

KECANDUAN GAME ONLINE KALANGAN MAHASISWA DAN KAITANNYA DENGAN STRES KEUANGAN

Septian Yudha Kusuma¹⁾, Maria Theresia Heni Widyarti²⁾, Zulaika Putri Rokhimah³⁾,
Hartono⁴⁾, Jati Handayani⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Semarang, Prof Sudarto SH, Tembalang,
Semarang, Indonesia

E-mail: septian.yudhakusuma@polines.ac.id

Abstract

Online gaming is becoming increasingly popular in Indonesia, with global success, but it also raises concerns about addiction, which negatively impacts mental health, social relationships, and academic performance. This addiction is also associated with financial problems such as impulsive spending and difficulty in managing money, especially among adolescents and young adults. This study, conducted at Politeknik Negeri Semarang (Polines), aims to understand the relationship between online gaming addiction and financial stress as a step towards a more financially savvy young generation. The sampling techniques used were random and snowball sampling. Normality, validity, and reliability tests were used for data testing. Descriptive and regression analyses were used for data analysis. The results showed that the level of online gaming addiction among Polines students was generally in the very low to low category, as was their level of financial stress. However, the statistical analysis revealed a significant positive relationship between online gaming addiction and financial stress, with a contribution of 3%.

Keywords: *Kecanduan Game Online; Stres Keuangan; Mahasiswa.*

Abstrak

Game online semakin populer di Indonesia, dengan pencapaian di tingkat dunia, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran akan kecanduan yang berdampak negatif pada kesehatan mental, hubungan sosial, dan prestasi akademik. Kecanduan ini juga dikaitkan dengan masalah finansial, seperti pengeluaran impulsif dan kesulitan mengelola keuangan, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Penelitian ini dilakukan di Politeknik Negeri Semarang (Polines) bertujuan untuk memahami keterkaitan antara kecanduan game online dan stres keuangan sebagai langkah menuju generasi muda yang lebih cerdas secara finansial. Teknik pengambilan sampel secara acak dan snowball. Pengujian data yang digunakan adalah uji normalitas, validitas, reliabilitas data. Sedangkan analisis data yang dipakai adalah analisis deskriptif dan regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online di kalangan mahasiswa Polines secara umum berada dalam kategori sangat rendah hingga rendah, begitu pula dengan tingkat stres keuangan yang mereka alami. Namun demikian, analisis statistik

mengungkapkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan game online dan stres keuangan, dengan kontribusi sebesar 3%.

Kata Kunci: *Online Game Addiction; Financial Stress; Students.*

PENDAHULUAN

Game online menjadi salah satu kegiatan hiburan, untuk sekedar melepas penat, mengisi waktu luang, menyalurkan hobi, bahkan menjadi profesi yang menghasilkan uang. Dilansir dari GoodStats, Pada kuartal IV tahun 2024, Indonesia berada di peringkat dua tertinggi di dunia dengan proporsi pengguna internet yang bermain video game, pada range usia 16-64 tahun (Yonatan, 2024). Tingginya minat masyarakat Indonesia untuk bermain video game membuat negara Indonesia menorehkan prestasi dari berbagai kompetisi tingkat dunia. Indonesia menjadi juara dunia Fifa e-World Cup 2024 on console mengalahkan negara Brazil berdasarkan web resmi e-football.konami.net, Indonesia juga berhasil menjadi juara umum dalam Kompetisi E-sports Dunia IESF 2024 berdasarkan situs resmi iesf.gg, dan masih banyak yang lainnya.

Aktivitas bermain game yang berlebihan dapat memicu kecanduan. Kecanduan game tidak selalu berdampak baik. Siswa SMP di Magetan diduga kecanduan *game online* hingga setahun tidak masuk sekolah (Sukoco & AE, 2024). Seorang remaja di Blitar memilih mengakhiri hidupnya dengan gantung diri, dipicu oleh handphone yang disita orang tuanya karena korban sedang dengan kecanduan online (Baihaqi, 2024), remaja di Jakarta Timur pun memilih mengakhiri hidup dengan melompat dari lantai 13 apartemen diduga karena kecanduan *game online* (Aco, 2024). Laporan dari CNA juga mengungkapkan bahwa 3.000 anak di Surabaya dirawat di rumah sakit karena sikap kemarahan dan antisosial yang disebabkan karena kecanduan gadget dan *game online* (CNA, 2024).

Meningkatnya kekhawatiran akan kecanduan *game online*, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda, telah menjadi subjek yang semakin banyak diteliti. Fenomena ini telah diteliti dari berbagai sudut pandang. Permainan yang berlebihan hingga mengganggu aktivitas sehari-hari dianggap sebagai kecanduan *game online* (Novrialdy & Atyarizal, 2019). Kecanduan tersebut dapat berdampak buruk pada berbagai aspek kehidupan, termasuk kesehatan fisik dan mental, prestasi akademis, hubungan interpersonal, dan kesejahteraan finansial. Organisasi Kesehatan Dunia bahkan telah mengklasifikasikan kecanduan gim daring sebagai gangguan kesehatan mental (Labana et al., 2020). Kemajuan teknologi, aksesibilitas yang luas, dan kurangnya pemahaman di kalangan remaja tentang risiko kecanduan

berkontribusi pada masalah ini (Novrialdy & Atyarizal, 2019). Penelitian terdahulu juga telah mengungkapkan adanya hubungan antara flow experience dan kecanduan *game online*, dengan flow experience yang lebih tinggi berkorelasi dengan kemungkinan kecanduan yang lebih besar (Kiatsakared & Chen, 2022). Menariknya, temuan penelitian tidak konsisten. Sementara beberapa penelitian menyoroti dampak buruk kecanduan *game online* terhadap kesejahteraan psikologis (Jain & Jain, 2021), penelitian lain menunjukkan bahwa *game online* dapat menawarkan keuntungan sosial dan pengalaman positif bagi para pemainnya (Arbeau et al., 2020). Selain itu, satu penelitian tidak menemukan korelasi signifikan antara masalah *game online* dan prestasi akademik di kalangan siswa sekolah menengah (Anggraeni & Wihardja, 2020). Singkatnya, kecanduan gim daring merupakan masalah yang memiliki banyak sisi dan memerlukan pendekatan komprehensif dalam penanganannya.

Kecanduan *game online* telah dikaitkan dengan berbagai konsekuensi negatif, termasuk masalah keuangan. Penelitian menunjukkan bahwa bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan masalah ekonomi, terutama di kalangan dewasa muda dan remaja. Sebuah studi yang dilakukan di Finlandia menemukan bahwa pengaturan diri yang rendah di lingkungan online memfasilitasi kecanduan belanja online, yang dapat menyebabkan ketidakpuasan terhadap pengelolaan uang pribadi dan utang (Nyrhinen et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan kecanduan game mungkin lebih rentan terhadap pembelian online yang impulsif, yang berpotensi menyebabkan kesulitan keuangan. Penelitian ini juga menyoroti bagaimana masalah dalam mengatur penggunaan ponsel pintar dapat memperburuk kecanduan belanja online bagi orang dewasa muda yang memiliki pengaturan diri yang rendah. Menariknya, meskipun sebagian besar penelitian berfokus pada dampak negatif finansial dari kecanduan game, beberapa penelitian telah mengeksplorasi potensi intervensi. Misalnya, sebuah studi tentang pendidikan coding game menemukan bahwa hal tersebut efektif dalam mengurangi game internet yang bermasalah dengan meningkatkan harga diri remaja (Chung et al., 2023). Pendekatan ini secara tidak langsung dapat membantu mencegah masalah keuangan terkait game dengan mengatasi akar penyebabnya. Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang jelas antara kecanduan *game online* dan masalah keuangan, terutama melalui pengeluaran online yang impulsif dan pengelolaan uang yang buruk. Namun, intervensi yang meningkatkan pengaturan diri dan harga diri dapat membantu mengurangi masalah ini. Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi lebih lanjut dampak keuangan langsung dari kecanduan game dan mengembangkan intervensi yang ditargetkan untuk mengatasi aspek masalah ini. Sangat sedikit makalah-makalah yang membahas keterkaitan secara langsung

antara kecanduan *game online* dan stres keuangan, sehingga dapat menjadi wawasan baru terkait perilaku keuangan bagi mahasiswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada 15 mahasiswa Polines pada Google Form dengan url <https://forms.gle/A68tnmF5b7Gu3f687>, ditemukan fakta bahwa dalam seminggu sebanyak 53,3% mahasiswa bermain *game online* dari 3-5 hari hingga setiap hari, dengan durasi antara 1-3 jam sehari. Meskipun sebanyak 86,7% mahasiswa menyatakan bahwa pengeluaran untuk *game online* tidak membuat kesulitan keuangan, namun 46,7% menganggap bahwa mereka menganggap ada kaitan antara *game online* terhadap kesulitan keuangan. Hal ini yang melatarbelakangi penulis tertarik meneliti mahasiswa Polines untuk mengetahui gambaran utuh antara kecanduan mahasiswa terhadap *game online* dan kaitan dengan stres keuangan.

Generasi muda yang cerdas secara finansial dapat menjadi salah satu tolak ukur menuju Indonesia Emas 2045, sehingga perlu dipersiapkan sejak kini. Riset ini berkontribusi dalam memberikan gambaran dalam lingkup Polines mengenai kaitan kecanduan *game online* hingga berdampak negatif, dikaitkan dengan efek buruk dalam stres keuangan. Penelitian ini juga akan menganalisis berdasarkan demografi sehingga akan mendapatkan analisis yang lebih menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecanduan *game online* terhadap stres keuangan mahasiswa Polines.

TINJAUAN PUSTAKA

Kecanduan game dapat menyebabkan waktu yang dihabiskan untuk bermain game secara berlebihan, yang berpotensi berdampak pada kinerja akademis atau profesional (Chen et al., 2020; Kim & Bae, 2018). Hal ini secara tidak langsung dapat mengakibatkan masalah keuangan karena penurunan produktivitas atau kehilangan pekerjaan. Selain itu, sifat kompulsif dari kecanduan game dapat mengakibatkan pengeluaran yang berlebihan untuk membeli game atau pembelian dalam game, meskipun hal ini tidak secara eksplisit disebutkan dalam konteks yang diberikan. Wang et al. (2020) membahas gangguan kontrol eksekutif dan perilaku mencari hadiah atau bonus yang berlebihan pada individu dengan kecanduan game, yang berpotensi meluas ke pengambilan keputusan keuangan yang tidak optimal. Park et al. (2018) menyebutkan bahwa kecanduan game dapat secara substansial memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan profesional, yang dapat berdampak pada keuangan. Temuan (Achab et al., 2011) menunjukkan bahwa *game online* yang bermasalah dapat

berdampak negatif pada kesejahteraan finansial seseorang, yang berpotensi menyebabkan stres keuangan atau pengelolaan untuk aktivitas game.

H₁: Ada pengaruh positif antara kecanduan *game online* terhadap stres keuangan.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Polines Semester Gasal Tahun Akademik 2024/2025 sebanyak 3.751 mahasiswa berdasarkan Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. Sesuai dengan tujuan penelitian, sampel yaitu pemain *game online*, sehingga tidak diketahui secara pasti. Oleh karena itu, penelitian ini mengadopsi campuran teknik pengambilan sampel secara acak dan *snowball* sederhana untuk pemilihan sampel. Kuesioner terstruktur disiapkan dan diberikan kepada responden melalui kunjungan langsung maupun melalui WhatsApp yang kemudian responden mengisi *Google Form* yang telah tersedia. Ukuran sampel yang diperkenankan adalah sejumlah 55 yang diperoleh dari G*Power dengan dengan tingkat alfa 0,05 untuk mencapai kekuatan statistik 80%, dan korelasi 0,2; disarankan untuk memiliki sampel tiga kali lipat dari jumlah ini (Hair et al., 2013). Sampel yang didapatkan sebanyak 240, sehingga memenuhi kriteria minimal

Dalam penelitian ini, variabel kecanduan *game online* diasosiasikan dengan *internet game disorder*, dan diukur menggunakan IGDT-10 milik Király et al. (2017). Sedangkan stres keuangan diukur menggunakan item penelitian Daud et al. (2018) yang dimodifikasi.

Regresi linier sederhana digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, perlu memenuhi beberapa persyaratan diantaranya adalah uji normalitas, validitas, reliabilitas data. Setelah itu, data penelitian ini diolah menggunakan perangkat lunak SPSS dari IBM. Terdapat dua analisis yang digunakan, yaitu analisis deskriptif dan analisis regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Berdasarkan data yang diperoleh dari mahasiswa Politeknik Negeri Semarang (Polines), responden yang terlibat sebanyak 240, mayoritas berjenis kelamin laki-laki (76%) dan mayoritas berusia 19-21 tahun. Fakultas yang mempunyai mahasiswa terbanyak adalah Teknik Elektro (32%), disusul Teknik Sipil (22%) dan Akuntansi (21%). Mayoritas siswa berada pada tingkat kedua (45%) dan mengikuti program Sarjana Terapan (53%). Pada aktivitas luar perkuliahan, sebagian besar siswa tidak bekerja atau berwirausaha (75%), dan sekitar setengah

dari responden belum pernah mengikuti pendidikan formal atau non formal dalam pengelolaan keuangan (43%).

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik		n	%
Jenis kelamin	Perempuan	58	24%
	Laki-laki	182	76%
Usia	17	3	1%
	18	9	4%
	19	59	25%
	20	74	31%
	21	55	23%
	22	32	13%
	23	8	3%
Jurusan	Administrasi Bisnis	34	14%
	Akuntansi	50	21%
	Teknik Sipil	52	22%
	Teknik Elektro	77	32%
	Teknik Mesin	27	11%
Tingkat	Satu	40	17%
	Dua	109	45%
	Tiga	56	23%
	Empat	35	15%
Program	Sarjana Terapan	127	53%
	Diploma 3	113	47%
Selain kuliah, apakah anda bekerja / berwirausaha?	Tidak	181	75%
	Ya	59	25%
Pendidikan tentang pengelolaan keuangan?	Tidak	104	43%
	Ya	136	57%
Rutinitas bermain game online dalam seminggu	1-2 kali	67	28%
	3-5 kali	81	34%
	Setiap hari	92	38%

Waktu bermain game online dalam sehari	< 1 jam	61	25%
	1-3 jam	126	53%
	3-5 jam	43	18%
	> 5 jam	10	4%
Pengeluaran dalam game sebulan	Tidak pernah	121	50%
	< Rp 100.000	83	35%
	Rp 100.000 - Rp 500.000	30	13%
	> Rp 500.000	6	3%
Penghasilan dari bermain game online?	Tidak	188	78%
	Ya	52	22%
Total		240	

Sumber: Data diolah (2025)

Pada gaya bermain game online, 38% siswa bermain setiap hari, dan 34% bermain 3–5 kali seminggu. Waktu yang dihabiskan untuk bermain paling banyak antara 1–3 jam per hari (53%), sedangkan hanya sedikit persentase yang bermain lebih dari 5 jam (4%). Mengenai pengeluaran di dalam game, setengah dari peserta (50%) tidak pernah melakukan pembelian di dalam game, dan hanya 3% yang menghabiskan lebih dari Rp500.000 dalam satu bulan. Sebaliknya, 22% siswa mengaku mendapatkan uang dari bermain game online.

Tabel 2. Deskriptif Kecanduan Game Online dan Stres Keuangan berdasarkan Karakteristik Responden

Karakteristik		Kecanduan Game Online		Stres Keuangan	
		Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
Jenis kelamin	Perempuan	34,48	Sangat Rendah	36,32	Rendah
	Laki-laki	36,40	Rendah	36,82	Rendah
Usia	17	34,00	Sangat Rendah	28,00	Sangat Rendah
	18	33,78	Sangat Rendah	36,15	Rendah
	19	37,22	Rendah	36,63	Rendah
	20	36,41	Rendah	36,97	Rendah

	21	35,42	Rendah	35,10	Rendah
	22	34,06	Sangat Rendah	38,79	Rendah
	23	36,25	Rendah	41,17	Rendah
Jurusan	Administrasi Bisnis	38,82	Rendah	35,06	Rendah
	Akuntansi	36,36	Rendah	36,16	Rendah
	Teknik Sipil	34,69	Sangat Rendah	36,62	Rendah
	Teknik Elektro	36,60	Rendah	36,55	Rendah
	Teknik Mesin	32,00	Sangat Rendah	40,35	Rendah
Tingkat	Satu	33,70	Sangat Rendah	34,93	Sangat Rendah
	Dua	37,10	Rendah	37,36	Rendah
	Tiga	35,68	Rendah	35,98	Rendah
	Empat	35,26	Rendah	37,83	Rendah
Program	Sarjana Terapan	37,21	Rendah	35,59	Rendah
	Diploma 3	34,50	Sangat Rendah	37,95	Rendah
Selain kuliah, apakah anda bekerja / berwirausaha?	Tidak	35,70	Rendah	36,43	Rendah
	Ya	36,64	Rendah	37,54	Rendah
Pendidikan tentang pengelolaan keuangan?	Tidak	36,50	Rendah	38,76	Rendah
	Ya	35,50	Rendah	35,13	Rendah
Rutinitas bermain game online dalam seminggu	1-2 kali	30,75	Sangat Rendah	35,98	Rendah
	3-5 kali	37,19	Rendah	38,04	Rendah
	Setiap hari	38,61	Rendah	36,04	Rendah
Waktu bermain game online dalam sehari	< 1 jam	30,62	Sangat Rendah	36,87	Rendah
	1-3 jam	36,57	Rendah	36,63	Rendah
	3-5 jam	39,81	Rendah	37,92	Rendah

	> 5 jam	35,93	Rendah	36,70	Rendah
Pengeluaran dalam game sebulan	Tidak pernah	32,64	Sangat Rendah	35,69	Rendah
	< Rp 100.000	37,64	Rendah	38,25	Rendah
	Rp 100.000 - Rp 500.000	42,67	Rendah	36,58	Rendah
	> Rp 500.000	45,00	Rendah	36,22	Rendah
Penghasilan dari bermain game online?	Tidak	35,02	Rendah	37,13	Rendah
	Ya	39,23	Rendah	35,13	Rendah
Rata-rata		36,11	Rendah	36,63	Rendah

Sumber: Data diolah (2025)

Secara keseluruhan, tingkat kecanduan game online mahasiswa Polines berada pada rentang sangat rendah hingga rendah. Tidak ada indikasi kecanduan yang tinggi dalam konteks populasi ini. Begitupun dengan tingkat stres keuangan, yang secara umum berada pada rentang rendah, dengan skor berkisar dari 28,00 hingga 41,17. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian siswa aktif bermain game online, aktivitas tersebut belum menjadi faktor penting dalam menambah stres keuangan atau mewujudkan kecanduan di kalangan serius siswa Polines.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji Kualitas Data

Berdasarkan tabel 3 dapat terlihat bahwa keseluruhan indikator pada variabel didapatkan nilai signifikansi Pearson Correlation < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator pada seluruh variabel dinyatakan valid. Sedangkan nilai Cronbach's Alpha memperoleh hasil diatas standar Cronbach's Alpha sebesar 0,70 sehingga dapat dikatakan semua variabel reliabel. Uji normalitas diuji menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat signifikansi 0.200 atau diatas 0.05 sehingga data dinyatakan normal.

Tabel 3. Uji Kualitas Data

Variabel		Pearson Correlation Sig.	Cronbach's Alpha	Variabel		Pearson Correlation Sig.	Cronbach's Alpha
Kecanduan	X _{1.1}	0.000*	0.800	Stres	Y _{1.1}	0.000*	0.820
Game Online	X _{1.2}	0.000*		Keuangan	Y _{1.2}	0.000*	

	X _{1.3}	0.000*			Y _{1.3}	0.000*	
	X _{1.4}	0.000*			Y _{1.4}	0.000*	
	X _{1.5}	0.000*			Y _{1.5}	0.000*	
	X _{1.6}	0.000*			Y _{1.6}	0.000*	
	X _{1.7}	0.000*			Y _{1.7}	0.000*	
	X _{1.8}	0.000*			Y _{1.8}	0.000*	
	X _{1.9}	0.000*			Y _{1.9}	0.000*	
	X _{1.10}	0.000*			Y _{1.10}	0.000*	
					Y _{1.11}	0.000*	
					Y _{1.12}	0.000*	
					Y _{1.13}	0.000*	
					Y _{1.14}	0.000*	
					Y _{1.15}	0.000*	

Sumber: Data diolah (2025)

Uji Normalitas dan Asumsi Klasik

Tabel 4 menunjukkan bahwa data yang diuji telah memenuhi uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov pada tingkat signifikansi > 0.05 , uji multikolinearitas dengan nilai signifikansi Pearson Correlation < 0.05 , dan uji heteroskedastisitas menggunakan Glejser Test pada tingkat signifikansi > 0.05 sehingga dapat dilakukan pengujian selanjutnya.

Tabel 4. Pengujian Normalitas dan Asumsi Klasik

Variabel	Normalitas (Kolmogorov– Smirnov) Sig. $> 0,05$	Multikolinearitas (Pearson Correlation) Sig. $< 0,05$	Heteroskedastisitas (Glejser Test) Sig. $> 0,05$
Kecanduan Game Online	0.159	0.004	0.211

Sumber: Data diolah (2025)

Regresi Linier Sederhana

Tabel 5 merupakan *output* analisis regresi kecanduan game online terhadap stres keuangan mahasiswa Polines, dan hipotesis dinyatakan diterima, dengan besar pengaruh sebesar 3%.

Tabel 5. Analisis Regresi

Variabel	Stres Keuangan		Keputusan Hipotesis
	<i>coeff</i>	<i>p value</i>	
Intercept	22.76	0.000	
Kecanduan Game Online	0.25	0.004	H ₁ Diterima
F Test	0.004		
Adjusted R ²	3%		

Sumber: Data diolah (2025)

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kecanduan game online di kalangan mahasiswa Polines secara umum berada dalam kategori sangat rendah hingga rendah, begitu pula dengan tingkat stres keuangan yang mereka alami. Namun demikian, analisis statistik mengungkapkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan game online dan stres keuangan, dengan kontribusi sebesar 3%. Temuan ini memberikan sinyal awal bahwa keterlibatan dalam aktivitas game online, meskipun masih dalam batas wajar, tetap memiliki potensi untuk memengaruhi kondisi keuangan mahasiswa. Hal ini menjadi penting untuk dicermati, mengingat mahasiswa berada pada fase transisi menuju kemandirian, termasuk dalam aspek pengelolaan keuangan pribadi.

Secara lebih luas, literatur global mendukung temuan ini. Kecanduan game online kini diakui sebagai bentuk kecanduan perilaku yang berdampak pada sistem saraf pusat secara serupa dengan kecanduan judi, dan telah terbukti menimbulkan dampak psikologis, sosial, serta finansial yang signifikan, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda (Imataka et al., 2022). Salah satu aspek yang paling menonjol adalah meningkatnya pengeluaran untuk fitur dalam game seperti *loot box* dan item virtual lainnya, yang sering kali dibeli secara impulsif dan tanpa perencanaan (Carey et al., 2022). Ketika permainan dijadikan sebagai pelarian dari stres atau tekanan hidup—seperti yang banyak terjadi selama masa pandemi COVID-19 (Xu et al., 2021)—aktivitas ini bisa beralih dari hiburan menjadi beban, termasuk dalam aspek keuangan.

Pemahaman kompleksitas stres keuangan menjadi penting bagi mahasiswa dan generasi muda lainnya untuk memiliki kesadaran dan kemampuan dalam mengelola aktivitas digital secara bijak. Edukasi mengenai literasi keuangan dan penggunaan teknologi yang sehat harus diperkuat, baik oleh lembaga pendidikan maupun lingkungan keluarga. Pendekatan yang humanis, yang tidak menghakimi namun membimbing, diperlukan agar mahasiswa mampu

menyeimbangkan kebutuhan hiburan dengan tanggung jawab akademik dan finansial. Seiring dengan pesatnya pertumbuhan industri game digital, membangun kebiasaan bermain yang sehat serta sistem dukungan yang kuat akan menjadi langkah strategis untuk menjaga kesejahteraan mental dan ekonomi generasi muda ke depan (Chen et al., 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Trojak, B., Vandel, P., Sechter, D., Gorwood, P., & Haffen, E. (2011). Massively multiplayer online role-playing games: Comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC Psychiatry*, 11, 1–12. <https://doi.org/10.1186/1471-244X-11-144>
- Aco, H. (2024). *Diduga Kecanduan Game Online, Remaja di Jakarta Timur Akhiri Hidup Lompat dari Lantai 13 Apartemen*. *Tribunnews.Com*. <https://www.tribunnews.com/metropolitan/2023/10/03/diduga-kecanduan-game-online-remaja-di-jakarta-timur-akhiri-hidup-lompat-dari-lantai-13-apartemen>
- Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta. *IJDS Indonesian Journal of Disability Studies*, 7(2), 151–155. <https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2020.007.02.03>
- Arbeau, K., Thorpe, C., Stinson, M., Budlong, B., & Wolff, J. (2020). The meaning of the experience of being an online video game player. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100013>
- Baihaqi, A. (2024, June 16). *Akhir Hidup Pelajar di Blitar gegara Kecanduan Game Online*. *DetikJatim*. <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7393246/akhir-hidup-pelajar-di-blitar-gegara-kecanduan-game-online>
- Carey, P. A. K., Delfabbro, P., & King, D. (2022). An Evaluation of Gaming-Related Harms in Relation to Gaming Disorder and Loot Box Involvement. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(5), 2906–2921. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00556-5>
- Chen, I. H., Lee, Z. H., Dong, X. Y., Gamble, J. H., & Feng, H. W. (2020). The influence of parenting style and time management tendency on internet gaming disorder among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 1–16. <https://doi.org/10.3390/ijerph17239120>
- Chung, S., Kim, S. I., Hwang, H., & Han, D. H. (2023). The Effectiveness of Game Coding Education on Problematic Internet Gaming. *Psychiatry Investigation*, 20(6), 531–540. <https://doi.org/10.30773/pi.2022.0218>
- CNA. (2024). *In Indonesia's Surabaya, some 3,000 children, adolescents treated for mobile gadgets, online gaming addiction*. *Channel News Asia*. <https://www.channelnewsasia.com/asia/indonesia-children-teenagers-mobile-phone-addiction-online-gaming-mental-health-4506561>

- Daud, N., Norwani, N. M., & Yusof, R. (2018). Students Financial Problems in Higher Education Institutions. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(10), 1558–1565. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i10/5312>
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2013). Partial Least Squares Structural Equation Modeling: Rigorous Applications, Better Results and Higher Acceptance. *Long Range Planning*, 46(1–2), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.lrp.2013.01.001>
- Imataka, G., Sakuta, R., Maehashi, A., & Yoshihara, S. (2022). Current Status of Internet Gaming Disorder (IGD) in Japan: New Lifestyle-Related Disease in Children and Adolescents. In *Journal of Clinical Medicine* (Vol. 11, Issue 15). MDPI. <https://doi.org/10.3390/jcm11154566>
- Kiatsakared, P., & Chen, K. Y. (2022). The Effect of Flow Experience on Online Game Addiction during the COVID-19 Pandemic: The Moderating Effect of Activity Passion. *Sustainability (Switzerland)*, 14(19), 1–14. <https://doi.org/10.3390/su141912364>
- Kim, J. Y., & Bae, J. H. (2018). Analysis of serious games for preventing internet gaming addiction. *International Journal of Information Technology and Management*, 17(1–2), 62–70. <https://doi.org/10.1504/IJITM.2018.089457>
- Király, O., Slecza, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253–260. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>
- Labana, R. V., Hadjisaid, J. L., Imperial, A. R., Jumawid, K. E., Lupague, M. J. M., & Malicdem, D. C. (2020). Online Game Addiction and the Level of Depression Among Adolescents in Manila, Philippines. *Central Asian Journal of Global Health*, 9(1). <https://doi.org/10.5195/cajgh.2020.369>
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97–103. <https://doi.org/10.29210/132700>
- Nyrhinen, J., Lonka, K., Sirola, A., Ranta, M., & Wilska, T. A. (2023). Young adults' online shopping addiction: The role of self-regulation and smartphone use. *International Journal of Consumer Studies*, 47(5), 1871–1884. <https://doi.org/10.1111/ijcs.12961>
- Park, C. hyun, Chun, J. W., Cho, H., & Kim, D. J. (2018). Alterations in the connection topology of brain structural networks in Internet gaming addiction. *Scientific Reports*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-33324-y>

- Sukoco, & AE, A. G. (2024). *Diduga Kecanduan Gim “Online”, Siswa SMP di Magetan Sudah Satu Tahun Tak Masuk Sekolah*. Kompas.Com.
- Wang, M., Dong, H., Zheng, H., Du, X., & Dong, G. H. (2020). Inhibitory neuromodulation of the putamen to the prefrontal cortex in Internet gaming disorder: How addiction impairs executive control. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 312–324. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00029>
- Xu, S., Park, M., Kang, U. G., Choi, J. S., & Koo, J. W. (2021). Problematic Use of Alcohol and Online Gaming as Coping Strategies During the COVID-19 Pandemic: A Mini Review. In *Frontiers in Psychiatry* (Vol. 12). Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.685964>
- Yonatan, A. Z. (2024, October 5). *95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>