

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Roblox pada Remaja

Adinda Fajarwati*, Gita Rahmania, Karinna Putri, Nabil Abdurrahman, Tiffany Dwi Ardana, Yofa Putri Adinda

Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji faktor psikologis dan sosial yang memengaruhi perilaku bermain Roblox pada remaja. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis tematik. Data diperoleh dari 150 partisipan berusia 13–21 tahun melalui kuesioner terbuka. Hasil menunjukkan bahwa motivasi bermain dipengaruhi oleh kebutuhan hiburan, kebosanan, fear of missing out (FOMO), pengaruh teman sebaya, serta daya tarik fitur permainan. Intensitas bermain yang tinggi (lebih dari 3 jam per hari) mengindikasikan kecenderungan perilaku adiktif, terutama ketika game digunakan sebagai mekanisme coping terhadap stres. Roblox memberikan dampak positif berupa peningkatan kreativitas dan relasi sosial, namun juga berdampak negatif terhadap pola tidur, produktivitas, dan interaksi sosial offline. Temuan ini menegaskan bahwa perilaku bermain berlebihan terbentuk dari interaksi faktor emosional, sosial, dan desain permainan. Penelitian ini merekomendasikan pendampingan digital yang adaptif bagi remaja.

Kata Kunci: Remaja, Roblox, Kecanduan Game, Motivasi Bermain, Dampak Psikologis

DOI: <https://doi.org/10.47134/pjp.v3i3.5701>

*Correspondence: Adinda Fajarwati

Email:

adindafajarwati1053@students.unp.ac.id

Received: 28-02-2026

Accepted: 28-03-2026

Published: 28-04-2026



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Abstract: This study examines psychological and social factors influencing adolescents' gaming behavior on Roblox. A qualitative descriptive approach with thematic analysis was applied. Data were collected from 150 participants aged 13–21 through open-ended questionnaires. The findings reveal that gaming motivation is influenced by entertainment needs, boredom, fear of missing out (FOMO), peer influence, and game features. High gaming intensity (more than 3 hours per day) indicates a tendency toward addictive behavior, particularly when gaming functions as a coping mechanism. Roblox provides positive impacts such as enhanced creativity and social interaction, but also negative consequences including sleep disruption, reduced productivity, and decreased offline engagement. The findings highlight that excessive gaming behavior results from the interaction of emotional, social, and game-design factors.

Keywords: Adolescents, Roblox, Game Addiction, Motivation, Psychological Impact

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja berinteraksi dengan hiburan, pendidikan, dan lingkungan sosial (Suwana et al., 2020). Akses internet yang semakin luas menjadikan permainan daring sebagai bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Game online tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial dan ekspresi diri (Nursalam et al., 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, permainan daring berkembang menjadi fenomena budaya digital yang kuat di kalangan remaja. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam memenuhi kebutuhan psikologis, seperti hiburan, koneksi sosial, dan pelarian dari

tekanan (Kaya et al., 2023). Salah satu platform yang menonjol adalah Roblox, yang tidak hanya memungkinkan pemain bermain, tetapi juga berkreasi dan berinteraksi dalam dunia virtual. Data dari Selular.ID (2025) menunjukkan bahwa lebih dari 55% pengguna Roblox platform permainan daring dengan fitur sosial dan kreatif berusia di atas 13 tahun. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar penggunanya berasal dari kelompok remaja yang menjadikan game online bukan sekadar hiburan, tetapi juga bagian dari kehidupan sosial dan ekspresi diri di era digital. Roblox dipilih sebagai fokus penelitian karena karakteristiknya yang unik dibandingkan game lain yakni memberi kebebasan bagi pemain untuk membuat, mengeksplorasi, dan terlibat dalam komunitas yang sangat interaktif, sehingga berpotensi membentuk keterikatan yang lebih dalam terhadap permainan.

Pemilihan Roblox sebagai fokus penelitian dilandasi oleh karakteristiknya yang berbeda dari platform permainan daring lainnya. Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial dan kreatif yang memungkinkan pemain untuk merancang dunia virtual sendiri, berinteraksi dengan komunitas global, serta mengekspresikan identitas digital mereka (Syas & Yahsy, 2022). Karakteristik tersebut menjadikan Roblox bukan sekadar permainan, melainkan sebuah ekosistem sosial yang mampu menumbuhkan keterikatan emosional dan partisipasi aktif dari pemainnya (Yulastika et al., 2024). Oleh karena itu, Roblox dipandang sebagai konteks yang relevan untuk memahami dinamika psikologis dan sosial yang berperan dalam munculnya perilaku kecanduan di kalangan remaja generasi digital.

Penggunaan game yang berlebihan pada platform seperti Roblox tidak dapat dipisahkan dari pembahasan mengenai perilaku kecanduan game secara umum. Video game addiction dapat didefinisikan sebagai kondisi ketika seseorang bermain game secara berlebihan, umumnya lebih dari 3 jam per hari, hingga mengakibatkan gangguan dalam kehidupan sehari-hari (Pratama et al., 2019 dalam Sadina et al., 2025). Temuan dari Egami et al. (2024) juga menunjukkan bahwa ketika durasi bermain melebihi 3 jam per hari, manfaat psikologis dari bermain game mulai menurun dan berubah menjadi pola penggunaan yang berlebihan. Durasi ini sering dipandang sebagai indikator awal munculnya kecenderungan perilaku adiktif, di mana individu menjadi lebih rentan terhadap dampak negatif, baik secara psikologis maupun sosial. World Health Organization (2019) telah menetapkan Internet Gaming Disorder (IGD) sebagai salah satu gangguan perilaku adiktif yang ditandai dengan pola bermain kompulsif hingga mengganggu fungsi sosial, akademik, maupun emosional. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa remaja dengan kecenderungan kecanduan game mengalami gangguan tidur, penurunan prestasi belajar, isolasi sosial, serta kesulitan dalam mengontrol durasi bermain (Liao et al., 2020). Secara global, prevalensi IGD diperkirakan berkisar antara 3% hingga 17%, dengan angka tertinggi ditemukan di kawasan Asia.

Masa remaja merupakan fase penting dalam perkembangan psikologis individu, di mana terjadi proses pembentukan identitas diri dan relasi sosial (Erikson, 1968; Arnett, 2000). Remaja yang tumbuh dalam lingkungan digital, menjadikan teknologi dan media daring sebagai elemen integral dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menjadikan mereka lebih rentan terhadap perilaku kecanduan game online, seiring dengan masih berkembangnya kemampuan regulasi diri, pencarian identitas, dan kebutuhan akan penerimaan sosial.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti impulsivitas, tingkat stres, dan eskapisme yakni kecenderungan untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehari-hari melalui permainan digital berperan sebagai prediktor kuat munculnya perilaku kecanduan (Shalaginova et al., 2023). Selain itu, hubungan keluarga dan dukungan sosial juga turut memengaruhi. Zaheer et al. (2025) menemukan bahwa rendahnya kelekatan emosional antara remaja dan orang tua meningkatkan kecenderungan bermain kompulsif, sementara tinjauan sistematis oleh Rosales-Navarro & Pérez (2025) mengungkapkan bahwa gaya pengasuhan permisif dapat memperbesar risiko kecanduan pada remaja.

Namun demikian, sebagian besar studi sebelumnya masih berfokus pada pendekatan kuantitatif, dengan penggunaan skala atau kuesioner baku untuk mengukur tingkat kecanduan. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya mampu menggambarkan pengalaman subjektif dan konteks sosial yang melatarbelakangi perilaku bermain remaja di era digital. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi faktor-faktor psikologis yang memengaruhi kecanduan game online Roblox pada remaja. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan kontekstual terhadap fenomena kecanduan game online Roblox di kalangan remaja Indonesia.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis tematik sistematis mengacu pada enam tahapan yang dikembangkan oleh Naeem dan Ozuem (2023). Tahap pertama adalah familiarisasi data, yaitu membaca keseluruhan respons partisipan secara berulang untuk memahami konteks dan makna umum. Tahap kedua, identifikasi kata kunci, dilakukan dengan mencatat istilah-istilah penting yang muncul secara konsisten. Tahap ketiga, pemberian kode (coding), dilakukan dengan memberi label pada setiap pernyataan relevan sesuai dengan makna yang terkandung. Tahap keempat, pengembangan tema, dilakukan dengan mengelompokkan kode-kode yang memiliki kesamaan makna ke dalam tema utama dan subtema. Tahap kelima, konseptualisasi, berfokus pada interpretasi hubungan antar-tema untuk menjelaskan keterkaitan antar faktor yang ditemukan. Tahap terakhir adalah pengembangan model konseptual, yang bertujuan menggambarkan pola hubungan antara penyebab, perilaku, dan dampak kecanduan game online.

Data dikumpulkan melalui kuesioner pertanyaan terbuka yang disebarakan secara daring dengan teknik purposive sampling. Adapun kriteria partisipan dalam penelitian ini meliputi:

1. Remaja berusia 13-21 tahun (Hurlock, 1999, dikutip dalam Mardiyah, 2011)
2. Bermain Roblox minimal dalam 1 bulan terakhir dengan durasi minimal 10,5 jam per minggu (Lestari, 2024)

Jumlah partisipan 150 orang. Validitas data dijaga melalui triangulasi peneliti serta diskusi antar penelaah untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas interpretasi tema. Aspek etika penelitian dijamin melalui prinsip kerahasiaan identitas partisipan dan partisipasi sukarela tanpa adanya tekanan dari pihak mana pun. Adapun pertanyaan yang akan disebarakan melalui kuisisioner adalah sebagai berikut:

1. Ceritakan alasan anda bermain Roblox!

2. Berapa lama anda bermain game Roblox setiap harinya?
3. Bagaimana pengaruh Roblox di kehidupan anda?

Hasil dan Pembahasan

Responden pada penelitian ini adalah pengguna Roblox di Indonesia yang berusia 13 hingga 21 tahun. 71,5% merupakan wanita dan 28,5% merupakan pria. Pendidikan yang sedang ditempuh oleh responden, perguruan tinggi 74,6%, sma/ sederajat 23,3%, dan smp/ sederajat sebanyak 2,1%. Usia 13 tahun 1%, usia 14 tahun 1%, usia 15 tahun 7,3%, usia 16 tahun 5,2%, usia 17 tahun 4,1%, usia 18 tahun 4,1%, usia 19 tahun 8,3%, usia 20 tahun 26,9% dan usia 21 tahun 42%.

Hasil penelitian ini menunjukkan gambaran menyeluruh mengenai dinamika perilaku bermain Roblox pada remaja yang dianalisis secara tematik, terlihat bahwa proses keterlibatan remaja dengan Roblox berkembang secara bertahap dan dipengaruhi oleh kombinasi faktor emosional, sosial, dan karakteristik permainan itu sendiri. Pada awalnya, motivasi bermain muncul dari kebutuhan sederhana seperti mengisi waktu luang, menghilangkan kebosanan, atau mencari hiburan singkat. Istilah seperti bosan, gabut, iseng, dan mengisi waktu menunjukkan bahwa Roblox menjadi medium untuk mengatasi kejenuhan harian. Tren sosial juga berperan, dimana ajakan teman, pengaruh konten viral di TikTok, serta rasa takut tertinggal (FOMO) membuat remaja terdorong untuk mencoba permainan ini. Rasa penasaran akibat paparan media sosial dan daya tarik fitur Roblox, terutama banyaknya pilihan game dan tantangan map baru menjadi pemicu awal yang menguatkan minat bermain.

Seiring waktu, keterlibatan tersebut meningkat dan membentuk pola bermain yang lebih intens. Banyak remaja mulai menjadikan Roblox sebagai sarana untuk melepas stres, menghindari tekanan akademik maupun masalah pribadi, dan menenangkan diri ketika mengalami emosi negatif. Pada kondisi ini, Roblox tidak lagi sekadar hiburan sesaat, tetapi berubah menjadi mekanisme pelarian (coping) yang cepat dan mudah diakses, sehingga durasi bermain ikut meningkat. Hal ini dibuktikan dengan temuan yang menunjukkan bahwa 63,3% partisipan termasuk kategori addict karena bermain lebih dari 3 jam per hari, bahkan beberapa menghabiskan 8–15 jam dalam sehari. Ketika Roblox digunakan untuk menenangkan diri dan melarikan diri dari perasaan tidak nyaman, keterikatan emosional terhadap game semakin kuat, dan muncul perilaku seperti sulit berhenti, merasa ketagihan, atau kehilangan kontrol terhadap durasi bermain.

Meskipun demikian, pengalaman bermain tidak sepenuhnya bersifat negatif. Interaksi sosial dalam game memungkinkan remaja membangun relasi baru, merasakan dukungan sosial, serta mengurangi kesepian. Aktivitas dalam game juga membantu mengembangkan kemampuan tertentu seperti kerja sama, komunikasi, kreativitas, pemecahan masalah, hingga kepercayaan diri. Namun, jika intensitas bermain meningkat tanpa kendali, muncul konsekuensi yang merugikan, seperti begadang, mengabaikan tugas, penurunan fokus belajar, serta penggunaan uang yang berlebihan untuk pembelian item dalam game.

Secara keseluruhan, dinamika perilaku bermain Roblox pada remaja terbentuk melalui rangkaian proses yang saling berhubungan dimulai dari motivasi ringan untuk mengisi waktu, kemudian dikuatkan oleh dorongan sosial dan fitur platform yang menarik, lalu berubah menjadi sarana pelarian emosional ketika remaja menghadapi tekanan, hingga akhirnya berkembang menjadi pola bermain berlebihan yang berpotensi adiktif. Dengan demikian, perilaku bermain Roblox tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dibentuk oleh interaksi antara kebutuhan emosional, dorongan sosial, dan karakteristik permainan yang memperkuat keterlibatan pemain dari waktu ke waktu.

Diskusi

Keterlibatan remaja dalam permainan Roblox berkembang melalui serangkaian tahapan yang dipengaruhi oleh berbagai elemen, mulai dari aspek psikologis individual hingga dinamika sosial di lingkungan mereka. Keputusan awal untuk mencoba permainan ini tidak muncul secara spontan, melainkan dipicu oleh eksposur yang intens dari lingkungan pergaulan dan platform media sosial. Przybylski et al. (2013) dalam studinya menunjukkan bahwa remaja sangat rentan terhadap fenomena ketakutan tertinggal dari trend, yang dikenal sebagai FOMO, sehingga ketika melihat teman-teman mereka aktif bermain Roblox, muncul dorongan kuat untuk ikut serta agar tetap terhubung dengan kelompok sosial mereka. Eksposur semacam ini menciptakan persepsi bahwa bermain Roblox adalah bagian penting dari interaksi sosial di kalangan sebaya, yang kemudian memotivasi remaja untuk tidak hanya mencoba tetapi juga melanjutkan aktivitas bermain secara konsisten (Wulandari, 2025; Angelinix 2024).

Setelah terlibat dalam permainan, faktor emosional mulai berperan dalam memelihara dan memperdalam keterlibatan tersebut. Banyak remaja yang diteliti mengungkapkan bahwa mereka memanfaatkan Roblox sebagai sarana untuk melepaskan diri dari berbagai beban psikologis seperti tekanan belajar, rasa bosan, atau stres yang mereka alami sehari-hari. Perspektif ini didukung oleh temuan Kuss dan Griffiths (2012) yang menjelaskan bahwa game digital kerap dijadikan alat untuk mengatur kondisi emosional, khususnya dalam meredakan perasaan negatif. Dalam situasi tersebut, Roblox tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan biasa, namun berevolusi menjadi mekanisme pelarian yang memberikan kenyamanan emosional dan pengalihan fokus dari masalah-masalah yang dihadapi. Kondisi inilah yang membuat frekuensi bermain terus meningkat karena remaja merasakan manfaat emosional yang signifikan dari aktivitas tersebut (Hariyadi, 2025; Mahalle, 2025).

Tingginya intensitas bermain yang teridentifikasi dalam riset ini juga tidak lepas dari bagaimana Roblox dirancang secara struktural. Egami et al. (2024) menguraikan bahwa elemen-elemen seperti sistem penghargaan yang terprogram, beragamnya tingkat kesulitan, serta kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain lain secara real-time, semuanya dirancang untuk memaksimalkan engagement pemain. Kombinasi fitur-fitur tersebut menghasilkan pengalaman bermain yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga sangat mengikat secara psikologis. Remaja, yang berada pada fase perkembangan di mana mereka sangat responsif terhadap stimulasi digital dan validasi sosial, menjadi sangat

mudah terjebak dalam siklus bermain yang berkepanjangan. Bukti dari penelitian ini menunjukkan bahwa banyak responden mengalami kesulitan untuk berhenti bermain bahkan ketika mereka sudah menetapkan batasan waktu tertentu untuk diri mereka sendiri, yang mengindikasikan adanya pola perilaku yang cenderung kompulsif.

Ketika Roblox sudah berubah menjadi pelarian utama dari realitas, maka hubungan antara intensitas bermain dengan strategi coping yang kurang sehat mulai terlihat jelas. Gioia et al (2021) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa penggunaan internet secara problematik sering kali menjadi kompensasi atas ketidakmampuan individu, baik remaja maupun dewasa muda dalam mengelola emosi mereka dengan cara yang lebih konstruktif. Pola ini sangat nyata dalam konteks penelitian ini, di mana sejumlah remaja menggunakan Roblox sebagai cara untuk menghindari tantangan akademik, kecemasan yang menumpuk, atau konflik dalam relasi interpersonal mereka. Penggunaan permainan sebagai bentuk eskapisme semacam ini membawa risiko tinggi untuk berkembang menjadi kecanduan, apalagi jika tidak ada alternatif mekanisme coping yang lebih sehat dan efektif yang dapat diakses oleh remaja tersebut (Annisa, 2025; Sapitri, 2025).

Namun demikian, tidak dapat diabaikan bahwa Roblox juga membuka ruang bagi remaja untuk mengembangkan berbagai keterampilan positif, khususnya dalam dimensi sosial dan ekspresi kreatif. Wu et al. (2025) menemukan bahwa game dengan fitur multiplayer mampu memperkuat modal sosial melalui kolaborasi antar pemain, komunikasi yang terus-menerus, dan interaksi yang berulang dalam lingkungan virtual. Aspek positif ini menunjukkan bahwa tidak semua bentuk keterlibatan dengan Roblox berdampak negatif. Akan tetapi, perlu diwaspadai bahwa efek merugikan tetap menjadi ancaman nyata, terutama bagi remaja yang menghabiskan waktu sangat lama dalam permainan dan memperlihatkan tanda-tanda perilaku bermain yang kompulsif. Santos et al. (2016) mengidentifikasi bahwa perilaku bermain yang bersifat kompulsif dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik dan memperburuk kondisi kesehatan mental, yang selaras dengan hasil riset ini yang menemukan adanya gangguan pola tidur, menurunnya tingkat produktivitas, serta pengabaian terhadap kewajiban-kewajiban akademik di kalangan remaja yang diteliti.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa penanganan perilaku bermain berlebihan tidak cukup hanya berfokus pada pembatasan durasi penggunaan. Pendekatan yang lebih komprehensif diperlukan, mencakup penguatan kemampuan regulasi emosi, peningkatan literasi digital, serta keterlibatan aktif keluarga dan lingkungan sosial dalam membentuk pola penggunaan yang sehat. Di sisi lain, penting juga untuk mempertimbangkan tanggung jawab pengembang platform dalam merancang sistem yang tidak secara berlebihan mengeksploitasi kerentanan psikologis pengguna, khususnya pada kelompok remaja.

Secara keseluruhan, perilaku bermain Roblox pada remaja merupakan fenomena multidimensional yang terbentuk melalui interaksi kompleks antara faktor individu, sosial, dan teknologi. Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif terhadap dinamika ini menjadi kunci dalam merancang strategi intervensi yang tidak hanya efektif, tetapi juga berkelanjutan.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perilaku bermain Roblox pada remaja dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal, yaitu kebutuhan hiburan, pelarian dari stres, pengaruh teman dan tren digital, serta daya tarik fitur permainan yang variatif. Pola bermain remaja berkembang dari sekadar mengisi waktu luang hingga menjadi mekanisme coping yang, pada sebagian besar partisipan, berujung pada intensitas bermain berlebihan dan indikasi perilaku adiktif. Roblox memberikan dampak positif dalam hal relasi sosial dan pengembangan keterampilan, namun juga menimbulkan dampak negatif seperti gangguan tidur, penurunan produktivitas, dan masalah finansial.

Penelitian ini juga menyarankan agar remaja mulai mengatur durasi bermain Roblox secara lebih seimbang untuk mencegah munculnya perilaku adiktif, terutama dengan membatasi waktu bermain harian dan meningkatkan aktivitas offline yang bermanfaat. Orang tua dan pendidik perlu memberikan pendampingan digital yang positif dengan mendorong komunikasi terbuka, menetapkan batasan penggunaan perangkat, serta menyediakan alternatif kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan hiburan maupun sosial remaja. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggali lebih dalam faktor emosional dan lingkungan keluarga yang memengaruhi intensitas bermain agar intervensi yang dirancang dapat lebih komprehensif dan tepat sasaran.

Referensi

- Anggraeni, N., Agustiani, H., Ninin, R. H., Psikologi, F., & Padjadjaran, U. (2021). Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja Pemain Game Online Di Jatinangor. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 5–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPPP>
- Arnett, J. J. (2000). Emerging Adulthood. *American Psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037//0003-066X.55.5.469>
- Coyne, S. M., Young, B., Rogers, A. A., Zurcher, J. D., Stockdale, L., Booth, M., Coyne, S. M., Rogers, A. A., Zurcher, J. D., Stockdale, L., Booth, M., Sarah, M., Adam, A., Jessica, D., Coyne, S. M., Rogers, A. A., Zurcher, J. D., Stockdale, L., & Booth, M. (2020). Does time spent using social media impact mental health?: An eight year longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 104. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106160> Rec
- Egami, H., Rahman, S., Yamamoto, T., Egami, C., & Wakabayashi, T. (2024). Causal effect of video gaming on mental well-being in Japan 2020 – 2022. *Nature Human Behaviour*, 8. <https://doi.org/10.1038/s41562-024-01948-y>
- Erikson, E. H. (1978). *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton & Company.
- Fiona Suwana, Pramiyanti, A., Mayangsari, I., Nuraeni, R., & Firdaus, Y. (2020). Penggunaan Media Digital Generasi Z Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(3), 327–340.

- García-Gil, M. Á., Revuelta-Domínguez, F.-I., & Guerra-Antequera, M.-I. P.-R. and J. (2024). Exploring Video Game Engagement, Social – Emotional Development, and Adolescent Well-Being for Sustainable Health and Quality Education. *Sustainability*, 16. <https://doi.org/10.3390/su16010099>
- Hariyadi, S., & Mulyani, P. K. (2025). Permainan sebagai Intervensi Kesehatan Mental Remaja : Systematic Literature Review. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(2), 284–299. <https://doi.org/10.28926/briliant.v10i2.2085>
- Iswanti, D. I., Agustiningasih, N., Rohmi, F., & Permana, B. (2023). Factors contributing to online game addiction in adolescents : a systematic review. *International Journal of Public Health Science (IJPHS)*, 12(4), 1763–1770. <https://doi.org/10.11591/ijphs.v12i4.23260>
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2023). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents : The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>
- Kim, G. M., Jeong, E. J., Lee, J. Y., & Yoo, J. H. (2022). Role of social capital in adolescents ' online gaming : A longitudinal study focused on the moderating effect of social capital between gaming time and psychosocial factors. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.931134>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction : A Systematic Review of Empirical Research. *Int J Ment Health Addiction*, 10, 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lestari, E., & Dewi, D. K. (2024). Hubungan antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Usia 18-25 Tahun. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* -, 4(4), 2526–2539. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13328>
- Liao, Z., Huang, Q., Huang, S., Tan, L., & Shao, T. (2020). Prevalence of Internet Gaming Disorder and Its Association With Personality Traits and Gaming Characteristics Among Chinese Adolescent Gamers. *Front. Psychiatry*, 11, 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598585>
- Mardiyah, S. (2011). Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Tentang Perubahan Fisik pada Masa Pubertas dengan Konsep Diri Remaja SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada.*, 2(2), 19–22.
- Naeem, M., Ozuem, W., Howell, K., & Ranfagni, S. (2023). A Step-by-Step Process of Thematic Analysis to Develop a Conceptual Model in Qualitative Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 22, 1–18. <https://doi.org/10.1177/16094069231205789>

- Ohmann, S., Gontard, A. Von, & Popow, C. (2018). *Internet gaming disorder in children and adolescents : a systematic review. 2*, 645–660. <https://doi.org/10.1111/dmnc.13754>
- Pendidikan, J. I., Mahalle, S., & Zailani, F. F. (2025). Cakrawala Pendidikan The impact of online gaming on psychological and social well-being among college students in Brunei Darussalam. *Cakrawala Pendidikan Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 44(1), 177–186. <https://doi.org/10.21831/cp.v44i1.50434>
- Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Rosales-Navarro, C., & Pérez, I. T. (2025). Parental Behaviors and Video Game Addiction in Adolescents : A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01473-7>
- Sadina, K., Agustina, & Tasdin, W. (2025). Pengaruh Kecanduan Video Game Terhadap Self-Esteem pada Dewasa Muda. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 4(4), 609–616. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v4i4.4290>
- Santos, V. A., Freire, R., Zugliani, M., & Cirillo, P. (2016). Treatment of Internet Addiction with Anxiety Disorders : Treatment Protocol and Preliminary Before-After Results Involving Pharmacotherapy and Modified Cognitive Behavioral Therapy. *JMIR RESEARCH PROTOCOLS*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.2196/resprot.5278>
- Sapitri, Y. W., Pertiwi, E. R., & Jannah, S. R. (2025). Hubungan Tingkat Stres Belajar Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 7(2), 55–64. <https://doi.org/10.37287/jppp.v7i2.6026>
- Shalaginova, K. S., Dekina, E. V., & Klochneva, D. V. (2023). Escapism and Video Game Addiction in Adolescents. *Psychological-Educational Studies*, 15(4), 97–110. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150406>
- Wu, C., & Chang, C. (2025). How multiplayer online games can yield positive effects on individual gamers, gaming companies, and society as a whole. *Humanities & Social Sciences Communications*, 1–12. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04690-6>
- Wulandari, A. A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda : Sebuah Tinjauan Literatur. *INTERACTION: Communication Studies Journal*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4777>
- Yahsy, U. S., & Syas, M. (2022). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2). <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>
- Yulastika, T., Mayasari, & Poerana, A. F. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox

pada Anak Usia Sekolah Universitas Singaperbangsa Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364–371. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027>

Zaheer, U. A., Mastrokourou, S., Longobardi, C., & Bozzato, P. (2025). Parent Attachment and Video Gaming Addiction: The Serial Mediation Role of Social Support and Maladaptive Daydreaming. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/ejihpe15040060>