

## Fenomena Tren Online Games dalam Memahami Internet Gaming Disorder pada Remaja = The Phenomenon of Online Game Trends in Understanding Internet Gaming Disorder in Adolescents

Mutia Nadhifah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920524093&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Tulisan ini membahas mengenai salah satu fenomena yang saat ini sedang berkembang karena kemajuan teknologi dan internet di dalam dan luar negeri, yaitu online games. Perkembangan online games didasari oleh kemunculan jaringan internet tahun 1970 dari skala kecil ke skala besar. Asal muasal tersebut memunculkan peminat para pemain online games yang menghadirkan pengalaman nyata dan virtual. Rasa minat yang tinggi dapat membuat para pemain mengalami kecanduan. Para pemain yang bermain secara berlebihan umumnya dikatakan memiliki gejala internet gaming disorder, dulu dikenal sebagai computer addiction. Hal ini menjadi dampak negatif dalam fenomena online games bagi para pemainnya. Tulisan ini menggunakan metode studi pustaka dengan cara mencari, menghimpun, dan menelaah berbagai sumber literatur yang mendukung topik penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa fenomena online games berdampak negatif pada pemain di wilayah Asia dan Amerika. Mereka terkena internet gaming disorder, yaitu perilaku bermain online games secara berlebihan yang dapat mengganggu kesehatan mental dan fisik para pemain. Internet gaming disorder ditetapkan sebagai bagian dari penyakit kesehatan mental oleh World Health Organization sejak tahun 2018. Fenomena ini juga dilihat dalam perspektif antropologi yang menekankan hubungan antara sosial, budaya, dan perkembangan teknologi. Kebijakan pemerintah dan peran orang tua berperan dalam mencegah dan mengurangi angka internet gaming disorder.

.....This paper discusses one of the phenomena currently being developed due to technological advances and the internet at home and abroad, namely online games. The development of online games evolved with the emergence of internet networks in 1970 from small to large scale. This origin raises the interest of online game players who present real and virtual experiences. A high sense of interest can make players experience addiction. Players who play excessively are generally said to have internet gaming disorder symptoms, formerly known as computer addiction. This has a negative impact on the phenomenon of online games for the players. This paper uses the literature study method by finding, collecting, and examining various sources of literature that support the research topic. The results show that the online games phenomenon has a negative impact on players in the Asian and American regions. They are affected by internet gaming disorder, namely the behavior of playing online games excessively, which can interfere with the mental and physical health of the players. Internet gaming disorder has been designated as a mental health disease by the World Health Organization since 2018. This phenomenon is also seen from an anthropological perspective emphasizing the relationship between social, cultural, and technological developments. Government policies and the role of parents play a role in preventing and reducing the number of internet gaming disorders.>