Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora
Volume 5, Nomor 1, Maret 2026
E-ISSN : 2962-1127; P-ISSN: 2962-1135, Hal. 573-588
DOI: https://doi.org/10.30640/dewantara.v5i1.7904
Tersedia: https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara

Dari Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Menuju Kecanduan *Game Online*

(Analisis Kritis Perspektif Abraham Maslow)

Yosef Kurniawan Lagur[1*], Maria Claudia Lodan[2], Bernardinus Orasio Duris[3], Hironimus Nara[4], Yosef Jemai[5], Maximus Nailopo[6], Yohanes Aurelius Gradisca[7], Sebastianus Takake [8], Valentinus Dae[9], Marianus Soni Jaya Mahe[10]
[1 -10]Prodi Filsafat, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Indonesia
[*]*Penulis Korespondensi: kurniawanlagur8@gmail.com*

Abstract*. Online game addiction is an increasingly prevalent phenomenon in the digital era and is associated not only with the intensity of gadget use but also with individual psychological needs and motivations. This study aims to analyze online game addiction from the perspective of Abraham Maslow's hierarchy of needs, particularly the relationship between psychological need fulfillment and the emergence of problematic gaming behavior. This study employs a qualitative approach using a literature review method by examining relevant scholarly journals, books, and academic works. The findings indicate that online games can function as an alternative medium for fulfilling needs for safety, belonging, esteem, and self-actualization through social interaction, achievement, skill development, and escape from pressures in real life. However, these motivations do not directly cause addiction. Gaming becomes problematic when the activity is difficult to control, dominates daily life, interferes with other activities, and continues despite negative consequences. Maslow's theory can help explain the motivations underlying gaming behavior, but it has limitations in fully explaining the development of online game addiction.*

Keywords: *Abraham Maslow; Gaming Motivation; Hierarchy Of Needs; Online Game Addiction; Psychological Needs.*

Abstrak. Kecanduan *game online* merupakan fenomena yang semakin berkembang di era digital dan tidak hanya berkaitan dengan intensitas penggunaan gawai, tetapi juga dengan kebutuhan psikologis dan motivasi individu. Penelitian ini bertujuan menganalisis kecanduan *game online* melalui perspektif teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, khususnya hubungan antara pemenuhan kebutuhan psikologis dan munculnya perilaku bermain yang bermasalah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka melalui penelaahan jurnal ilmiah, buku, dan karya akademik yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa *game online* dapat menjadi media alternatif untuk memenuhi kebutuhan rasa aman, rasa memiliki, penghargaan, dan aktualisasi diri melalui interaksi sosial, pencapaian, pengembangan keterampilan, serta pelarian dari tekanan kehidupan nyata. Namun, motivasi tersebut tidak secara langsung menyebabkan kecanduan. Perilaku bermain menjadi bermasalah ketika aktivitas gaming sulit dikendalikan, mendominasi kehidupan, mengabaikan aktivitas lain, dan terus dilakukan meskipun menimbulkan konsekuensi negatif. Teori Maslow dapat menjelaskan motivasi bermain, tetapi memiliki keterbatasan dalam menjelaskan terbentuknya kecanduan secara menyeluruh.

Kata kunci: Abraham Maslow; Hierarki Kebutuhan; Kebutuhan Psikologis; Kecanduan *Game Online*; Motivasi Bermain.

1. PENDAHULUAN

Hari-hari ini, keterikatan manusia dengan dunia digital semakin sulit dikendalikan dan memerlukan cara pandang yang tepat untuk memahaminya. Perkembangan teknologi, khususnya penggunaan gawai, membuat aktivitas seperti memeriksa notifikasi, membagikan story, hingga bermain gim daring menjadi bagian dari keseharian (Sugar, et al., 2026). Kondisi ini menunjukkan kemampuan manusia beradaptasi dengan teknologi, tetapi juga menimbulkan risiko ketika penggunaan gawai mengurangi kesadaran kritis dan membuat seseorang kehilangan kendali atas dirinya. Kenyamanan yang ditawarkan teknologi dapat berubah menjadi ketergantungan jika tidak disertai penggunaan yang bijak (Sugar, et al., 2026). Di sisi lain, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus menghasilkan berbagai inovasi yang

Naskah Masuk: 27 Januari 2026; Revisi: 23 Februari 2026; Diterima: 27 Maret 2026; Terbit: 30 Maret 2026

dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia, mulai dari pendidikan, kesehatan, pengembangan ilmu, hingga hiburan (Syahran, 2015).

Salah satu aktivitas digital yang paling banyak diminati saat ini adalah bermain *game online*. Popularitasnya terutama terlihat di kalangan anak muda, meskipun orang dewasa juga turut menggemarinya. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dirancang melalui sistem permainan yang mampu menciptakan pengalaman menyenangkan dan menghadirkan rasa bahagia bagi pemain. Karena itu, video game dan *game online* terus menjadi produk teknologi yang populer, khususnya sebagai media hiburan bagi remaja. Kehadirannya pun bukan lagi sesuatu yang baru, melainkan telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari (Syahran, 2015). *Game online* tidak lagi sekadar menjadi media hiburan, tetapi juga berkembang sebagai bagian dari gaya hidup dan simbol status sosial. Di samping itu, permainan daring dapat dimanfaatkan sebagai peluang ekonomi serta ruang interaksi untuk membangun relasi dan memperluas pertemanan. Seiring perkembangannya, permainan digital terus mengalami inovasi dan perubahan bentuk hingga hadir dalam format berbasis online.

Dalam beberapa tahun terakhir, *game online* semakin populer dan menjadi bagian dari tren hiburan, khususnya di kalangan remaja. Permainan ini dapat diakses melalui internet dengan menghadirkan fitur interaktif yang lebih beragam dibandingkan permainan konvensional. Salah satu daya tarik utamanya ialah memungkinkan pemain berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dengan pengguna lain dari berbagai wilayah (Young, 2009). Kemudahan akses *game online* juga didukung oleh keberadaan warung internet (warnet), terutama bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas bermain di rumah. Akses yang semakin mudah dan fleksibel dapat membuat remaja bermain tanpa mengenal batas waktu, sehingga berisiko menimbulkan ketergantungan dan perilaku kompulsif yang mengabaikan aktivitas lain. Kondisi tersebut juga dapat memicu gangguan psikologis tertentu, seperti rasa cemas atau gelisah ketika keinginan untuk bermain tidak terpenuhi (Syahran, 2015). Bagaimanapun juga teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sebagai sebuah proses adaptasi (Hendro & Sukmasari, 2018). Pada tahap tertentu, perangkat digital seperti smartphone tidak lagi sekadar menjadi sarana komunikasi, tetapi telah menjadi ruang bagi manusia untuk mengekspresikan diri, membentuk identitas, serta mempertahankan eksistensinya dalam kehidupan sosial (Ginanjar at.al, 2023). Perkembangan era digital dengan konektivitas yang berlangsung tanpa henti semakin mengaburkan batas antara "diri autentik" dan "diri yang ditampilkan", sehingga pemahaman individu terhadap makna eksistensinya menjadi semakin samar (Yohanes, 2025). Dalam konteks ini, *smartphone* tidak lagi hanya dipandang sebagai alat yang bersifat netral, tetapi turut memengaruhi pengalaman manusia, termasuk hubungan

sosial dan kondisi psikologisnya. Kecanduan *game online* menjadi persoalan kompleks yang memiliki dampak pada kedua aspek tersebut. Secara psikologis, ketergantungan terhadap game dapat mengganggu konsentrasi dan membentuk kebiasaan berulang melalui mekanisme penghargaan dalam permainan yang berkaitan dengan aktivitas dopamin di otak. Sementara secara sosial, kecanduan dapat memicu keterasingan dalam interaksi, ketika individu lebih memusatkan perhatian pada perangkat digital daripada orang di sekitarnya.

Pada dasarnya jika merujuk pada catatan di atas, perilaku manusia tidak terlepas dari adanya kebutuhan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Abraham Maslow melalui teori hierarki kebutuhan menjelaskan bahwa manusia memiliki kebutuhan yang tersusun dalam tingkatan tertentu, yaitu kebutuhan fisiologis (*physiological needs*), kebutuhan akan rasa aman (*safety needs*), kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki (*love and belongingness needs*), kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*), serta kebutuhan aktualisasi diri (*self-actualization*). Kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi salah satu dasar yang memengaruhi motivasi manusia dalam menentukan perilaku dan aktivitas yang dilakukan. Dengan demikian, tindakan seseorang tidak semata-mata muncul tanpa alasan, tetapi dapat menjadi upaya untuk memperoleh pemenuhan terhadap kebutuhan tertentu (Sugar, et al., 2026). Dalam perspektif Maslow, kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan dasar manusia, seperti makan, minum, istirahat, dan kebutuhan biologis lainnya. Setelah kebutuhan dasar relatif terpenuhi, manusia terdorong untuk memenuhi kebutuhan akan rasa aman, baik secara fisik maupun psikologis (Sugar, et al., 2026).. Selanjutnya, manusia memiliki kebutuhan untuk mencintai, dicintai, diterima, dan menjadi bagian dari suatu kelompok. Pada tingkat berikutnya terdapat kebutuhan akan penghargaan, yaitu keinginan untuk memperoleh pengakuan, penghormatan, prestasi, dan rasa percaya diri. Tingkatan tertinggi adalah aktualisasi diri, yaitu dorongan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki secara optimal (Maslow, 1984).

Konsep tersebut di atas dapat digunakan untuk memahami motivasi individu dalam bermain *game online*. Meskipun *game online* pada dasarnya merupakan bentuk hiburan, aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan tertentu. Kebutuhan akan rasa memiliki, misalnya, dapat tercermin melalui interaksi, kerja sama, dan terbentuknya pertemanan dalam komunitas permainan. Kebutuhan akan penghargaan dapat terlihat melalui pencapaian kemenangan, peningkatan peringkat, perolehan penghargaan dalam permainan, maupun pengakuan dari pemain lain. Sementara itu, kebutuhan aktualisasi diri dapat diwujudkan melalui usaha mengembangkan keterampilan, menguasai strategi permainan, mencapai target tertentu, dan menunjukkan kemampuan terbaik yang dimiliki. Selain kebutuhan sosial, aktivitas bermain game online juga dapat berkaitan dengan

kebutuhan akan rasa aman dan kenyamanan psikologis. Bagi sebagian individu, dunia permainan dapat menjadi ruang untuk memperoleh ketenangan, mengurangi tekanan, atau melarikan diri sementara dari berbagai persoalan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, *game online* dapat berfungsi sebagai media yang memberikan pengalaman psikologis tertentu bagi pemain. Namun, pemenuhan kebutuhan melalui permainan yang dilakukan secara berlebihan berpotensi menggeser keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan nyata. Oleh sebab itu, motivasi bermain perlu dipahami tidak hanya berdasarkan frekuensi bermain, tetapi juga berdasarkan kebutuhan yang mendorong individu melakukan aktivitas tersebut.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji kecanduan *game online* dari berbagai perspektif. Salah satunya penelitian dari Sugar et al., (2026) menunjukan bahwa *game online* tidak hanya memberikan dampak terhadap aspek psikologis dan sosial individu, tetapi juga dapat menimbulkan persoalan terkait eksistensi manusia di tengah perkembangan era digital. Konsep eksistensi manusia yang sebelumnya didasarkan pada kesadaran dan kemampuan berpikir (*cogito ergo sum*) kini mengalami pergeseran menuju eksistensi yang dibentuk oleh aktivitas digital, seperti klik, interaksi virtual, serta keterhubungan melalui *game online*. Perubahan tersebut dapat menyebabkan berkurangnya kehadiran individu dalam kehidupan sosial secara nyata, menurunnya kepekaan terhadap hubungan interpersonal, serta munculnya ketergantungan terhadap ruang dan interaksi virtual. Selanjutnya penelitian dari Surbakti (2017) menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan LAN maupun internet dan memiliki dampak positif maupun negatif bagi remaja. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan pemborosan waktu dan biaya, menurunkan motivasi belajar, serta mengganggu kondisi psikologis, kesehatan, dan kehidupan sosial. Selain itu, Griffiths (2000) menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara intensif cukup tinggi di kalangan remaja. Sejalan dengan hal tersebut, Syahran (2015) menegaskan bahwa remaja menghabiskan waktu cukup lama untuk menonton televisi, bermain game, dan menggunakan internet. Selain itu, penelitian dari Lebho et al., (2020) menunjukkan bahwa kesepian dan kebutuhan berafiliasi berpengaruh terhadap kecanduan *game online*. Kesepian memiliki Odds Ratio sebesar 7,98, sedangkan kebutuhan berafiliasi sebesar 12,156. Kedua variabel tersebut secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 40,7% terhadap kecenderungan kecanduan *game online*, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membahas kecanduan *game online* dari aspek psikologis, sosial, kesepian, kebutuhan berafiliasi, intensitas bermain, dan dampaknya terhadap kehidupan remaja, masih terdapat celah penelitian dalam menjelaskan secara utuh hubungan antara kebutuhan psikologis, motivasi bermain, dan berkembangnya perilaku

bermain yang bermasalah**.** Penelitian sebelumnya cenderung menitikberatkan kecanduan pada durasi bermain, kehilangan kontrol, atau konsekuensi negatif, sementara alasan psikologis yang membuat individu terus kembali bermain meskipun telah mengalami gangguan dalam kehidupan sehari-hari belum sepenuhnya ditempatkan sebagai fokus analisis. Kondisi ini menunjukkan pentingnya memahami bahwa *game online* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat menjadi ruang alternatif bagi individu untuk memperoleh rasa memiliki, penghargaan, pencapaian, kenyamanan, dan pelarian dari tekanan kehidupan nyata. Persoalan menjadi semakin penting ketika pemenuhan kebutuhan tersebut menyebabkan *game online* mengambil alih fungsi aktivitas nyata, mengurangi keterlibatan sosial, dan berkembang menjadi perilaku yang sulit dikendalikan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis kecanduan *game online* tidak semata-mata berdasarkan frekuensi atau durasi bermain, tetapi berdasarkan fungsi psikologis dan kebutuhan yang melatarbelakangi aktivitas bermain serta konsekuensinya terhadap kehidupan individu**.** Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan fenomena kecanduan *game online* dengan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow secara kritis**,** dengan memandang *game online* sebagai media alternatif pemenuhan kebutuhan psikologis sekaligus mengkaji keterbatasan teori hierarki kebutuhan dalam menjelaskan pergeseran dari motivasi bermain yang normal menuju perilaku bermain yang bermasalah. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif bahwa kecanduan *game online* merupakan fenomena yang tidak hanya berkaitan dengan perkembangan teknologi dan kontrol perilaku, tetapi juga dengan dinamika kebutuhan psikologis, motivasi, pengalaman sosial, dan cara individu memperoleh pemenuhan kebutuhan melalui ruang digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*literature review*) (Anggito & Setiawan, 2018). Data penelitian berupa data sekunder yang diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, dan karya akademik yang relevan dengan kecanduan *game online*, motivasi bermain, kebutuhan psikologis, serta teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow. Data dianalisis secara deskriptif-analitis melalui tahap identifikasi, seleksi, pengelompokan, dan interpretasi berbagai literatur yang relevan. Analisis difokuskan pada hubungan antara kebutuhan psikologis dan motivasi bermain dengan munculnya perilaku bermain game online yang bermasalah. Teori hierarki kebutuhan Maslow digunakan sebagai kerangka interpretatif untuk memahami pemenuhan kebutuhan rasa aman, rasa memiliki, penghargaan, dan aktualisasi diri melalui *game online*. Selanjutnya, hasil kajian dianalisis

secara kritis untuk melihat keterbatasan teori Maslow dalam menjelaskan peralihan dari motivasi bermain yang normal menuju kecanduan *game online*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan *Game Online* di Era Digital

Hari-hari ini penggunaan gawai di Indonesia terus meningkat dan telah meluas hingga kalangan anak-anak serta remaja. Kepemilikan ponsel pribadi pun semakin dianggap sebagai bagian dari kebutuhan individu. Namun, intensitas penggunaan yang berlebihan dapat memicu ketergantungan dan mengurangi kepedulian sosial. Dalam keseharian, ponsel digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk mengakses dan memainkan game online (Sugar, et al., 2026). *Game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet dengan melibatkan banyak pengguna secara bersamaan. Permainan ini dapat diakses melalui perangkat seperti *smartphone* dan tablet. Salah satu bentuknya adalah *mobile game*, yang dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, seperti *Android, iOS,* dan *Windows Phone*. Dalam perkembangannya, mobile game juga mencakup permainan daring berjenis *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) (David, 2016)**.**

Sejalan dengan itu, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) merupakan genre permainan daring yang mempertemukan banyak pemain dari berbagai wilayah dalam satu dunia virtual. Pemain dapat menjalankan permainan secara individu maupun bersama kelompok dengan menghadapi berbagai tantangan, seperti melawan pemain lain atau sistem permainan untuk memperoleh poin dan meningkatkan level karakter. Sifat permainan yang interaktif dan terus berkembang membuat MMORPG berpotensi mendorong pemain menghabiskan waktu lebih lama dibandingkan genre permainan lainnya (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Pada posisi bersamaan Pande & Marheni (2015) menyatakan bahwa *game online* dapat membuat pemain menghabiskan waktu berjam-jam di depan perangkat, sehingga berisiko mengesampingkan kebutuhan dan aktivitas sehari-hari, seperti belajar, makan, tidur, serta berinteraksi dengan lingkungan sosial. Selain itu menurut Dewi (2014) bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mengurangi kesempatan seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Kebiasaan bermain secara individual dalam durasi panjang juga berisiko berkembang menjadi ketergantungan atau kecanduan.

Sejumlah penelitian tentang kecanduan *game online* banyak berfokus pada kelompok remaja. Kecanduan tersebut dapat ditandai melalui tujuh gejala, yaitu *salience* (pikiran terus tertuju pada game), *tolerance* (bertambahnya durasi bermain), *mood modification* (menjadikan

game sebagai pelarian), *relapse* (kembali bermain setelah berhenti), *withdrawal* (munculnya ketidaknyamanan ketika tidak bermain), *conflict* (timbulnya konflik akibat bermain berlebihan), dan *problems* (terabaikannya aktivitas lain). Ketujuh indikator ini dapat digunakan untuk mengukur kecenderungan kecanduan *game online*, dengan pemenuhan minimal empat indikator sebagai salah satu kriteria kategorisasi kecanduan (Lemmens et al., 2009). Mungkin itu pulanya Mahardika (2016) menjelaskan lebih jauh bahwa kecanduan *game online* dapat memberikan konsekuensi negatif terhadap kondisi sosial, psikologis, dan fisik. Dari aspek sosial, intensitas bermain yang tinggi dapat mengurangi interaksi remaja dengan keluarga maupun teman. Secara psikologis, kecanduan dapat membuat individu terus memikirkan permainan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, serta terdorong untuk kembali bermain (Sugar, et al., 2026). Sementara itu, dari sisi fisik, penggunaan perangkat dalam waktu lama dapat meningkatkan risiko gangguan kesehatan, terutama pada penglihatan dan sistem saraf.

Kemudian pada titik tertentu dengan merujuk pada catatan Wan & Chiou (2006) menegaskan bahwa kecanduan *game online* dapat dipengaruhi oleh kebutuhan psikologis dan motivasi yang mendasari perilaku bermain. Dorongan tersebut meliputi keinginan memperoleh hiburan, meredakan kesepian, kebosanan, stres, atau emosi negatif, serta menjadikan permainan sebagai sarana pelarian dari realitas. Selain itu, *game online* dapat memenuhi kebutuhan sosial melalui pembentukan pertemanan, rasa memiliki, dan pengakuan, sekaligus memberikan pengalaman pencapaian, tantangan, kesenangan, kontrol diri, dan peningkatan kepercayaan diri. Selanjutnya, penggunaan *game online* sebagai bentuk *coping* emosi sejalan dengan temuan Ezrananta (2016) yang menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kesepian cenderung menjadikan *game online* sebagai sarana untuk mengurangi perasaan tersebut. Kesepian pada dasarnya berkaitan dengan ketidakpuasan terhadap kualitas hubungan dan interaksi sosial yang dimiliki individu (Rokach, 2014). Mungkin itu pula sebabnya bahwa situasi tersebut disadari sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan, sebagai akibat kurangnya kualitas hubungan sosial (Gierveld, 1998). Bisa dikatakan bahwa kondisi ini justru menyebabkan *game online* tidak hanya berfungsi sebagai sarana coping emosi, tetapi juga sebagai media untuk memenuhi kebutuhan berafiliasi (Yee, 2006).

Hal tersebut sejalan dengan pandangan McClelland dalam Wijayanti (2013) yang menyatakan bahwa kebutuhan afiliasi mendorong individu untuk membangun keterhubungan dan merasa diterima dalam suatu kelompok sosial. Orang-orang dalam hal ini remaja dengan kebutuhan afiliasi yang tinggi cenderung memiliki dorongan kuat untuk menjalin relasi interpersonal, sehingga *game online* dapat menjadi salah satu media untuk memenuhi

kebutuhan tersebut (Sugar, et al., 2026). Dengan demikian, kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat menjadi persoalan psikologis ketika penggunaannya telah berkembang menjadi kecanduan yang sulit dikendalikan.

Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi kesejahteraan mental remaja, yang ditandai antara lain oleh menurunnya kemampuan berpikir kritis, ketidakstabilan emosi, serta tingginya keterikatan terhadap smartphone. Satu jawaban yang mungkin berdasarkan laporan dari Griffiths dan Davies sebagaimana yang dikutip oleh Fitri et al., (2018) memaparkan bahwa terdapat enam aspek yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi kecanduan game online, yaitu: (1) *salience,* ketika aktivitas bermain menjadi dominan dalam pikiran, perasaan, dan perilaku individu; (2) *tolerance***,** ditandai dengan meningkatnya frekuensi dan durasi bermain; (3) *mood modification,* yaitu perubahan suasana hati yang dirasakan melalui aktivitas bermain, seperti munculnya kesenangan, ketenangan, atau gairah; (4) *withdrawal,* berupa ketidaknyamanan atau reaksi emosional maupun fisik ketika aktivitas bermain dikurangi atau dihentikan; (5) *relapse and reinstatement***,** yaitu kecenderungan kembali bermain secara berlebihan setelah berhenti dalam periode tertentu; dan (6) *problems***,** yakni munculnya gangguan terhadap aktivitas atau kehidupan sehari-hari akibat bermain *game online.*

Selain Griffiths dan Davies, Ondang et al., (2020) memaparkan ciri kecanduan game biasanya ditandai dengan susah tidur (*insomnia*), sakit kepala, dan yang paling bahaya adalah terganggunya mental para pecandu games online. Sejauh itu, Pratama et al., (2020) dalam penelitinaya menunjukkan bahwa kecanduan *game online* ditandai oleh hilangnya kontrol terhadap durasi bermain hingga mengganggu kehidupan sehari-hari. Individu juga cenderung meningkatkan waktu bermain, mengalami ketidakstabilan emosi ketika waktu bermain dibatasi, menggunakan game sebagai cara menghindari masalah, merasa gelisah saat tidak dapat bermain, serta mengalami kesulitan untuk mengurangi atau menghentikan aktivitas bermain meskipun telah berusaha.

Konsep Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow

Abraham Maslow, yang lahir di New York pada 1908 dan meninggal pada 1970, merupakan salah satu tokoh utama dalam perkembangan psikologi modern sekaligus pelopor aliran psikologi humanistik (Sugar et al., 2026). Pada 1950, ia memperkenalkan konsep hierarki kebutuhan yang menjadi salah satu teori penting dalam menjelaskan motivasi dan perilaku manusia hingga saat ini (Mendari, 2013). Ketertarikan Maslow pada psikologi membawanya menjadi salah satu tokoh utama dalam perkembangan disiplin tersebut. Setelah mengkaji psikoanalisis dan behaviorisme, ia mengembangkan psikologi humanistik sebagai pendekatan ketiga dalam psikologi. Maslow memandang manusia sebagai pribadi yang

memiliki potensi untuk terus berkembang dan mencapai kondisi terbaiknya. Menurutnya, manusia memiliki dorongan untuk mengaktualisasikan diri, mengembangkan kreativitas, serta mencapai kesadaran dan kebijaksanaan yang lebih tinggi (Bagas, 2020).

Sebagai salah satu pelopor psikologi humanistik, Abraham H. Maslow (1908-1970) memandang manusia sebagai individu yang memiliki kebebasan dalam menentukan arah dan tujuan hidupnya (Sugar et al., 2026). Salah satu gagasan utamanya adalah teori motivasi melalui hierarki kebutuhan, yang menjelaskan bahwa kebutuhan manusia tersusun dalam tingkatan tertentu. Pemenuhan kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi umumnya berlangsung setelah kebutuhan pada tingkat sebelumnya terpenuhi secara relative (Bagas, 2020). Dalam teori motivasinya, Maslow menjelaskan bahwa perilaku manusia terbentuk melalui interaksi antara dorongan internal dan pengaruh lingkungan. Ia juga menegaskan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan, mengambil keputusan, dan mengarahkan kehidupannya secara mandiri (Mendari, 2013). Berdasarkan hasil penelitiannya, Maslow menyatakan bahwa manusia memiliki kebutuhan dasar yang bersifat bawaan, relatif tetap, dan berlaku secara universal dalam berbagai budaya. Kebutuhan tersebut dikelompokkan ke dalam lima tingkatan hierarkis, yaitu:

Tingkat pertama adalah kebutuhan fisiologis, yaitu kebutuhan dasar yang diperlukan untuk mempertahankan kelangsungan hidup, seperti makanan, air, udara, dan tempat tinggal. Kebutuhan ini bersifat esensial karena pemenuhannya diperlukan agar manusia dapat menjalankan fungsi hidup secara normal (Sugar et al., 2026). Kebutuhan fisiologis juga bersifat universal dan tidak dipengaruhi oleh kondisi geografis, sosial, ekonomi, usia, maupun jenis kelamin (Maslow, 1984). *Tingkat kedua* adalah kebutuhan akan rasa aman, yaitu kebutuhan untuk memperoleh perlindungan dari ancaman fisik dan keamanan secara psikologis. Kebutuhan ini juga mencakup keadilan serta perlakuan yang manusiawi dalam kehidupan sehari-hari (Maslow, 1984). *Tingkat ketiga* adalah kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki, yaitu kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial untuk membangun hubungan yang hangat dan memperoleh penerimaan dari lingkungan. Kebutuhan ini meliputi kasih sayang, perhatian, serta keterikatan emosional dalam kehidupan sosial. Menurut Abraham Maslow sebagaimana yang dikutip oleh Rosyidi (2015) mengatakan bahwa cinta terbagi menjadi dua, yaitu *D-love* yang muncul karena adanya kekurangan, seperti kebutuhan akan perhatian dan kebersamaan, serta *B-love* yang didasarkan pada penerimaan tulus terhadap orang lain tanpa keinginan untuk mengubahnya. *Tingkat keempat* adalah kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*), yaitu kebutuhan untuk memperoleh penghormatan, pengakuan, dan penghargaan dari diri sendiri maupun orang lain. Setiap individu membutuhkan pengakuan dan penghormatan, baik dari

orang lain maupun dari diri sendiri (Nurwahidah et al., 2023). Kebutuhan penghargaan meliputi prestise, reputasi, kepercayaan diri, serta pengakuan atas kontribusi dan keberadaan seseorang. *Tingkat kelima* adalah kebutuhan aktualisasi diri, yaitu dorongan untuk mengembangkan potensi secara optimal (Sugar et al., 2026). Pada tahap ini, individu berusaha meningkatkan kemampuan, mengembangkan diri, dan mencapai potensi terbaik sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya (Nurwahidah et al., 2023). Menurut Abraham Maslow dalam Koswara (1991) menjelaskan bahwa kebutuhan aktualisasi diri muncul setelah kebutuhan dasar terpenuhi. Kebutuhan ini merupakan dorongan individu untuk mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal sesuai dengan dirinya.

Dalam teori hierarki kebutuhan Maslow, pemenuhan kebutuhan berlangsung secara bertahap, dimulai dari kebutuhan fisiologis, kemudian rasa aman, kebutuhan sosial, penghargaan, hingga aktualisasi diri. Individu cenderung memprioritaskan kebutuhan dasar yang belum terpenuhi dan mengesampingkan kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi (Sugar et al., 2026). Setelah kebutuhan dasar terpenuhi, perhatian beralih pada penghargaan diri dan pada akhirnya aktualisasi diri, yaitu upaya mengembangkan serta mewujudkan potensi terbaik yang dimiliki. Sehubungan dengan catatn tersebut hala yang mau dikatakan Maslow sebagaimana yang dikutip oleh Thoha (2007) dapat disimpulkan bahwa hierarki kebutuhan merupakan pola yang umum dan cenderung berlaku secara berurutan, namun penerapannya dapat berubah-ubah sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang dihadapi individu.

Dengan demikian adalah bahwa pemenuhan suatu kebutuhan dapat mendorong munculnya kebutuhan berikutnya, meskipun setiap individu memiliki pola dan kecepatan yang berbeda. Maslow membedakan kebutuhan menjadi kebutuhan dasar dan kebutuhan tumbuh (Sugar et al., 2026). Kebutuhan dasar meliputi kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta, dan penghargaan yang bersifat esensial serta dorongannya berkurang setelah terpenuhi. Sementara itu, kebutuhan tumbuh, seperti keinginan untuk memperoleh pengetahuan, menghargai keindahan, dan mengembangkan potensi diri, bersifat berkelanjutan dan terus mendorong perkembangan individu (Mendari, 2013).

Pemenuhan Kebutuhan Psikologis melalui *Game Online*: Analisis Kritis Perspektif Hierarki Kebutuhan

Kecanduan *game online* sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya tidak dapat dipahami hanya sebagai akibat dari tingginya intensitas penggunaan gawai atau lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain. Pendekatan yang hanya menempatkan durasi bermain sebagai penyebab utama berisiko menyederhanakan persoalan karena tidak menjelaskan mengapa seseorang terus kembali bermain meskipun aktivitas tersebut telah menimbulkan

gangguan dalam kehidupan sehari-hari (Sugar et al., 2026). Dalam konteks ini, pembahasan mengenai kebutuhan manusia menjadi penting karena aktivitas bermain game tidak berlangsung dalam ruang psikologis yang kosong. *Game online* dapat memberikan pengalaman keberhasilan, pengakuan, keterhubungan sosial, kontrol, hiburan, dan pelarian dari keadaan emosional yang tidak menyenangkan. Dengan demikian, *game online* dapat berfungsi sebagai media pemenuhan kebutuhan psikologis, tetapi pada kondisi tertentu pemenuhan tersebut dapat berubah menjadi pola penggunaan yang maladaptif (Lemmens et al., 2009).

Pandangan tersebut memperoleh dukungan pula dari kajian Yee, (2006) yang menunjukkan bahwa motivasi bermain *game online* tidak bersifat tunggal. Melalui penelitian terhadap pemain permainan daring, Yee mengidentifikasi tiga kelompok motivasi utama, yaitu *achievement, social,* dan *immersion. Achievement* berkaitan dengan keinginan memperoleh prestasi, kemajuan, kekuasaan, atau penguasaan terhadap lingkungan permainan; *social* berkaitan dengan interaksi, hubungan, dan kerja sama dengan pemain lain; sedangkan *immersion* berkaitan dengan pengalaman memasuki dunia permainan, eksplorasi, fantasi, dan pengalaman menjadi bagian dari dunia virtual. Temuan ini penting bagi pembahasan mengenai kecanduan karena menunjukkan bahwa seseorang tidak selalu bermain semata-mata untuk memperoleh hiburan. Aktivitas bermain dapat menjadi sarana untuk memperoleh pengalaman psikologis yang mungkin tidak selalu tersedia atau tidak terpenuhi secara memadai dalam kehidupan nyata.

Sejalan dengan catatan di atas adalah maka dalam perspektif Maslow, kebutuhan manusia tersusun dalam suatu pola hierarkis yang meliputi kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta dan rasa memiliki, penghargaan, serta aktualisasi diri. Akan tetapi, penerapan teori tersebut terhadap kecanduan *game online* perlu dilakukan secara hati-hati (Sugar, et al., 2026). Maslow sendiri tidak menyatakan bahwa manusia harus menyelesaikan satu tingkat kebutuhan secara mutlak sebelum kebutuhan berikutnya muncul. Dalam tulisan aslinya, Maslow menjelaskan bahwa kebutuhan manusia berada dalam hubungan yang relatif hierarkis dan bahwa seseorang dapat mengalami beberapa kebutuhan sekaligus dalam tingkat pemenuhan yang berbeda (Sugar, et al., 2026). Oleh sebab itu, penggunaan teori Maslow untuk menjelaskan kecanduan *game online* tidak seharusnya dilakukan melalui logika sederhana bahwa "kebutuhan tingkat bawah telah terpenuhi sehingga individu kemudian bermain game untuk memenuhi kebutuhan tingkat atas". Hubungan antara kebutuhan dan perilaku jauh lebih dinamis daripada pola bertingkat secara mekanis.

Di sinilah teori Maslow dapat digunakan secara kritis. *Game online* pada dasarnya dapat menjadi lingkungan alternatif tempat individu memperoleh pengalaman pemenuhan

kebutuhan. Kebutuhan akan rasa memiliki, misalnya, dapat memperoleh saluran melalui komunitas permainan, *guild, clan, party,* maupun hubungan interpersonal yang terbentuk antarpemain. Demikian pula kebutuhan penghargaan dapat diperoleh melalui pencapaian level, ranking, kemenangan, penguasaan keterampilan, atau pengakuan dari pemain lain (Maslow, 1984). Bahkan, pengalaman aktualisasi diri dalam arti terbatas dapat muncul ketika pemain mengembangkan kemampuan, kreativitas, strategi, kepemimpinan, atau keterampilan tertentu dalam permainan. Dengan kata lain, dunia permainan menyediakan struktur penghargaan yang relatif jelas: pemain melakukan tindakan tertentu, memperoleh umpan balik, mencapai tujuan, dan kemudian mendapatkan pengakuan atas pencapaiannya (Maslow, 1943).

Pada posisi yang bersamaan temuan dari Wan & Chiou (2006) memperkuat argumentasi tersebut. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa orang-orang yang mengalami kecanduan *game online*, ditemukan bahwa permainan tidak hanya menjadi aktivitas rekreasi, tetapi dapat menjadi pusat kehidupan sehari-hari dan berfungsi sebagai sarana pemenuhan kebutuhan psikologis secara kompensatoris. Hubungan antara diri nyata dan diri virtual juga menjadi bagian penting dari pengalaman tersebut (Wahba & Bridwell, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat berkaitan dengan kondisi kehidupan individu di luar permainan. Ketika seseorang merasa tidak memperoleh penerimaan, penghargaan, keberhasilan, atau keterhubungan sosial yang memadai dalam kehidupan nyata, dunia virtual dapat menawarkan lingkungan alternatif yang lebih mudah diprediksi dan memberikan imbalan psikologis secara cepat.

Namun demikian, hubungan tersebut tidak berarti bahwa setiap individu yang memiliki kebutuhan sosial atau penghargaan yang tinggi akan menjadi kecanduan *game online.* Di sinilah perlu dibedakan antara motivasi bermain, keterlibatan tinggi, dan gangguan bermain. Yee (2006) dalam hal ini menunjukkan bahwa motivasi sosial, pencapaian, dan *immersion* merupakan bagian normal dari pengalaman bermain game. Artinya, keberadaan motivasi tersebut tidak dengan sendirinya menunjukkan adanya kecanduan. Persoalan baru muncul ketika aktivitas bermain menjadi semakin dominan, sulit dikendalikan, menggeser aktivitas lain, dan tetap dilakukan meskipun telah menimbulkan konsekuensi negatif. Perbedaan tersebut penting karena penelitian tentang kecanduan *game online* terkadang menggunakan istilah "kecanduan" secara terlalu luas. Lemmens et al., (2009) mengembangkan *Game Addiction Scale* berdasarkan tujuh kriteria, yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse, withdrawal, conflict,* dan *problems*. Instrumen tersebut dikembangkan dan divalidasi pada sampel remaja dan memiliki dasar psikometrik yang kuat. Akan tetapi, klasifikasi berbasis empat dari tujuh kriteria dalam pendekatan *polythetic* harus dipahami sebagai indikator

problem gaming atau kecenderungan bermasalah, bukan secara otomatis sebagai diagnosis klinis. Bahkan, pendekatan monothetic, yakni terpenuhinya seluruh tujuh kriteria, sebagai klasifikasi yang lebih ketat (Kardefelt-Winther, 2017).

Kehati-hatian tersebut semakin penting ketika konsep kecanduan *game online* dikaitkan dengan diagnosis gangguan mental. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memang telah memasukkan *Gaming Disorder* ke dalam ICD-11, tetapi kriterianya tidak sekadar didasarkan pada banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain. *Gaming disorder* ditandai oleh gangguan kontrol terhadap aktivitas bermain, meningkatnya prioritas terhadap gaming dibandingkan aktivitas lain, dan keberlanjutan aktivitas bermain meskipun telah menimbulkan konsekuensi negatif. Pola tersebut harus menyebabkan gangguan yang signifikan terhadap fungsi personal, keluarga, sosial, pendidikan, atau pekerjaan (Poznyak, 2018). Dengan demikian, durasi bermain yang panjang belum cukup untuk menyatakan bahwa seseorang mengalami gaming disorder. Pembedaan tersebut memberikan dasar untuk membaca kembali hubungan antara kebutuhan manusia dan kecanduan *game online*. Seseorang mungkin bermain selama beberapa jam karena memiliki waktu luang, menikmati interaksi sosial dalam permainan, atau mengejar prestasi tertentu tanpa mengalami gangguan fungsi. Sebaliknya, seseorang dengan durasi bermain yang mungkin tidak terlalu ekstrem dapat mengalami persoalan yang lebih serius apabila aktivitas tersebut telah menjadi sulit dikendalikan dan digunakan secara terus-menerus untuk menghindari persoalan kehidupan nyata. Dengan demikian, indikator utama persoalan bukan semata-mata kuantitas waktu bermain, melainkan fungsi psikologis permainan dan konsekuensi perilaku tersebut terhadap kehidupan individu.

Dalam kerangka ini, teori Maslow dapat membantu menjelaskan mengapa *game online* menjadi menarik, tetapi belum cukup untuk menjelaskan kapan ketertarikan tersebut berubah menjadi kecanduan. Keterbatasan tersebut perlu ditegaskan karena teori hierarki kebutuhan Maslow sendiri telah lama memperoleh kritik empiris. Wahba & Bridwell (2024), melalui telaah terhadap penelitian mengenai hierarki kebutuhan Maslow, menemukan bahwa dukungan empiris terhadap konsep hierarki kebutuhan hanya bersifat sebagian. Sejumlah penelitian tidak memberikan bukti yang kuat mengenai urutan kebutuhan sebagaimana diasumsikan oleh model hierarki, sementara persoalan metodologis dan pengukuran juga menjadi kelemahan penting dalam pengujian teori tersebut. Karena itu, teori Maslow lebih tepat digunakan dalam penelitian ini sebagai kerangka interpretatif mengenai kebutuhan manusia, bukan sebagai hukum psikologis yang secara pasti menentukan urutan perilaku seseorang.

4. KESIMPULAN

Kecanduan *game online* tidak hanya disebabkan oleh tingginya intensitas bermain, tetapi juga berkaitan dengan kebutuhan psikologis dan motivasi individu. Berdasarkan perspektif hierarki kebutuhan Abraham Maslow, *game online* dapat menjadi media alternatif untuk memenuhi kebutuhan rasa aman, rasa memiliki, penghargaan, dan aktualisasi diri. Namun, pemenuhan kebutuhan tersebut tidak secara langsung menyebabkan kecanduan. Perilaku bermain menjadi bermasalah ketika sulit dikendalikan, mendominasi kehidupan, mengabaikan aktivitas lain, dan tetap dilakukan meskipun menimbulkan dampak negatif. Dengan demikian, teori Maslow dapat membantu memahami motivasi individu dalam bermain *game online*, tetapi belum sepenuhnya mampu menjelaskan proses terbentuknya kecanduan. Kecanduan *game online* perlu dipahami secara lebih komprehensif dengan mempertimbangkan aspek psikologis, sosial, motivasi, kontrol perilaku, dan kondisi kehidupan nyata individu.

DAFTAR REFERENSI

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Bagas, M. A. (2020). Relevansi Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow Terhadap Motivasi Kerja Anggota Organisasi Penyuluhan Agama Islam. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, *1*(2), 100–108.

David, D. (2016). Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror. *Cogito Smart Journal*, *2*(2), 167–179.

de Jong Gierveld, J. (1998). A review of loneliness: concept and definitions, determinants and consequences. *Reviews in Clinical Gerontology*, *8*(1), 73–80.

Dewi, N. P. (2014). *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Ezrananta, A. D. (2016). Hubungan antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga. *Skripsi: Salatiga. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana*.

Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, *6*(3), 211–219.

Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer" addiction" exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, *3*(2), 211–218.

Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing I nternet use disorders: A ddiction or coping process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, *71*(7), 459–466.

Koswara, E. (1991). *Teori-teori kepribadian: Psikoanalisis, Behaviorisme, Humanistik*. PT Eresco.

Laeli Farkhah, Putri Maretyara Saptyani, Resti Ikhda Syamsiah, H. G. T. (2023). Dampak Perilaku Phubbing : Literatur Review. *Jurnal Keperawatan Komplementer Holistic*, *1*(2), 1–18.

Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, *2*(3), 202–212.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, *12*(1), 77–95.

Mahardika, A. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung. Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Maslow, A. (1984). *Motivasi dan Kepribadian: Teori Motivasi dengan Ancangan Hirarki Kebutuhan Manusia*. PT. Pustaka Binaman Pressindo.

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, *50*(4), 370.

Mendari, A. S. (2013). Aplikasi teori hierarki kebutuhan Maslow dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Widya Warta*.

Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, *8*(2), 110–113.

Nurwahidah, A., Wahyuni, I., & Mubarok, A. (2023). Hierarki Kebutuhan Tokoh Utama dalam Novel Represi Karya Fakhrisina Amalia: Kajian Psikologi Sastra Abraham Maslow. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, *7*(4), 1399–1408.

Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. HOLISTIK. *Journal Of Social and Culture*.

Pande, N., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, *2*(2), 163–171.

Poznyak, V. (2018). Inclusion of "gaming disorder" in ICD-11. *World Health Organization [Internet]*.

Pratama, R. A., Widianti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa fakultas keperawatan. *Journal of Nursing Care*, *3*(2).

Rokach, A. (2014). Leadership and loneliness. *International Journal of Leadership and Change*, *2*(1), 6.

Rosyidi, H. (2015). *Psikologi Kepribadian: Paradigma Traits, Kognitif, Behavioristik Dan Humanistik* (p. 106). Jaudar Press.

Saputra, Y. C. K. (2025). Pendidikan Agama Katolik Untuk Generasi Z: Strategi Dan Tantangan Di Era Digital. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, *25*(1), 746.

Sugar, F. R., Langgor, M., Nailiu, S. O., Dua, O. N., Setu, S., Ngore, A. E., Sewa, Y. I., & Hengky, F. M. E. (2026). Kecanduan Game Online dan Krisis Eksistensi Generasi Muda: Analisis Filsafat Teknologi F. Budi Hardiman dalam "Aku Klik Maka Aku Ada." *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, *5*(1), 121–137.

Sugar, F. R., Langgor, M., Ngore, A. E., Wangga, A. M. A., Dampul, M., Coo, F. K., & Fallo, F. M. (2026). Analisis Dampak Rendahnya Upah Guru terhadap Kualitas Pendidikan di Flores-NTT: Perspektif Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 75–90.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, *1*(1).

Syahran, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, *1*(1), 84–92.

Thoha, M. (2007). *Perilaku organisasi konsep dasar dan aplikasinya*. Raja Grafindo Persada.

Wahba, M. A., & Bridwell, L. G. (n.d.). *REDEFINING MASLOW'S THEORY OF HIERARCHICAL NEEDS-A NEW PERSPECTIVE THROUGH SITUATIONIST LENS*.

Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, *3*(1), 13.

Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, *9*(6), 762–766.

Wijayanti, T. W. (2013). *Motif dan adiksi pemain game online:(studi deskriptif tentang motif dan adiksi pemain game online Dragon Nest di Surabaya)*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, *9*(6), 772–775.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, *37*(5), 355–372.