

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan pola aktivitas dan hiburan. Aktivitas rekreasi yang sebelumnya bersifat fisik dan langsung kini banyak bergeser ke bentuk digital yang interaktif, realistis, dan tersedia tanpa batas waktu. Internet tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan pencarian informasi, tetapi juga sebagai media hiburan, salah satunya melalui *game online* (Adam & Rahman, 2023). Indonesia merupakan negara dengan jumlah pemain *game online* terbesar ketiga di dunia, dengan mayoritas pengguna mengakses *game* melalui ponsel, komputer pribadi, maupun konsol. Sebanyak 94,5% pengguna internet di Indonesia berusia 16–64 tahun terlibat dalam aktivitas bermain *game online* (Mirabella & Tiatri, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa bermain *game online* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, tidak hanya bagi remaja tetapi juga bagi populasi dewasa, dengan durasi dan intensitas penggunaan yang meningkat seiring dengan kemudahan akses dan perkembangan teknologi digital.

Namun, terdapat kekhawatiran terhadap dampak penggunaan *game online* yang tercermin pada tingkat sosial dan institusional. Keberadaan konten kekerasan dan konten bernuansa seksual dalam ekosistem *game online* memunculkan wacana pemblokiran *platform game online* tertentu oleh pemerintah Indonesia dengan alasan potensi dampak negatif terhadap kesehatan mental pengguna (Bestari, 2025). Hal ini didukung dengan adanya keterlibatan individu yang intens dalam aktivitas *game online* yang berdampak besar pada penurunan kualitas tidur akibat aktivitas *game* yang bermasalah (Ariyansah dkk., 2024). Pada dewasa muda, penggunaan *game online* juga dikaitkan dengan perilaku prokrastinasi, dimana individu memilih bermain *game* dibandingkan menyelesaikan aktivitas yang merupakan kewajibannya (Tarbawi, 2025).

Salah satu *game online* yang relevan untuk mengamati fenomena tersebut adalah *game* Roblox yang merupakan *game online* yang termasuk ke dalam 5 *top mobile games* dan memasuki titik puncaknya sejak tahun 2024 (Kemp, 2024). Laporan global dari GoodStats (2025) juga menunjukkan bahwa data global kuartal ke-2 tahun 2025, Roblox mencatat 111,8 juta pengguna aktif harian. Dilansir dari Radio Republik Indonesia (2025) lebih dari 7,2 juta pemain aktif Roblox dari Indonesia menjadikannya salah satu dari lima negara dengan basis pengguna terbesar. Sebanyak 54% pengguna aktif Roblox berusia di atas 13 tahun, yang mengindikasikan adanya pertumbuhan pengguna pada kelompok usia remaja akhir dan dewasa (Shaputra, 2025).

Penggunaan *game online* tidak hanya menghadirkan ruang bermain, tetapi juga ruang interaksi sosial yang intens dan berkelanjutan. *Game online* Roblox memiliki karakteristik permainan yang bersifat terbuka, berbasis *user-generated content* (UGC), serta telah berkembang menjadi ruang sosial virtual dan sarana kreativitas digital yang juga dapat menjadi sumber penghasilan bagi sebagian pengguna (Roblox, 2021). Popularitasnya didukung oleh kemudahan akses, termasuk dapat dijalankan pada perangkat dengan spesifikasi rendah. Fenomena ini tidak dapat dipisahkan dari konteks lebih luas meluasnya penetrasi *smartphone* dan internet di Indonesia, yang membuat platform semacam Roblox menjadi bagian integral dari budaya digital dan rekreasi generasi muda (Amalia & Affandi, 2025).

Berdasarkan teori Arnett (2000), individu pada rentang usia 18–25 tahun berada pada tahap *emerging adulthood*, yaitu masa transisi dari remaja menuju dewasa yang ditandai dengan eksplorasi identitas, ketidakstabilan, serta meningkatnya kebebasan dalam menentukan pilihan dan mengatur aktivitas sehari-hari. Keleluasaan tersebut mencakup kesempatan yang lebih besar bagi individu untuk menentukan bagaimana waktu luang digunakan dan memilih aktivitas yang dilakukan tanpa pengawasan langsung seperti pada masa remaja. Pada tahap ini, individu mulai memperoleh keleluasaan yang lebih besar dalam menggunakan waktu luang, tetapi masih menghadapi berbagai tuntutan dalam pendidikan, pekerjaan, dan hubungan sosial. Kondisi tersebut dapat mendorong individu mencari aktivitas yang mudah diakses dan memberikan kesenangan maupun stimulasi secara cepat, salah satunya melalui *game online*. Kebebasan dalam menentukan dan mengatur aktivitas tersebut juga membuat individu memiliki tanggung jawab yang lebih besar untuk meregulasi penggunaan waktu dan perilakunya sendiri (Arnett, 2000). Ketika keterlibatan dalam bermain *game online* sulit dikendalikan hingga mengganggu fungsi kehidupan sehari-hari, pola penggunaan tersebut dapat berkembang menjadi *problematic online game use*.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kelompok *emerging adults* dapat menjadi populasi yang relevan dalam kajian *problematic online game use*. *Problematic online game use* lebih menekankan pada fungsi perilaku bermain *game* yang dipahami sebagai spektrum perilaku maladaptif yang masih berada pada tingkat subklinis. Berbeda dengan *internet gaming disorder* yang merupakan kondisi yang bersifat klinis, *problematic online game use* menekankan dampak dan fungsi psikologis perilaku bermain, sehingga tidak hanya ditentukan oleh lamanya durasi penggunaan. Menurut Kim & Kim (2010), pola perilaku yang ditandai oleh peningkatan

berlebihan dalam aktivitas terkait *game online*, munculnya perasaan senang atau kenikmatan saat bermain, meningkatnya toleransi terhadap durasi dan intensitas bermain, hilangnya kontrol diri serta adanya penyangkalan terhadap perilaku bermasalah, hingga kecenderungan untuk lebih memilih pengalaman virtual dibandingkan pengalaman di dunia nyata, merupakan gejala dari *problematic online game use*.

Problematic online game use merujuk pada pola penggunaan *game online* yang bersifat kompulsif, berlebihan, dan sulit dikendalikan, yang pada akhirnya mengakibatkan gangguan atau penderitaan yang signifikan dalam berbagai area fungsi kehidupan individu, seperti akademik, pekerjaan, hubungan sosial, dan kesehatan fisik serta psikologis (Purwaningtyas dkk., 2023). Menurut Kowalik dkk. (2024) penggunaan *game online* yang berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila individu mengalami kesulitan dalam mengontrol perilaku bermainnya. Penelitian oleh Griffiths (2015) menggambarkan individu dengan penggunaan *game* yang bermasalah dapat menyebabkan individu mengabaikan tanggung jawab akademik maupun pekerjaan karena waktu bermain mengurangi kesempatan untuk menjalankan aktivitas produktif lainnya. Keterlibatan bermain yang berlebihan juga dapat menurunkan kualitas hubungan sosial, penurunan aspek psikologis dan kognitif seperti menurunnya kesejahteraan psikologis, munculnya perilaku agresif, penggunaan strategi koping maladaptif, kesulitan memusatkan perhatian, dan penurunan kemampuan memori verbal. Serta dampak fisik yang dapat muncul meliputi berbagai macam keluhan fisik akibat durasi bermain yang berkepanjangan.

Menurut Griffiths (2008) Aktivitas bermain *game* kemudian menjadi sulit dikendalikan, sehingga individu mulai merasa ingin terus bermain. Ketika keinginan untuk bermain semakin kuat dan tidak terpenuhi, individu dapat merasa gelisah, mudah marah, dan mengalami perubahan suasana hati yang kurang baik. Pada dewasa muda, penggunaan *game online* juga dikaitkan dengan perilaku prokrastinasi, dimana individu memilih bermain *game* dibandingkan menyelesaikan aktivitas yang merupakan kewajibannya (Tarbawi, 2025). Kekhawatiran terhadap dampak penggunaan *game online* juga tercermin pada tingkat sosial dan institusional. Dampak yang ditimbulkan tersebut didukung dengan keberadaan konten kekerasan dan konten bernuansa seksual dalam ekosistem *game online* memunculkan wacana pemblokiran platform tertentu oleh pemerintah Indonesia dengan alasan potensi dampak negatif terhadap kesehatan mental pengguna (Bestari, 2025).

Berbagai dampak tersebut menunjukkan bahwa *problematic online game use* merupakan permasalahan yang perlu diperhatikan, terutama karena perilaku ini dapat ditemukan pada berbagai kelompok usia. Lopez-Fernandez dkk., (2023) menemukan bahwa prevalensi *problematic gaming* di Indonesia mencapai 4,7%, yang merupakan angka tertinggi dibandingkan 14 negara lain yang terlibat dalam penelitiannya. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* yang bermasalah menjadi isu yang cukup menonjol pada populasi tahap transisi dewasa muda di Indonesia. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian oleh Purwaningtyas dkk. (2023) dengan sampel yang berusia antara 12 sampai 24 tahun yang terlibat dalam aktivitas *game online*. Hasilnya, terdapat kelompok pada rentang usia 20-22 tahun, dan pada rentang usia 23-24 tahun yang menunjukkan perilaku bermain *game online* yang bermasalah. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Suárez-Soto dkk. (2025) ke sejumlah 1.410 *video gamer* dewasa muda dengan rentang usia antara 18 dan 34 tahun, hasilnya ditemukan bahwa durasi waktu yang dihabiskan oleh *video gamer* untuk bermain *game* dapat membentuk pola penggunaan *game* yang bermasalah.

Problematic online game use dapat memberikan dampak negatif terhadap kehidupan individu pada tahap *emerging adulthood*. Pada tahap perkembangan ini, individu sedang menghadapi berbagai tuntutan menuju kehidupan dewasa, seperti mengembangkan kemandirian, menjalani pendidikan, membangun hubungan interpersonal, serta menentukan arah kehidupan di masa depan. Penggunaan *game online* yang berkembang menjadi bermasalah dapat berkaitan dengan terganggunya berbagai aspek kehidupan yang penting selama periode perkembangan tersebut. Yazici & Kumcagiz (2021) menemukan bahwa penggunaan *game* yang bermasalah pada seseorang pada tahap *emerging adulthood* memiliki keterkaitan dengan depresi dan kepuasan hidup. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan *problematic online game use* berjalan searah dengan peningkatan tingkat depresi, sedangkan kepuasan hidup cenderung menurun seiring dengan meningkatnya penggunaan *game* yang bermasalah. Kalkan & Bhat (2022) menyatakan bahwa adanya keterkaitan antara *problematic online gaming*, depresi, dan kualitas hidup.

Konsekuensi *problematic online game use* juga dapat terlihat dalam kehidupan akademik. Alzahrani & Griffiths (2025) melalui *systematic review* menemukan bahwa sebagian besar penelitian yang ditinjau menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *problematic gaming*, semakin rendah performa akademik individu. Selain berdampak pada aspek psikologis dan akademik, *problematic online game use* juga dapat berkaitan dengan permasalahan dalam perilaku sosial

individu di lingkungan digital. Zhao dkk. (2026) menemukan bahwa *problematic online game use* dapat memprediksi keterlibatan individu pada tahap *emerging adulthood* dalam *cyberbullying* pada waktu berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan online game yang bermasalah tidak hanya terbatas pada aktivitas bermain, tetapi juga dapat meluas pada perilaku individu ketika berinteraksi dengan orang lain di lingkungan *online*. Keterlibatan dalam *cyberbullying* dapat menjadi salah satu konsekuensi sosial yang perlu diperhatikan karena menunjukkan bahwa permasalahan dalam penggunaan *game online* dapat berkaitan dengan munculnya perilaku interpersonal yang merugikan orang lain. Dampak tersebut menjadi hal yang perlu diperhatikan bagi individu pada tahap *emerging adulthood*, mengingat interaksi dan hubungan sosial melalui lingkungan digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari pada tahap perkembangan tersebut (Zhao dkk., 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa berbagai macam dari dampak *problematic online game use* tidak hanya berkaitan dengan aktivitas bermain *game*, tetapi juga dapat berkaitan dengan kondisi psikologis, evaluasi individu terhadap kualitas kehidupannya, serta aspek kesejahteraan individu pada periode transisi menuju kehidupan dewasa.

Untuk memahami fenomena lebih jauh, peneliti melakukan studi awal yang dilakukan pada 75 anggota Komunitas Roblox Indonesia yang aktif memainkan *game online* Roblox, dengan mayoritas 94,6% partisipan diantaranya merasa sulit menghentikan permainannya karena beberapa alasan, diantaranya: Bertahan untuk mencapai tujuan dari target dalam *game*, lingkungan yang mendukung untuk terus bermain, Roblox lebih menyenangkan daripada mengerjakan aktivitas lain, serta Roblox terlalu nyaman dimainkan sehingga sulit berhenti. Permasalahan tersebut tidak hanya terlihat dari kesulitan berhenti, tetapi juga dari dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari. Mayoritas sebanyak 85,3% responden cenderung mengakses *game* Roblox ketika sedang merasa bosan. Dalam penggunaannya, 58% responden menyatakan bahwa penggunaan *game* Roblox menimbulkan masalah karena menginterupsi kehidupan nyata. Masalah yang timbul seperti timbulnya konflik dalam hubungan, turunnya pencapaian akademik, timbulnya *impulsive buying*, keseimbangan jam tidur, kesehatan yang terganggu, serta kualitas mental yang menurun. Selain itu, 61,3% responden menyatakan bahwa dalam bermain *game* Roblox mereka bisa mendapatkan apa yang tidak bisa mereka dapatkan di dunia nyata, seperti lingkungan yang lebih nyaman, sarana untuk lebih bebas menyalurkan ekspresi, untuk mengatasi rasa bosan, mengatasi kesepian, dan sebagai sarana penyaluran stress. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana regulasi emosi dan pemenuhan kebutuhan

psikologis. Secara keseluruhan, kesulitan mengendalikan permainan, munculnya gangguan pada fungsi kehidupan, dan penggunaan Roblox sebagai pelarian dari kondisi tidak menyenangkan menunjukkan adanya indikasi awal *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia.

Menurut Ko dkk. (2024), *problematic online game use* dapat dikenali melalui beberapa karakteristik perilaku. Individu menunjukkan *preoccupation* ketika permainan terus menjadi pusat perhatian, baik saat sedang bermain maupun ketika tidak sedang bermain. Ketika akses bermain dihentikan, individu dapat mengalami *withdrawal* berupa rasa gelisah, marah, sedih, atau cemas. Pola tersebut juga ditandai oleh *tolerance*, yaitu kebutuhan untuk meningkatkan durasi atau intensitas bermain agar memperoleh tingkat kepuasan yang sama. Individu kemudian dapat mengalami *loss of control*, berupa kesulitan mengurangi, menghentikan, atau mengendalikan aktivitas bermain meskipun telah berniat melakukannya. Keterlibatan yang semakin dominan juga dapat menyebabkan *loss of interest* terhadap aktivitas lain, seperti belajar, bekerja, berolahraga, dan bersosialisasi. Selain itu, individu tetap melanjutkan penggunaan *game* secara berlebihan meskipun telah menyadari adanya dampak negatif, seperti penurunan prestasi akademik, konflik keluarga, gangguan pekerjaan, atau masalah kesehatan. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa *problematic online game use* merupakan pola penggunaan *game* yang bermasalah dan berdampak pada fungsi kehidupan individu, bukan sekadar intensitas bermain.

Dari hasil *literature review*, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi *problematic online game use*. Melodia dkk. (2022) menemukan bahwa faktor pertama kemunculan *problematic online game use* adalah *escapism* dan *avoidance coping*. Meningkatnya *problematic gaming* berhubungan dengan individu yang berusaha untuk *escape* atau menghindari dari ketidaknyamanan, kebosanan, kejenuhan ataupun tuntutan (Maxentia & Rahmandani, 2022). Ketika individu memiliki regulasi emosi dan keyakinan terhadap kemampuan koping yang rendah, kemudian terdapat perasaan lega yang diperoleh selama bermain *game* dapat memperkuat kecenderungan untuk kembali menggunakan *game* setiap kali menghadapi masalah, sehingga penyelesaian masalah di dunia nyata semakin dihindari (Sinha dkk., 2024).

Individu yang mengalami kesepian cenderung beralih ke *game online* untuk mengurangi tekanan emosional dan memenuhi kebutuhan akan rasa memiliki serta hubungan sosial yang tidak terpenuhi dalam kehidupan nyata (Bahren & Rosyidi, 2024). Ketika individu mengalami ketidaksesuaian antara hubungan sosial yang diharapkan dan hubungan yang dimiliki, maka akan

muncul perasaan kesepian dan kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi yang dimana perasaan tersebut dialihkan ke aktivitas *gaming* yang dapat memberikan hiburan, tantangan, dan kesempatan berinteraksi (Rochman & Maryam, 2025). Individu yang memiliki rendahnya pengendalian diri juga menimbulkan perilaku koping berupa *problematic gaming* (Süsen dkk., 2022). Selain itu, kecemasan dalam interaksi tatap muka memandang lingkungan *game online* sebagai ruang sosial yang lebih aman, nyaman, dan minim risiko penilaian negatif. Kelegaian yang diperoleh selama bermain dapat memperkuat kecenderungan untuk kembali menggunakan *game* sebagai strategi koping (Gioia et al., 2022).

Pada suatu penelitian, ditemukan bahwa *boredom proneness* menjadi salah satu prediktor kemunculan *problematic online game use*. Penelitian oleh Zhao dkk. (2024) menunjukkan bahwa *boredom proneness* berperan signifikan dalam menjelaskan *problematic online game use* pada mahasiswa. Kecenderungan individu untuk sering mengalami kebosanan digambarkan ketika individu ingin melakukan sesuatu yang memuaskan, tetapi tidak mampu terlibat dalam aktivitas yang sesuai dengan keinginan dan kemampuannya (Gorelik & Eastwood, 2024). Dalam kondisi tersebut, individu sering kali menggunakan berbagai aktivitas sebagai mekanisme koping untuk mengurangi emosi negatif yang muncul akibat kebosanan maupun perasaan tidak nyaman (Putri dkk., 2026). Kondisi ini berbeda dari rasa bosan yang hanya muncul sesaat karena *boredom proneness* menggambarkan kecenderungan psikologis yang relatif menetap dalam merespons situasi yang monoton atau kurang menarik (Struk dkk., 2017).

Menurut Struk dkk. (2017), individu dengan *boredom proneness* tinggi cenderung mencari sumber stimulasi eksternal yang mudah diakses dan mampu memberikan kesenangan secara cepat. *Game online* dapat memenuhi kebutuhan tersebut melalui berbagai aktivitas, tantangan, penghargaan, pencapaian, dan interaksi sosial yang tersedia secara berkelanjutan. Banyaknya pilihan permainan dan pengalaman baru dalam konteks pengguna Roblox memungkinkan individu memperoleh stimulasi setiap kali merasa jenuh. Apabila Roblox terus digunakan sebagai cara utama untuk mengurangi kebosanan atau menghindari perasaan tidak nyaman, keterlibatan bermain dapat menjadi semakin berulang dan sulit dikendalikan.

Penelitian oleh Bowditch dkk. (2025) menunjukkan bahwa *boredom proneness* merupakan salah satu karakteristik psikologis yang penting. Penggunaan *game* menjadi bermasalah ketika *game* digunakan sebagai mekanisme penghindaran emosional, sementara durasi bermain yang tinggi tidak selalu berkaitan dengan *problematic online gaming use*. Penelitian ini menemukan

bahwa peristiwa hidup negatif meningkatkan *problematic online game use* melalui penurunan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar dan peningkatan kecemasan. Temuan ini memperkuat posisi *boredom proneness* sebagai faktor resiko psikologis dalam perilaku *game* bermasalah. Yuwono & Virlia (2022) menemukan bahwa rasa bosan berpengaruh positif terhadap *gaming* yang bermasalah pada dewasa muda. Individu yang mengalami kebosanan pada waktu luang cenderung mencari aktivitas yang mudah diakses dan memberikan stimulasi cepat untuk mengurangi rasa bosan, salah satunya melalui permainan digital. Karena *game* dapat dimainkan kapan saja dan memberikan hiburan secara instan, individu yang memiliki tingkat kebosanan lebih tinggi menjadi lebih rentan menggunakannya secara berlebihan.

Selain faktor yang berasal dari dalam diri individu, *problematic online game use* juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, terutama keluarga. Meskipun telah memasuki tahap *emerging adulthood*, individu masih mempertahankan hubungan emosional dan menerima dukungan dari orang tua. Namun, peran orang tua mulai bergeser dari pengendali langsung menjadi pihak yang mendukung kemandirian individu dalam menentukan pilihan dan menjalankan aktivitasnya. Brown dkk. (2023) menjelaskan bahwa dukungan otonomi merupakan dukungan aktif orang tua terhadap kemampuan *emerging adults* untuk bertindak atas inisiatif sendiri dan menjadi mandiri. Dukungan tersebut penting karena peningkatan otonomi merupakan salah satu tugas perkembangan utama pada tahap *emerging adulthood*.

Penelitian terdahulu oleh Yu dkk. (2019) membuktikan bahwa faktor lingkungan mempengaruhi *problematic online game use*, karena perkembangan psikologis dan perilaku seorang anak tidak hanya dibentuk oleh interaksi di lingkungannya, melainkan juga secara signifikan dipengaruhi oleh dinamika di dalam rumah melalui fungsi keluarga (*family function*). Pada individu di fase *emerging adulthood*, *parental support* dapat muncul melalui cara orang tua memberikan ruang bagi individu untuk menentukan pilihan dan mengatur aktivitasnya sendiri, sekaligus tetap memberikan perhatian dan keterlibatan ketika individu menghadapi permasalahan (Brown dkk., 2023). Dukungan tersebut dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya ketika orang tua memberikan kesempatan kepada individu untuk menentukan aktivitas waktu luangnya, menghargai keputusan yang dibuat, memberikan alasan ketika menyampaikan aturan, serta memberikan kepercayaan kepada individu untuk mengatur aktivitasnya secara mandiri (Mageau dkk., 2015). Dalam penggunaan *game online*, bentuk dukungan tersebut dapat tercermin dari bagaimana orang tua merespons aktivitas bermain individu, baik dengan memberikan

kesempatan untuk mengatur aktivitas bermain secara mandiri maupun dengan mengarahkan perilaku bermain melalui tuntutan atau tekanan tertentu.

Parental support pada penelitian ini dipahami sebagai bentuk dukungan orang tua yang menekankan penghargaan terhadap otonomi, kebutuhan, dan pengalaman subjektif anak (Mageau dkk., 2015). Dukungan tersebut mencakup pemberian kesempatan untuk memilih, penghargaan terhadap pendapat, dorongan untuk berinisiatif, serta kepercayaan kepada individu dalam mengambil keputusan secara mandiri. Bonnaire & Phan (2017) menemukan bahwa sikap orang tua berhubungan signifikan dengan penggunaan *game* yang bermasalah. Penelitian oleh Nadiasih (2021) menunjukkan keterlibatan orang tua berpengaruh kedalam perilaku individu dalam bermain *game online* yang berlebihan. Temuan oleh She dkk. (2022) menunjukkan bahwa faktor yang berasal dari orang tua dapat berperan dalam perkembangan perilaku penggunaan *game online* yang bermasalah.

Keterkaitan *boredom proneness* dan *parental support* dengan *problematic online game use* dapat dipahami melalui teori *self-determination*. Berdasarkan penelitian oleh Ryan dkk. (2006) teori ini menjelaskan munculnya penggunaan *game* melalui mekanisme kompensasi (*compensatory behavior/need substitute mechanism*). Ketika kebutuhan dasar psikologis individu terhambat atau frustrasi dalam kehidupan nyata seperti akibat dari kurangnya dukungan orang tua atau tingginya kerentanan terhadap kebosanan, individu cenderung mencari lingkungan alternatif yang mampu memuaskan kebutuhan tersebut secara instan. Lingkungan *game online* menawarkan ruang virtual yang kaya akan tantangan yang terukur (memenuhi kompetensi), kebebasan memilih aksi (memenuhi otonomi), serta interaksi sosial antar-pemain (memenuhi keterhubungan). Akibatnya, keterlibatan berlebihan dalam *game online* menjadi strategi koping maladaptif untuk menutupi defisit pemenuhan kebutuhan psikologis di dunia nyata.

Individu dengan *boredom proneness* tinggi cenderung lebih mudah merasa kurang terstimulasi sehingga terdorong mencari aktivitas yang menarik dan memberikan kepuasan secara cepat. Sementara itu, *parental support* dalam penelitian ini difokuskan pada dukungan berbentuk pemberian ruang kepada *emerging adults* untuk menentukan dan menjalankan aktivitas berdasarkan pilihannya sendiri (Mageau dkk., 2015). Dukungan tersebut memberikan keleluasaan dalam memilih aktivitas yang sesuai dengan minatnya.

Pada anggota Komunitas Roblox Indonesia, *game online* Roblox menjadi salah satu pilihan yang relevan karena menyediakan variasi permainan, kebebasan memilih aktivitas, tantangan,

pencapaian, serta interaksi dengan pemain lain. Individu yang mudah merasa bosan dapat memilih Roblox sebagai sumber stimulasi, sedangkan ruang otonomi dari orang tua memungkinkan aktivitas tersebut dijalankan atas keputusan pribadi. Pemenuhan kebutuhan psikologis melalui permainan dapat mempertahankan motivasi dan keterlibatan bermain. Apabila keterlibatan tersebut semakin sulit dikendalikan dan mulai mengganggu kehidupan sehari-hari, aktivitas bermain berpotensi berkembang menjadi *problematic online game use*.

Temuan mengenai kontribusi faktor orang tua terhadap perilaku bermain bermasalah belum sepenuhnya konsisten. Rani dkk. (2025) menemukan bahwa hubungan orang tua dan anak tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan aktivitas individu dalam bermain *game*. Nielsen dkk. (2019) juga menunjukkan bahwa berbagai bentuk mediasi orang tua tidak secara konsisten berkaitan dengan rendah atau tingginya penggunaan aktivitas daring yang bermasalah. Selain itu, terdapat keterbatasan pada penelitian sebelumnya yang umumnya mengkaji *boredom proneness* dan *parental support* secara terpisah, serta lebih banyak dilakukan pada pengguna *game* secara umum. Faktor keluarga yang diteliti juga lebih sering berupa pengawasan, komunikasi, atau kualitas hubungan, sedangkan *parental support* yang secara khusus berfokus pada dukungan terhadap otonomi masih jarang dikaitkan dengan *problematic online game use*. Yu dkk. (2019) turut menegaskan bahwa faktor lingkungan, seperti fungsi keluarga, belum dimasukkan secara optimal dalam model yang menjelaskan penggunaan *game* bermasalah. Penelitian pada anggota komunitas Roblox yang berada dalam tahap *emerging adulthood* juga masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengintegrasikan *boredom proneness* sebagai faktor internal dan *parental support* sebagai faktor eksternal dalam satu model untuk menjelaskan *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan *boredom proneness* dan *parental support* dalam satu model penelitian untuk menjelaskan *problematic online game use* khususnya pada kebaruan subjek dan lokasi penelitian yaitu anggota Komunitas Roblox Indonesia di platform X/Twitter yang berada dalam rentang usia *emerging adulthood*. Penelitian ini dilakukan atas dasar maraknya variasi penggunaan dan kebijakan dari *game online* Roblox, sehingga dilakukannya penelitian ini adalah untuk membantu anggota Komunitas Roblox Indonesia agar bisa menggunakan *game online* dengan baik. Berdasarkan adanya fenomena, *literature review*, serta adanya keterbatasan dari penelitian

sebelumnya, peneliti akan mengkaji penelitian dengan judul “Pengaruh *boredom proneness* dan *parental support* terhadap *problematic online game use* pada Komunitas Roblox Indonesia”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh antara *boredom proneness* dengan *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia?
2. Apakah terdapat pengaruh antara *parental support* dengan *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia?
3. Apakah terdapat pengaruh antara *boredom proneness* dan *parental support* terhadap *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang disusun berdasarkan rumusan masalah, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh antara *boredom proneness* dengan *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia.
2. Untuk mengetahui pengaruh antara *parental support* dengan *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara *boredom proneness* dan *parental support* terhadap *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia.

Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini dirumuskan berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

Kegunaan teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian psikologi sosial dan perilaku digital, khususnya yang berkaitan dengan *boredom proneness*, *parental support*, dan *problematic online game use*. Penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai peran *boredom proneness* sebagai faktor internal individu dan *parental support* sebagai faktor lingkungan keluarga dalam menjelaskan kecenderungan *problematic online game use* pada anggota Komunitas Roblox Indonesia khususnya pada individu dengan rentang usia dewasa muda. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji

topik serupa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian lanjutan dengan subjek, variabel, atau metode yang berbeda.

Kegunaan praktis

- a. Bagi anggota komunitas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dampak penggunaan *game online* secara berlebihan, mengenali tanda-tanda perilaku bermain *game* yang sudah tidak sehat sehingga dapat melakukan pengendalian diri.
- b. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai pola penggunaan *game online* yang sehat dan dampak negatif dari penggunaan yang berlebihan. Orang tua diharapkan dapat melakukan pengawasan serta pendampingan yang lebih efektif terhadap anak atau anggota keluarga yang aktif bermain *game online*.
- c. Bagi pengelola Komunitas Roblox Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pengelolaan komunitas yang mendukung penggunaan *game* secara adaptif, serta melakukan pengawasan terhadap konten maupun informasi yang negatif terkait penyalahgunaan *game* Roblox.

