadi apabila pola bermain yang bermasalah terus dilakukan sehingga resisten terhadap regulasi diri dan individu beralih pada tahap selanjutnya, yaitu tahap pemeliharaan adiksi. Adapun pengaruh lingkungan yang dimaksud berupa ketersediaan akses sarana, fasilitas, dan situasi yang memungkinkan yang dapat mendukung anak untuk bermain *video game*. Fasilitas yang tersedia tersebut sangat berpengaruh karena menjadi stimulus

Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)

Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia

ISBN: 978-623-97248-0-1

tertentu bagi anak yang sedang berada pada tahap aksi. Selanjutnya, peneliti mengkaji perbedaan kecenderungan adiksi *video game* ditinjau dari jenis kelamin dan durasi bermain, berikut merupakan deskripsi data yang tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Uji t Kecenderungan Adiksi *Video Game* Berdasar Jenis Kelamin

Kategori	Rerata	Nilai t	Sig.
Jenis Kelamin	L : 46.68	5.551	0.00
	P : 40.28		

Tabel 2 menunjukkan hasil analisis lebih lanjut yang menunjukkan adanya perbedaan kecenderungan adiksi *video game* pada siswa laki-laki dan perempuan dengan $t(308)=5.551$, $p=0.00$ ($p<0.01$). Rerata kecenderungan adiksi *video game* pada siswa laki-laki lebih tinggi daripada siswa perempuan. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Brunborg, Mentzoni, Melkevik, Torsheim, Samdal, Hetland, dan Pallesen (2013) yang melaporkan bahwa laki-laki lebih memiliki masalah terkait dengan *video game* dibanding dengan perempuan. Penelitian Hauge dan Gentile (2003) menemukan bahwa terdapat perbedaan gender yang signifikan, dimana remaja laki-laki ditemukan lebih tinggi tingkat adiksinya pada *game* dibandingkan remaja perempuan. Fox dan Tang (2013) menyatakan bahwa secara tradisional, *video game* merupakan domain milik laki-laki. Studi lain menunjukkan bahwa lebih banyak laki-laki yang bermain *game online* dibanding perempuan (Hainey, Connolly, Stansfield, dan Boyle, 2011). Laki-laki mengembangkan ketertarikannya pada permainan komputer di usia yang lebih muda, sementara perempuan tertarik bermain *game* saat usianya lebih besar (Hainey, dkk, 2011). Sehubungan dengan bermain *game online*, laki-laki ditemukan memiliki rata-rata yang lebih tinggi daripada perempuan dalam hal memecahkan masalah, adanya perasaan puas akan pencapaian, dan bermain untuk mendapat keuntungan (Muezzin, 2015). Pada siswa perempuan lebih senang bermain *game* yang memungkinkan untuk bertemu dengan orang lain (Guadagno, 2011), mencari pertemanan (Hassouneh dan Brengman, 2014), dan terlibat dalam diskusi dengan teman sebaya (Hou, 2012). Ditinjau dari lamanya bermain *game*, diketahui adanya perbedaan kecenderungan adiksi *video game* yang signifikan seperti yang tersaji dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji *One way ANOVA* Kecenderungan Adiksi *Video Game* Berdasar Durasi Bermain

Kategori	Rerata	Nilai F	Sig.
Durasi Bermain game	1-2 jam: 34.75	36.758	0.00
	2-3 jam: 41.43		
	3-4 jam: 46.40		
	>4 jam : 51.76		

Berdasarkan tabel 3 tersebut, dapat diketahui bahwa nilai $F=36.758$, $p=0.00$ ($p<0.01$). Dapat diamati bahwa, penggunaan *video game* dengan durasi yang lebih lama menunjukkan rerata kecenderungan adiksi *video game* yang lebih tinggi. Semakin lama durasi bermain, semakin tinggi kecenderungan untuk munculnya adiksi *video game*. Hal yang serupa ditemukan pada penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa faktor kunci dari adiksi internet adalah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan internet, penggunaan internet, identifikasi

Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)

Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia

ISBN: 978-623-97248-0-1

masalah, perbedaan gender, variable psikososal, dan sikap terhadap komputer (Chou, Condron, dan Belland, 2005). Wan dan Chiou (2006) melakukan penelitian kualitatif mengenai alasan mengapa remaja di Taiwan kecanduan *game online*. Mayoritas subjek yang diwawancarai menyebutkan bahwa hidup tanpa *game online* itu membosankan. Subjek mengatakan bahwa bermain *online* hanya untuk mendapatkan perasaan lega, mengisi aktivitas di waktu luang, menjauh dari situasi yang dihadapi saat ini, melarikan diri dari kenyataan, menjadi rileks, merasa seperti sedang belajar, dan adanya kebutuhan akan hubungan interpersonal. Anak dengan dukungan sosial *offline* yang tinggi, memainkan game dengan durasi antara 1-2 jam per hari (Hardianti, 2018).

Hasil penelitian lainnya menyebutkan bahwa ada hubungan linear yang positif antara lamanya bermain dan dua dari empat fungsi perilaku (atensi sosial dan melarikan diri) (Buono, Griffiths, Sprong, Lloyd, Sullivan, Upton, 2017). Perilaku melarikan diri merupakan yang paling dominan ditemukan di antara individu yang bermain *video game* lebih dari 24 jam/minggu. Melarikan diri dinilai sama halnya dengan menghindari tanggung jawab, berdasarkan pendekatan perilaku adiksi, perilaku menghindari cenderung mengarahkan pada konsekuensi negatif, yang dapat memunculkan siklus penguatan. Seringnya menghindar dari tanggung jawab dapat memunculkan masalah, sehingga seseorang akan semakin menghindar. Hal inilah yang menjadi motivasi pemain *video game* untuk bermain beberapa jam seminggu akan berbeda dengan mereka yang bermain lebih sering. Contohnya, seseorang yang terikat pada permainan dari aplikasi *mobile* (seperti *Candy Crush*) selama kurang dari 5 jam/minggu diasumsikan bermain karena fungsi permainan yang sesungguhnya (agar dapat melanjutkan ke level berikutnya atau membuka item baru) dibandingkan dengan individu yang bermain lebih dari 24jam/minggu, yang mungkin bermain karena ingin melarikan diri dari masalah yang dihadapinya (Buono, dkk, 2017). Atensi sosial dan lamanya bermain memiliki hubungan langsung. Apalagi saat ini *video game* memasukkan aspek sosial untuk mempertahankan dan memberikan bujukan (Christou, 2014), dan dengan menggabungkan atensi sosial ke dalam desain *game*, pengembang *game* bisa menambah durasi bermain.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kecenderungan adiksi *video game* pada anak laki-laki dan perempuan dan ada perbedaan kecenderungan adiksi *video game* berdasarkan durasi bermain. Anak laki-laki memiliki kecenderungan adiksi *video game* yang lebih tinggi daripada anak perempuan, dan semakin lama durasi bermain *video game*, kecenderungan adiksi semakin meningkat. Hal ini dapat dikaitkan dengan motivasi dalam bermain *game* yang lebih didasarkan pada keinginan untuk melarikan diri dan menghindari masalah sehingga memunculkan siklus penguatan. Selain itu, atensi sosial juga dapat menjadi alasan anak bermain *video game* dengan durasi yang lebih lama sehingga dapat memunculkan kecenderungan perilaku adiktif tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., & Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology*, 16, 115–128. doi:10.1080/15213269.2012.756374.
- Buono, F. D., Griffiths, M.D., Sprong, M.E., Lloyd, D.P., Sullivan, R.M., Upton, T.D. (2015). Measures of behavioral function predict duration of video game play: Utilization of the

Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)

Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia

ISBN: 978-623-97248-0-1

- Video Game Functional Assessment – Revised. *Journal of Behavioral Addiction* 6 (4), pp. 572-578. DOI: 10.1556/2006.6.2017.084
- Chou, C., Condrón, L. & Belland, J., C. (2005). A review of the research on Internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363-388.
- Christou, G. (2014). The interplay between immersion and appeal in video games. *Computers in Human Behavior*, 32, 92–100. doi:10.1016/j.chb.2013.11.018
- DiClemente, C. C. (2003). *Addiction and Change: How Addictions Develop and Addicted People Recover*. New York: Guilford Press.
- Fox, J. and Tang, W. Y. (2013). "Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation," *Computers in Human Behavior*, article in process.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Guadagno, R. E., Muscanell, N. L., Okdie, B. M., Burk, N. M. and Ward, T.B. (2011). "Even in virtual environments women shop and men build: A social role perspective on Second Life," *Computers in Human Behavior* (27:1), pp. 304-308.
- Hailey, T., Connolly, T., Stansfield, M. and Boyle, E. (2011). "The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level," *Computers and Education* (57:1), pp.2197–2211
- Hardianti, H. (2018). *Peran Kesepian Sebagai Mediator Hubungan Antara Rendahnya Dukungan Sosial Offline Dan Kecenderungan Adiksi Video Game Pada Anak-Anak Usia Akhir*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Hassouneh, D. and Brengman, M. (2014). "A motivation-based typology of social virtual world users," *Computers in Human Behavior* (33: April), pp. 330–338.
- Hauge, M. R. & Gentile, D.A. (2003). *Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression*. Presented at Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tampa, FL.
- Hou, H.-T. (2012). "Exploring the behavioral patterns of learners in an educational massively multiple online role-playing game," *Computers and Education* (58:4), pp. 1225–1233
- Hyun, G., J, Han, D., H., Lee, Y., S., Kang K., D., Yoo, S., K., Chung, U. & Renshaw, P., F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computer in Human Behaviour*, 48, 706- 713.
- Kuo, W.-C., Wang, S.-T. and Yang, J.-C. (2012). "An empirical analysis of the playing time by different genders and ages in an MMORPG," in *IEEE Computer Society, Takamatsu*, pp. 114-116.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77– 95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Maulana, I. (2021). *Bocah 10 Tahun Kecanduan Game Online, Meninggal Kena Radiasi HP, Tangan dan Kaki Tak Bisa Digerakkan*. Retrieved from : <https://www.tribunnews.com/regional/2021/02/25/bocah-10-tahun-kecanduan-game-online-meninggal-kena-radiasi-hp-tangan-kaki-tak-bisa-digerakkan?page=2>

Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)

Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia

ISBN: 978-623-97248-0-1

- Muezzin, E. (2015). An Investigation of High School Students' Online Game Addiction With Respect To Gender. *TOJET: The Turkish Online Journal of Education Technology*, July 2015, North Cyprus
- Novianti, R., Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 4, (2), 1000-1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Schroeder, R. 2006. "Being there and the future of connected presence," *Journal of Teleoperators and Virtual Environments* (15:4), pp. 438-454.
- Viosari. (2019). Komnas Perlindungan Anak : Dampak Game Online Terhadap Kesehatan mental dan Jiwa Anak. Retrieved from : <https://kicaunews.com/2019/10/28/komnas-perlindungan-anak-dampak-game-online-terhadap-kesehatan-mental-dan-jiwa-anak/>