



Original Research Paper

## HUBUNGAN DEPRESI DAN PERILAKU KONFORMITAS DENGAN KEJADIAN INTERNET GAMING DISORDER PADA REMAJA

Akmalia Muchlis\*

Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Semarang

\*Email Corresponding:  
[akmaliamuchlis@gmail.com](mailto:akmaliamuchlis@gmail.com)

Page : 187-194

**Kata Kunci :**  
Depresi,  
Internet Gaming Disorder,  
Perilaku Konformitas.

**Keywords:**  
*Depression,  
Internet Gaming Disorders,  
Conformity Behavior*

**Published by:**  
Tadulako University,  
Managed by Faculty of Medicine.  
**Email:** healthytadulako@gmail.com  
**Phone (WA):** +6285242303103  
**Address:**  
Jalan Soekarno Hatta Km. 9. City of  
Palu, Central Sulawesi, Indonesia

### ABSTRAK

*Internet gaming disorder* merupakan suatu fenomena yang menyebabkan dampak cukup buruk. Beberapa faktor yang mempengaruhi adalah faktor internal, faktor situasional, faktor eksternal dan faktor sosial. Mengenai faktor situasional, seseorang seringkali menggunakan game online untuk membuat dirinya menjadi nyaman saat psikologisnya buruk. Sedangkan mengenai faktor sosial dimana pada masa remaja, seseorang ingin disukai dan cenderung merubah opini atau perilakunya agar dapat diterima oleh kelompoknya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana hubungan antara keadaan depresi dan perilaku konformitas terhadap *internet gaming disorder* pada remaja. Penelitian dilakukan dengan populasi dari mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Semarang dengan sampel sebanyak 85. Penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner IGDS9-SF, PHQ-9, dan Kuesioner Konformitas. Dari data yang didapatkan, dilakukan uji korelasi. Hasil penelitian didapatkan terdapat hubungan yang signifikan antara keadaan depresi dan perilaku konformitas dengan *internet gaming disorder*. Adapun keadaan depresi mempunyai kekuatan yang sedang atau cukup kuat, dan bersifat linier positif. Sedangkan perilaku konformitas mempunyai kekuatan hubungan rendah atau cukup lemah, dan bersifat linier negatif. Hasil penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi faktor yang berhubungan dengan *internet gaming disorder* agar hal tersebut dapat diminimalisir.

### ABSTRACT

*Internet gaming disorder* is a phenomenon that causes quite a bad impact. Several influencing factors are internal factors, situational factors, external factors, and social factors. Regarding situational factors, a person often uses online games to make himself comfortable when his psychology is bad. While regarding social factors in adolescence, a person wants to be liked and tends to change his opinion or behavior to be accepted by his group. The purpose of this research is to find out the relationship between depression and conformity behavior toward internet gaming disorder in adolescents. The study was conducted with a population of students from the Faculty of Medicine, the University of Muhammadiyah Semarang with a sample of 85. The study was conducted using the IGDS9-SF, PHQ-9, and Conformity Questionnaires. From the data obtained, a correlation test was carried out. The study's results found a significant relationship between depression and conformity behavior with internet gaming disorder. The depressive state has moderate or strong strength and is positive linear. Meanwhile, conformity behavior has a low or relatively weak relationship strength and is negatively linear. The results of this study can help identify factors related to internet gaming disorder so that this can be minimized.

## PENDAHULUAN

Sehubungan dengan penerapan kebijakan Pembatasan Sosial Menyeluruh (PSBB) akibat COVID-19 oleh pemerintah Indonesia, banyak kegiatan seperti sekolah, bekerja, beribadah

dan bersosialisasi harus dilakukan dari rumah<sup>1</sup>. Situasi ini meningkatkan risiko kecanduan internet akibat seringnya penggunaan internet. enggunaan internet berlebihan dapat menimbulkan risiko kecanduan<sup>2</sup>. Dari hasil

penelitian oleh Dr. dr. Kristiana Siste, SPKj pada 2.933 remaja di 33 provinsi di Indonesia, angka kecanduan internet dikalangan remaja di Indonesia berkisar 19,3%, lebih tinggi dibandingkan dengan negara Meksiko (10,65%) dan China (4,3%). Tidak setinggi angka kecanduan internet pada remaja, angka kecanduan internet pada dewasa muda mencapai 14,4% berdasarkan 4.730 orang responden<sup>3</sup>.

American Psychiatric Association (APA) memperkenalkan kecanduan internet sebagai Internet Gaming Disorder (IGD) dalam Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder edisi kelima (DSM-5). IGD didefinisikan sebagai pola permainan internet yang berlebihan yang mengakibatkan gangguan perilaku, gangguan kognitif, hilangnya kendali atas permainan secara bertahap dan penarikan diri. Orang yang mengalami IGD menghabiskan banyak waktunya di depan komputer dan bermain game serta mengabaikan aktivitas lainnya. Jika tidak diperbolehkan untuk bermain, mereka akan menjadi gelisah dan marah. Mereka dapat bermain untuk waktu yang sangat lama tanpa makan atau tidur. Kewajiban seperti sekolah, pekerjaan atau kewajiban keluarga diabaikan<sup>4</sup>.

Prevalensi gangguan permainan internet tidak jelas dikarenakan oleh bervariasinya kuesioner, kriteria dan ambang batas yang digunakan. Namun gangguan permainan internet sudah banyak dilaporkan terjadi pada di negara-negara Asia dan remaja laki-laki berusia 12-20 tahun. Didukung oleh penelitian yang dilakukan di Asia dengan menggunakan ambang batas lima kriteria, menyatakan bahwa titik prevalensi pada remaja (usia 15-19 tahun) sebanyak 8,4% pada laki-laki dan 4,5% pada perempuan<sup>3,4</sup>.

Menurut penelitian Duha Agusta faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan smartphone adalah faktor internal, faktor situasional, faktor eksternal dan faktor sosial.

Mengenai faktor situasional, seseorang seringkali menggunakan game online sebagai pengalihan atau membuat dirinya menjadi nyaman disaat situasi psikologisnya sedang tidak baik. Penelitian Young di Amerika Serikat menyebutkan bahwa lebih dari separuh orang pecandu berawal dari masalah emosional, seperti gangguan kecemasan atau depresi. Orang yang depresi dan merasa putus asa pada hidupnya, menjadikan game online sebagai salah satu bentuk pelarian untuk melupakan segala permasalahan hidupnya walaupun hanya sebentar. Maka pada penelitian ini faktor situasional yang diteliti merupakan keadaan depresi<sup>5</sup>.

Berkeanaan dengan faktor sosial, kehidupan remaja tidak lepas dari hubungan sosial baik dengan teman sebaya, keluarga maupun masyarakat lainnya. Remaja umumnya ingin untuk disukai dan diterima oleh kelompoknya. Sehingga menyebabkan mereka jadi merasa puas ketika disukai dan merasa sangat cemas ketika diremehkan dan dikucilkan. Pada akhirnya remaja cenderung merubah opini atau perilakunya agar dapat diterima oleh kelompoknya. Maka dari itu pada penelitian ini faktor sosial yang diteliti merupakan konformitas atau perilaku ikut-ikutan<sup>6</sup>.

Dari penelitian terdahulu tersebut, masih belum banyak yang meneliti terkait hubungan faktor situasional yaitu keadaan depresi dan faktor sosial yaitu perilaku konformitas dan hubungannya dengan internet gaming disorder.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana hubungan antara keadaan depresi dan perilaku konformitas terhadap internet gaming disorder pada remaja. Hasil yang didapatkan akan berupa data hubungan antar variabel. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengidentifikasi faktor yang berhubungan dengan internet gaming disorder agar hal tersebut dapat diminimalisir.

## BAHAN DAN CARA

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif observasional - analitik dengan pendekatan Cross-Sectional<sup>7</sup>. Penelitian ini menggunakan 2 variabel bebas yaitu keadaan depresi dan perilaku konformitas. Sedangkan variabel terikat yang digunakan adalah kejadian internet gaming disorder. Penelitian ini dilakukan pada bulan September hingga Oktober Tahun 2022. Adapun populasi penelitian ini merupakan remaja pemain game online dimana dikhususkan yaitu mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Semarang Tahun 2019, 2020, 2021, dan 2022 dengan jumlah sebanyak 591 orang. Sehingga digunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel dan didapatkan sampel sebanyak 85 orang. Adapun sampel diambil menggunakan teknik Simple Random Sampling<sup>8</sup>. Sampel yang diambil harus memenuhi kriteria inklusi (berusia 15-24 tahun, bermain game online / internet gaming, bersedia menjadi responden penelitian). Sedangkan kriteria eksklusi (pengisian kuesioner tidak lengkap, game online yang dimainkan mempunyai unsur perjudian, penggunaan game untuk kegiatan yang diperlukan dalam bisnis atau profesi, penggunaan game untuk rekreasi dan media sosial, penggunaan game dengan konten seksual)

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner Internet Gaming Disorder Scale-9 Short-Form (IGDS9-SF)<sup>9-11</sup>, Patient Health Questionnaire-9 (PHQ-9)<sup>12-14</sup>, dan Kuesioner Konformitas<sup>6</sup>. Kuesioner IGDS9-SF mempunyai interpretasi positif apabila mempunyai total nilai 36 hingga 45. Sedangkan negatif apabila mempunyai total nilai kurang dari atau sama dengan 35. Kuesioner PHQ-9 mempunyai interpretasi depresi berat apabila total nilai 20 hingga 27, depresi sedang-berat jika mempunyai total nilai 15 hingga 19, depresi sedang jika mempunyai total nilai 10 hingga 14, depresi

ringan jika total nilai 5 hingga 9, dan depresi minimal apabila total nilai 0 hingga 4. Kuesioner konformitas mempunyai interpretasi konformitas tinggi jika total nilai lebih dari atau sama dengan 37, konformitas sedang jika total nilai 23 hingga 36, dan konformitas rendah apabila total nilai kurang dari atau sama dengan 22. Setelah data didapatkan melalui kuesioner, maka pengolahan data dilakukan dengan 4 tahapan yaitu Editing dimana merupakan kegiatan pengecekan formulir atau kuesioner untuk memastikan data yang diperoleh lengkap, konsisten dan relevan. Setelah itu masuk dalam tahap Coding dimana ini merupakan tahapan dimana merubah data kualitatif menjadi data numerik. Kemudian pada tahap Processing dimana data yang telah didapatkan dimasukkan ke program komputer untuk dilakukan pengujian. Cleaning merupakan tahap terakhir dimana dilakukan pengecekan kembali data yang sudah dimasukan ke paket program komputer. Analisis data yang dilakukan meliputi analisis univariat dan bivariat<sup>15</sup>. Analisis univariat merupakan teknik analisis data terhadap suatu variabel secara mandiri, tanpa dikaitkan dengan variabel lainnya. Tujuannya untuk menjelaskan karakteristik setiap variabel. Sedangkan analisis bivariat merupakan teknik analisis data untuk menguji ada tidaknya hubungan / perbedaan antar variabel penelitian. Pengujian data menggunakan Uji Pearson<sup>16</sup>. Interpretasi koefisien korelasi adalah sebagai berikut: 0,00 - 0,199 = sangat rendah, 0,20 - 0,399 = rendah, 0,40 - 0,599 = sedang, 0,60 - 0,799 = kuat dan 0,80 - 1000 = sangat kuat<sup>17</sup>.

## HASIL

### Analisis Univariat

Karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, keadaan depresi, perilaku konformitas dan kejadian internet gaming disorder.

**Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin Responden**

Jenis kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	32	37,6
Perempuan	53	62,4

Adapun jenis kelamin responden yang paling mendominasi adalah perempuan (62,4%). Sedangkan laki laki hanya 37,6%

**Tabel 2. Karakteristik Usia, Keadaan Depresi, Perilaku Konformitas, dan Kejadian Internet Gaming Disorder Responden**

Variabel	Minimum-maksimum	Mean	Std. Deviation
Usia	17-23	21,1	1,337
Keadaan depresi	0-17	4,94	4,414
Perilaku konformitas	20-39	31,66	3,591
Kejadian internet gaming disorder	9-35	18,29	6,546

Usia responden berkisar 17 sampai dengan 23 tahun dengan mean 21,1 artinya rata-rata usia responden adalah 21,1 tahun dengan nilai simpangan baku 1,337 tahun. Sedangkan, skor keadaan depresi responden berkisar antara 0 sampai 17 dengan mean 4,94 artinya rata-rata keadaan depresi responden adalah depresi minimal dengan nilai simpangan baku 4,414. Selain itu, skor perilaku konformitas responden berkisar antara 20-39 dengan mean 31,66 artinya rata-rata perilaku konformitas responden adalah konformitas sedang dengan nilai simpangan baku 3,591. Selanjutnya, skor internet gaming disorder responden berkisar antara 9-35 dengan mean 18,29 artinya rata-rata responden tidak mengalami internet gaming disorder dengan nilai simpangan baku 6,546.

**Analisis Bivariat**

Analisis bivariat ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel terikat (internet gaming disorder) dengan variabel bebas (kejadian depresi dan perilaku konformitas). Adapun hasil uji tabulasi silang dapat dilihat pada **Tabel 3**.

**Tabel 3. Hasil Uji Tabulasi Silang**

Keadaan Depresi dan Perilaku Konformitas	Kejadian internet gaming disorder			
	Positif		Negatif	
	F	%	F	%
Depresi				
Depresi minimal	0	0	44	100
Depresi ringan	0	0	30	100
Depresi sedang	0	0	7	100
Depresi sedang-berat	0	0	4	100
Depresi berat	0	0	0	0
Konformitas				
Konformitas rendah	0	0	3	100
Konformitas sedang	0	0	74	100
Konformitas tinggi	0	0	8	100

Berdasarkan **Tabel 3** diketahui responden yang mengalami keadaan depresi minimal tidak mengalami internet gaming disorder (100%). Dan responden yang memiliki perilaku konformitas sedang tidak mengalami internet gaming disorder (100%). P-value tidak bisa dihitung karena kejadian internet gaming disorder adalah konstanta (memiliki nilai yang tetap atau tidak berubah-ubah).

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

Variabel	P value	Keterangan
Keadaan Depresi	0,001 (<0,05)	Tidak berdistribusi normal
Perilaku Konformitas	0,003 (<0,05)	Tidak berdistribusi normal
Kejadian IGD	0,006 (<0,05)	Tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk variabel keadaan depresi p value = 0,001 (< 0,005), variabel perilaku konformitas p - value 0,003 (< 0,05) dan variabel kejadian IGD p -value = 0,006 (< 0,005) artinya ketiganya berdistribusi tidak normal sehingga uji yang digunakan adalah uji korelasi Rank Spearman.

**Tabel 5** menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) antara keadaan depresi dengan kejadian internet gaming disorder adalah r = 0,408 artinya kekuatan hubungan sedang atau

cukup kuat, dan bersifat linier positif, semakin berat keadaan depresi maka semakin tinggi kejadian internet gaming disorder. Hasil uji korelasi Rank Spearman didapatkan nilai  $p$  - value = 0,000 ( $< 0,05$ ) artinya diantara keadaan depresi dengan kejadian internet gaming disorder terdapat hubungan yang signifikan.

**Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Rank Spearman**

<i>Kejadian internet gaming disorder</i>	<i>Spearman correlation</i>	<i>p value</i>
Keadaan depresi	0,408	0,000
Perilaku konformitas	-0,305	0,005

Selanjutnya diketahui nilai koefisien korelasi ( $r$ ) antara perilaku konformitas dengan kejadian internet gaming disorder adalah  $r = -0,305$  artinya kekuatan hubungan rendah atau cukup lemah, dan bersifat linier negatif, semakin tinggi tingkat konformitas maka semakin rendah kejadian internet gaming disorder. Hasil uji korelasi Pearson Correlation didapatkan nilai  $p$  - value 0,005 ( $< 0,05$ ) diantara perilaku konformitas dengan kejadian internet gaming disorder terdapat hubungan yang signifikan.

**PEMBAHASAN**

Rata-rata keadaan depresi responden adalah depresi minimal. Hasil uji Rank Spearman membuktikan bahwa terdapat hubungan antara keadaan depresi dengan kejadian internet gaming disorder. Hasil ini berbanding terbalik dengan penelitian oleh Surya RAJ, yang menyatakan tidak terdapat hubungan antara internet gaming disorder dengan sindrom depresif<sup>11</sup>. Namun hasil ini sesuai dengan penelitian J. Burkauskas dkk yang menyatakan bahwa gejala depresi berhubungan positif dengan gejala IGD<sup>18</sup>.

Terkadang orang bermain game karena sedang berada dalam keadaan depresi. Mereka menggunakan game sebagai bentuk pelarian untuk melupakan masalah dan kesusahan yang

mereka alami. Dalam jumlah normal, bermain game dapat membantu sebagai sarana relaksasi atau hiburan sementara. Namun, bermain game online tidak akan membantu menyelesaikan masalah dan malah seringkali berubah menjadi kecanduan. Bermain game berlebihan menyebabkan penurunan kesejahteraan psikososial serta fungsi kehidupan sehari-hari yang akhirnya menyebabkan terjadinya depresi. Oleh karena pemain game online harus bisa mengontrol waktu bermain agar tidak berubah menjadi kecanduan<sup>19,20</sup>.

Keadaan depresi adalah komorbiditas umum dari internet gaming disorder. Ketika dua gangguan ini adalah terjadi, mereka lebih dari sekedar kejadian bersamaan. Sebaliknya, mereka berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain. Oleh karena itu penanganannya harus mencakup keduanya, keadaan depresi dan juga internet gaming disorder yang dialaminya. Penyebab depresi harus ditemukan dan diatasi. Perbanyak berdoa dan untuk meringankan depresi. Permainan game juga harus dikontrol agar tidak berlebihan. Dengan demikian mood juga akan membaik sehingga hasrat untuk beraktivitas akan kembali, dan produktivitas juga membaik<sup>20,21,22</sup>.

Perilaku konformitas juga mempengaruhi kejadian internet gaming disorder. Pada penelitian ini rata-rata perilaku konformitas responden adalah perilaku konformitas sedang. Dan rata-rata kejadian internet gaming disorder pada responden adalah negatif artinya rata-rata remaja tidak mengalami internet gaming disorder. Hasil uji Rank Spearman menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara perilaku konformitas dengan kejadian internet gaming disorder. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Muhammad Iqbal yang menyatakan bahwa konformitas berkontribusi dalam kecanduan game online<sup>23</sup>.

Pada penelitian ini hubungan antara perilaku konformitas dengan kejadian internet

gaming disorder bernilai negatif, artinya semakin meningkatnya perilaku konformitas maka akan semakin menurun kejadian internet gaming disorder. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh rendahnya kejadian internet gaming disorder diantara responden. Dimana mahasiswa kedokteran memiliki kesibukan yang tinggi, mereka hanya sedikit memiliki waktu kosong yang bisa digunakan untuk bermain game Karena sibuknya perkuliahan dan praktikum yang dilakukan bersama teman-teman kelompoknya. Hal ini menyebabkan remaja memiliki keeratan hubungan dengan teman kelompoknya. Bila anggota kelompok mulai bermain game online, maka remaja cenderung mengikutinya agar sesuai dengan keinginan lingkungan sosial. Demikian pula, pada penelitian ini ketika remaja berada dalam kelompok yang tidak kecanduan game dan berteman dekat dengan kelompok tersebut, maka dia cenderung tidak kecanduan game<sup>23</sup>.

Konformitas dapat bersifat positif/negatif. Contoh konformitas negatif adalah melakukan penyimpangan, sulit menemukan jati diri, dan bergantung pada orang lain (dependen). Sedangkan contoh konformitas yang positif adalah ikut dalam kerja kelompok dan mengikuti kegiatan belajar bersama. Dampak dari perilaku konformitas menyebabkan seseorang menjadi susah untuk menemukan jati dirinya sendiri karena mudah terpengaruh oleh orang lain. Untuk itu penting dilakukan bimbingan dan konseling dalam dunia pendidikan. Tujuan utama pemberian bimbingan adalah untuk membantu remaja mencapai perkembangan diri yang optimal. Dengan demikian mereka mampu melakukan pemilihan secara sehat, serta mampu bersosialisasi. Karena kemampuan untuk memilih pertemanan yang sehat dan kemampuan bersosialisasi dengan baik merupakan faktor pendukung untuk menciptakan konformitas positif<sup>24,25,26</sup>.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa rata-rata keadaan depresi pada remaja adalah depresi minimal dengan mean sebesar 4,94. Sedangkan rata-rata perilaku konformitas pada remaja adalah konformitas sedang dengan mean sebesar 31,66. Dan rata-rata remaja tidak mengalami internet gaming disorder dengan mean sebesar 18,29. Uji korelasi mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara keadaan depresi dan perilaku konformitas dengan internet gaming disorder. Adapun keadaan depresi mempunyai kekuatan yang sedang atau cukup kuat, dan bersifat linier positif, semakin berat keadaan depresi maka semakin tinggi kejadian internet gaming disorder. Sedangkan perilaku konformitas mempunyai kekuatan hubungan rendah atau cukup lemah, dan bersifat linier negatif, semakin tinggi tingkat konformitas maka semakin rendah kejadian internet gaming disorder. Hasil penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi faktor yang berhubungan dengan internet gaming disorder agar hal tersebut dapat diminimalisir.

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu kepada instansi pendidikan perlu meningkatkan pengawasan kepada mahasiswa dari faktor risiko penyebab internet gaming disorder pada remaja. Bagi tenaga kesehatan dan masyarakat perlu meningkatkan edukasi pada remaja terkait game online dan faktor risikonya. Penelitian ini hanya terbatas pada 2 variabel bebas yang diteliti, untuk peneliti selanjutnya dapat mencari, mengidentifikasi, serta menganalisis faktor lain yang juga memiliki pengaruh terhadap kejadian internet gaming disorder.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih saya tujukan kepada Universitas Muhammadiyah Semarang, para responden, dan Dosen Pembimbing atas dukungan dan kontribusi mereka dalam penelitian ini. Juga, ucapan terima kasih

kepada kolega dan teman-teman yang memberikan dukungan moral dan bantuan teknis selama penelitian berlangsung. Saya juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi yang berarti dalam penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Retnowati S, Widiani HS. Peran Orangtua Terhadap Pendampingan Belajar Anak Dari Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Heal Tadulako J (Jurnal Kesehat Tadulako)*. 2021;7(2):94-99. doi:10.22487/htj.v7i2.179
2. Pertiwi A, Nadhiroh SR. Hubungan Tingkat Adiksi Media Sosial Dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Pada Mahasiswa Universitas Airlangga. *Heal Tadulako J (Jurnal Kesehat Tadulako)*. 2023;9(2):176-182. doi:10.22487/htj.v9i2.720
3. Sari SP. Gara-Gara Corona, Kecanduan Internet pada Remaja Naik 19,3 Persen. *iNews.id*. Published online 2020.
4. American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5-TR)*. 5th ed. American Psychiatric Association; 2022.
5. Agusta D. Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di Smk Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *J Ris Mhs Bimbing Dan Konseling*. 2016;5(3):86-96.
6. Saidah I. Hubungan Konformitas (Conformity) dengan Kohesivitas (Cohesiveness) pada Siswa MAN Gondanglegi Malang. *Thesis UIN Malang*. Published online 2016.
7. Andreassen CS, Billieux J, Griffiths MD, et al. The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychol Addict Behav*. 2016;30(2):252-262. doi:10.1037/adb0000160
8. Arunima A, Sahoo J, Epari V. Internet gaming disorder and its association with selected psychological problems among medical students. *J Assoc Med Sci*. 2023;56(1):106-112. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85140041310&partnerID=40&md5=b8c237d854f9ed0496938ad284b4d8fa>
9. Ali AM, Al-Amer R, Atout M, et al. The Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale (IGDS9-SF): Its Psychometric Properties among Sri Lankan Students and Measurement Invariance across Sri Lanka, Turkey, Australia, and the USA. *Healthc*. 2022;10(3). doi:10.3390/healthcare10030490
10. Hakami AY, Ahmad RG, Alsharif A, et al. Prevalence of Behavioral Addictions and Their Relationship With Stress and Anxiety Among Medical Students in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Front Psychiatry*. 2021;12. doi:10.3389/fpsy.2021.727798
11. Surya R. Hubungan antara Internet Gaming Disorder dengan Sindrom Depresif pada Online Gamers di Kecamatan Petisah Medan. *USU Repos*. Published online 2016.
12. Wang HR, Cho H, Kim D-J. Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *J Affect Disord*. 2018;226:1-5. doi:10.1016/j.jad.2017.08.005
13. Ariatama B, Effendy E, Amin MM. Relationship between internet gaming disorder with depressive syndrome and dopamine transporter condition in online games player. *Open Access Maced J Med Sci*. 2019;7(16):2638-2642. doi:10.3889/oamjms.2019.476
14. Dian CN. Validitas dan Reliabilitas The Patient Health Questionnaire (PHQ-9) Versi Bahasa Indonesia. *USU Repos*. Published online 2020.
15. Alfahmi MAH, Faris AZ. Hubungan Usia, Masa Kerja, Status Gizi Dan Beban Kerja Terhadap % Cardiovascular Load (%Cvl) Pada Pekerja Area Fill And Pack, Cosmetic Production di PT X. *Heal Tadulako J (Jurnal Kesehat Tadulako)*. 2019;9(4):2017-2019.
16. Alsunni AA, Latif R. Internet gaming disorder and its correlates among university students, Saudi Arabia. *J Fam Community Med*. 2022;29(3):217-222. doi:10.4103/jfcm.jfcm\_129\_22

17. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta; 2007.
18. Burkauskas J, Griskova-Bulanova I, Đorić A, et al. Association of Internet Gaming Disorder Symptoms with Anxiety and Depressive Symptoms and Substance Use: an International Cross-Sectional Study. *Middle East Curr Psychiatry*. 2022;29(1). doi:10.1186/s43045-022-00180-6
19. Šporčić B, Glavak-Tkalić R. The Relationship between Online Gaming Motivation, Self-Concept Clarity and Tendency toward Problematic Gaming. *Cyberpsychology J Psychosoc Res Cybersp*. 2018;12(1). doi:10.5817/CP2018-1-4
20. Kurniawan IGY. Hubungan Depresi dan Kecemasan dengan Smartphone Addiction pada Coass Program Studi Pendidikan Dokter di Provinsi Bali. *Univ Udayana Denpasar*. Published online 2017.
21. Ko CH, Yen JY, Yen CF, Chen CS, Chen CC. The Association between Internet Addiction and Psychiatric Disorder: A Review of the Literature. *Eur Psychiatry*. 2012;27(1):1-8. doi:10.1016/j.eurpsy.2010.04.011
22. Ardi WR, Dwidiyanti M, Sarjana W, Indra Wiguna R. Pengalaman Mahasiswa dalam Mengatasi Depresi. *J Holist Nurs Sci*. 2021;8(1):46-53. doi:10.31603/nursing.v8i1.3443
23. Iqbal M. Kontribusi Konformitas terhadap Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Socio Hum*. 2020;2(2):115-126.
24. Lisinus Ginting R. Teknik Sociodrama untuk Mengurangi Konformitas yang Berlebihan pada Siswa (Penelitian Pra-Eksperimen Terhadap Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama). *J Divers*. 2016;2(1):23-30. doi:https://doi.org/10.31289/diversita.v2i1.500
25. Agrestiwati FP. Menurunkan Perilaku Konformitas Negatif melalui Bimbingan Kelompok Teknik Sociodrama Siswa Kelas XI Teknik Konstruksi Kayu SMK Negeri 2 Salatiga. *Univ Kristen Satya Wacana*. Published online 2017:1-15.
26. Nursadeli PN, Fatimah S, Suherman MM. Layanan Bimbingan Kelompok dengan Tehnik Self-Management terhadap Perilaku Konformitas Siswa Kelas XI MA Al-Mukhtariyah Mande. *FOKUS (Kajian Bimbing Konseling dalam Pendidikan)*. 2021;4(6):465-475. doi:http://dx.doi.org/10.22460/fokus.v4i6.8289