

ABSTRAK

Penarikan Diri Sosial Mahasiswa Pemain Roblox Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Oleh:

Dela Omih Pertiwi

2270201067

Perkembangan *game online* seperti Roblox telah menciptakan pola keterlibatan tinggi di kalangan mahasiswa, yang dalam kondisi tertentu bermanifestasi sebagai gejala kecanduan game. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam bentuk kecanduan game, dengan penekanan pada komponen *withdrawal* (penarikan diri), yang dialami mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu sebagai pemain Roblox, menggunakan kerangka enam komponen kecanduan Mark Griffiths (2005) *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict*, dan *relapse* sebagai model analisis, dengan penekanan bahwa *withdrawal* tidak muncul secara berdiri sendiri, melainkan merupakan konsekuensi dari tiga komponen yang telah terbentuk lebih dahulu, yaitu *salience, mood modification*, dan *tolerance*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan lima informan yang dipilih secara *purposive*, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa gejala *withdrawal* pada ketiga informan dengan intensitas gejala terkuat muncul sebagai konsekuensi dari akumulasi ketiga komponen tersebut, sementara dua informan lainnya tidak menunjukkan peningkatan durasi bermain maupun ketergantungan emosional yang berarti, sehingga gejala *withdrawal* yang muncul sangat minim dan pengalaman keduanya lebih tepat dikategorikan sebagai *excessive involvement* daripada kecanduan. Temuan ini memperkuat relevansi kerangka Griffiths (2005) khususnya keterkaitan langsung antara *withdrawal* dengan *salience, mood modification*, dan *tolerance*, sekaligus menunjukkan bahwa intensitas gejala dipengaruhi oleh faktor individual dan strategi manajemen waktu. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi teoritis bagi kajian psikologi komunikasi digital serta masukan praktis bagi mahasiswa, orang tua, dan pihak kampus dalam mendorong pola bermain game yang lebih sehat dan seimbang.

Kata kunci: penarikan diri, kecanduan *game*, Roblox, mahasiswa, teori Griffiths

ABSTRACT

SOCIAL WITHDRAWAL AMONG ROBLOX-PLAYING STUDENTS AT THE FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

By:

Dela Omih Pertiwi

2270201067

The development of online games such as Roblox has created patterns of high engagement among university students, which under certain conditions may manifest as symptoms of gaming addiction. This study aims to describe and gain an in-depth understanding of the forms of gaming addiction, with particular emphasis on the withdrawal component, experienced by students of the Faculty of Social and Political Sciences at Universitas Muhammadiyah Bengkulu who play Roblox.

The study employs Mark Griffiths' (2005) six-component model of addiction are salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, and relapse as the analytical framework, emphasizing that withdrawal does not occur independently but rather as a consequence of three previously established components, namely salience, mood modification, and tolerance. This study employs a descriptive qualitative approach involving five informants selected through purposive sampling. Data were collected through in-depth interviews and analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña (2014).

The findings indicate that withdrawal symptoms among the three informants with the strongest symptom intensity emerged as a consequence of the accumulation of these three components. Meanwhile, the other two informants did not demonstrate significant increases in gaming duration or emotional dependence. Therefore, the withdrawal symptoms they experienced were minimal, and their experiences were more appropriately categorized as excessive involvement rather than addiction. These findings reinforce the relevance of Griffiths' (2005) framework, particularly the direct relationship between withdrawal and salience, mood modification, and tolerance, while also demonstrating that symptom intensity is influenced by individual factors and time-management strategies. This study is expected to contribute theoretically to research in digital communication psychology and provide practical insights for students, parents, and universities in promoting healthier and more balanced gaming patterns.

Keywords: Social Withdrawal, Game Addiction, Roblox, University Students, Griffiths' Theory

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai *platform* hiburan digital yang memengaruhi pola kehidupan masyarakat secara signifikan, salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan berbasis internet yang memungkinkan para penggunanya untuk berinteraksi satu sama lain secara virtual dalam sebuah dunia digital yang terstruktur (Aguerri et al., 2023). Dalam beberapa dekade terakhir, *game online* telah berkembang dari sekadar sarana hiburan menjadi aktivitas yang mengakar kuat dalam rutinitas harian jutaan individu di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna *game online* terbesar di Asia Tenggara. Berdasarkan data Newzoo (2023), Indonesia memiliki lebih dari 185 juta pengguna *game* aktif, menjadikannya sebagai pasar *game* terbesar kelima di dunia. Angka ini terus bertumbuh seiring meningkatnya penetrasi internet dan penurunan harga perangkat *mobile*. Kondisi ini menjadikan *game online* sebagai fenomena sosial yang tidak dapat diabaikan, terutama dalam konteks perilaku dan kesehatan mental penggunanya.

Salah satu *platform game online* yang mengalami pertumbuhan pesat secara global dan juga di Indonesia adalah Roblox. Roblox merupakan *platform* permainan *online* sekaligus ekosistem kreatif yang memungkinkan pengguna tidak hanya memainkan *game*, tetapi juga menciptakan dan membagikan konten mereka sendiri kepada komunitas yang luas (Putri et al., 2025). Keunikan Roblox terletak pada karakteristiknya yang menggabungkan elemen *gaming*, media sosial, dan ruang kreatif dalam satu *platform*, sehingga menciptakan daya tarik yang kuat terutama di kalangan anak muda dan mahasiswa.

Meskipun *game online* menawarkan berbagai manfaat seperti hiburan, pengembangan kreativitas, serta interaksi sosial, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang serius. Salah satu dampak yang paling signifikan adalah munculnya gejala kecanduan *game*, yang dalam literatur psikologi dikenal sebagai *Internet Gaming Disorder (IGD)*. Mark Griffiths (2005), seorang psikolog terkemuka dari *Nottingham Trent University*, menjelaskan bahwa kecanduan *game* merupakan bentuk kecanduan perilaku (*behavioral addiction*) yang memiliki karakteristik serupa dengan kecanduan zat, yakni mencakup enam komponen utama: *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict*, dan *relapse*.

Di antara keenam komponen tersebut, *withdrawal* atau penarikan diri merupakan salah satu indikator yang paling khas dan signifikan dalam menentukan apakah seseorang mengalami kecanduan *game* yang sesungguhnya. Griffiths (2005) mendefinisikan *withdrawal* sebagai munculnya perasaan tidak menyenangkan secara psikologis maupun fisik ketika seseorang berhenti atau tidak dapat mengakses *game*, baik secara sengaja maupun karena faktor eksternal. Gejala psikologis yang muncul antara lain meliputi rasa gelisah, mudah marah, sedih, tidak bisa berkonsentrasi, hingga pikiran yang terus-menerus tertuju pada *game*.

Fenomena *withdrawal* pada *gamer* menjadi perhatian serius karena dampaknya yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan individu. Pada mahasiswa, *withdrawal* dapat mengganggu proses akademik, hubungan interpersonal, kesehatan mental, serta kualitas hidup secara keseluruhan (Prince B et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Kuss dan Griffiths (2012) menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami gejala *withdrawal* cenderung mengalami penurunan prestasi akademik, peningkatan tingkat stres, dan gangguan pola tidur yang signifikan.

Dalam konteks Roblox, *platform* ini memiliki sejumlah karakteristik yang berpotensi mendorong terjadinya keterikatan berlebih pada penggunaannya. Fitur-fitur seperti sistem *reward* yang berkelanjutan, interaksi sosial antarpemain, serta pembaruan konten yang tidak terbatas menciptakan *loop* keterlibatan yang sulit.

diputus. Kondisi ini menjelaskan mengapa tidak sedikit pengguna Roblox, termasuk kalangan mahasiswa, yang menunjukkan gejala kesulitan menghentikan aktivitas bermain mereka dan merasakan ketidaknyamanan ketika dipaksa berhenti (Rifai et al., 2024)

Mahasiswa merupakan kelompok yang rentan terhadap fenomena ini. Hubungan antara stres akademik, perubahan lingkungan sosial, dan peningkatan kebebasan dalam manajemen waktu secara signifikan mempengaruhi keterlibatan siswa dalam kegiatan hiburan digital, terutama *game online*. Penelitian menunjukkan bahwa stres akademis berkorelasi positif dengan kecanduan *game online*, menunjukkan bahwa siswa sering beralih ke *game* sebagai mekanisme penanggulangan untuk menghindari tekanan akademik mereka (Jannah & Hariko, 2025). Universitas Muhammadiyah Bengkulu (UMB) sebagai salah satu perguruan tinggi di Provinsi Bengkulu tidak terlepas dari fenomena ini. Berdasarkan observasi awal peneliti, terdapat sejumlah mahasiswa UM Bengkulu yang secara aktif memainkan Roblox dalam intensitas tinggi, bahkan menunjukkan tanda-tanda ketidaknyamanan ketika tidak dapat mengakses *game* tersebut.

Kajian mengenai *withdrawal* pada *gamer* Roblox di kalangan mahasiswa masih sangat terbatas, khususnya dalam konteks Indonesia dan lebih spesifik lagi di lingkungan Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada *game online* secara umum tanpa mengkaji *platform* spesifik seperti Roblox, atau dilakukan di luar konteks Indonesia. Padahal, setiap *platform game* memiliki karakteristik unik yang dapat mempengaruhi pola keterikatan dan gejala *withdrawal* yang berbeda-beda pada penggunanya.

Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana fenomena penarikan diri yang dialami oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik UM Bengkulu yang merupakan *gamer* aktif Roblox. Pendekatan ini dipilih karena penarikan diri merupakan pengalaman subjektif yang kaya makna, sehingga

memerlukan metode yang mampu menangkap nuansa, konteks, dan kedalaman pengalaman informan secara keseluruhan. Dengan menggunakan teori komponen kecanduan Griffiths (2005) sebagai kerangka analisis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena penarikan diri dalam konteks kehidupan nyata mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik UM Bengkulu.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian: "Penarikan Diri Sosial Mahasiswa Pemain Roblox Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana bentuk penarikan diri yang dialami oleh mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu sebagai pemain *game* Roblox?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam bagaimana bentuk penarikan diri (*withdrawal*) yang dialami oleh mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu sebagai pemain *game* Roblox berdasarkan perspektif teori komponen kecanduan Mark Griffiths (2005).

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik dari segi teoritis maupun praktis dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi digital dan psikologi media.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan kajian psikologi komunikasi digital, khususnya dalam bidang penelitian kecanduan *game online* di Indonesia. Dengan mengaplikasikan teori komponen kecanduan Griffiths (2005) dalam konteks *game* Roblox, penelitian ini menambah referensi akademis mengenai bagaimana gejala *withdrawal* termanifestasi secara spesifik pada pengguna *platform game* kreatif.
2. Penelitian ini memperkaya pemahaman teoritis tentang hubungan antara karakteristik *platform game online* dengan intensitas pengalaman penarikan diri yang dialami penggunanya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan kerangka analisis yang lebih komprehensif dalam memahami kecanduan *game* di era digital.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi dan rujukan akademis bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji fenomena serupa, baik dengan *platform game* yang berbeda maupun dalam konteks populasi yang berbeda.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada mahasiswa, orang tua, dan pihak kampus mengenai fenomena penarikan diri dalam penggunaan *game online*, sehingga dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan *game* yang sehat dan seimbang.
2. Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak Universitas Muhammadiyah Bengkulu, khususnya unit layanan konseling dan kesehatan mahasiswa, dalam

3. merancang program pencegahan dan intervensi dini terkait kecanduan *game* di lingkungan kampus.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pengembang dan praktisi kesehatan mental dalam memahami pengalaman penarikan diri *gamer* sehingga dapat merancang pendekatan yang lebih tepat dan sensitif dalam memberikan dukungan kepada individu yang mengalami kecanduan *game*.

