



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 3, No. 1, 2026

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 3, No. 1, 2026

Pages: 1-10

Sensasi yang Mengikat di Dunia Virtual: Hubungan *Sensation Seeking* Terhadap *Internet Gaming Disorder* pada Remaja

Meilani Putri Marlin, Ananda Sri Rahayu, Alifia Putri Fadilah Sati,
Emilya Dwinata, Rahmatul Ulfa, Sabilla Sistazha, Sakinatun Hasanah

Universitas Negeri Padang

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v3i1.3876>

How to Cite this Article

APA : Meilani Putri Marlin, Rahayu, A. S., Alifia Putri Fadilah Sati, Emilya Dwinata, Rahmatul Ulfa, Sabilla Sistazha, & Sakinatun Hasanah. (2025). Sensasi yang Mengikat di Dunia Virtual: Hubungan Sensation Seeking Terhadap Internet Gaming Disorder pada Remaja. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 3(1), 01 - 10.
<https://doi.org/10.32672/mister.v3i1.3876>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



9

773032

710001

9

773032

601002

Sensasi yang Mengikat di Dunia Virtual: Hubungan *Sensation Seeking* Terhadap *Internet Gaming Disorder* pada Remaja

Meilani Putri Marlin¹, Ananda Sri Rahayu², Alifia Putri Fadilah Sati³, Emilya Dwinata⁴,
Rahmatul Ulfa⁵, Sabilla Sistazha⁶, Sakinatun Hasanah⁷
Faculty of Psychology, Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4,5,6,7}

*Email Korespondensi: meilanipm15@gmail.com

Diterima: 23-10-2025

| Disetujui: 03-11-2025

| Diterbitkan: 05-11-2025

ABSTRACT

One of the popular entertainments in Indonesia, especially among teenagers, is online games. As a result, many teenagers undergo therapy at RSJ because they are addicted to online games, one of which is caused by the seeking sensation that individuals feel when playing online games. This research was conducted with the aim of seeing how sensation seeking relates to internet gaming disorder in adolescents. Researchers use quantitative research methods with correlational methods. The population in the study were teenagers in West Sumatra who played online games and were aged 12-21 years. The sampling technique in this research is accidental sampling or defined as anyone who meets the researcher by chance. Data was taken using the sensation seeking scale and online games. Data analysis in this research uses the product moment correlation coefficient and r-square value. The results of this research are that there is a significant positive relationship of $r=0.236$ and it is a weak degree of relationship. It can be concluded that the higher the sensation seeking, the higher the intensity of playing online games

Keywords: *Sensation Seeking, Internet Gaming Disorder, Teenagers*

ABSTRAK

Hiburan yang populer di Indonesia terutama di lingkungan remaja salah satunya adalah game online. Sebagai dampaknya, banyak remaja yang menjalani terapi di RSJ dikarenakan kecanduan game online, dimana salah satunya disebabkan dengan adanya sensation seeking yang dirasakan individu saat bermain game online. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat bagaimana hubungan sensation seeking terhadap internet gaming disorder pada remaja. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian merupakan remaja di Sumatera Barat yang bermain game online dan berusia 12-21 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah accidental sampling atau diartikan sebagai siapa saja yang kebutuhan bertemu dengan peneliti. Data diambil menggunakan skala sensation seeking dan game online. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan koefisien korelasi product moment dan nilai r-square. Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan positif signifikan sebesar $r=0,236$ dan termasuk derajat hubungan yang lemah. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi sensation seeking maka semakin tinggi intensitas bermain game online.

Katakunci: *Sensation Seeking, Internet Gaming Disorder, Remaja*

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang dengan pesat dapat mempengaruhi aspek-aspek kehidupan, salah satunya adalah aspek hiburan yaitu *game online* (Saifuddin, 2023). Indonesia disebut sebagai salah satu negara dengan pengguna *game online* terbesar ketiga di dunia (SindoNews, 2024). Di Indonesia sendiri terdapat organisasi yang disebut sebagai IESPA atau E-Sport Association yang dibentuk pada tanggal 1 April 2013. Organisasi tersebut dijadikan sebagai wadah untuk para *gamers* yang ada di Indonesia serta menjadi penghubung antara komunitas dan pemerintah Indonesia sebagai apresiasi bagi *gamers* di Indonesia. Adnan, Lestari, dan Azim (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa pengguna *game online* cenderung didominasi oleh laki-laki dengan persentase 55,5%. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 menemukan bahwa tercatat 46,2 % individu berusia di bawah 18 tahun mendominasi pasar *game online*.

Di Indonesia banyak kasus kecanduan game online yang merugikan, salah satunya mengakibatkan seorang pelajar di Kota Blitar bunuh diri pada bulan Juni 2024. Kasus ini disebabkan *handphone* korban disita oleh orang tua akibat kecanduan *game online* dan selalu menghabiskan waktu dengan mengurung diri di kamar. Korban yang tidak terima memilih mengakhiri hidupnya dengan gantung diri (Baihaqi, 2024). Dilihat dari surat kabar radarsurabaya.id memaparkan bahwa terdapat 3.000 anak dan remaja yang menjalani terapi di RSJ dikarenakan kecanduan *game online* dan gadget. Anak-anak dan remaja tersebut mengalami penurunan prestasi hingga munculnya perilaku seksual secara *online* (Putra, 2024). Selain itu di Jember terdapat dua remaja yang mengalami depresi dikarenakan kecanduan *game online*, dimana kedua remaja tersebut bermain *game online* sampai tidak tahu waktu serta mengurung diri dan asyik sendiri di kamar (Megamuslimah, 2024).

Individu yang kecanduan game melaporkan kualitas hubungan sosial yang menurun karena lebih banyak waktu dihabiskan dalam dunia virtual dibandingkan interaksi langsung. Terdapat lima aspek kehidupan yang menjadi dampak dari kecanduan *game online*, yaitu aspek kesehatan, akademik, sosial, keuangan, dan psikologis (Rahman, Ariani, & Ulfah, 2022). *Game online* didefinisikan sebagai permainan yang berkaitan dengan koneksi internet serta melibatkan orang lain (Saifuddin, 2023). Penggunaan *game online* dapat menyumbangkan dampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan yang dapat memicu kecanduan. Kecanduan *game online* berkaitan dengan hilangnya kendali diri dalam memainkan *game online* dan menyebabkan bahaya yang signifikan. Menurut Griffiths (2005), kecanduan *game online* merupakan kondisi dimana individu bermain secara berlebihan dan mengakibatkan dampak negatif bagi kehidupan individu tersebut.

Montag dan Reuter (dalam Saifuddin, 2023) merumuskan beberapa karakteristik dari perilaku kecanduan *game online*, yaitu : *preoccupation* atau adanya ketertarikan yang sangat kuat dalam memainkan *game online* seharian, *tolerance* atau peningkatan durasi bermain *game online*, *withdrawal* atau munculnya perubahan suasana perasaan dan emosi serta perilaku menarik diri apabila tidak memainkan *game online*, *loss of control* atau kehilangan kendali diri dalam memainkan *game online*, *reduce/stop* atau individu tidak dapat menghentikan atau mengurangi durasi dan intensitas memainkan *game online*, *excessive use* atau penggunaan *game online* secara berlebihan, *effort to access* atau dorongan yang kuat untuk tetap mengakses *game online* meskipun individu dalam keadaan yang tidak mendukung, *continue despite problems* atau individu tetap bermain *game online* meskipun mengetahui dampak negatifnya, dan *escape* yang berarti bahwa *game online* dilakukan untuk mengalihkan suasana hati dan perasaan negatif.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menimbulkan kecanduan *game online* salah satunya adalah *sensation seeking* (Lemmens, Velkenburg, Peter, 2009). Dengan penggunaan *game online* dapat membantu pembentukan mekanisme koping bagi pengguna dalam menanggulangi rasa bosan mereka, atau dapat dikatakan memberi stimulus psikologis ataupun fisiologis serta penghargaan yang instan untuk para *sensation seeker* (Hidayat & Sumaryanti dalam Andyliana, Assyiafani, Syahril, dan Imanda, 2023). *Sensation seeking* dapat diartikan sebagai suatu sifat sebagai kebutuhan individu akan sensasi dan pengalaman yang beraneka ragam, hal-hal baru, kompleks serta kemauan individu untuk memperoleh resiko baik itu fisik maupun sosial dalam mendapatkan pengalaman tersebut (Zuckerman 1994). Arnett (1994) mengungkapkan bahwa pencarian sensasi (*sensation seeking*) adalah pencarian sensasi yang didorong oleh keperluan untuk melawan kebosanan dan keinginan untuk mendapatkan stimulasi yang lebih tinggi dalam berbagai aspek kehidupan.

Individu dengan tingkat *sensation seeking* yang tinggi memiliki kecenderungan untuk mencari rangsangan yang cukup kuat dan juga menantang untuk dapat terhindar dari rasa bosan, dimana keberadaan *game online* dapat memberikan pengalaman yang beragam, menantang, dan menarik (Mehroof & Griffiths, 2010). *Game online* menyediakan elemen-elemen yang mampu mendorong eksplorasi, meningkatkan kompetisi, serta sensasi mendalam. Pada individu dengan *sensation seeking* yang tinggi, cenderung akan tertantang serta dapat meningkatkan adrenalin yang menyebabkan keinginan untuk terus bermain (Chou & Ting, 2003). Dengan adanya sistem reward yang disediakan oleh *game online* seperti sistem poin maupun tingkatan level akan mendorong individu untuk terus bermain, hal ini terjadi dikarenakan reward yang tersedia dapat memunculkan kepuasan sebagaimana yang diupayakan oleh individu dengan *sensation seeking* yang tinggi, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan risiko kecanduan *game online* (King, Delfabbro & Griffiths, 2010). Selain itu, peran regulasi emosi yang kurang optimal pada individu yang memiliki *sensation seeking* yang tinggi juga dapat menjadikan *game online* sebagai sarana untuk mengatasi stres atau emosi negatif (Yee, 2006). Penggunaan *game online* secara berlebihan sebagai pelarian dapat menyebabkan peningkatan terhadap kecanduan *game online*, hal ini terjadi apabila individu tersebut merasa puas terhadap sensasi yang diperoleh dari *game* daripada menyelesaikan emosi secara bijak di dunia nyata.

Menurut Ramdhani dan Rinaldi (2020) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa adanya hubungan positif dan juga signifikan pada *sensation seeking* dengan kecanduan *game online*, apabila *sensation seeking* individu tinggi ini juga akan menyebabkan tingginya tingkat kecanduan *game online* pada individu tersebut. Penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian dari Aulia dan Susanti (2022) yang menyatakan bahwa *sensation seeking* memiliki hubungan dengan tingkat kecanduan *mobile legend* pada subjek penelitiannya yaitu mahasiswa/i pada Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara, dimana individu yang mempunyai *sensation seeking* yang tinggi akan lebih cepat merasakan kebosanan sehingga menjadikan *game online* sebagai sarana untuk mengalihkan diri dengan menggunakannya dalam waktu yang lama. Selanjutnya penelitian oleh Andyliana, dkk (2023) juga mengungkapkan bahwa masalah *sensation seeking* dalam *game online* ini dikatakan tinggi karena dalam data lapangan yang ditemukan dari 60 mahasiswa di kota Padang 68,33% tingkat *sensation seeking* nya tinggi dan tingkat kecanduan *game online* nya juga tinggi yaitu sebesar 71,67%.

Dari fenomena yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada remaja. Adapun

hipotesis yang akan diangkat di dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada remaja.

METODE

Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi yang diambil terdiri dari remaja di Sumatera Barat yang bermain game online. Menurut teori Erikson menyatakan masa remaja dimulai sejak usia 12-21 tahun (Jannah dalam Rusuli, 2022). Teknik sampling yang dipakai adalah *sampling accidental* yakni semua orang yang secara tidak sengaja/*accidental* ditemukan oleh peneliti dan bisa digunakan sebagai sampel, jika orang yang tidak sengaja ditemui itu sesuai dengan kriteria sebagai sumber data (Sugiyono, 2013). Alasan digunakannya teknik sampling *accidental* adalah dikarenakan tidak jelasnya informasi jumlah populasi secara pasti. Sampel yang terlibat dalam penelitian ini ialah sebanyak 202 remaja di Sumatera Barat yang bermain game online.

Instrumen pada penelitian ini berbentuk skala Likert, yang memuat dua alat ukur yaitu instrumen *sensation seeking* dan instrumen kecanduan game online. Instrumen *sensation seeking* dimodifikasi oleh Istianah (2022) dengan 15 item yang disusun berdasarkan aspek-aspek *sensation seeking* menurut teori Zuckerman, Eysenck, & Eysenck (1978). Aspek *sensation seeking* yaitu; 1) *Thrill and adventure seeking*, 2) *Experience seeking*, 3) *Disinhibition*, dan 4) *Boredom Susceptibility*. Setiap item memiliki 4 pilihan jawaban yang terdiri atas Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS) yang terbagi menjadi pernyataan favorable dan unfavorable. Nilai reliabilitas dalam instrumen ini adalah sebesar 0,761.

Untuk mengukur kecanduan game online digunakan kuesioner yang dimodifikasi oleh Arthy (2019) yang didasari oleh indikator kecanduan game online yang dirumuskan oleh Lemmens dkk (2009). Skala ini memiliki koefisien reliabilitas 0,946 yang berarti sangat konsisten, terdiri dari 10 item pertanyaan yang diturunkan dari lima kriteria berikut; 1) *Menonjolkan (solience)*, 2) *Tolerance* atau toleransi, 3) *Mood modification* atau Modifikasi Mood, 4) *Relapse* atau kambuh kecanduan, 5) *Withdrawal* atau penarikan, 6) *Conflict* atau konflik, dan 7) *Problems*. Setiap item memiliki 4 pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Sering), S (Sering), J (Jarang), dan TP (Tidak Pernah). Analisis data dilakukan dalam beberapa tahap dimana uji validitas menggunakan Pearson Product Moment, uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, dan uji korelasi menggunakan korelasi product moment dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25.

HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1.
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		202
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.24124331
Most Extreme Differences	Absolute	.047
	Positive	.047
	Negative	-.046
Test Statistic		.047
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Dari tabel uji normalitas Kolmogorov-Smirnov di atas terlihat bahwa nilai signifikansi $p = 0,200 > 0,05$. Sehingga, dapat dikatakan bahwa nilai residual variabel *sensation seeking* dan *game online* berdistribusi normal. Data residual kedua variabel berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas untuk analisis parametris terpenuhi.

Tabel 2.
Uji Korelasi
Correlations

		sensation seeking	game online
sensation seeking	Pearson Correlation	1	.236**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	202	202
game online	Pearson Correlation	.236**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	202	202

Dari tabel analisis korelasi menggunakan Pearson Product-Moment di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi variabel *sensation seeking* yaitu $0,001 < 0,05$ dan *Game online* nilai signifikansi nya $0,001 < 0,05$, jadi kedua variabel tersebut memiliki hubungan atau berkorelasi. Nilai pearson correlation untuk variabel *sensation seeking* dan *game online* yaitu 0.236 dengan bentuk hubungan positif, artinya semakin tinggi *sensation seeking* maka akan semakin tinggi intensitas individu dalam bermain *game online* dan

sebaliknya meskipun pengaruhnya tidak terlalu besar. Dilihat dari pedoman derajat hubungan 0,236 masuk dalam kategori derajat hubungan yang lemah.

Tabel 3.
Kategorisasi *Sensation seeking*
Kategori

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	4	2.0	2.0	2.0
Sedang	134	66.3	66.3	68.3
Tinggi	64	31.7	31.7	100.0
Total	202	100.0	100.0	

Dari tabel hasil kategorisasi variabel *sensation seeking* dengan jumlah responden sebanyak 202 orang, diketahui 2.0% yaitu adanya 4 orang responden berada di kategori rendah, 66.3% yaitu sebanyak 134 orang berada dalam kategori sedang, dan 31.7% yaitu terdapat 64 orang berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.

Kategorisasi Game Online

Kategorisasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	120	59.4	59.4	59.4
Sedang	71	35.1	35.1	94.6
Tinggi	11	5.4	5.4	100.0
Total	202	100.0	100.0	

Dilihat pada tabel kategorisasi variabel *game online* dengan jumlah responden sebanyak 202 orang, diketahui 59.4% yaitu sebanyak 120 orang responden berada pada kategori rendah, 35.1% yaitu sebanyak 71 orang berada dalam kategori sedang, dan 5.4% yaitu sebanyak 11 orang berada dalam kategori tinggi. Dari kedua tabel kategorisasi diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja dengan *sensation seeking* terdapat di kategori sedang (66,3%) dan intensitas *bermain game* kategori rendah (59,4%).

Pelaksanaan ini ditujukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *sensation seeking* dengan *internet gaming disorder* pada remaja di Sumatera Barat. Setelah dilakukan uji korelasi menggunakan rumus korelasi pearson diperoleh nilai $p=0,01$ lebih kecil dari 0,05 yang bermakna terdapat hubungan antara *sensation seeking* dengan *internet gaming disorder* pada remaja di Sumatera Barat. Didapati nilai r sebesar 0,236 yang artinya hubungan bersifat positif signifikan antara *sensation seeking* dan kecanduan *game online* dengan yang dinyatakan memiliki kekuatan hubungan yang lemah. Hal ini memiliki arti bahwa semakin tinggi *sensation seeking*, akan semakin tinggi juga tingkat kecanduan bermain *game online*, meskipun pengaruhnya tidak terlalu besar. hal ini dapat terbukti dengan melakukan uji korelasi *pearson product moment* yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti.

Hasil penelitian ini memiliki kaitan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Ramdhani dan Rinaldi (2020) yang menemukan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *sensation seeking* dan kecanduan bermain *game online* di kalangan mahasiswa yang bermain game online. Hasil analisis menunjukkan hasil dari koefisien korelasi $r=0,638$ dengan $p\text{-value} <0,000$. Ini berarti semakin tinggi tingkat *sensation seeking*, semakin besar kemungkinan individu mengalami kecanduan bermain game online, dengan kontribusi *sensation seeking* sebesar 40,7% terhadap kecanduan game.

Mehroof dan Griffiths (2010) dalam studinya menegaskan bahwa remaja yang mempunyai tingkat *sensation seeking* di taraf yang tinggi, itu juga memberikan risiko lebih besar untuk mengalami *Internet Gaming Disorder*. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa trait atau sifat dari *sensation seeking* berhubungan secara positif dengan skor kecanduan *game online*, ini menunjukkan bahwa individu yang mencari sensasi cenderung lebih terlibat dalam permainan online secara berlebihan. Selain itu, Ramdhani dan Rinaldi (2019) menjelaskan bahwa *sensation seeking* dan kebutuhan psikologis dasar seperti interaksi sosial pada *game online* menjadi hal menarik untuk dilakukan oleh individu serta cenderung dijadikan sebagai salah satu tempat untuk menemukan kesenangan tanpa mempertimbangkan batasan waktu. Ini menunjukkan bahwa keberadaan *game online* dapat menjadi wadah bagi jutaan orang untuk saling terhubung dan melengkapi kebutuhan psikologisnya untuk berinteraksi dengan satu sama lain (Bekir dan Celik, dalam Setyowati, Ramadhana, Mashfufa, & Marta, 2021).

Pemakaian *game online* dengan intensitas waktu yang berlebihan dapat menimbulkan masalah seperti munculnya ketidakmampuan dalam mengontrol waktu, berkurangnya relasi sosial, mengabaikan kegiatan sosial, penurunan pada prestasi akademik, kesehatan, finansial, serta berkaitan dengan kecacauan pada fungsi kehidupan penting lainnya (Ghuman & Griffiths, 2012). Kecanduan *game online* juga sangat berdampak negatif dikalangan remaja yang terlibat, dampak yang muncul terdiri atas lima aspek, yaitu psikologis, kesehatan, sosial, keuangan, dan akademik (King & Deldabbro, 2018). Dalam hal ini, individu yang berada pada tingkat *sensation seeking* yang tinggi, cenderung akan tertantang serta dapat mengalami peningkatan pada adrenalin yang menyebabkan keinginan untuk terus tergabung dalam permainan *game online* tersebut (Chou & Ting, 2003). Dimana, *sensation seeking* juga dapat menjadi mekanisme koping bagi individu yang merasa bosan ataupun tidak puas dengan kegiatan sehari-hari mereka sehingga menjadikan hal tersebut sebagai stimulus untuk memulai permainan online yaitu dengan adanya stimulus psikologis ataupun fisiologis serta *reward* maupun hadiah yang menarik bagi individu *sensation seekers* (Hidayat & Sumaryanti, 2020). Sander dan Scherer (2009) mengatakan bahwa *sensational seeking* merupakan kecenderungan untuk mengejar dan menikmati kegiatan yang memikat serta juga menyuguhkan keterbukaan untuk mencoba pengalaman baru.

Sensation seeking yang dimiliki individu yang memainkan *game online* dengan durasi waktu bermain yang berlebihan dilakukan untuk memenuhi keperluan dari bermacam-macam sensasi dan hal-hal baru, fenomenal dan kompleks serta juga berkaitan dengan kemauan untuk menerima risiko (Rachman, 2002). Hal ini dijelaskan oleh Zuckerman (1994) bahwa individu yang mempunyai *sensation seeking* yang tinggi memiliki kecenderungan untuk melihat sebuah resiko sebagai suatu nilai yang sudah seharusnya ditebus apabila individu tersebut memiliki keinginan untuk mendapatkan *reward*, hal ini bertolak belakang dengan individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang rendah, dimana individu tersebut cenderung akan menolak resiko dan tidak memandang adanya *reward* yang setara dengan resiko yang sudah diambil. Dengan adanya sistem *reward* yang sudah dirancang pada *game online*, dapat memunculkan kepuasan

sebagaimana yang diupayakan oleh individu dengan *sensation seeking* yang tinggi, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan risiko kecanduan game online (King, dkk 2010).

Adanya euforia yang diperoleh oleh individu yang terlibat dalam *game online* dapat menyebabkan individu memiliki ketidakmampuan dalam mengendalikan diri dan ingin terus menerus bermain *game* karena euforia yang didapat dari *game online* merupakan hal yang menarik dan menggairahkan (Wang & Zhu, 2011, dalam Ramdhani & Rinaldi 2019). Pada penelitian yang dilakukan oleh Heryana (2018) ditemukan kontribusi *sensation seeking* sebesar 40.7% pada kecanduan bermain *game online* dan sebanyak 59.3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti jenis kelamin, motivasi bermain *game*, *genre games*, gejala fobia sosial, adanya rasa ingin menemukan teman, identifikasi pada tokoh visual (*avatar identification*), dan kondisi patologis.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *sensation seeking* dengan *internet gaming disorder* pada remaja di Sumatera Barat, terdapat hubungan bersifat positif signifikan antara *sensation seeking* dan *game online* dengan kekuatan hubungan yang lemah. Artinya, semakin tinggi tingkat *sensation seeking*, maka akan semakin tinggi juga intensitas bermain *game online* tersebut, meskipun terdapat pengaruh yang tidak terlalu besar. Terdapat beberapa faktor lain sehingga dapat menyebabkan kecanduan *game online* diantaranya seperti jenis kelamin, motivasi bermain *game*, *genre games*, gejala fobia sosial, kemauan untuk menemukan teman, identifikasi pada tokoh visual (*avatar identification*), dan kondisi patologis.

DAFTAR PUSTAKA

- Andyliana, N. D., Assyafani, N. Z., Syahril, D. R., & Imanda, S. P. (2023). Sensation Seeking Pada Mahasiswa Yang Mengalami Online Gaming Addiction Mobile Legends. *PARADE RISET*, 1(1), 293-304.
- Adnan, A. D., Lestari, H., & Azim, L.L. (2023). Aspek Perilaku Adiksi Game Online Pada Siswa Sma Negeri 1 Unaaha Kab.Konawe Tahun 2022. *Jurnal WINS*, 3(4), 144-150
- Arnett, J. J. (1994). Sensation seeking: A new conceptualization and a new scale. *Personality and Individual Differences*, 16(2), 289-296.
- Arthy, C. C., (2019). Validitas dan Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS) Versi Bahasa Indonesia. 1-86
- Aulia, S. R., & Susanti, M. (2022). Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Mobile Legend Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, 21(1), 100-106.
- Baihaqi, A. (2024). Akhiri hidup pelajar di blitar akibat kecanduan game online. Detik Jatim, retrieved from [Akhir Hidup Pelajar di Blitar gegara Kecanduan Game Online](#)
- Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). The role of flow experience, novelty seeking, and arousal in the prediction of game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 638-644.

- Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95
<https://doi.org/10.1080/152132608026694581>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Griffiths, M. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Heryana, A. (2018). Internet gaming disorder. 1–15. doi: 10.1314 0/RG.2.2.10736.10242
- Hidayat, G., & Sumaryanti, I. U. (2020). Hubungan Antara Sensation Seeking Dan Adiksi Game Online Di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 812–816.
- Ikhwan, H., (2021). Hubungan Antara Self Control Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Smpn 17 Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Isitianah, E. (2022). Hubungan Antara Sensation Seeking Dengan Kecenderungan Kecanduan Smartphone Pada Remaja. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id/62956/2/GABUNGAN%20KECUALI%20BAB%20IV.pdf>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention. New York: Academic Press.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International journal of mental health and addiction*, 8, 90-106.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents Development and Validation of a Game
- Mawuntu, C. B., & Arianti, R. (2023). “Haruskah Masa Remaja Dhabiskan Dengan Bermain Game Online?” Kontribusi Sensation Seeking Dan Self Regulation. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 3782-3788.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 313-316.
- Megamuslimah (2024). Kecanduan game online, dua remaja di jember mengalami depresi [tadatodays.com] retrieved from <https://tadatodays.com/detail/kecanduan-game-online-dua-remaja-di-jember-mengalami-depresi>
- Putra (2024). 3000 Pasien anak di surabaya jalani terapi kejiwaan akibat kecanduan gadget [beritasatu.com], retrieved from <https://www.beritasatu.com/jatim/2831152/3000-pasien-anak-di-surabaya-jalani-terapi-kejiwaan-akibat-kecanduan-gadget>
- Rachmahana, R. (2002). DORONGAN MENCARI SENSASI DAN PERILAKU PENGAMBILAN RESIKO PADA MAHASISWA. *Psikologika*, VII, 53–69.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfah, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5 (2), 85–90.
- Ramadhani, A. (2019). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda). *Ejounal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136–158.
- Ramdhani, R. A., & Rinaldi, R. (2020). Hubungan Sensation Seeking dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Pub. *Jurnal Riset Psikologi*, 2020(1).

- Roberti, J. W. (2004). A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking. *Journal of Research in Personality*, 38(3), 256-279.
- Rusuli, I. (2022). Psikososial remaja: Sebuah sintesa teori erick erikson dengan konsep islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75-89.
- Saifuddin, A . 2023. Psikologi Siber ; Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital. Jakarta : Kencana
- Sander, D., & Scherer, K. R. (2009). *The Oxford Companion to Emotion and the Affective Sciences* EDITED BY.
- Setyowati, L., Ramadhana, A. H., Mashfufa, E. W., & Marta, O. F. D. (2021). Faktor Penyebab Remaja Addicted Game Online: Studi Literatur. *Indonesian Journal of Health Research*, 4(1), 1-6.
- SindoNews, (2024). BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online. Diambil dari <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15> /bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173
- Artikel ini telah diterbitkan di halaman SINDOnews.com pada Sabtu, 08 Juni 2024 - 22:33 WIB oleh Sucipto dengan judul "BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online". Untuk selengkapnya kunjungi:
<https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : Alfabeta
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Zuckerman, M. 1994. *Behavior Expressions and Biosocial Bayes of Sensation Seeking*. New York: Cambridge University Press.
- Zuckerman, M., Eysenck, S. B., & Eysenck, H. J. (1978). Sensation seeking in England and America: cross-cultural, age, and sex comparisons. *Journal of consulting and clinical psychology*, 46(1), 139.