

PROFIL KECENDERUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* PADA KOMUNITAS *GENSHIN IMPACT*

Muhammad Ramiro Xavier^{1*}, Ira Darmawanti²

^{1, 2}Prodi Psikologi, Universitas Negeri Surabaya

muhammad.21066@mhs.unesa.ac.id, iradarmawanti@unesa.ac.id

Abstract

The development of online games like Genshin Impact has brought attention to behavioral addiction risks, particularly Internet Gaming Disorder (IGD). This study aims to describe the profile of IGD tendencies within the Genshin Impact player community in Indonesia. Using a descriptive quantitative approach, data were collected through purposive sampling of 302 active players residing in Indonesia. The measurement instrument was based on the nine IGD criteria from the DSM-V-TR and analyzed descriptively using SPSS. Results showed that most respondents (68.54%) fell into the moderate IGD category, 16.89% high, and 14.57% low. The highest scoring indicators were Mood Modification (3.99) and Preoccupation (3.68), reflecting strong emotional involvement and the use of games for emotion regulation. Meanwhile, the lowest scoring indicators were Risk (1.61) and Deception (1.93), indicating that financial and social dysfunctions were not yet dominant symptoms. These findings suggest that emotional factors are more influential in driving game engagement in this community than external motivations. The study provides a foundation for preventive intervention and contributes to the theoretical understanding of IGD tendencies in online gaming communities

Keyword: *Internet Gaming Disorder, Genshin Impact, Gaming community, Online gaming*

Abstrak

Perkembangan game daring seperti Genshin Impact telah memunculkan risiko gangguan perilaku adiktif yang dikenal sebagai Internet Gaming Disorder (IGD). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil kecenderungan IGD pada komunitas pemain Genshin Impact di Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik purposive sampling terhadap 302 responden yang merupakan pemain aktif dan berdomisili di Indonesia. Alat ukur yang digunakan mengacu pada sembilan kriteria IGD dari DSM-V-TR dan dianalisis secara deskriptif menggunakan SPSS. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden (68,54%) berada pada kategori sedang dalam kecenderungan IGD, 16,89% tinggi, dan 14,57% rendah. Indikator dengan skor tertinggi adalah Mood Modification (3,99) dan Preoccupation (3,68), menunjukkan keterlibatan emosional kuat serta penggunaan game sebagai sarana regulasi emosi. Sementara itu, indikator dengan skor terendah adalah Risk (1,61) dan Deception (1,93), menandakan gejala disfungsi sosial dan keuangan belum dominan. Temuan ini mengindikasikan bahwa keterlibatan dalam game

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No 75

Prefix DOI :

[10.8734/Musytari.v1i2.36](https://doi.org/10.8734/Musytari.v1i2.36)

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under a

[Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution- NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

pada komunitas ini lebih banyak dipengaruhi oleh faktor emosional. Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk intervensi preventif dan pengembangan wawasan teoritis terkait kecenderungan IGD di kalangan komunitas game daring.

Kata kunci: *Internet Gaming Disorder, Genshin Impact, Komunitas game, Game daring*

1. Pendahuluan

Perkembangan pesat industri permainan digital dalam dua dekade terakhir telah membawa dampak signifikan terhadap perilaku manusia, terutama dalam konteks konsumsi hiburan berbasis internet. Permainan digital kini bukan sekadar aktivitas rekreatif, tetapi telah menjadi fenomena budaya yang memengaruhi cara individu berinteraksi, mengekspresikan diri, dan menghabiskan waktu. Dalam keseharian, tidak jarang permainan digital menjadi bagian dari rutinitas yang dinantikan, bahkan menjadi sarana utama dalam membangun relasi sosial di dunia maya. Permainan yang dahulunya hanya dianggap sebagai aktivitas pengisi waktu luang, kini berkembang menjadi ekosistem yang kompleks dengan komunitas aktif, sistem ekonomi internal, hingga identitas digital yang melekat pada para pemainnya.

Tidak hanya dimainkan untuk kesenangan semata, banyak individu memanfaatkan *game* sebagai wadah aktualisasi diri, pelarian dari tekanan hidup, atau bahkan bentuk kompetisi yang serius. Dalam beberapa kasus, keterlibatan seseorang dalam *game* bahkan melebihi keterlibatannya dalam dunia nyata. Mereka mengenal lebih banyak teman dari komunitas *game* dibandingkan lingkungan sekitarnya, atau merasa lebih percaya diri dalam peran digital yang mereka mainkan dibandingkan interaksi tatap muka sehari-hari. Namun, kemajuan ini juga diiringi oleh munculnya risiko psikologis, salah satunya adalah perilaku bermain *game* yang tidak terkontrol atau dikenal sebagai *Internet Gaming Disorder* (IGD).

IGD merupakan kondisi yang ditandai oleh keterlibatan berlebihan dan kompulsif dalam aktivitas bermain *game* secara daring, hingga menyebabkan gangguan dalam kehidupan pribadi, sosial, akademik, atau pekerjaan seseorang (American Psychiatric Association, 2013). Melalui DSM-5, IGD diklasifikasikan sebagai kondisi yang direkomendasikan untuk penelitian lebih lanjut, sementara Organisasi Kesehatan Dunia secara resmi telah memasukkan *Gaming Disorder* ke dalam ICD-11 sebagai gangguan kesehatan mental.

American Psychiatric Association (2013) menjabarkan sembilan gejala IGD dalam DSM-5, termasuk preokupasi terhadap *game*, gejala putus main (*withdrawal*), peningkatan toleransi, serta perilaku penipuan terhadap orang lain mengenai durasi bermain. Penelitian dari Pontes & Griffiths (2015) menekankan bahwa individu yang mengalami IGD cenderung memperlihatkan kesulitan dalam mengendalikan durasi bermain, kehilangan minat terhadap aktivitas lain, hingga menggunakan *game* sebagai pelarian dari masalah emosional. Mereka juga sering kali menyembunyikan perilaku bermain dari orang terdekat dan mengalami penurunan fungsi sosial atau pekerjaan. Gejala-gejala ini mencerminkan keterikatan emosional yang kuat terhadap aktivitas bermain, yang sulit dihentikan meskipun individu telah menyadari dampak negatifnya.

Pada penelitian yang dilakukan Lemenager et al. (2020) menegaskan bahwa tingkat *self-concept* yang didasarkan pada pengukuran kecerdasan emosional berkorelasi negatif dengan IGD, dan motivasi untuk "escape" (melarikan diri) menjadi mediator utama artinya individu yang tidak memiliki gambaran diri yang jelas cenderung menggunakan gaming sebagai pelarian, meningkatkan risiko IGD. Meta-analisis Wang & Cheng (2022) menunjukkan bahwa motivasi *escape* memiliki hubungan paling kuat dengan *Internet Gaming Disorder* ($r = 0,40$), menegaskan

peran pelarian dari kenyataan sebagai faktor utama dalam perkembangan kecanduan bermain *game*.

Lebih lanjut, Brand et al. (2016) menyatakan bahwa IGD dapat dikaitkan dengan disfungsi dalam regulasi emosi, motivasi yang maladaptif, serta strategi koping yang tidak sehat. *Game* dijadikan sarana utama untuk menghindari tekanan atau ketidaknyamanan dalam kehidupan nyata. Stevens et al. (2021) juga menambahkan bahwa individu dengan IGD kerap mengabaikan rutinitas dasar seperti tidur, makan, dan kebersihan pribadi, serta mengalami konflik dengan keluarga atau teman.

King & Delfabbro (2019) mengidentifikasi beberapa faktor risiko yang berkaitan dengan IGD, termasuk faktor individu (seperti kepribadian dan komorbiditas psikologis), faktor eksternal (seperti tekanan sosial dan dukungan keluarga), serta faktor yang berasal dari struktur *game* itu sendiri. *Game* dengan elemen *reward* yang tinggi, *event* terbatas waktu, dan sistem progresi berkelanjutan cenderung lebih berisiko memicu perilaku bermain kompulsif.

Di Indonesia, penggunaan internet yang tinggi dan tingginya jumlah pengguna *smartphone* maupun *personal computer* juga berperan dalam meningkatkan durasi bermain *game* daring. Salah satu *game* yang mendapat perhatian luas adalah *Genshin Impact*, yang diluncurkan oleh Perusahaan miHoYo pada tahun 2020. *Game* ini menawarkan dunia terbuka yang luas, sistem pertarungan *real-time*, serta sistem pengundian karakter (*gacha*) yang mendorong partisipasi berkelanjutan dari pemain. *Gacha* sendiri berasal dari Bahasa Jepang yaitu dari kata *gachapon* sebuah mesin mainan yang berbasis peluang (persentase keberuntungan) yang menciptakan nilai uang untuk sebuah *item*, karakter, dan mekanisme di dunia permainan yang memberikan sebuah kesetaraan nilai dalam 'dunia nyata' (Adams, 2022). Struktur permainan ini sangat potensial untuk membentuk pola keterlibatan yang intensif dan sulit dihentikan. Hal ini sejalan dengan temuan Raneri et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *loot boxes* sebagai bentuk mikrotransaksi memiliki keterkaitan erat dengan kecenderungan IGD, memperkuat anggapan bahwa elemen permainan berbasis peluang dapat memperparah perilaku bermain kompulsif.

Dalam komunitas pemain *Genshin Impact*, terdapat berbagai aktivitas harian, mingguan, dan *event* terbatas yang menuntut kehadiran rutin dari pemain. Selain itu, sistem hadiah berdasarkan *login* harian dan keterlibatan misi mendorong perilaku bermain berulang. Kondisi ini dapat mengarah pada gejala toleransi, di mana pemain membutuhkan durasi bermain yang lebih lama untuk mendapatkan kepuasan yang sama seperti sebelumnya (Wang et al., 2022). Penelitian oleh Lakić et al. (2023) menunjukkan bahwa sistem *gacha* memanfaatkan emosi seperti kepuasan, ketidakpastian, dan rasa tidak aman untuk mendorong perilaku bermain berulang, yang dapat memperkuat pola keterlibatan kompulsif dalam *game* berbasis undian berhadiah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Profil Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada komunitas pemain *Genshin Impact* di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, guna mengetahui distribusi dan kategori tingkat kecenderungan IGD dalam komunitas tersebut.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk memetakan kecenderungan *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada komunitas pemain *Genshin Impact*. Pendekatan kuantitatif sendiri merujuk pada metode penelitian yang memanfaatkan data berbentuk angka sebagai dasar utama dalam proses pengolahan dan analisis (Jannah, 2018).

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas pemain *Genshin Impact* di Indonesia yang diperkirakan berjumlah sekitar 140.000 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu metode pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan keputusan peneliti bahwa individu yang dipilih memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, dengan kriteria: (1) pemain aktif *Genshin Impact*, (2) berdomisili di Indonesia. Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 302 responden. *Purposive sampling* tidak menekankan bahwa sampel mewakili populasi sehingga tidak terdapat jumlah minimal responden yang dapat ditetapkan berdasarkan jumlah populasi (Lenaini, 2021).

Data dikumpulkan secara daring melalui penyebaran tautan kuesioner Google Form pada komunitas pemain *Genshin Impact* di komunitas media sosial. Peneliti menyertakan lembar informasi dan persetujuan partisipasi pada awal kuesioner untuk memastikan bahwa responden memberikan jawaban secara sukarela dan sadar. Partisipasi bersifat anonim dan tidak diberi insentif dalam bentuk apa pun.

Pengukuran IGD dalam penelitian ini menggunakan alat ukur berbasis sembilan kriteria diagnostik yang dirujuk dari *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima teks revisi (DSM-V-TR) oleh American Psychiatric Association (APA, 2013). Kriteria tersebut meliputi: preokupasi, gejala putus bermain (*withdrawal*), toleransi, kehilangan kontrol, kehilangan minat terhadap aktivitas lain, penggunaan *game* sebagai pelarian, menipu orang lain terkait durasi bermain, mengganggu hubungan atau fungsi penting lainnya, dan kegagalan untuk menghentikan perilaku bermain meskipun telah terjadi masalah. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 26. Analisis yang dilakukan bersifat deskriptif, dengan memfokuskan pada distribusi skor IGD secara keseluruhan maupun pada tiap dimensi gejala. Kategori kecenderungan IGD ditentukan berdasarkan nilai skor total responden dan dikelompokkan dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi. Interpretasi hasil didasarkan pada kecenderungan frekuensi dan presentase responden dalam masing-masing kategori.

Sebelum proses pengambilan data dilakukan, peneliti terlebih dahulu menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan memiliki tingkat keabsahan dan konsistensi yang memadai. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi item-total terkoreksi (*corrected item-total correlation*) menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.0 untuk Windows. Skala terdiri dari sembilan aitem dengan format Likert 5 poin, dari 1 (tidak pernah) hingga 5 (selalu). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh aitem memiliki nilai koefisien korelasi *item-total* yang berada pada rentang 0,322 hingga 0,515, nilai-nilai ini menunjukkan bahwa seluruh aitem telah memenuhi syarat validitas minimal ($r > 0,30$). Sementara itu, hasil uji reliabilitas skala menunjukkan nilai koefisien alpha Cronbach sebesar 0,748 ($\alpha > 0,70$), yang termasuk dalam kategori reliabel.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan disajikan hasil analisis data terkait *Internet Gaming Disorder* pada responden. Pengukuran dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima teks revisi (DSM-V TR), yang mencakup sembilan indikator utama, yaitu: *preoccupation* (pemikiran berlebihan terhadap permainan), *withdrawal* (gejala putus permainan), *tolerance* (kebutuhan untuk bermain lebih lama), *loss of control* (kehilangan kendali), *disengagement* (mengabaikan aktivitas lain), *persistence* (tetap bermain meskipun ada konsekuensi negatif), *deception* (menipu anggota keluarga atau orang lain mengenai waktu bermain), *mood modification* (menggunakan permainan untuk mengatasi emosi negatif), dan *risk* (menempatkan diri dalam risiko akibat bermain). Kemudian,

berdasarkan sembilan indikator yang telah ditetapkan, didapatkan beberapa data deskriptif sebagai hasil dari skor yang diperoleh pada *google form* responden yang kemudian diolah menggunakan SPSS versi 26. Berikut gambaran deskriptif dari data hasil penelitian:

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian

Variabel	N	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
Internet Gaming Disorder	302	10	40	23,71	5,89

Berdasarkan tabel deskriptif, variabel *Internet Gaming Disorder* yang diukur pada 302 responden menunjukkan bahwa skor terendah (minimum) yang diperoleh adalah 10, sedangkan skor tertinggi (maksimum) adalah 40. Rata-rata (mean) skor yang diperoleh responden berada pada angka 23,71 dengan standar deviasi sebesar 5,89. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat Internet Gaming Disorder pada responden berada pada kategori sedang, dengan variasi skor yang cukup moderat diantara peserta penelitian.

Tabel 2. Responden Berdasarkan Gender

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Perempuan	248	82,13%
Laki-laki	54	17,87%
Total	302	100%

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan, yaitu sebanyak 248 orang atau sebesar 82,13% dari total keseluruhan responden. Sementara itu, responden laki-laki berjumlah 54 orang atau sebesar 17,87%. Dengan demikian, data menunjukkan bahwa partisipasi responden dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan. Selain berdasarkan gender, pengelompokan usia dilakukan untuk melihat distribusi demografis responden dan mengidentifikasi kelompok usia dominan dalam penelitian ini. Tabel berikut menyajikan data lengkap mengenai jumlah responden berdasarkan kategori usia:

Tabel 3. Responden Berdasarkan Rentang Usia

Rentang Usia	Frekuensi	Persentase
< 15 Tahun	3	0,99%
15-20 Tahun	114	37,75%
21-25 Tahun	150	49,67%
26-30 Tahun	29	9,60%
> 30 Tahun	6	1,99%
Total	302	100%

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa kelompok usia 21-25 tahun merupakan mayoritas responden dalam penelitian ini, yaitu sebesar 49,67%, diikuti oleh kelompok usia 15-20 tahun sebesar 37,75%. Sementara itu, jumlah responden di luar rentang usia produktif, seperti <15 tahun dan >30 tahun, sangat sedikit. Kemudian dalam memperoleh gambaran distribusi geografis responden, dilakukan pengelompokan berdasarkan wilayah domisili. Pengelompokan

ini disusun dengan ketentuan bahwa hanya wilayah dengan jumlah minimal 10 responden yang ditampilkan secara terpisah. Sementara itu, wilayah yang memiliki kurang dari 10 responden digabungkan ke dalam kategori "Wilayah Lainnya". Tabel berikut menyajikan distribusi responden berdasarkan wilayah:

Tabel 4. Responden Berdasarkan Wilayah

Wilayah	Frekuensi	Persentase
Jawa Barat	75	24,83%
Jawa Timur	58	19,21%
Jawa Tengah	31	10,26%
DKI Jakarta	30	9,93%
Banten	20	6,62%
Kalimantan Timur	12	3,97%
DI Yogyakarta	10	3,31%
Wilayah Lainnya	66	21,85%
Total	302	100%

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, yaitu nilai rata-rata dan standar deviasi, dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk mengelompokkan kecenderungan *Internet Gaming Disorder* ke dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Didapatkan sebagai berikut:

Tabel 5. Pedoman Kategori Data *Internet Gaming Disorder*

Rumus	Kategori
$X < 17.82$	Rendah
$17.82 \leq X \leq 29.61$	Sedang
$X > 29.61$	Tinggi

Berdasarkan rumus kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu dengan membagi skor total ke dalam tiga rentang nilai yakni kategori rendah, sedang, dan tinggi, maka dilakukan proses pengelompokan data sesuai dengan pedoman klasifikasi tersebut. Proses kategorisasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih terstruktur mengenai tingkat kecenderungan *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada masing-masing responden dalam penelitian ini. Kemudian didapatkan data dari variabel *Internet Gaming Disorder* (IGD) sebagai berikut:

Tabel 6. Kategori Data *Internet Gaming Disorder*

Rumus	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 17.82$	Rendah	44	14,57%
$17.82 \leq X \leq 29.61$	Sedang	207	68,54%
$X > 29.61$	Tinggi	51	16,89%
Total		302	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang dalam hal kecenderungan *Internet Gaming Disorder*, yaitu sebanyak 207 orang atau 68,54% dari total responden. Sebanyak 51 responden (16,89%) termasuk dalam kategori tinggi, yang mengindikasikan adanya kecenderungan lebih besar terhadap perilaku bermain *game* secara berlebihan. Sementara itu, 44 responden (14,57%) berada pada kategori rendah, yang menunjukkan keterlibatan yang minimal terhadap perilaku tersebut. Temuan ini mencerminkan

bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat keterlibatan dalam aktivitas bermain *game* yang masih dalam batas sedang, meskipun terdapat kelompok yang menunjukkan indikasi risiko tinggi. Kategori kecenderungan untuk masing-masing indikator *Internet Gaming Disorder* (IGD) dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan rentang nilai skala Likert 1 hingga 5. Rentang tersebut diinterpretasikan sebagai berikut: skor antara 1,00 hingga 1,80 dikategorikan sebagai sangat rendah, skor 1,81 hingga 2,60 sebagai rendah, skor 2,61 hingga 3,40 sebagai sedang, skor 3,41 hingga 4,20 sebagai tinggi, dan skor 4,21 hingga 5 sebagai sangat tinggi. Berikut merupakan data yang didapatkan dari skor indikator *Internet Gaming Disorder*:

Tabel 7. Skor Indikator *Internet Gaming Disorder*

No	Indikator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Preoccupation	3,68	Tinggi
2	Withdrawal	2,37	Rendah
3	Tolerance	2,90	Sedang
4	Loss of Control	2,53	Rendah
5	Disengagement	2,39	Rendah
6	Persistence	2,27	Rendah
7	Deception	1,93	Rendah
8	Mood Modification	3,99	Tinggi
9	Risk	1,61	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, indikator *Mood Modification* menunjukkan rata-rata skor tertinggi (3,99) dengan kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar responden cenderung menggunakan permainan sebagai sarana untuk mengatur atau memperbaiki suasana hati mereka. Indikator *Preoccupation* juga menunjukkan kecenderungan tinggi (3,68), mencerminkan keterlibatan pikiran yang intens terhadap aktivitas bermain *game*. Sementara itu, beberapa indikator seperti *Deception* (1,93) dan *Risk* (1,61) menunjukkan skor paling rendah dengan kategori rendah dan sangat rendah, yang mengindikasikan bahwa perilaku menyembunyikan durasi bermain atau mengalami kerugian signifikan akibat bermain belum menjadi gejala dominan pada komunitas ini.

Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan bentuk gangguan perilaku adiktif yang ditandai oleh keterlibatan berlebihan dalam aktivitas bermain *game* hingga mengganggu aspek kehidupan lainnya. Dalam penelitian ini, IGD diukur menggunakan sembilan indikator sebagaimana yang tercantum dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima teks revisi (DSM-V TR), yaitu: *Preoccupation*, *Withdrawal*, *Tolerance*, *Loss of Control*, *Disengagement*, *Persistence*, *Deception*, *Mood Modification*, dan *Risk*. Masing-masing indikator mencerminkan dimensi tertentu dari keterlibatan maladaptif terhadap *game online*. Analisis deskriptif terhadap indikator-indikator tersebut tidak hanya memberikan gambaran seberapa kuat kecenderungan IGD pada responden, tetapi juga membantu memetakan aspek-aspek psikologis dominan yang memengaruhi kecenderungan tersebut. Temuan ini menjadi penting dalam memahami bagaimana pengalaman bermain *game*, khususnya pada komunitas pemain *Genshin Impact*, dapat berkembang menjadi bentuk gangguan psikologis yang kompleks.

Penelitian ini menyoroti sembilan indikator utama IGD yang diukur berdasarkan DSM-V TR, dengan skor tertinggi pada indikator *Mood Modification* (3,99), menunjukkan penggunaan *game* sebagai mekanisme regulasi emosional. Hal ini konsisten dengan temuan bahwa strategi regulasi emosi yang maladaptif seperti pelarian dari emosi negatif sering dilakukan oleh individu dengan IGD. Hasil studi oleh Tang et al. (2022) yang menunjukkan bahwa

tekanan psikologis seperti stres dan kecemasan mendorong pemain *gacha* untuk melakukan aktivitas salah satunya pembelian dalam *game* sebagai bentuk pelarian emosional. Kemudian, sejalan dengan skor tertinggi pada indikator *Mood Modification* dalam penelitian ini, yang mencerminkan kecenderungan individu menggunakan permainan sebagai strategi regulasi emosi. Selain itu, penelitian Wang et al. (2022) menunjukkan bahwa aspek pengaturan emosi sangat terkait dengan risiko IGD pada remaja dan dewasa muda. Meta-analisis oleh Gao et al. (2022) menunjukkan bahwa prevalensi global *Internet Gaming Disorder* (IGD) di kalangan remaja dan dewasa muda mencapai 9,9%, dengan faktor risiko utama meliputi stres, durasi bermain yang tinggi, dan disfungsi keluarga. Kemudian dalam penelitian Dong & Potenza (2022) menekankan bahwa laki-laki cenderung lebih rentan terhadap *Internet Gaming Disorder* dibanding perempuan, karena sensitivitas yang lebih tinggi terhadap penghargaan dari *game* dan lemahnya kontrol inhibisi yang memperkuat dorongan bermain secara kompulsif. IGD sering kali muncul sebagai respons maladaptif terhadap tekanan psikologis, terutama pada laki-laki, yang cenderung menggunakan *game* untuk meredakan kecemasan dan emosi negatif (Marraudino et al., 2022).

Indikator *Preoccupation* (3,68) dan *Tolerance* (2,90) berada pada posisinya masing-masing, mencerminkan gejala obsesif dan kebutuhan waktu bermain yang meningkat. Pontes & Griffiths (2015) mengidentifikasi *preoccupation* sebagai kriteria sentral IGD, sementara toleransi dan keasyikan waktu merupakan aspek kunci dalam derajat keterlibatan berlebihan. Hal ini mendukung hasil penelitian yang menunjukkan kedekatan antara peningkatan skor toleransi dengan peningkatan waktu bermain.

Skor paling rendah dalam penelitian ini ditemukan pada indikator *Risk* (1,61) dan *Deception* (1,93). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden belum sampai pada tahap di mana mereka mengalami konsekuensi serius seperti masalah keuangan, gangguan pekerjaan, atau rusaknya hubungan sosial akibat dari aktivitas bermain *game*. Rendahnya skor *Deception* juga mengindikasikan bahwa responden cenderung belum merasa perlu menyembunyikan durasi bermain atau pengeluaran dalam *game* dari orang-orang terdekat mereka, seperti keluarga atau pasangan. King & Delfabbro (2019) menjelaskan bahwa penggunaan fitur monetisasi dalam *game* seperti *microtransactions* umumnya dimulai dari pembelian kecil dan dapat terjadi berulang kali. Dalam beberapa kasus, pemain terutama remaja dapat mengembangkan kebiasaan impulsif yang menyebabkan pengeluaran finansial yang signifikan, bahkan sampai menggunakan kartu kredit tanpa sepengetahuan orang tua atau pasangan. Temuan ini relevan ketika dikaitkan dengan komunitas pemain *Genshin Impact*, yang dikenal memiliki sistem monetisasi berbasis *gacha* dan *microtransactions*, meskipun sistem ini bisa memicu perilaku impulsif dan pembelian berulang, data penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden belum memperlihatkan tanda-tanda perilaku finansial bermasalah yang perlu disembunyikan dari orang lain.

Skor yang diperoleh pada indikator *Withdrawal* (2,37) dan *Loss of Control* (2,53) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian responden mulai mengalami kesulitan dalam mengatur frekuensi dan durasi bermain *game*, serta menunjukkan tanda-tanda ketergantungan psikologis ketika tidak bermain. Gejala *withdrawal* seperti rasa gelisah, tidak tenang, atau keinginan kuat untuk kembali bermain merupakan bagian dari pola awal kecanduan yang seringkali tidak disadari oleh individu. Dalam studi Yen et al. (2022) ditemukan bahwa partisipan dengan IGD menunjukkan reaksi emosional negatif, termasuk iritabilitas dan kecemasan, saat dihentikan dari bermain *game* secara tiba-tiba. Bahkan, banyak dari mereka mengalami keinginan kuat (*craving*) yang berkurang hanya setelah mereka kembali bermain.

Skor indikator *Disengagement* (2,39) dan *Persistence* (2,27) dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa sebagian responden mulai menunjukkan pola keterlibatan *game* yang

berdampak pada pengabaian aktivitas lain, serta kecenderungan untuk terus bermain meskipun aktivitas tersebut tidak lagi memberikan kepuasan. Gejala ini mencerminkan aspek eksternal dari gangguan, di mana keterlibatan dalam *game* mulai memengaruhi kehidupan sosial dan tanggung jawab sehari-hari. Liu et al. (2022) melalui analisis jaringan terhadap gejala IGD, menemukan bahwa *persistence* merupakan gejala sentral dalam kluster masalah sosial, yang berkaitan erat dengan munculnya konflik, kebohongan, dan gangguan dalam relasi interpersonal. Dalam konteks ini, *persistence* tidak hanya berarti terus bermain, tetapi juga menggambarkan ketidakmampuan pemain untuk berhenti meskipun menyadari dampak negatifnya. Demikian pula, *disengagement* dari aktivitas penting seperti belajar, bekerja, atau berinteraksi sosial menjadi sinyal bahwa perilaku bermain telah menggeser prioritas hidup.

Secara holistik, pola skor ini menunjukkan bahwa responden secara dominan masih berada pada tataran keterlibatan emosional (*Mood Modification, Preoccupation*). Kedua indikator ini mengarah pada penggunaan *game* sebagai sarana untuk mengatasi tekanan, stres, atau perasaan negatif lainnya, serta adanya pikiran yang terus-menerus tertuju pada *game*. Hal ini diperkuat oleh temuan Kowalik et al. (2025) yang melalui pendekatan analisis jaringan menemukan bahwa *mood disturbances* dan *coping maladaptif* merupakan faktor sentral dalam perkembangan *Gaming Disorder* (GD). Studi tersebut menunjukkan bahwa GD cenderung berkembang sebagai mekanisme kompensasi terhadap tekanan psikologis, di mana aktivitas bermain digunakan untuk menghindari atau meredakan emosi negatif. Dalam konteks ini, keterlibatan emosional seperti yang tercermin dalam indikator *Mood Modification* dan *Preoccupation* berfungsi sebagai fondasi awal dari pola bermain yang berisiko adiktif.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain Genshin Impact di Indonesia memiliki kecenderungan dengan tingkat yang sedang terhadap *Internet Gaming Disorder* (IGD), dengan keterlibatan emosional sebagai aspek yang paling menonjol. *Mood Modification* dan *Preoccupation* menjadi indikator dengan skor tertinggi, mencerminkan pola penggunaan *game* sebagai sarana regulasi emosi dan keterikatan pikiran terhadap aktivitas bermain. Sementara itu, indikator *Risk* dan *Deception* memiliki skor paling rendah, menandakan bahwa konsekuensi sosial maupun finansial dari perilaku bermain *game* belum banyak dialami oleh responden. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa komunitas pemain Genshin Impact memperlihatkan pola keterlibatan *game* yang berpotensi mengarah pada bentuk gangguan adiktif, terutama apabila tidak disertai dengan kontrol diri dan keseimbangan dalam aktivitas kehidupan lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pihak terkait seperti pengembang *game*, komunitas pemain, maupun pihak keluarga dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan *game* secara sehat, khususnya dalam hal regulasi emosi. Intervensi psikologis yang bersifat preventif juga perlu dikembangkan guna membantu individu yang menunjukkan tanda-tanda awal kecenderungan IGD. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggali lebih dalam hubungan antara motivasi bermain dan faktor psikologis lainnya, serta mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan *game* berbasis gacha terhadap kesejahteraan mental pemain.

Daftar Referensi

Adams, M. J. (2022). Tech Otakus Save The World? Gacha, Genshin Impact, and Cybernesia.

- British Journal of Chinese Studies*, 12(July). <https://doi.org/10.51661/bjocs.v12i2.199>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K., & Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 71(August), 252-266. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>
- Dong, G. H., & Potenza, M. N. (2022). Considering gender differences in the study and treatment of internet gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 153(January), 25-29. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.057>
- Gao, Y. X., Wang, J. Y., & Dong, G. H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154(June), 35-43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Jannah, M. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi. In *UNESA University Press*.
- King, D., & Delfabbro, P. (2019). Internet Gaming Disorder Theory, Assessment, Treatment, and Prevention. In *Internet Gaming Disorder: Theory, assesment, prevention and Treatment*.
- Kowalik, B. A., Baggio, S., King, D. L., & Delfabbro, P. (2025). Understanding Gaming Disorder: a Network Analysis of Impaired Control, Impulsivity, Mood, Coping, and Game Flow. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01483-5>
- Lakić, N., Bernik, A., & Čep, A. (2023). Addiction and Spending in Gacha Games. *Information (Switzerland)*, 14(7), 1-19. <https://doi.org/10.3390/info14070399>
- Lemenager, T., Neissner, M., Sabo, T., Mann, K., & Kiefer, F. (2020). “Who Am I” and “How Should I Be”: a Systematic Review on Self-Concept and Avatar Identification in Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*, 7(2), 166-193. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00307-x>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39. <https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>
- Liu, D., Lemmens, J., Hong, X., Li, B., Hao, J., & Yue, Y. (2022). A network analysis of internet gaming disorder symptoms. *Psychiatry Research*, 311(July 2021), 114507. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114507>
- Marraudino, M., Bonaldo, B., Vitiello, B., Bergui, G. C., & Panzica, G. (2022). Sexual Differences in Internet Gaming Disorder (IGD): From Psychological Features to Neuroanatomical Networks. *Journal of Clinical Medicine*, 11(4). <https://doi.org/10.3390/jcm11041018>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Raneri, P. C., Montag, C., Rozgonjuk, D., Satel, J., & Pontes, H. M. (2022). The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review. *Addictive Behaviors Reports*, 15(February), 100415. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100415>
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>

- Tang, A. C. Y., Lee, P. H., Lam, S. C., Siu, S. C. N., Ye, C. J., & Lee, R. L. T. (2022). Prediction of problem gambling by demographics, gaming behavior and psychological correlates among gacha gamers: A cross-sectional online survey in Chinese young adults. *Frontiers in Psychiatry, 13*(August), 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.940281>
- Wang, H. Y., & Cheng, C. (2022). The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health, 9*(2). <https://doi.org/10.2196/23700>
- Wang, Y., Liu, B., Zhang, L., & Zhang, P. (2022). Anxiety, Depression, and Stress Are Associated With Internet Gaming Disorder During COVID-19: Fear of Missing Out as a Mediator. *Frontiers in Psychiatry, 13*(May 2020), 1-7. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.827519>
- Yen, J. Y., Lin, P. C., Wu, H. C., & Ko, C. H. (2022). The withdrawal-related affective, gaming urge, and anhedonia symptoms of internet gaming disorder during abstinence. *Journal of Behavioral Addictions, 11*(2), 481-491. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00008>