

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECEMASAN SOSIAL DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA PENGGUNA *GAME ONLINE*

¹Esterlyn Putri Nathania, ¹Endah Kumala Dewi

¹Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275

putrinathania1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara tingkat kecemasan sosial dengan kecenderungan kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa pengguna *game online*. Studi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif asosiatif dengan melibatkan 110 mahasiswa program sarjana (S1) angkatan 2025 Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro sebagai responden. Data dikumpulkan menggunakan dua instrumen, yaitu Skala Kecemasan Sosial (18 aitem, $\alpha = 0,935$) dan Skala Kecanduan *Game online* (21 aitem, $\alpha = 0,917$). Karena uji asumsi klasik tidak terpenuhi, analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik non-parametrik korelasi Spearman's rho. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat kecemasan sosial dalam kategori sedang (70,9%), sementara kecenderungan kecanduan *game online* didominasi oleh kategori rendah (44,5%) dan sedang (45,5%). Berdasarkan uji korelasi, diperoleh nilai koefisien korelasi r sebesar 0,043 dengan nilai signifikansi p sebesar 0,655 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif tetapi sangat lemah dan tidak signifikan, sehingga hipotesis penelitian dinyatakan ditolak. Kesimpulan penelitian ini memperlihatkan bahwa tingkat kecemasan sosial tidak dapat memprediksi kecenderungan kecanduan bermain *game online* pada populasi mahasiswa tersebut. Hal ini diduga dipengaruhi oleh faktor usia transisi menuju dewasa awal, keragaman jenis *game* yang dimainkan, serta tersedianya dukungan sosial maupun mekanisme coping alternatif di dunia nyata.

Kata kunci : kecemasan social; kecanduan *game online*; mahasiswa

THE CORRELATION BETWEEN SOCIAL ANXIETY LEVELS AND ONLINE GAME ADDICTION TENDENCY IN COLLEGE STUDENTS

¹Esterlyn Putri Nathania, ¹Endah Kumala Dewi

¹Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Prof. Mr. Sunario Street, Tembalang, Semarang, 50275

putrinathania1@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the correlation between social anxiety levels and the tendency for online game addiction among university students who use online games. This study employed an associative quantitative research method involving 110 undergraduate (S1) students from the class of 2025 at the Faculty of Psychology, Diponegoro University, as respondents. Data were collected using two instruments: the Social Anxiety Scale (18 items, $\alpha = 0.935$) and the Online Game Addiction Scale (21 items, $\alpha = 0.917$). Because the classic assumption test was not met, data analysis was performed using the non-parametric Spearman's rho correlation statistical technique. Descriptive analysis results showed that the majority of respondents had social anxiety levels in the moderate category (70.9%), while the tendency for online game addiction was dominated by the low (44.5%) and moderate (45.5%) categories. Based on the correlation test, a correlation coefficient value (r) of 0.043 was obtained with a significance value (p) of 0.655 ($p > 0.05$). These results indicate that the relationship between the two variables is positive but very weak and not significant; thus, the research hypothesis is rejected. In conclusion, this study demonstrates that social anxiety levels cannot predict the tendency for online game addiction in this student population. This is thought to be influenced by factors such as the transitional age into early adulthood, the diversity of game types played, and the availability of both social support and alternative coping mechanisms in the real world.

Keywords: social anxiety; online game addiction; college students

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital saat ini, masyarakat khususnya kalangan mahasiswa memiliki akses yang lebih mudah serta cepat dalam memperoleh informasi dan pengetahuan baru karena adanya keberadaan internet. Akan tetapi, penggunaan internet dengan kurang bijak dapat mengganggu produktivitas mahasiswa selama menempuh masa studinya. Studi yang dilaksanakan oleh Azka, Firdaus, dan Kurniadewi (2018) memperlihatkan bahwa aktivitas yang sangat sering dijalankan oleh mahasiswa ketika menggunakan internet meliputi mengakses media sosial (84,2%) dan mencari informasi melalui Google (65,7%). Selain aktivitas tersebut, kegiatan populer lainnya yang sangat digemari adalah bermain *game online* (39,2%), diikuti oleh menonton video (38,9%), membaca berita (31,4%), serta membuka surel/email (30,7%). *Game online* sendiri, atau permainan yang dimainkan dalam jaringan internet, merupakan kegiatan hiburan yang dapat diakses dan dinikmati oleh berbagai kelompok usia, baik dari anak-anak sampai orang dewasa. Permainan ini bisa diakses serta dimainkan oleh para pemain melalui berbagai macam platform seperti komputer, konsol permainan, handphone, atau tablet.

Tren penggunaan dan popularitas *game online* di Indonesia terus memperlihatkan kenaikan yang begitu signifikan dari tahun ke tahun. Menurut artikel yang ditulis oleh Bayu (2021), dalam survei yang dilakukan Statista pada tahun 2020, jumlah pemain *game online* yang menggunakan smartphone di Indonesia sudah mencapai 54,7 juta orang. Angka tersebut memperlihatkan adanya kenaikan sebesar 24% jika dibandingkan dengan tahun 2019, yang saat itu tercatat sejumlah 44,1 juta pemain. Secara keseluruhan, per Januari 2021, total pengguna internet di Indonesia telah mencapai 202,6 juta orang dan tidak kurang dari 60,2% dari mereka yang menggunakan internet memilih untuk menggunakan aplikasi game pada perangkat yang mereka miliki, dengan mayoritas perangkat

yang digunakan berupa *smartphone* dengan proporsi sekitar 88,9%. Perkembangan ini terus meluas di mana dalam artikel yang ditulis oleh Riyanto (2023) mengenai jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari 2023, tercatat sekitar 77% dari populasi warga Indonesia aktif menggunakan internet, dan 42,3% dari penggunaan internet tersebut dialokasikan untuk bermain *game online*. Adapun rata-rata waktu yang dihabiskan setiap harinya untuk bermain *game online* adalah 1 jam 15 menit pada kalangan rentang usia 16-64 tahun.

Lebih lanjut, melalui artikel yang ditulis oleh Burhan (2022), terdapat survei yang dilakukan oleh Vero dan Decision Lab terhadap pengguna *game online* di Indonesia dengan rentang usia responden 16-41 tahun. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar, yakni sekitar 82% pemain *game online*, merasa senang ketika bermain sendirian sambil tetap terhubung dengan orang lain secara daring. Selain itu, lebih dari separuh pemain, tepatnya 62%, bermain setidaknya satu kali sehari dengan durasi rata-rata antara 1 hingga 3 jam per sesi bermain. Berdasarkan tahapan usia, remaja atau usia muda cenderung lebih sering serta lebih rentan pada penggunaan permainan *game online* jika dibandingkan dengan orang dewasa (Griffith & Wood, dalam Nirwanda & Ediati, 2016). Pada kalangan usia ini, demografi pemain didominasi oleh laki-laki (93,2%) dibandingkan dengan perempuan (6,8%) dalam hal jumlah keseluruhan pemain *game online*.

Secara garis besar, aktivitas bermain *game online* sebenarnya menawarkan pengalaman positif bagi para pemainnya, terutama sebagai sarana untuk beristirahat sejenak dari berbagai tekanan dan rutinitas harian. Selain itu, Anderson (dalam Maxentia & Rahmandani, 2021) berpendapat bahwa *game online* bisa menumbuhkan aksi tolong-menolong, rasa simpati, dan empati, khususnya pada jenis game yang mengandung elemen prososial. Aktivitas interaktif ini pun berpotensi mengasah kemampuan visual-spasial individu, misalnya dengan meningkatkan kecepatan dan ketepatan reaksi seseorang. Akan tetapi, penggunaan teknologi ini secara tidak bijak berpotensi memicu timbulnya perilaku bermain *game online* yang berlebihan atau memunculkan kecenderungan kecanduan bermain *game online*.

Fenomena kecanduan ini telah menjadi masalah serius dan diakui secara klinis dalam ranah kesehatan mental. Dalam DSM V (American Psychiatric Association, 2022), kecanduan *game online* atau yang disebut juga gangguan penggunaan game didefinisikan sebagai kondisi di mana seseorang kehilangan kendali terhadap penggunaan game secara berlebihan. Untuk dapat didiagnosis sebagai sebuah gangguan psikologis, terdapat pola perilaku yang menetap selama setidaknya 12 bulan di mana seseorang kehilangan kontrol atas seberapa sering dan seberapa lama mereka bermain *game online*. Kriteria klinis yang harus dipenuhi untuk mengklasifikasikan kecanduan *game online* menurut DSM V meliputi kehilangan kendali, memprioritaskan *game online*, perilaku bermain yang berkelanjutan meskipun menyadari dampak negatifnya, toleransi, dan gejala putus atau withdrawal. Selaras dengan hal tersebut, World Health Organization atau WHO (2019) juga telah resmi memasukkan gangguan bermain game ke dalam revisi ke-11 International Classification of Diseases (ICD-11). Menurut ICD-11, gangguan bermain game adalah suatu pola tingkah laku (saat memainkan game digital atau video game) yang berindikasi pada kesulitan mengontrol kegiatan bermain game, pemberian prioritas yang semakin meningkat pada kegiatan bermain game dibandingkan dengan aktivitas lain—sehingga mementingkan bermain game daripada hobi dan aktivitas harian lainnya—serta melanjutkan atau meningkatkan durasi bermain game meskipun konsekuensi negatifnya telah muncul.

Di Indonesia sendiri, terdapat beberapa penelitian dan kasus nyata mengenai orang-orang yang mengalami kecanduan bermain *game online*, termasuk di lingkungan perguruan tinggi. Pada kajian yang dilaksanakan oleh Silva (2021) terhadap 236 partisipan yang merupakan mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali, ditemukan sebanyak 110 orang mengalami kecanduan *game online* yang tergolong dalam kategori ringan sampai sedang. Selanjutnya, pada penelitian Pratama et al. (2020) terhadap 130 partisipan yang merupakan mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU, ditemukan

hasil bahwa 34 orang mengalami kecanduan *game online* tingkat ringan-sedang, dan 34 orang lainnya mengalami kecanduan *game online* yang tergolong berat.

Dampak ekstrem dari fenomena ini juga tercermin dari laporan kasus di masyarakat. Mengutip pernyataan Dr. Kristiana Siste Kurniasanti melalui fk.ui.ac.id (18/6/2019), terdapat laporan orang tua mahasiswa yang datang berkonsultasi karena anaknya terancam dikeluarkan atau Drop Out (DO) akibat kecanduan *game online*, di mana sang anak masih terus online hingga jam 1 atau 2 pagi, tidak mau mandi, bahkan sampai membawa pispot ke dalam kamar karena enggan meninggalkan permainan. Kasus lain yang dikutip dari Kharismaningtyas melalui Kompas.tv (22/09/2023) melaporkan seorang pria di Jember, Jawa Timur, yang mengalami kecanduan *game online* hingga terlilit utang besar dan akhirnya melakukan tindakan kriminal penipuan. Bahkan, mengutip Putri Purnama Sari melalui medcom.id (03/10/2023), seorang remaja berusia 15 tahun di Cakung ditemukan tewas bunuh diri, yang salah satu penyebabnya diduga dipicu oleh kebiasaannya mengisolasi diri di kamar untuk bermain *game online* sampai pagi dan merasa depresi ketika diminta orang tuanya mengurangi kebiasaan tersebut. Realitas ini membuktikan bahwa kecanduan *game online* nyata terjadi di sekitar kita dan dapat mengarah pada dampak buruk yang sangat ekstrem.

Secara teoritis, dampak dari kecanduan ini merusak berbagai aspek kehidupan individu. Menurut Rahman et al. (2022), dampak dari kecanduan *game online* mencakup lima aspek utama, yakni aspek kesehatan, prestasi akademik, interaksi sosial, finansial, dan kesejahteraan psikologis. Tingkat kecanduan ini dapat diamati dari sejauh mana aktivitas *game online* terlibat dalam kehidupan sehari-hari hingga menghasilkan konsekuensi negatif. Pengguna yang rentan kecanduan biasanya memiliki durasi bermain yang melebihi 4-5 jam setiap hari, dan bahkan ketika tidak sedang bermain, pikiran mereka selalu tertuju pada game serta menempatkannya sebagai prioritas utama di atas aktivitas lainnya (Rahman et al., 2022). Dari pendapat Griffiths (dalam Nirwanda & Ediati, 2016), para pemain yang kecanduan akan mengesampingkan aktivitas penting lain demi kesempatan bermain, seperti mengorbankan waktu untuk hobi lain, beristirahat, bekerja,

belajar, interaksi sosial dengan teman, serta waktu luang bersama keluarga. Hal tersebut tentu berdampak merusak pada kehidupan sosial nyata seseorang.

Kondisi tersebut sejalan dengan studi terdahulu yang menunjukkan adanya risiko tinggi masalah psikososial akibat penggunaan *game online* yang ekksesif. Dampaknya meliputi penurunan kualitas hubungan interpersonal di dunia nyata, terganggunya rutinitas harian baik pada fungsi sosial maupun akademik, serta menurunnya keterlibatan dalam kegiatan kemasyarakatan. Siklus destruktif ini diindikasikan oleh ketidakmampuan mengontrol alokasi waktu bermain, merosotnya capaian akademik, rusaknya relasi sosial, serta munculnya problem finansial dan kesehatan (Maxentia & Rahmandani, 2021). Secara kognitif, menurut Javed & Kakul (2023), individu dengan internet gaming disorder memiliki pola pikir atau keyakinan kognitif maladaptif yang berkontribusi memperkuat keterlibatan bermain secara ekksesif. Masalah kognitif tersebut berupa penilaian yang berlebihan terhadap kemampuan bermain serta kebutuhan akan penerimaan sosial di dalam game (Javed & Kakul, 2023). Hal ini mencakup bias keyakinan bahwa jumlah waktu bermain tidak pernah cukup dan dorongan kompulsif untuk terus bermain hingga setiap level, hadiah, atau fitur diselesaikan. Secara biologis, penelitian Greipl et al. (2021) menjelaskan bahwa proses neurofungsional terkait emosi dan reward system (sistem penghargaan) di otak memegang peranan krusial, di mana pencapaian di dalam game mengaktivasi area pemrosesan hadiah yang menimbulkan rasa puas serta dorongan intrinsik untuk mengulangi permainan. Mekanisme ini membentuk siklus perilaku repetitif yang sulit dihentikan (Greipl dkk., 2021). Akibatnya, hubungan sosial di dunia nyata menjadi rusak, fungsi sekolah atau pekerjaan terganggu, dan dapat memicu perilaku agresif, perubahan kepribadian, hiperaktif, gangguan psikomotorik, perilaku antisosial, penurunan akademik, hingga penghindaran hubungan sosial yang kronis (Karaca et al., 2020).

Kecenderungan untuk menarik diri dan mengalami kerusakan relasi interpersonal di dunia nyata akibat kecanduan game ini menjadi sangat kontradiktif apabila dikaitkan dengan hakikat perkembangan mahasiswa. Selama masa studinya, mahasiswa tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sosialnya.

Kehidupan sosial mahasiswa sangat penting untuk dikembangkan karena selain bergaul dengan teman sebaya, melalui interaksi sosial mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan interpersonal dan membangun jaringan (networking) yang berguna untuk masa depan mereka. Akan tetapi, dalam realitasnya, kehidupan sosial mahasiswa tidak selalu berjalan dengan lancar. Ika (2019) menuliskan bahwa banyak mahasiswa yang justru mengalami kecemasan sosial selama masa kuliah, di mana kecemasan sosial dipahami sebagai bentuk kekhawatiran dan ketakutan yang dialami individu saat berada dalam situasi sosial. Secara umum, kecemasan didefinisikan sebagai suatu kondisi emosional yang melibatkan gabungan gejala fisik dan perasaan negatif yang intens, dengan karakteristik utama berupa kekhawatiran mendalam akibat antisipasi terhadap potensi ancaman atau peristiwa tidak menyenangkan di masa depan yang berujung pada ketegangan psikologis yang signifikan (Durand dan Barlow, dalam Syafitri, 2015). Menurut Nevid, Rathus, dan Greene (dalam Arumsari & Ariati, 2018), kecemasan dijelaskan sebagai kondisi emosional yang ditandai oleh reaksi fisiologis yang meningkat, perasaan ketegangan yang tidak menyenangkan, dan kekhawatiran akan kemungkinan terjadinya hal yang tidak diinginkan.

Secara lebih spesifik, menurut American Psychiatric Association atau APA (2022), kecemasan sosial ialah keadaan di mana seseorang cenderung merasa gelisah dan ketakutan dalam situasi sosial karena takut menerima penilaian yang negatif, penolakan, atau kritikan dari orang lain. Perasaan cemas ini melibatkan rasa malu atau takut merasa terhina, serta menimbulkan ketidaknyamanan atau ketidakcocokan dalam interaksi yang membuat individu lain merasa tidak senang maupun tidak menyukai dirinya. Lebih lanjut, gangguan ini mencakup kecemasan dalam situasi performatif misalnya saat harus berbicara maupun tampil di depan orang banyak, maupun situasi interaksional saat harus menjalin komunikasi sosial dengan orang yang baru dikenalnya (APA, 2022). Mahasiswa yang dihadapkan pada berbagai tugas akademik yang mengharuskan mereka berinteraksi, berdiskusi kelompok, serta melakukan presentasi di depan kelas sangat rentan mengalami kecemasan sosial. Kondisi ini dibuktikan dalam penelitian Suryaningrum (2021) terhadap 364 mahasiswa di dua perguruan tinggi di Malang,

Jawa Timur, yang menemukan bahwa 76,9% dari subjek penelitiannya mengalami kecemasan sosial. Fenomena ini diperkuat oleh hasil penelitian Ekawati et al. (2023) yang menemukan bahwa lebih dari separuh mahasiswa mengalami gejala kecemasan dengan tingkatan yang bervariasi dari ringan hingga berat. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat kecemasan di kalangan mahasiswa Indonesia tergolong tinggi dan memerlukan perhatian serius terkait kesehatan mental di lingkungan akademik.

Adanya hambatan berupa tingginya tingkat kecemasan sosial di dunia nyata inilah yang pada akhirnya melatarbelakangi kecenderungan mahasiswa untuk beralih dan mencari pelarian ke dunia virtual. Terdapat temuan empiris bahwa mahasiswa yang mengalami kecemasan sosial cenderung lebih memilih menggunakan platform komunikasi berbasis online untuk mempresentasikan diri secara positif, dengan tujuan menciptakan kesan dan citra yang baik di mata orang lain tanpa harus menghadapi risiko penolakan langsung. Dalam konteks ini, aktivitas bermain *game online* menjadi sarana komunikasi secara online yang jauh lebih disukai dan dipilih, karena karakteristik interaksinya tidak menuntut individu untuk bertemu fisik dan berinteraksi sosial secara langsung.

Penelitian-penelitian terdahulu sudah memberikan bukti ilmiah yang kuat bahwasanya kecemasan sosial dan kecenderungan kecanduan bermain *game online* mempunyai hubungan yang erat. Studi yang dilaksanakan oleh Harman et al. (dalam Karaca et al., 2020) pada subjek orang dewasa menemukan bahwa penggunaan internet secara berlebihan dan aktivitas bermain *game online* dengan menggunakan nama samaran (*cyber palsu*) berhubungan erat dengan rendahnya keterampilan sosial, serta menunjukkan tingkat kecemasan sosial dan perilaku agresif yang tinggi. Hubungan ini dipertegas oleh temuan Hyun et al. (dalam Karaca et al., 2020) yang menempatkan kecemasan sebagai suatu faktor risiko utama terjadinya kecanduan *game online* pada sampel orang dewasa. Lebih lanjut, korelasi positif antara penggunaan *game online* dan kecemasan sosial ini, menurut Prizant-Passal et al. (dalam Karaca et al., 2020), kemungkinan besar disebabkan karena terbatasnya tuntutan interaksi sosial tatap muka di dalam game, sehingga karakteristik interaksi virtual tersebut dianggap jauh lebih “aman” oleh individu

yang mengalami kecemasan sosial tinggi di dunia nyata. Ketika dunia nyata dirasa mengancam, *game online* hadir sebagai mekanisme koping maladaptif yang menawarkan rasa penerimaan semu, namun justru berisiko menjebak mahasiswa ke dalam siklus kecanduan yang merusak produktivitas mereka.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu secara konsisten memperlihatkan ada hubungan positif antara kecemasan sosial dan kecanduan *game online*, seperti yang dirangkum dalam tinjauan sistematis oleh Gioia et al. (2023) yang mengonfirmasi bahwasanya seseorang dengan kecemasan sosial memang lebih berisiko mengalami perilaku bermain game yang bermasalah, mayoritas studi tersebut masih berfokus pada sampel orang dewasa secara umum di luar negeri dengan kondisi teknologi beberapa tahun lalu. Di Indonesia sendiri, celah penelitian justru makin terlihat. Beberapa studi awal di Indonesia, misalnya oleh Awisni et al. (2025) serta Rusyanto dan Purnomo (2024), sama-sama membuka penelitian mereka dengan menyoroti adanya kontradiksi dalam temuan hubungan antara kedua variabel tersebut, dan tidak sekadar mengonfirmasi teori lama. Selain itu, masih terbatas publikasi yang secara spesifik menguji hubungan tersebut pada populasi mahasiswa Indonesia masa kini. Padahal, seperti diungkap Hartanto dan Mangapul (2023) dalam studi kasus pada mahasiswa di Batam, kecemasan sosial terbukti berefek positif terhadap kecanduan game Genshin Impact, yang mengindikasikan bahwa isu ini sudah mulai relevan tapi belum banyak dieksplorasi.

Selain itu, mahasiswa saat ini bukan lagi sekadar pengguna teknologi, melainkan generasi yang sangat adaptif. Nuryawan dan Handoyo (2024) menemukan bahwa bagi mahasiswa tingkat akhir, bermain *game online* merupakan kegiatan untuk memenuhi kebutuhan emosional, bukan sekadar pelarian. Diananda (2022) juga menegaskan bahwa *game online*, khususnya jenis MMORPG, justru berfungsi sebagai ruang alternatif bagi individu dengan kecemasan sosial untuk mendapatkan koneksi sosial yang tidak mereka peroleh di dunia nyata. Artinya, game tidak lagi sekadar menjadi pelarian (*escapism*) sebagaimana diasumsikan teori klasik, tetapi juga menjadi sarana pemenuhan kebutuhan sosial di dunia virtual. Adanya inkonsistensi antara asumsi teoritis

lama dengan realitas empiris pada mahasiswa inilah yang menjadi gap penelitian (*research gap*) yang nyata. Oleh karena itu, penting untuk menguji kembali apakah tingkat kecemasan sosial di dunia nyata masih menjadi prediktor utama bagi kecenderungan kecanduan *game online* pada populasi mahasiswa masa kini yang menggunakan *game online*. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik dan ingin mengetahui apakah ada hubungan antara tingkat kecemasan sosial dengan kecenderungan kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa pengguna *game online*.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini merumuskan masalah berupa pertanyaan mengenai hubungan antara tingkat kecemasan sosial dan kecenderungan kecanduan bermain *game online* di kalangan mahasiswa yang aktif menggunakan *game online*.

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat tujuan untuk menganalisis hubungan antara tingkat kecemasan sosial dan kecenderungan kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa yang aktif menggunakan *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat terhadap banyak pihak, di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi untuk perkembangan ilmu psikologi khususnya Psikologi Klinis mengenai kecemasan sosial pada mahasiswa serta memperkaya hasil penelitian terdahulu mengenai gambaran hubungan tingkat kecemasan sosial dengan kecenderungan kecanduan bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi serta wawasan yang lebih mendalam terkait keterkaitan antara tingkat kecemasan sosial dan kecenderungan kecanduan bermain *game online*, terutama bagi kalangan mahasiswa yang merupakan pengguna aktif *game online*.

b. Bagi Universitas Diponegoro

Dapat menjadi bahan referensi serta informasi mengenai hubungan antara kecemasan sosial dengan kecenderungan kecanduan bermain *game online*, khususnya pada mahasiswa Universitas Diponegoro yang menggunakan *game online*. Selain itu, diharapkan juga dapat membantu dalam menyusun intervensi atau penanganan yang sesuai berkaitan dengan kecemasan sosial yang berhubungan dengan kecanduan *game online*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mampu digunakan sebagai referensi dan gambaran mengenai hubungan antara kecemasan sosial dan kecenderungan kecanduan bermain *game online*. Selain itu, diharapkan dapat membagikan informasi mengenai penanganan yang tepat untuk kecemasan sosial bagi mahasiswa yang memiliki kecenderungan kecanduan bermain *game online*.