

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain mengenai fenomena kecanduan *game*, *withdrawal*, dan perilaku penggunaan *game online*, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Kelvin Nurullita Melati dengan judul "Penarikan Diri Pengguna *Game Online Player Unknowns Battleground* (PUBG): Studi Deskriptif Kualitatif Siswa di MAN 1 Surakarta" (2022) mengangkat permasalahan bagaimana bentuk penarikan diri (*withdrawal*) pengguna *game online* PUBG *Mobile* pada siswa MAN 1 Surakarta serta bagaimana kehadiran sosial dalam *game online* memengaruhi perilaku siswa tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa MAN 1 Surakarta cenderung berperilaku agresif, baik secara fisik maupun lisan seperti menggunakan kata-kata kotor, yang disebabkan oleh tingginya intensitas bermain *game* PUBG *Mobile* rata-rata 3 hingga 9 jam per hari, sehingga memunculkan bentuk penarikan diri berupa *Agitated Withdrawal* ditandai dengan sulitnya mengontrol emosi, serta *Mournful Withdrawal* yang ditandai dengan perilaku begadang demi mendapatkan kemenangan beruntun (*win streak*) dan menaikkan peringkat permainan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian yang sama yaitu penarikan diri (*withdrawal*) dalam *game online* menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik wawancara mendalam dan observasi partisipatif, serta menggunakan kerangka teori yang sama yakni komponen *Agitated Withdrawal* dan *Mournful Withdrawal*. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, lokasi, dan *game* yang diteliti; penelitian Kelvin berfokus pada siswa SMA (MAN 1 Surakarta) dengan objek *game* PUBG *Mobile*, sementara penelitian penulis berfokus pada mahasiswa Universitas

Muhammadiyah Bengkulu dengan objek *game* Roblox yang memiliki karakteristik permainan dan segmen pengguna yang berbeda.

2. Penelitian yang ditulis oleh Faralintang Desy Prasiska dengan judul "Perilaku Komunikasi Pemain *Game Online*: Studi Deskriptif Kualitatif Penarikan Diri Anak pada *Mobile Legends: Bang Bang*" (2022) mengangkat permasalahan bagaimana bentuk perilaku komunikasi yang dilakukan oleh pemain *game online Mobile Legends*, khususnya pada anak usia sekolah dasar usia 7 hingga 12 tahun yang mengalami gejala penarikan diri akibat kecanduan bermain *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak tersebut menampilkan perilaku verbal dan nonverbal yang agresif seperti mengeluarkan kata-kata kotor, membanting gawai, berteriak, berkelahi dengan teman sebaya, serta membantah orang tua, yang semuanya merupakan manifestasi dari *Loss of Control and Consequences* dan *Agitated Withdrawal* akibat intensitas bermain yang bisa mencapai sehari penuh tanpa pengawasan memadai dari orang tua. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terdapat pada penggunaan metode deskriptif kualitatif, fokus pada fenomena penarikan diri (*withdrawal*) dalam konteks *game online*, serta penggunaan teknik *purposive sampling*, wawancara mendalam, dan triangulasi data sebagai alat validasi. Perbedaanannya terletak pada subjek dan objek penelitian; penelitian Faralintang menasar anak usia sekolah dasar (7–12 tahun) dengan *game Mobile Legends* sebagai objek kajian, sedangkan penelitian penulis menasar mahasiswa perguruan tinggi dengan *game* Roblox, yang secara demografis mencerminkan kelompok usia dewasa awal dengan pola penarikan diri yang kemungkinan berbeda secara konteks sosial dan psikologis.
3. Penelitian yang ditulis oleh Imanda Alvin Dwi Arya dengan judul "Penarikan Diri (*Withdrawal*) pada Pemain *Game Online*: Studi Deskriptif Kualitatif Penarikan Diri atau *Withdrawal Gamer PUBG Mobile* Siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu" (2024) mengangkat permasalahan bagaimana bentuk penarikan diri atau *withdrawal* pada *gamer PUBG Mobile* di kalangan siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu usia 13 hingga 15 tahun yang menunjukkan gejala kecanduan dan

perilaku agresif akibat intensitas bermain yang berlebihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para siswa tersebut mengalami proses *Agitated Withdrawal* berupa munculnya kemarahan, kecemasan, serta konflik interpersonal dengan orang tua ketika aktivitas bermain dikurangi atau dihentikan, yang diwujudkan melalui perilaku seperti melempar handphone, berteriak, berkata kasar kepada teman, bahkan tindakan fisik seperti memukul, serta *Loss of Control and Consequences* berupa mengabaikan kegiatan sehari-hari demi bermain *game*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah keduanya mengkaji penarikan diri (*withdrawal*) pada *gamer* *PUBG Mobile* menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan *purposive sampling*, serta sama-sama menggunakan kerangka konsep *Agitated Withdrawal* sebagai pisau analisis utama. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan *platform game* yang dikaji; penelitian Imanda berfokus pada remaja tingkat SMP dengan *game* *PUBG Mobile* yang bergenre *battle royale* dan sarat unsur kekerasan, sementara penelitian penulis berfokus pada mahasiswa dengan *game* Roblox yang berkarakter lebih beragam secara genre namun tetap berpotensi menimbulkan gejala *withdrawal* pada penggunaanya.

Perilaku penarikan diri (*withdrawal*) dalam *game online* merupakan fenomena yang konsisten ditemukan pada berbagai kelompok usia dan jenis *game* yang berbeda, di mana penelitian Kelvin Nurullita Melati (2022) pada siswa MAN 1 Surakarta yang bermain *PUBG Mobile*, penelitian Faralintang Desy Prasiska (2022) pada anak sekolah dasar yang bermain *Mobile Legends*, serta penelitian Imanda Alvin Dwi Arya pada siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu yang bermain *PUBG Mobile*, ketiganya menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi antara 2 hingga 9 jam per hari secara konsisten memunculkan dua bentuk *withdrawal* utama yaitu *agitated withdrawal* yang ditandai dengan munculnya emosi negatif seperti marah, berkata kotor, membanting perangkat, dan perilaku agresif fisik maupun verbal ketika aktivitas bermain terganggu atau dihentikan, serta *loss of control and consequences* yang ditandai dengan hilangnya kendali diri sehingga pemain

mengabaikan aktivitas penting seperti belajar, makan, bersosialisasi, dan memenuhi kewajiban sehari-hari, dengan pola komunikasi yang terbentuk melalui *Computer Mediated Communication* (CMC) berupa *voice chat*, *microphone*, dan aplikasi pesan seperti *WhatsApp* sebagai sarana koordinasi antar pemain, sementara perilaku *withdrawal* itu sendiri cenderung berbeda antara konteks bermain di dalam rumah yang relatif terkontrol karena adanya pengawasan orang tua dan konteks bermain di luar rumah yang lebih bebas dan ekspresif secara emosional.

Perbedaan tersebut meliputi *platform game* yang digunakan yaitu Roblox yang bersifat *sandbox* dan multi-genre, berbeda dengan *PUBG Mobile* dan *Mobile Legends* yang bergenre *battle royale* dan MOBA. Selain itu, subjek penelitian ini adalah mahasiswa berada pada fase dewasa awal yang secara psikologis lebih matang, sehingga bentuk *withdrawal* yang muncul dapat bersifat lebih tersembunyi dan berbeda karakternya, berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan pelajar SD, SMP, dan SMA yang masih berada di bawah pengawasan orang tua. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Bengkulu, sementara ketiga penelitian terdahulu seluruhnya dilakukan di wilayah Jawa Tengah.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah-celah tersebut dengan mengkaji fenomena Penarikan Diri (*withdrawal*) pada *platform* Roblox yang selama ini belum pernah diteliti dalam konteks ilmu komunikasi di Indonesia, sekaligus menjadikan mahasiswa sebagai subjek penelitian yang memberikan perspektif baru tentang penarikan diri pada kelompok dewasa muda yang hidup dengan otonomi penuh. Berbeda dengan anak-anak dan remaja yang menunjukkan penarikan diri secara eksplisit melalui perilaku agresif, mahasiswa kemungkinan menampilkan penarikan diri dalam bentuk yang lebih halus seperti pengabaian kewajiban akademik dan penurunan interaksi sosial. Dengan demikian, penelitian ini secara substantif melengkapi penelitian terdahulu dengan memperluas cakupan objek *game*, subjek usia, dan lokasi geografis kajian penarikan diri (*withdrawal*) dalam konteks ilmu komunikasi di Indonesia.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berfokus pada eksplorasi mendalam mengenai pengalaman penarikan diri pada mahasiswa *gamer* Roblox di lingkungan Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan gejala yang muncul, tetapi juga berupaya memahami bagaimana fenomena tersebut dirasakan, dimaknai, serta dihadapi oleh informan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini memiliki tiga aspek utama kebaruan (*novelty*) yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini berfokus secara spesifik pada fenomena penarikan diri (*withdrawal*) sebagai pengalaman subjektif, artinya penelitian ini tidak sekadar mengidentifikasi perilaku penarikan diri secara permukaan, melainkan berupaya memahami bagaimana mahasiswa merasakan, memaknai, dan menghayati pengalaman penarikan diri mereka sendiri ketika tidak dapat bermain Roblox, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dimensi psikologis dan emosional dari fenomena tersebut.

Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang memungkinkan peneliti untuk menggali makna secara mendalam melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif, sehingga data yang diperoleh tidak hanya bersifat faktual tetapi juga mampu menangkap nuansa, konteks, dan kompleksitas pengalaman penarikan diri yang tidak dapat dijangkau oleh pendekatan kuantitatif.

Ketiga, penelitian ini menawarkan kebaruan dari sisi konteks penelitian yang sangat spesifik, yaitu *platform* Roblox yang belum pernah dikaji dalam penelitian penarikan diri (*withdrawal*) sebelumnya di Indonesia, serta mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu sebagai subjek yang merepresentasikan kelompok dewasa muda di luar Pulau Jawa, sehingga penelitian ini berkontribusi pada perluasan perspektif geografis dan demografis dalam kajian komunikasi *game online* di Indonesia.

Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan kajian kecanduan *game online*, khususnya dalam memahami dimensi pengalaman individu yang selama ini masih kurang mendapat perhatian dalam penelitian sebelumnya.

2.2 Kajian Teoritis

Kajian teoritis merupakan landasan konseptual yang disusun melalui kumpulan asumsi, konsep, definisi, serta proposisi ilmiah yang berfungsi untuk menjelaskan fenomena secara sistematis. Dalam penelitian ini, kajian teoritis menjadi kerangka berpikir yang mengarahkan peneliti dalam memahami dan menginterpretasikan fenomena penarikan diri pada *gamer* Roblox mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

2.2.1 *Game Online*

Game online merupakan jenis permainan video yang dimainkan melalui koneksi internet dan memungkinkan interaksi antara satu pemain dengan pemain lainnya secara *real-time* dalam sebuah lingkungan virtual yang terstruktur (Griffiths, 2005). Berbeda dengan video *game* konvensional yang bersifat *offline*, *game online* menawarkan pengalaman sosial yang dinamis dan berkelanjutan. Dalam *game online*, pemain tidak hanya berhadapan dengan sistem atau kecerdasan buatan, tetapi juga dengan individu lain dari berbagai latar belakang budaya, bahasa, dan wilayah geografis. Hal ini menjadikan *game online* sebagai ruang interaksi global yang kompleks, di mana aktivitas bermain sekaligus menjadi sarana pertukaran informasi, kerja sama tim, hingga pembentukan jejaring sosial baru (Padli & Alwi, 2025).

Menurut Kuss dan Griffiths (2012), *game online* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis utama berdasarkan mekanisme permainannya, antara lain: *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), *First-Person Shooter* (FPS), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), serta *platform game* sosial-kreatif seperti *Roblox*. MMORPG, seperti *World of Warcraft*, menekankan

eksplorasi dunia virtual yang luas serta pengembangan karakter dalam jangka panjang, sehingga mendorong keterikatan emosional pemain. FPS, seperti *Call of Duty*, lebih berfokus pada kecepatan, refleks, dan strategi dalam pertempuran langsung. Sementara itu, MOBA seperti *Mobile Legends* atau *Dota 2* menuntut kerja sama tim yang intens dan koordinasi strategi yang kompleks. Adapun *platform* seperti *Roblox* tidak hanya menyediakan permainan, tetapi juga ruang bagi pengguna untuk menciptakan dan berbagi konten mereka sendiri, sehingga memperluas peran pemain dari sekadar konsumen menjadi produsen dalam ekosistem digital.

Setiap jenis *game* tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dalam hal mekanisme *reward*, sistem level, tantangan, serta bentuk interaksi sosial yang ditawarkan. Misalnya, sistem penghargaan dalam *game* sering dirancang menggunakan prinsip *variable reward* yang mampu meningkatkan motivasi pemain untuk terus bermain karena adanya unsur ketidakpastian dalam mendapatkan hadiah (Rifai et al., 2024). Selain itu, adanya fitur seperti *leaderboard*, *achievement*, dan *ranking system* juga berperan dalam mendorong kompetisi antar pemain. *Game online* telah berkembang melampaui hiburan belaka, menggunakan berbagai strategi psikologis untuk mempertahankan keterlibatan pemain dari waktu ke waktu. Fenomena ini sangat jelas dalam bagaimana permainan dirancang untuk memenuhi kebutuhan psikologis, seperti kompetensi dan keterkaitan, yang sangat penting untuk retensi pemain jangka panjang. Bagian berikut mengeksplorasi mekanisme di mana *game online* mempertahankan keterlibatan (Prasetya et al., 2025).

Dalam perspektif komunikasi, *game online* merupakan media interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok secara virtual. Pemain dapat berkomunikasi melalui teks, suara (*voice chat*), maupun simbol-simbol visual seperti *emotes* dan *avatar*. Interaksi dalam dunia virtual secara signifikan mempengaruhi konstruksi identitas digital, memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang mungkin menyimpang dari

kepribadian dunia nyata mereka. Fenomena ini menumbuhkan peluang untuk eksplorasi diri dan keterlibatan masyarakat, tetapi juga memperkenalkan tantangan seperti anonimitas, disinhibisi, dan potensi konflik sosial (Shafika et al., 2025).

Game online juga berfungsi sebagai ruang terbentuknya komunitas virtual yang memiliki norma, nilai, dan budaya tersendiri. Dalam komunitas ini, pemain dapat membentuk kelompok seperti *guild*, *clan*, atau *team* yang memiliki struktur organisasi, aturan internal, serta pola komunikasi yang khas. Interaksi yang terjadi secara berulang dan intens dapat menumbuhkan rasa kebersamaan (*sense of belonging*) dan solidaritas di antara anggota komunitas. Namun, di sisi lain, keterlibatan yang tinggi ini juga dapat menimbulkan ketergantungan, terutama ketika pemain mulai menghabiskan waktu berlebihan dalam dunia virtual dan mengabaikan aktivitas di dunia nyata (Agung Rahmat Lukito et al., 2022).

Karakteristik inilah yang menjadikan *game online* memiliki daya tarik sosial yang sangat kuat. Kombinasi antara aspek hiburan, kompetisi, pencapaian, serta interaksi sosial menjadikan *game online* sebagai salah satu media digital yang paling menarik di era modern. Namun demikian, daya tarik tersebut juga membawa konsekuensi, terutama dalam bentuk potensi keterlibatan berlebihan (*excessive engagement*) hingga kecanduan. Oleh karena itu, penting untuk memahami *game online* tidak hanya sebagai fenomena teknologi, tetapi juga sebagai fenomena sosial dan komunikasi yang memiliki dampak luas terhadap perilaku individu dan dinamika masyarakat secara keseluruhan.

2.2.2 Roblox

Roblox adalah *platform* permainan *online* multifungsi yang didirikan pada tahun 2004 dan diluncurkan secara publik pada tahun 2006 oleh David Baszucki dan Erik Cassel. *Platform* ini dikembangkan oleh Roblox Corporation dan dikenal sebagai salah satu inovasi penting dalam industri *game* digital karena menggabungkan elemen permainan (*gaming*), media sosial, dan ekosistem kreatif

dalam satu lingkungan digital yang terintegrasi. Berbeda dengan *game* pada umumnya yang bersifat statis, Roblox bersifat *user-generated content*, di mana sebagian besar konten yang ada justru dibuat oleh penggunanya sendiri. Melalui *platform* pengembangan bernama Roblox Studio, pengguna dapat merancang, memprogram, dan mempublikasikan *game* mereka kepada jutaan pemain lain di seluruh dunia. Hal ini menjadikan Roblox tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang produksi kreatif dan bahkan peluang ekonomi digital bagi penggunanya (Busto et al., 2025).

Keunikan utama Roblox terletak pada fleksibilitasnya sebagai *platform ecosystem*. Dalam satu aplikasi, pengguna dapat mengakses ribuan bahkan jutaan jenis permainan dengan genre yang sangat beragam, mulai dari simulasi kehidupan, petualangan, edukasi, hingga permainan peran (*role-playing*). Selain itu, Roblox juga mendorong interaktivitas sosial yang tinggi melalui fitur *chat*, pertemanan, hingga kolaborasi dalam pembuatan *game*. Pengalaman yang ditawarkan tidak hanya sebatas bermain, tetapi juga berinteraksi, berkreasi, dan berpartisipasi dalam komunitas global yang aktif.

Karakteristik lain yang sangat menonjol dari Roblox adalah sistem ekonomi virtualnya yang kompleks. *Platform* ini menggunakan mata uang digital bernama Robux yang memungkinkan pengguna untuk membeli berbagai item seperti pakaian avatar, aksesoris, *game pass*, hingga konten eksklusif lainnya. Lebih jauh lagi, Robux juga dapat diperoleh oleh pengguna yang berperan sebagai kreator melalui monetisasi *game* yang mereka buat, sehingga menciptakan ekosistem ekonomi yang menyerupai industri kreatif digital. Sistem ini tidak hanya meningkatkan motivasi pengguna untuk terus terlibat, tetapi juga membuka peluang kewirausahaan digital sejak usia muda.

Berdasarkan pengalaman pengguna (*user experience*), Roblox mengimplementasikan berbagai mekanisme yang mendorong keterlibatan (*engagement*) secara berkelanjutan. Sistem *reward* yang berlapis, seperti pemberian item eksklusif, peningkatan level, serta pencapaian tertentu, dirancang untuk memicu

rasa pencapaian (*sense of achievement*) pada pemain. Selain itu, fitur avatar yang dapat dikustomisasi secara ekstensif memungkinkan pengguna membangun identitas digital yang unik dan representatif. Dalam perspektif komunikasi, avatar ini berfungsi sebagai simbol diri (*self-representation*) yang memperkuat interaksi sosial antar pengguna di ruang virtual.

Secara demografis, Roblox menunjukkan pertumbuhan yang sangat signifikan. Hingga tahun 2023, *platform* ini telah memiliki lebih dari 210 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia, dengan dominasi pengguna dari kalangan remaja dan dewasa muda, termasuk mahasiswa. Popularitas ini tidak terlepas dari kemudahan akses melalui berbagai perangkat, seperti *smartphone* dan komputer, serta sifatnya yang gratis untuk dimainkan (*free-to-play*). Di Indonesia sendiri, penggunaan Roblox mengalami peningkatan pesat terutama setelah pandemi COVID-19, di mana aktivitas digital meningkat secara drastis akibat pembatasan sosial. Kondisi tersebut mendorong masyarakat, khususnya generasi muda, untuk mencari alternatif hiburan dan interaksi sosial secara daring, dan Roblox menjadi salah satu *platform* yang paling diminati.

Fenomena Roblox dapat dilihat sebagai bagian dari perkembangan budaya digital kontemporer, di mana batas antara produsen dan konsumen menjadi semakin kabur. Pengguna tidak lagi hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga sebagai kreator, desainer, bahkan *entrepreneur* digital. Dengan demikian, Roblox tidak hanya merepresentasikan evolusi *game online*, tetapi juga transformasi cara individu berkomunikasi, berinteraksi, dan berkarya dalam era digital yang semakin terhubung.

2.2.3 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan perilaku (*behavioral addiction*) yang muncul akibat penggunaan *game* secara berlebihan, berulang, dan bersifat kompulsif hingga mengganggu berbagai aspek kehidupan individu (Nurjaman et al., 2025). Kecanduan *game* memiliki karakteristik yang

serupa dengan kecanduan zat, seperti adanya dorongan yang sulit dikendalikan, perasaan ketergantungan, serta munculnya konsekuensi negatif yang tetap diabaikan oleh individu. Meskipun tidak melibatkan zat kimia, kecanduan ini tetap berdampak signifikan terhadap sistem psikologis, khususnya dalam hal regulasi emosi, kontrol diri, dan pengambilan keputusan (Mark D. Griffiths , 2005).

Pengakuan terhadap fenomena ini juga terlihat dalam klasifikasi yang dilakukan oleh *American Psychiatric Association* melalui *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition* (2013), yang memperkenalkan konsep *Internet Gaming Disorder* sebagai kondisi yang memerlukan penelitian lebih lanjut. *Internet Gaming Disorder* memiliki sembilan kriteria diagnostik utama, yaitu: Pertama, preokupasi atau pikiran yang terus-menerus tentang *game*, yaitu kondisi di mana seorang pemain tidak dapat berhenti memikirkan *game* meskipun sedang tidak bermain, sehingga aktivitas sehari-hari seperti belajar dan bersosialisasi menjadi terganggu karena perhatian dan pikiran selalu tertuju pada *game*. Kedua, gejala *withdrawal* seperti gelisah atau marah saat tidak bermain, yaitu munculnya perasaan tidak nyaman, cemas, mudah marah, atau gelisah ketika aktivitas bermain dikurangi atau dihentikan, yang merupakan respons emosional negatif akibat ketergantungan terhadap *game* (Maercker, 2023).

Ketiga, toleransi yang ditandai dengan kebutuhan bermain lebih lama, yaitu kondisi di mana pemain membutuhkan waktu bermain yang semakin meningkat dari waktu ke waktu untuk mendapatkan kepuasan yang sama seperti sebelumnya, sehingga durasi bermain terus bertambah secara signifikan. Keempat, kegagalan dalam mengontrol durasi bermain, yaitu ketidakmampuan pemain untuk membatasi atau menghentikan aktivitas bermain meskipun sudah berniat untuk melakukannya, sehingga waktu yang dihabiskan untuk bermain seringkali melebihi batas yang telah direncanakan (Muttaqin alan said & Magistarina, 2024).

Kelima, kehilangan minat pada aktivitas lain, yaitu berkurangnya atau hilangnya ketertarikan terhadap hobi, kegiatan sosial, maupun aktivitas yang

sebelumnya disukai, karena seluruh perhatian dan energi terfokus pada aktivitas bermain *game*. Keenam, penggunaan *game* sebagai pelarian dari masalah atau emosi negatif, yaitu kecenderungan pemain untuk menggunakan *game* sebagai mekanisme pelarian dari tekanan hidup, kecemasan, rasa bersalah, atau perasaan negatif lainnya, sehingga *game* menjadi sarana utama dalam mengatasi permasalahan emosional (Aghni et al., 2025). Ketujuh, berbohong kepada orang lain mengenai durasi bermain, yaitu perilaku menyembunyikan atau memberikan informasi yang tidak jujur kepada keluarga, teman, atau orang-orang terdekat mengenai seberapa lama dan seberapa sering mereka bermain *game* demi menghindari teguran atau larangan.

Kedelapan, terganggunya hubungan sosial, akademik, atau pekerjaan, yaitu dampak nyata dari kecanduan *game* yang menyebabkan pemain mengalami penurunan prestasi akademik, memburuknya hubungan interpersonal, serta terabaikannya tanggung jawab pekerjaan atau kewajiban sosial lainnya akibat terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* (Alacida et al., 2025). Kesembilan, tetap bermain meskipun telah mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan, yaitu kondisi di mana pemain tetap melanjutkan aktivitas bermain *game* meskipun sudah menyadari dan memahami berbagai konsekuensi negatif yang ditimbulkan, baik terhadap kesehatan fisik, kesehatan mental, hubungan sosial, maupun prestasi akademik mereka (Diantina & Takwin, 2023). Individu dapat dikategorikan mengalami *Internet Gaming Disorder* apabila memenuhi sebagian besar kriteria tersebut dalam periode waktu tertentu.

Secara psikologis, kecanduan *game online* berkaitan erat dengan mekanisme *reward system* dalam otak, khususnya pelepasan dopamin yang memberikan sensasi kesenangan dan kepuasan. Sistem ini diperkuat oleh desain *game* modern yang menggunakan pola *variable reward*, sehingga pemain terus terdorong untuk bermain demi mendapatkan penghargaan berikutnya (Achab et al., 2022). Selain itu, faktor lain seperti kebutuhan akan pengakuan sosial, pencapaian virtual, serta pelarian dari tekanan kehidupan nyata turut memperkuat kecenderungan adiktif. Dalam hal ini,

game online tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana kompensasi psikologis bagi individu yang mengalami stres, kesepian, atau tekanan akademik.

Dalam lingkup mahasiswa, kecanduan *game online* memiliki implikasi yang cukup kompleks. Penelitian yang dilakukan oleh Alexander J. Lemmens, Patti M. Valkenburg, dan Jochen Peter (2009) menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan *game* cenderung mengalami penurunan performa akademik, yang ditandai dengan rendahnya Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), kurangnya konsentrasi saat belajar, serta meningkatnya perilaku menunda (*procrastination*). Selain itu, keterlibatan berlebihan dalam *game* juga berdampak pada kesehatan mental, seperti meningkatnya tingkat kecemasan, stres, bahkan gejala depresi akibat ketidakseimbangan antara kehidupan virtual dan nyata.

Berdasarkan aspek sosial, kecanduan *game online* dapat menyebabkan penurunan kualitas hubungan interpersonal. Mahasiswa yang terlalu fokus pada dunia virtual cenderung mengurangi interaksi langsung dengan keluarga, teman, maupun lingkungan sosial di sekitarnya. Hal ini dapat memicu perasaan isolasi sosial (*social withdrawal*), meskipun secara paradoks mereka tetap aktif berinteraksi di dunia digital. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi interpersonal yang penting dalam kehidupan akademik maupun profesional.

Kecanduan *game online* juga berdampak pada kesehatan fisik, seperti gangguan pola tidur (*sleep disturbance*), kelelahan kronis, serta kurangnya aktivitas fisik. Pola bermain yang tidak terkontrol, terutama pada malam hari, dapat mengganggu ritme sirkadian tubuh sehingga memengaruhi produktivitas di siang hari. Jika tidak ditangani dengan baik, kondisi ini berpotensi menimbulkan penurunan kualitas hidup secara keseluruhan (Fahrizal & Irmawan, 2023).

Kecanduan *game online* tidak dapat dipandang sebagai fenomena sederhana, melainkan sebagai masalah multidimensional yang melibatkan aspek psikologis, sosial, akademik, dan kesehatan. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran individu, dukungan lingkungan, serta strategi pengelolaan diri yang efektif agar penggunaan *game online* tetap berada dalam batas yang sehat dan tidak berkembang menjadi perilaku adiktif yang merugikan.

2.2.4 Teori Komponen Kecanduan Mark Griffiths (2005)

Mark D. Griffiths adalah seorang psikolog klinis dan peneliti *behavioral addiction* terkemuka dari *Nottingham Trent University*, Inggris. Dalam karyanya yang berpengaruh, "*A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework*" yang diterbitkan dalam *Journal of Substance Use* pada tahun 2005, Griffiths mengajukan sebuah model komponen kecanduan yang dapat diterapkan secara universal pada berbagai jenis kecanduan, baik kecanduan zat maupun kecanduan perilaku termasuk kecanduan *game*.

Griffiths (2005) berpendapat bahwa seseorang dapat dikatakan benar-benar mengalami kecanduan apabila memenuhi keenam komponen berikut secara bersamaan. Jika hanya memenuhi sebagian komponen, kondisi tersebut lebih tepat dikategorikan sebagai keterlibatan berlebihan (*excessive involvement*) daripada kecanduan yang sesungguhnya. Keenam komponen tersebut adalah *Salience* (Keterpusatan), *Mood Modification* (Modifikasi Suasana Hati), *Tolerance* (Toleransi), *Withdrawal* (Penarikan Diri), *Conflict* (Konflik), *Relapse* (Kekambuhan), (Griffiths, 2005).

a. *Salience* (Keterpusatan)

Salience mengacu pada kondisi di mana aktivitas bermain *game* menjadi aktivitas yang paling dominan dan paling penting dalam kehidupan individu, menguasai pikiran (preokupasi kognitif), perasaan (preokupasi afektif), dan perilaku (preokupasi *behavioral*) mereka. Pada dimensi kognitif, individu selalu memikirkan

game bahkan ketika sedang tidak bermain, misalnya memikirkan strategi bermain saat mengikuti perkuliahan. Pada dimensi *behavioral*, individu mengorbankan aktivitas penting lain demi dapat bermain *game*, seperti melewatkan makan atau menunda mengerjakan tugas kuliah demi melanjutkan sesi permainan.

b. Mood Modification (Modifikasi Suasana Hati)

Mood modification merujuk pada pengalaman subjektif yang dilaporkan individu sebagai konsekuensi dari aktivitas bermain *game*, yang digunakan sebagai strategi koping terhadap tekanan atau emosi negatif. Griffiths (2005) mengidentifikasi dua pola utama *mood modification*: *escapism*, yaitu menggunakan *game* sebagai pelarian dari masalah atau situasi tidak menyenangkan dalam kehidupan nyata; dan *euphoria seeking*, yaitu bermain *game* untuk mencari sensasi kesenangan dan kepuasan. Bagi individu yang kecanduan, *game* menjadi satu-satunya atau cara utama untuk mengatur emosi mereka.

c. Tolerance (Toleransi)

Tolerance menggambarkan proses di mana individu membutuhkan jumlah waktu bermain yang semakin meningkat untuk mendapatkan efek *mood modification* yang sama dengan sebelumnya. Analog dengan toleransi obat-obatan, individu yang mengalami toleransi terhadap *game* akan merasakan bahwa durasi bermain yang sebelumnya cukup untuk memberikan kepuasan kini tidak lagi memadai, sehingga mereka perlu terus meningkatkan durasi atau intensitas bermain untuk mencapai level kepuasan yang diinginkan.

d. Withdrawal (Penarikan Diri)

Withdrawal merupakan komponen yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Griffiths (2005) mendefinisikan *withdrawal* sebagai perasaan tidak menyenangkan yang timbul baik secara psikologis maupun fisik ketika individu berhenti bermain atau tidak dapat mengakses *game*, baik karena keputusan sendiri

maupun faktor eksternal seperti gangguan koneksi internet, kerusakan perangkat, atau larangan dari pihak lain.

Gejala *withdrawal* psikologis yang umum dilaporkan mencakup: rasa gelisah dan cemas yang tidak dapat dijelaskan, mudah marah dan sensitif terhadap hal-hal kecil, perasaan sedih, hampa, atau tidak bersemangat, kesulitan berkonsentrasi pada aktivitas lain, serta pikiran yang terus menerus tertuju pada *game* meskipun sedang dalam situasi yang tidak memungkinkan untuk bermain. Dalam kasus yang lebih ekstrem, gejala fisik seperti sakit kepala, gangguan tidur, mual, atau ketidaknyamanan fisik lainnya juga dapat muncul sebagai manifestasi dari tekanan psikologis akibat tidak dapat bermain *game*.

Griffiths menekankan bahwa *withdrawal* tidak dapat terjadi secara independen, melainkan merupakan konsekuensi langsung dari *salience*, *mood modification*, dan *tolerance* yang telah terbentuk sebelumnya. Ketika *game* telah menjadi aktivitas sentral dalam kehidupan individu (*salience*), digunakan sebagai mekanisme koping utama (*mood modification*), dan memerlukan durasi yang semakin meningkat untuk memberikan kepuasan (*tolerance*), maka ketidakhadiran *game* secara tiba-tiba akan menciptakan kekosongan yang mewujudkan dalam bentuk gejala-gejala *withdrawal*.

e. Conflict (Konflik)

Conflict merujuk pada konflik yang timbul antara individu dengan orang-orang di sekitarnya (konflik interpersonal), dengan aktivitas lain dalam kehidupannya (konflik aktivitas), atau dengan dirinya sendiri (konflik intrapsikis) sebagai akibat dari penggunaan *game* yang berlebihan. Konflik interpersonal dapat berupa pertengkaran dengan orang tua, pasangan, atau teman karena terlalu sering bermain *game*. Konflik aktivitas tercermin dalam terbengkalainya kewajiban akademik, pekerjaan, atau tanggung jawab sosial. Sementara konflik intrapsikis muncul dalam

bentuk pertentangan batin antara kesadaran akan dampak negatif bermain *game* dan ketidakmampuan untuk berhenti.

f. Relapse (Kekambuhan)

Relapse adalah kecenderungan untuk kembali kepada pola bermain yang berlebihan setelah sebelumnya berhasil mengurangi atau menghentikan aktivitas bermain. Griffiths (2005) menjelaskan bahwa *relapse* merupakan ciri khas dari kecanduan yang membedakannya dari sekadar kebiasaan buruk. Individu yang mengalami *relapse* biasanya pernah berupaya untuk berhenti atau mengurangi bermain *game*, namun gagal bertahan dan akhirnya kembali ke pola bermain sebelumnya, bahkan seringkali dengan intensitas yang lebih tinggi.

2.2.5 Penarikan Diri (*Withdrawal*)

Secara etimologis, istilah *withdrawal* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “penarikan” atau “penghentian”. Dalam perspektif psikologi dan kajian kecanduan, *withdrawal* didefinisikan sebagai serangkaian gejala psikologis dan fisik yang muncul sebagai respons terhadap penghentian atau pengurangan secara mendadak dari aktivitas atau substansi yang telah menimbulkan ketergantungan pada individu (*American Psychological Association*, 2020). Fenomena ini menunjukkan bahwa keterikatan individu terhadap suatu aktivitas, termasuk *game online*, tidak hanya bersifat perilaku, tetapi juga melibatkan aspek emosional dan fisiologis yang cukup kompleks.

Di antara keenam komponen kecanduan yang dikemukakan Griffiths (2005), *withdrawal* menempati posisi paling sentral dalam penelitian ini, sebab komponen inilah yang paling nyata dan paling dapat dirasakan secara langsung oleh individu ketika ia terpisah dari aktivitas bermain *game*, sehingga menjadikannya pintu masuk yang tepat untuk memahami secara mendalam bagaimana kecanduan *game* dialami dan dimaknai oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berbeda dengan komponen lain seperti *salience* atau *tolerance* yang lebih menggambarkan proses

internal terbentuknya kecanduan, *withdrawal* justru menampakkan diri secara akurat dalam bentuk reaksi emosional maupun fisik yang dapat dirasakan langsung oleh individu dan diamati oleh orang-orang di sekitarnya, sehingga relevan untuk dieksplorasi secara deskriptif melalui pengalaman subjektif informan dalam penelitian ini.

Griffiths menekankan bahwa *withdrawal* (penarikan diri) tidak dapat terjadi secara independen, melainkan merupakan konsekuensi langsung dari *salience*, *mood modification*, dan *tolerance* yang telah terbentuk sebelumnya. Ketika *game* telah menjadi aktivitas sentral dalam kehidupan individu (*salience*), digunakan sebagai mekanisme koping utama (*mood modification*), dan memerlukan durasi yang semakin meningkat untuk memberikan kepuasan (*tolerance*), maka ketidakhadiran *game* secara tiba-tiba akan menciptakan kekosongan yang mewujud dalam bentuk gejala-gejala *withdrawal*.

Secara lebih spesifik, Griffiths (2005) mendefinisikan *withdrawal* sebagai perasaan tidak menyenangkan yang timbul baik secara psikologis maupun fisik ketika individu berhenti bermain atau tidak dapat mengakses *game*, baik karena keputusan sendiri maupun faktor eksternal seperti gangguan koneksi internet, kerusakan perangkat, atau larangan dari pihak lain.

Gejala *withdrawal* (penarikan diri) psikologis yang umum dilaporkan mencakup: rasa gelisah dan cemas yang tidak dapat dijelaskan, mudah marah dan sensitif terhadap hal-hal kecil, perasaan sedih, hampa, atau tidak bersemangat, kesulitan berkonsentrasi pada aktivitas lain, serta pikiran yang terus menerus tertuju pada *game* meskipun sedang dalam situasi yang tidak memungkinkan untuk bermain. Dalam kasus yang lebih ekstrem, gejala fisik seperti sakit kepala, gangguan tidur, mual, atau ketidaknyamanan fisik lainnya juga dapat muncul sebagai manifestasi dari tekanan psikologis akibat tidak dapat bermain *game*.

Mark D. Griffiths (2005) menjelaskan bahwa gejala *withdrawal* pada kecanduan *game* dapat muncul dalam bentuk psikologis maupun fisik. Gejala psikologis merupakan bentuk yang paling umum dialami oleh pemain *game*, terutama mahasiswa. Kondisi ini ditandai dengan munculnya kecemasan, kegelisahan, mudah tersinggung, perasaan tidak nyaman, depresi ringan, hingga perasaan kosong atau hampa ketika tidak bermain. Selain itu, individu juga cenderung mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian pada aktivitas lain, seperti belajar atau berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa *game* telah menjadi bagian penting dalam proses regulasi emosi individu.

Selain aspek psikologis, *withdrawal* juga dapat memunculkan gejala fisik, meskipun tidak selalu dialami oleh semua individu. Beberapa bentuk yang sering muncul antara lain sakit kepala, gangguan pola tidur, kelelahan, hilangnya nafsu makan, serta berbagai ketidaknyamanan tubuh lainnya. Gejala-gejala tersebut umumnya berkaitan erat dengan tekanan psikologis yang muncul ketika individu tidak dapat mengakses atau memainkan *game*, sehingga memperlihatkan adanya hubungan yang kuat antara kondisi mental dan respons fisik dalam fenomena kecanduan.

Dalam penelitian kualitatif deskriptif seperti yang dilakukan dalam studi ini, konsep penarikan diri (*withdrawal*) tidak dipahami sebagai kategori klinis yang diukur secara kuantitatif atau digunakan untuk kepentingan diagnosis medis. Sebaliknya, penarikan diri (*withdrawal*) diposisikan sebagai pengalaman subjektif yang dialami oleh individu dan perlu dipahami secara mendalam melalui narasi, persepsi, serta makna yang diberikan oleh informan. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk menggali pengalaman yang lebih kaya dan kontekstual, termasuk bagaimana perasaan kehilangan muncul, bagaimana individu mengelola dorongan untuk kembali bermain, serta bagaimana lingkungan sosial memengaruhi pengalaman tersebut.

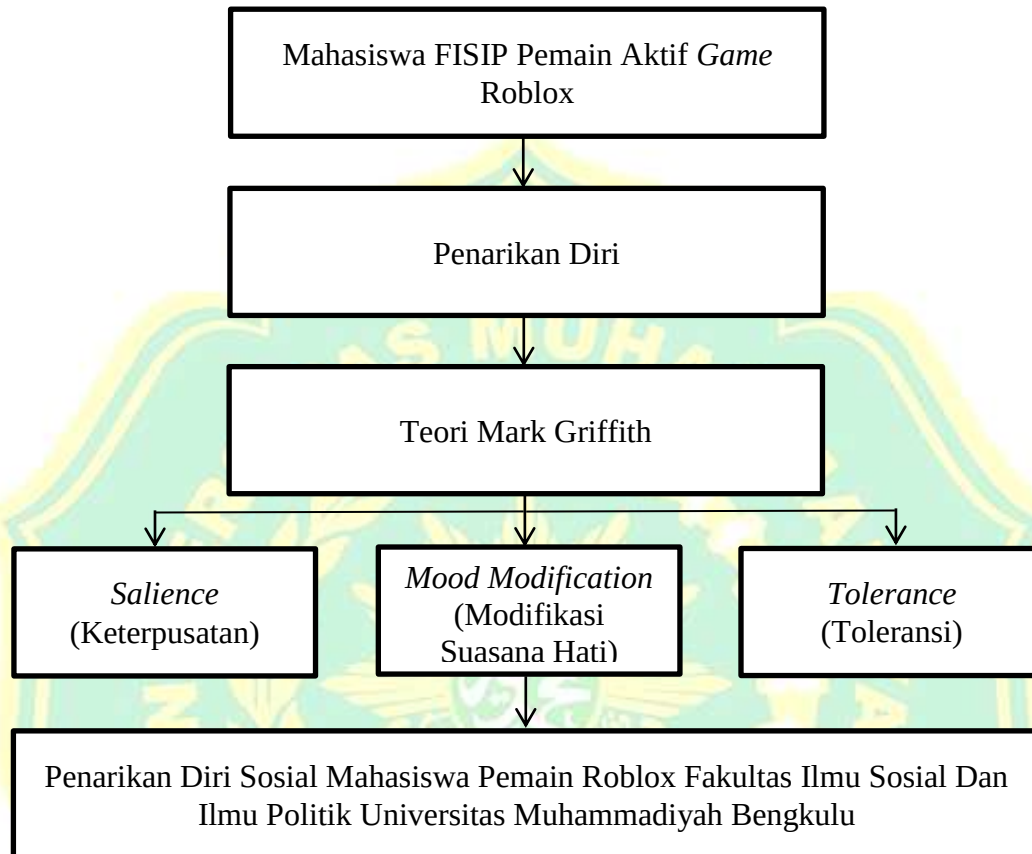
Tujuan utama penelitian ini bukan untuk menentukan tingkat keparahan penarikan diri (*withdrawal*), melainkan untuk memahami secara komprehensif bagaimana fenomena tersebut dirasakan, dimaknai, dan dijalani dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa yang aktif bermain Roblox. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai kecanduan *game* sebagai fenomena psikologis dan sosial yang kompleks.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir berfungsi sebagai peta logika yang memandu peneliti dalam memetakan hubungan antara konsep, teori, dan permasalahan yang diteliti. Penelitian ini bertitik tolak dari fenomena meningkatnya penggunaan *game online* Roblox di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, yang berpotensi menimbulkan gejala kecanduan termasuk penarikan diri (*withdrawal*).

Dengan menggunakan teori komponen kecanduan Griffiths (2005) sebagai lensa analisis, penelitian ini akan mengeksplorasi fenomena penarikan diri (*withdrawal*) melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan yang merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik UM Bengkulu pengguna Roblox, kemudian dianalisis untuk mendeskripsikan bagaimana gejala *withdrawal* termanifestasi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian



(Sumber: Diolah Peneliti, 2026)