

PREFERENSI SPASIAL DAN POSTURAL REMAJA DALAM RUANG GAMING NEIGHBORHOOD

*Erza Rahma Hajaty¹, Rizki Hambali², Risky Handayani³, Azka Pintra⁴, Dwi Oktyan Waluyo⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

^{*)} Email: erzarahma43@gmail.com

ABSTRACT

Frequent use of social media, particularly playing games, can lead to a decline in direct interaction with family and friends. Therefore, this study aims to identify the gaming spaces preferred by teenagers in their neighborhood, the characteristics of these spaces they desire, and the gaming postures they prefer. This study employs a qualitative method combined with percentage calculations of the analysis results. The findings reveal that the preferred gaming spaces chosen by teenagers are home, friends' houses, school, cafes, and internet cafes, with characteristics such as free space to play games and be with friends, free space for expression and activity, comfortable and quiet space, facilitated space, concentration space, privacy space, inexpensive space, and preferred gaming postures such as sitting upright, sitting relaxed, relaxing freely. This research provides a basis for designing gaming spaces and public interaction areas that can accommodate and encourage face-to-face gaming activities with neighborhood friends, thereby increasing teenagers' social interactions.

Keyword: teenage neighborhood, gaming space, spatial characteristics, gaming posture

ABSTRAK

Seringnya remaja menggunakan media sosial khususnya bermain games dapat menyebabkan kurangnya waktu berinteraksi secara langsung baik dengan keluarga ataupun teman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ruang bermain games yang dipilih neighborhood remaja, karakteristik ruang yang diinginkan dan postur bermain games yang disukai. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dikombinasikan dengan perhitungan prosentase kategori hasil analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa preferensi ruang bermain games yang dipilih remaja adalah rumah, rumah teman, sekolah, café, dan warnet, dengan karakteristik ruang bebas bermain games dan bersama teman, ruang bebas berekspresi dan beraktivitas, ruang yang nyaman dan tenang, ruang berfasilitas, ruang konsentrasi, ruang privasi, ruang yang murah, serta disukai dengan postur duduk tegak, duduk santai, dan santai bebas. Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi dasar merancang ruang-ruang bermain games dan ruang-ruang interaksi publik yang dapat mewadahi dan mendorong aktivitas bermain games bersama teman neighborhood secara tatap muka, dalam meningkatkan interaksi sosial.

Kata kunci: neighborhood remaja, ruang bermain games, karakteristik ruang, postur bermain games

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pengguna internet di Indonesia dari tahun 2014 hingga 2029 menunjukkan tren kenaikan yang stabil. Diprediksi bahwa antara tahun 2024 dan 2029, jumlah pengguna internet di Indonesia akan terus bertambah sebesar 10,2 juta, menandai peningkatan sebesar 3,72 persen dari periode sebelumnya, dalam kurun waktu lima belas tahun akan terjadi peningkatan yang signifikan hingga mencapai total 284,43 juta pengguna pada tahun 2029, mencapai titik tertinggi sepanjang sejarah [1]. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221,56 juta orang [2] dengan jumlah pengguna terbanyak adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012). Pada tahun 2024 data menunjukkan bahwa pengguna media sosial berjumlah 5,04 milyar atau setara dengan 62,3% dari total 8,08 milyar populasi global [3]. Sedangkan pengguna media sosial di Indonesia di awal 2024 berjumlah 139 juta orang atau setara dengan 49,9% dari total populasi di Indonesia [4]. *Online Games* adalah salah satu jenis media sosial [5], merupakan video games yang memiliki karakteristik yang mirip dengan media sosial yang memungkinkan interaksi sosial antar pemain terutama pada permainan dalam tim. *Online games* merupakan permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet dan dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan tertentu, sehingga memiliki kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer [6]. Sedangkan *console games* merupakan perangkat keras yang dirancang hanya untuk memainkan video game elektronik yang dalam perkembangannya menggunakan teknologi prosesor, memori, grafik, suara, serta berbagai fitur lainnya [7]. Video games adalah permainan elektronik dan interaktif yang menempatkan pemain di dunia alternatif yang diatur oleh prinsip dan batasan yang mungkin melampaui apa yang ditemukan di dunia nyata [8]. Video game dapat terdiri dari *games action-like video games* seperti *first-person shooter and third person shooter* (FPS/TPS), *action-role plating game* (RPG)/*adventure, sports/driving, real-time strategy/multiplayer online battle arena* (RTS/MOBA), kemudian *non-action-like video games* meliputi *Turn-based/non-action role-playing/fantasy, Turn-based strategy/life simulation/puzzle, music games*, dan game lainnya seperti *fighting video games, casino, card* atau *board games, party video games* [8]. Pengguna video games sebagian besar adalah remaja yang mana berdasarkan data dari We Are Social menunjukkan bahwa sebesar 41,6% dari jumlah penduduk di dunia pada usia 16-24 tahun aktif bermain

online games [3]. Permainan games multipemain memiliki dampak positif pada keterampilan kognitif [9] [10], meningkatkan kemampuan manusia dalam mengambil keputusan dengan cepat dan tepat terutama pada game First-person shooter (FPS) yang kompetitif [11], serta meningkatkan interaksi sosial pada game online [12]. Meskipun bermain game online dapat meningkatkan interaksi sosial namun ruang interaksi yang terbentuk lebih banyak pada ruang virtual sehingga kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan teman di lingkungan sekitar secara tatap muka [13], padahal sebagian besar remaja menghabiskan waktunya untuk berinteraksi dengan teman melalui media games [14].

Idealnya, interaksi remaja dengan teman neighborhood dilakukan secara tatap muka baik secara spontan, terencana ataupun saat melakukan aktivitas bersama seperti bermain games. Neighborhood adalah hubungan psikis antar penghuni yang bertempat tinggal menetap atau bermukim dalam suatu lingkungan permukiman yang sama, yang mana antar penghuni atau kelompok penghuni dapat memiliki kualitas hubungan yang berbeda dan tingkat interaksi yang berbeda [15]. Maka ketika antar remaja di dalam neighborhood hanya berinteraksi secara digital melalui media games, dikhawatirkan akan memiliki kualitas hubungan yang hanya sebatas teman maya di dalam dunia digital. Oleh karena itu, memahami perilaku spasial dan preferensi spasial remaja menjadi sangat penting untuk mengetahui karakteristik fisik yang mendorong neighborhood remaja untuk hadir berinteraksi secara tatap muka pada ruang. Hasil penelitian yang telah ada menunjukkan bahwa simpul aktivitas terbentuk karena adanya interaksi yang dinamis antara desain dan keterlibatan pengguna, sehingga pendekatan adaptif dan responsif dalam desain dan perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan dinamika spasial dan temporal [16]. Hal itu sejalan dengan teori yang menjelaskan bahwa preferensi, perasaan ideal, konsepsi perilaku dan pengalaman merupakan bagian dari kognisi yang berhubungan dengan kompleksitas lingkungan fisik yang terdiri dari tempat, ruang dan propertinya yang berperan penting dalam pemenuhan kebutuhan diantaranya psikologis dan sosial [17]. Penelitian lainnya menekankan bahwa keinginan remaja untuk hadir di dalam ruang dipengaruhi oleh pengalaman situasional, dan pengalaman positif akan mendorong remaja untuk kembali hadir pada ruang [18]. Maka, aktivitas dan praktik kolektif bergantung pada pengalaman keterbacaan spasial, sehingga desain pada ruang-ruang akan mempengaruhi penggunaan ruang-ruang dan interaksi sosial di dalamnya [19]. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ruang dengan karakteristik dan propertinya akan mampu memberikan pengalaman yang diinginkan oleh remaja jika ruang tersebut memenuhi preferensi spasial remaja. Penelitian lain menjelaskan bahwa remaja tidak terlibat secara sosial di area berkumpul yang dirancang khusus untuk aktivitas sosial formal [20]. Hal ini memberikan gambaran bahwa ruang-ruang yang dirancang khusus sebagai ruang interaksi memiliki kemungkinan untuk tidak digunakan karena memiliki karakteristik yang tidak sesuai dengan preferensi remaja. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan penelitian tentang preferensi ruang bermain games neighborhood remaja, khususnya karakteristik ruang yang diinginkan remaja dalam aktivitas bermain games bersama teman neighborhoodnya.

Banyaknya waktu yang digunakan remaja untuk bermain games [14], dapat menyebabkan remaja berlama-lama pada postur tertentu. Postur adalah posisi yang dapat menopang tubuh saat duduk, berdiri, atau berbaring, yang mana postur yang baik didapatkan dari adanya keselarasan antara bagian tubuh dengan otot-otot, sehingga distribusi beban tubuh tersebar merata [21]. Postur tubuh dengan posisi statis dalam waktu yang lama dapat menimbulkan gangguan pada otot [22]. Oleh karena itu penting juga untuk mengetahui postur bermain games yang disukai remaja sehingga dapat menjadi dasar untuk merancang ruang-ruang interaksi yang memadai postur bermain games yang disukai namun nyaman dan aman untuk remaja. Belum ditemukan penelitian yang berfokus pada preferensi ruang bermain games neighborhood remaja khususnya dalam melihat ruang-ruang bermain games, karakteristik ruang dan postur bermain games. Sebagian besar penelitian tentang bermain games oleh remaja hanya melihat dampak bermain games [23] [24] [25] [26]. Disamping itu belum banyak ditemukan penelitian tentang ruang interaksi neighborhood remaja, dan sebagian besar hanya meneliti tentang ruang interaksi untuk publik secara umum [27] [28] [29] [30] [31] [32]. Penelitian ruang neighborhood remaja yang telah dilakukan masih berfokus pada melihat transformasi ruang privat menjadi ruang interaksi neighborhood remaja [33], dampak lingkungan fisik terhadap interaksi sosial remaja dan kaum muda [34], serta cara merancang ruang bagi remaja dan kaum muda terkait aspek sosial-spasial [35]. Penelitian yang sudah dilakukan belum meneliti preferensi ruang neighborhood remaja dalam aktivitas bermain games. Oleh karena itu penting melakukan penelitian tentang preferensi ruang gaming neighborhood remaja khususnya dalam melihat ruang-ruang bermain games pilihan remaja, karakteristik ruang yang diinginkan remaja dan postur bermain games yang disukai remaja, untuk menjadi pedoman dalam merancang ruang-ruang gaming yang dapat memadai interaksi tatap muka antar remaja saat bermain games dalam meningkatkan hubungan dan interaksi neighborhood remaja.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dikombinasikan dengan perhitungan jumlah dan prosentase kategori hasil analisis, untuk mengungkapkan preferensi remaja dalam bermain games dengan teman di dalam

neighborhoodnya. Wawancara terstruktur dilakukan dengan memberikan pertanyaan esai kepada remaja melalui media online *google form* (G-form). Wawancara melalui media online dilakukan untuk memperoleh informasi secara cepat serta memungkinkan remaja untuk menjawab pertanyaan secara lebih leluasa, bebas dan santai sehingga jawaban yang diperoleh menjadi lebih valid. Penggunaan G-form sebagai salah satu media digital dapat berfungsi sebagai *Open-ended questionnaire* yang memungkinkan responden remaja untuk memberikan jawaban dalam bentuk esai atau narasi panjang melalui smartphonenya. Maka remaja dapat lebih mudah untuk memberikan jawaban dan memiliki kebebasan untuk mengungkapkan pendapatnya [36]. Uji validitas data dilakukan dengan teknik triangulasi dengan melibatkan anggota-anggota tim peneliti menyebarkan G-form di wilayah yang sama, kemudian membandingkan hasil temuan dan makna data. Sedangkan reliabilitas data diperoleh dengan melakukan penelitian awal melalui penyebaran G-form kepada beberapa remaja untuk menguji pemahaman remaja terhadap pertanyaan, dilanjutkan dengan melakukan penyempurnaan pertanyaan G-form dan melakukan penyebaran G-form kembali di wilayah yang berbeda untuk melihat konsistensi data dan hasil analisis.

Wawancara digital dilakukan kepada 41 orang remaja yang sering bermain games baik games online maupun games konsol yang berusia 10-18 tahun secara random dan tidak berfokus pada 1 area permukiman tertentu. Hal itu agar memungkinkan untuk mendapatkan informasi dari beberapa permukiman di wilayah yang berbeda secara bersamaan. Untuk memastikan keragaman responden, penyebaran G-form dilakukan secara random kepada remaja yang tinggal di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, dan juga beberapa remaja yang tinggal di wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Maka hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian lanjutan pada permukiman yang memiliki fenomena dan permasalahan yang lebih fokus dan mendalam.

Data wawancara yang telah diperoleh dianalisis dengan (i) pemahaman makna data dari keseluruhan informasi hasil wawancara, (ii) proses koding ruang-ruang bermain games dan karakteristik ruang dengan mengelompokkan data-data berdasarkan ruang-ruang yang digunakan remaja dan alasan remaja untuk bermain games, (iii) proses koding postur bermain games, (iv) menentukan kategori-kategori ruang bermain games, karakteristik ruang yang diinginkan oleh neighborhood remaja berdasarkan alasan memilih ruang, dan postur bermain games yang disukai remaja dalam bermain games, (v) perhitungan jumlah dan prosentasi untuk mengetahui ruang bermain games yang paling dipilih remaja, karakteristik ruang yang paling diinginkan remaja dan postur bermain games yang paling disukai remaja saat bermain games. Pada analisis dan pembahasan, penyebutan nama-nama remaja menggunakan initial yaitu remaja 1, remaja 2, remaja 3 hingga remaja 41.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruang Bermain Games Yang Dipilih Remaja

Ketika bermain games, remaja lebih memilih ruang-ruang tertentu untuk bermain games bersama teman (mabar). Tidak sekedar memilih saja, tetapi remaja lebih menyukai bermain games di ruang-ruang tersebut karena alasan tertentu. Ruang-ruang pilihan remaja yang biasa digunakan oleh remaja untuk bermain games terdiri dari rumah, rumah teman, sekolah, café, dan warnet. Sebagian besar remaja memilih rumah (rumah tempat remaja tinggal) sebagai tempat favorit untuk bermain games (Tabel 1 kolom C). Dari 41 responden, 30 remaja menyukai bermain games di rumah baik bermain sendiri ataupun bermain bersama teman. alasan-alasan remaja mengapa memilih rumah sebagai tempat untuk bermain games yang pertama adalah bebas bermain games. Remaja merasakan kebebasan saat bermain games di rumah. Sebagaimana dikatakan oleh remaja 2 “*Di rumah, bisa lebih leluasa dan bebas saat bermain games*”, kemudian diungkapkan juga oleh remaja 3 “*...gak harus mikirin lingkungan sekitar...*”, dan remaja 36 “*Di kamar, soalnya gak ada yang ganggu*” Pernyataan-pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa remaja ingin merasakan kebebasan pada ruang untuk bermain games. Alasan kedua adalah dapat bebas bermain games bersama teman sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 18 “*Saya lebih menyukai bermain game di rumah saya karena rumah saya membuat saya merasa nyaman, dan saya pun bisa mengajak teman-teman saya untuk bermain game bersama di rumah saya*”. Alasan ketiga adalah bebas beraktivitas/berekspresi karena remaja merasa dapat bebas melakukan aktivitas yang mereka inginkan sambil bermain games. Sebagaimana pernyataan Remaja 20 “*Karena lebih nyaman dan bebas melakukan apapun di rumah sendiri*”, Remaja 28 “*Di rumah sambil berbaring di atas kasur*”. Pernyataan-pernyataan remaja tersebut dapat dipahami bahwa pada saat remaja bermain games, ingin sambil melakukan aktivitas yang membuat mereka merasa nyaman, tanpa harus merasa terganggu oleh kehadiran orang lain.

Alasan keempat remaja memilih rumah adalah karena remaja merasa nyaman. Kenyamanan menjadi alasan yang mendominasi remaja untuk bermain games di rumah, yaitu berjumlah 17 orang remaja menyatakan merasa nyaman baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 3 “*...lebih berasa me time*”, Remaja 29 “*Di rumah, ... tidak berisik*”, Remaja 33 “*Kamar lebih tenang*”, dan Remaja 40 “*di rumah karena lebih nyaman*”. Alasan kelima adalah karena rumah memiliki fasilitas yang dibutuhkan untuk bermain games. Pada saat bermain games khususnya *online games*, remaja membutuhkan fasilitas-fasilitas, baik fasilitas utama berupa

jaringan internet/wifi yang lancar dan juga fasilitas pendukung seperti AC, stop kontak dan sebagainya. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan Remaja 29 *“di rumah, ...bisa makan gratis”*, remaja 32 *“karena wifi lancar dan roblox butuh yang wifi lancar”*. Alasan keenam adalah dapat berkonsentrasi saat bermain games. Pada saat remaja bermain games memerlukan konsentrasi karena adanya kompetisi, limit waktu, memecahkan skor tertentu, dan sebagainya. Hal tersebut menyebabkan remaja memilih rumah sebagai salah satu tempat favorit yang mereka sukai untuk bermain games. Sebagaimana pernyataan Remaja 14 *“Di rumah, alasannya karena dapat lebih berkonsentrasi dibanding tempat ramai (contohnya di kelas/sekolah)”*, Remaja 36 *“Kamar soalnya biar ga ada yang ganggu”*. Alasan keenam adalah biaya Murah ketika bermain games di rumah, sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 29 *“Di rumah...bisa makan gratis ...”*. Alasan ketujuh memilih rumah karena rumah dapat memberikan privasi bagi remaja untuk bermain games, sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 28 *“Di rumah, sambil berbaring di atas kasur”* dan Remaja 36 *“Kamar, soalnya biar ga ada yang ganggu”*.

Rumah teman menjadi salah satu ruang bermain games favorit remaja dengan jumlah responden 6 remaja. Alasan remaja menyukai rumah teman yaitu pertama dapat bebas bermain games bersama teman yang menjadi alasan terbanyak. Dari 6 remaja yang memilih rumah teman, sebanyak 4 remaja memilih alasan ini, sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 11 *“di rumah temen, karena asik ada teman”*, Remaja 13 *“di rumah teman karena bisa mabar berdekatan”*, Remaja 15 *“kontrakan temen karena disitu ada wifi dan ada banyak anak-anak yang minat bermain games”*, dan remaja 21 *“rumah teman, karena bisa mabar (main bareng)”*. Alasan yang kedua mengapa memilih rumah teman karena dapat bebas beraktivitas/berekspresi. Alasan ketiga yaitu bebas beraktivitas, yang menjadi salah satu alasan remaja memilih rumah teman, sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 10 *“di rumah teman, karna kalo mabar enak gak ribet”*, dan Remaja 39 *“di rumah teman karena suasana lebih ramai dan seru”*. Suasana ramai dan seru yang diinginkan remaja saat bermain games dapat dipahami bahwa saat bermain remaja menginginkan kebebasan untuk berekspresi baik melalui lisan maupun perilaku. Memiliki fasilitas menjadi alasan keempat dan menjadi hal yang penting bagi remaja untuk bermain games, khususnya jaringan internet, sebagaimana diungkapkan Remaja 15 *“kontrakan temen karena disitu ada wifi...”*.

Sekolah menjadi salah satu pilihan remaja sebagai ruang bermain games untuk mengisi waktu luang saat istirahat sekolah. Namun dari 41 responden hanya 13 remaja yang menyatakan sekolah menjadi salah satu pilihan (Tabel 1 kolom B). Sejumlah 3 orang remaja menyatakan sekolah merupakan tempat favorit bermain games (Tabel 1 kolom C), dengan alasan dapat bermain games bersama teman. Sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 23 *“Sekolah, karena bisa bantai bermuda bareng bareng”*, Remaja 25 *“Di sekolah, karena mainnya bareng temen”*, dan Remaja 35 *“Sekolah, karena bisa bermain bersama”*. Semua alasan remaja menyatakan sekolah menjadi tempat favorit bermain games karena ingin bermain bersama dengan teman. Hal itu menunjukkan bahwa remaja sangat menginginkan untuk ‘mabar’ dengan teman yang mereka kenal.

Terdapat 1 orang remaja yang memilih café sebagai tempat favorit bermain games. Alasan remaja lebih menyukai café adalah dikarenakan dapat bermain bersama teman, sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 1 *“café karena bisa main bersama”*. Begitu juga dengan warnet yang disukai oleh 1 orang remaja sebagai tempat favorit bermain games. Alasan remaja menyukai warnet dikarenakan warnet memiliki fasilitas untuk bermain games khususnya wifi, sebagaimana diungkapkan oleh Remaja 30 *“Di warnet, karena lancar internetnya”*.

Tabel 1. Ruang yang Dipilih Neighborhood Remaja untuk Bermain Games

Remaja	Ruang-ruang Pilihan Remaja untuk Bermain Games	Ruang Pilihan Favorit dan Alasan Memilih Ruang	Kategori Karakteristik Ruang
A	B	C	D
1	“Di rumah dan di café”	“Cafe karna bisa maen bersama”	Bebas bermain games bersama teman
2	“Di rumah dan di sekolah”	“Di rumah, Bisa lebih leluasa dan bebas saat bermain”	- Bebas bermain games - Bebas beraktivitas/berekspresi
3	“Di mana saja, rumah seringnya”	“Rumah, Karena pake wifi, adem, dan ga harus mikirin lingkungan sekitar, lebih berasa me time”	- Bebas bermain games - Nyaman dan tenang - Memiliki fasilitas
4	“Di rumah dan di sekolah”	“Di rumah, karena bisa sambil bersantai”	- Bebas beraktivitas - Nyaman
5	“”Di rumah sendiri	“Di rumah, karena di rumah sangat nyaman”	Nyaman
6	“”Rumah dan sekolah	“Kamar, karena nyaman”	Nyaman
7	“Rumah, sekolah”	“Rumah karena itu tempat tinggal ku”	- Bebas beraktivitas
8	“Rumah, sekolah”	“Ya jelas di rumah, karena ada wifi”	Memiliki fasilitas
9	“Di rumah”	“Di ruang tamu, tempat nyaman”	Nyaman

Remaja	Ruang-ruang Pilihan Remaja untuk Bermain Games	Ruang Pilihan Favorit dan Alasan Memilih Ruang	Kategori Karakteristik Ruang
10	“Di rumah, di rumah teman, rumah sodara”	“Di rumah teman, karna kalo mabar enak ga ribet”	Bebas beraktivitas//berekspresi
11	“Di rumah kadang di rumah temen”	“Di rumaah temen, karna asik ada temen”	Bebas bermain games bersama teman
12	“Rumah”	“Di kamar ,alasannya karna”	--
13	“Di rumah teman, di sekolah, di rumah, di rumah saudara, dll”	“Di rumah teman (Karena bisa mabar berdekatan)”	Bebas bermain games bersama teman
14	“Di kelas dan rumah”	“Di rumah, alasannya karena dapat lebih berkonsentrasi dibanding tempat ramai (contohnya di kelas/sekolah)”	- Bebas beraktivitas/berekspresi - Konsentrasi bermain
15	“Kontrakan temen”	“Kontrakan temen. Karena disitu ada wifi dan banyak anak-anak yang minat bermain games”	- Memiliki fasilitas - Bebas bermain games bersama teman
16	“Dimana aja asalkan nyaman dan tepat kondisinya”	“Di kasur”	- Nyaman
17	“Rumah sekolah dll”	“Di rumah”	--
18	“Di rumah”	“Saya lebih menyukai bermain game di rumah saya karena rumah saya membuat saya merasa nyaman, dan saya pun bisa mengajak teman-teman saya untuk bermain game bersama di rumah saya”	- Nyaman - Bebas bermain games bersama teman
19	“Di rumah bisa, di sekolah jg, di rumah teman, dimana aja asal bisa main”	“Di rumah, karena ada wifi dan juga lebih enak kalau main gamenya dirumah sendiri daripada di tempat yang ramai”	- Memiliki fasilitas - Nyaman dan tenang - Konsentrasi bermain
20	“Di rumah, rumah teman”	“Di rumah, Karena lebih nyaman dan bebas melakukan apapun di rumah sendiri”	- Nyaman - Bebas beraktivitas/berekspresi
21	“2 rumah teman/sendiri dan di sekolah”	“Rumah teman, karena bisa mabar”	Bebas bermain games bersama teman
22	“Dimana saja”	“Rumah”	--
23	“Di rumah dan sekolah”	“Sekolah, karna bisa bantai bermuda bareng bareng”	Bebas bermain games bersama teman
24	“Di rumah”	“Di rumah, karna ya enak aja, ga ribet kemana mana”	- Nyaman - Bebas beraktivitas
25	“Di rumah, di sekolah”	“Di sekolah, karena mainnya bareng temen”	Bebas bermain games bersama teman
26	“Rumah”	“Di rumah karna wifi lancar terus nyaman”	- Memiliki fasilitas
27	“Di rumah, rumah teman, tempat saudara”	“Di kamar”	--
28	“Dimana pun (ketika dirumah, di sekolah, dirumah teman, maupun di saat di luar rumah)”	“Di rumah sambil berbaring di atas kasur, alasan nya karena nyaman”	- Nyaman - Bebas beraktivitas
29	“Warnet dan dirumah”	“Di rumah, karna di rumah lebih nyaman untuk bermain game tidak berisik dan bisa makan gratis kalo di warnet atau di manapun itu resiko nya ya berisik”	- Nyaman dan tenang - Konsentrasi bermain - Biaya murah - Memiliki fasilitas
30	“Di rumah sendiri atau di warnet”	“Di warnet, Karena lancar internetnya”	Memiliki fasilitas

Remaja	Ruang-ruang Pilihan Remaja untuk Bermain Games	Ruang Pilihan Favorit dan Alasan Memilih Ruang	Kategori Karakteristik Ruang
31	“Di rumah dan di rumah teman”	“Di rumah”	--
32	“Kalo roblox biasanya di rumah”	“Rumah, krn wifi lancar dan roblox btuh yang wifi lancar”	Memiliki fasilitas
33	“Dimana pun”	“Kamar lebih tenang”	Nyaman & tenang
34	“Di rumah, di kantor, di kampus”	“Di rumah, karena nyaman”	Nyaman
35	“Rumah, sekolah, rumah temen”	“Sekolah, karena bisa bermain bersama”	- Bebas bermain games bersama teman
36	“Di rumah”	“Kamar soalnya biar gada yg ganggu”	- Bebas bermain games - Konsentrasi bermain - Memiliki privasi
37	“Di rumah”	“Di ruang game di rumah karena nyaman”	Nyaman
38	“Di rumah, dimana saja waktu senggang”	“Di rumah, lebih nyaman”	Nyaman
39	“Di rumah dan rumah teman”	“Di rumah teman karena suasana lebih ramai dan seru”	Bebas beraktivitas/berekspresi
40	“Di rumah”	“Di rumah, karena lebih nyaman”	Nyaman
41	“Rumah dan rumah teman”	“Rumah karena ada wifi”	Memiliki fasilitas

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

Rumah memiliki semua alasan bagi remaja untuk bermain games sehingga menjadi pilihan utama remaja untuk bermain games baik secara individu maupun bersama teman neighborhood. Hal ini sesuai dengan penelitian Hajaty, Sihombing, Ellisa [37] bahwa rumah telah menjadi ruang interaksi neighborhood remaja sehingga membentuk *the moving interaction space* yaitu ruang interaksi berpindah-pindah bergantian dari rumah remaja yang satu ke rumah remaja lainnya, *the impermanent interaction space* yaitu ruang interaksi terbentuk hanya ketika anggota neighborhood remaja berkumpul, dan *unexpected interaction space* yaitu proses berkumpul pada ruang tidak terencana. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa rumah tidak sekedar ruang privat tetapi dapat berubah menjadi ruang bersama ketika remaja bermain games bersama dengan teman neighborhoodnya, sebagaimana penelitian Hajaty, Sihombing, Ellisa [33] bahwa rumah sebagai ruang privat dapat bertransformasi menjadi ruang berkumpul remaja untuk melakukan berbagai aktivitas bersama. Namun hal tersebut bertolak belakang dengan studi Abbott-Chapman & Robertson [38] bahwa bagi remaja rumah adalah ruang personal yang memiliki makna privasi dan keamanan, sehingga memungkinkan adanya perubahan makna rumah.

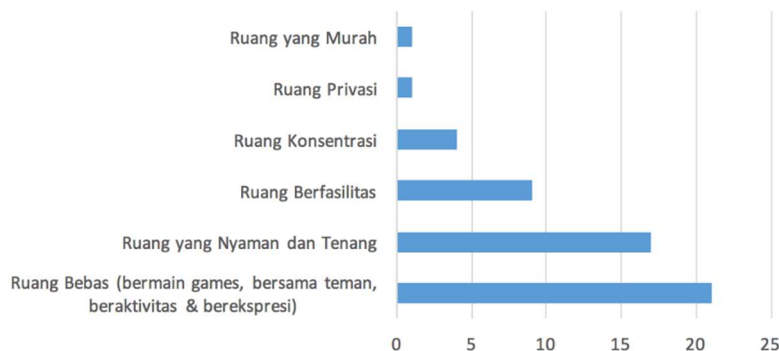
Karakteristik Ruang Yang Diinginkan Remaja

Berdasarkan analisis dari alasan-alasan remaja memilih ruang-ruang bermain games, maka diperoleh alasan-alasan utama remaja memilih ruang sebagaimana Tabel 1 Kolom C. Alasan-alasan tersebut menghasilkan kategori-kategori karakteristik ruang yang diinginkan neighborhood remaja (Tabel 1 Kolom D) yaitu terdiri dari ruang bebas bermain games dan ruang bebas bermain games bersama teman, ruang bebas berekspresi dan beraktivitas, ruang yang nyaman dan tenang, ruang berfasilitas, ruang konsentrasi, ruang privasi, ruang yang murah.



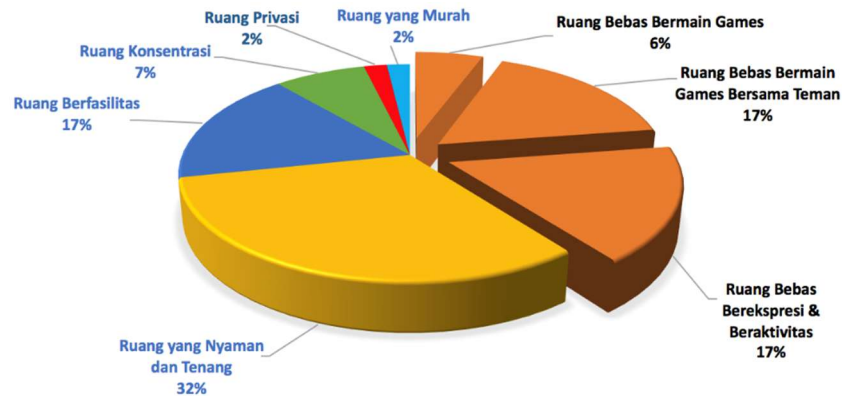
Gambar 1. Alasan remaja memilih ruang saat bermain games

Ruang bebas bermain games bersama teman merupakan karakteristik yang dimiliki oleh 4 ruang bermain games yaitu rumah, rumah teman, sekolah dan café (Gambar 1). Karakteristik ruang bebas bermain games berdasarkan preferensi remaja, hanya dimiliki oleh rumah saja. Karakteristik ruang bebas beraktivitas dan berkespresi menjadi alasan remaja memilih rumah dan rumah teman untuk bermain games. Karakteristik ruang yang nyaman dan tenang hanya dimiliki oleh rumah saja, yang menjadi alasan 17 remaja memilih rumah sebagai ruang bermain games (Gambar 1 dan Gambar 2). Karakteristik ruang berfasilitas menjadi alasan 9 remaja memilih rumah, rumah teman dan warnet. Sedangkan karakteristik ruang konsentrasi, ruang yang murah dan ruang privasi untuk bermain games hanya dimiliki oleh rumah saja. Maka karakteristik ruang yang bebas bermain bersama teman merupakan karakteristik utama yang diinginkan remaja untuk bermain games yang dimiliki oleh 4 ruang (rumah, rumah teman, sekolah dan kafe).



Gambar 2. Perbandingan karakteristik ruang bermain games yang diinginkan neighborhood remaja

Nilai prosentasi karakteristik ruang menunjukkan jumlah remaja yang menginginkan karakteristik tertentu pada ruang (Gambar 3). Semakin besar nilai prosentase karakteristik ruang menunjukkan bahwa karakteristik ruang tersebut semakin diinginkan remaja untuk dimiliki oleh ruang bermain games. Berdasarkan hasil analisis karakteristik ruang bebas bermain games bersama teman diinginkan oleh 9 remaja yaitu dengan prosentase 17%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keinginan remaja untuk bermain games bersama teman cukup tinggi. Oleh karena itu ruang-ruang interaksi neighborhood memiliki kemungkinan besar akan lebih mudah terbentuk ketika adanya kebebasan untuk bermain games bersama teman. Ruang yang nyaman dan tenang memiliki prosentase yang paling tinggi yaitu 32%. Namun hasil analisis juga menunjukkan bahwa karakteristik ruang yang bebas yang terdiri dari ruang bebas bermain games (3 remaja dengan prosentase 6%), ruang bebas bermain games dengan teman (9 remaja dengan prosentase 17%), dan ruang bebas beraktivitas dan berekspresi (9 remaja dengan prosentasi 17%), ketika ketiga ruang bebas dijumlahkan maka merupakan karakteristik yang sangat diinginkan oleh sebagian besar remaja yaitu 21 remaja dengan total prosentase sebesar 40% (Gambar 3), melebihi nilai prosentase karakteristik ruang yang nyaman dan tenang. Maka hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hajaty, Sihombing dan Ellisa [33] bahwa salah satu alasan kehadiran remaja pada ruang adalah kebebasan mengkonsumsi ruang dan waktu, yang memiliki hubungan yang kuat dengan karakteristik ruang yang bebas dengan privasi.



Gambar 3. Prosentasi karakteristik ruang yang diinginkan oleh neighborhood remaja saat bermain games
Postur Bermain Games Yang Disukai Remaja

Pada saat remaja bermain games sebagaimana Tabel 2 menunjukkan beberapa postur yang disukai remaja saat bermain games, yaitu posisi duduk di kursi, duduk di sofa, duduk di kursi dengan sandaran, duduk di lantai, duduk di lantai sambil bersandar, rebahan, serta duduk di kursi dengan meja. Berdasarkan postur-postur tersebut diperoleh kategori-kategori yang terdiri dari 3 postur berdasarkan posisi tubuh saat bermain games yaitu postur duduk tegak yang menunjukkan posisi tubuh pada kursi yang formal atau tegak, postur duduk santai yang menunjukkan posisi tubuh pada sofa, duduk bersandar ataupun duduk lesehan pada lantai, dan postur santai bebas yang menunjukkan posisi tubuh rebahan baik pada tempat tidur ataupun sofa.

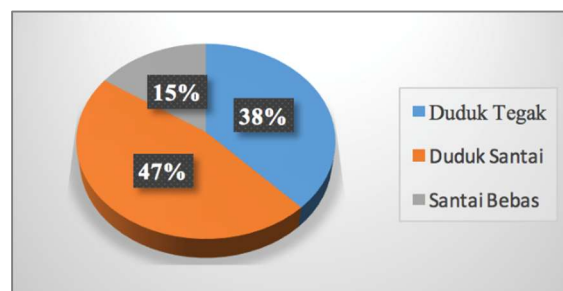
Tabel 2. Postur yang disukai remaja saat bermain games

Remaja	Posisi yang Disukai Saat Bermain games	Kategori Postur Bermain Games	Remaja	Posisi yang Disukai Saat Bermain games	Kategori Postur Bermain Games
1	“Duduk di kursi kalo sambil rebahan bisa membuat mata kita rusak”	Duduk tegak	22	“Duduk”	Duduk tegak Duduk santai
2	“Duduk di lantai”	Duduk santai	23	“Sofa”	Duduk santai
3	“Duduk di sofa”	Duduk santai	24	“Duduk di lantai, lebih enak bermain online, apa lagi tentang serang gitu”	Duduk santai
4	“Duduk di kursi”	Duduk tegak	25	“Lebih nyaman sambil rebahan atau duduk di lantai sih”	Duduk santai
5	“Duduk di kursi”	Duduk tegak	26	“Duduk di lantai”	Duduk santai
6	“Lebih nyaman sambil duduk”	Duduk tegak Duduk santai	27	“Rebahan”	Santai bebas
7	“Mana aja boleh, yang penting nyaman”	Duduk tegak Duduk santai	28	“Dimanapun asal nyaman”	Duduk santai Duduk tegak Santai bebas
8	“Semuanya sih, tergantung mood”	Duduk tegak Duduk santai Santai Bebas	29	“Di kursi yg ada mejanya kalau laptop, kalo hp lebih suka rebahan”	Duduk tegak Santai bebas
9	“Duduk di kursi yang ada sandaran dan nyaman”	Duduk santai	30	“Di kursi”	Duduk tegak
10	“Duduk di lantai sama duduk di kursi karna nyaman aja gituuu”	Duduk santai Duduk tegak	31	“Duduk di lantai”	Duduk santai
11	“Rebahan, nyaman aja”	Santai bebas	32	“Bisa rebahan bisa duduk karna nyaman aja”	Duduk santai Santai bebas
12	“Saya lebih nyaman duduk di kursi dan di lantai”	Duduk santai Duduk tegak	33	“Duduk di lantai lebih nyaman”	Duduk santai
13	“Rebahan karena nyaman”	Santai bebas	34	“Duduk di lantai”	Duduk santai

Remaja	Posisi yang Disukai Saat Bermain games	Kategori Postur Bermain Games	Remaja	Posisi yang Disukai Saat Bermain games	Kategori Postur Bermain Games
14	“Duduk di lantai, karena lebih nyaman, dan bisa lebih gampang untuk berinteraksi dibanding duduk di kursi”	Duduk santai	35	“Duduk karena bisa senderan ke dinding”	Duduk santai
15	“Duduk di lantai, karena bisa lebih fokus”	Duduk santai	36	“Duduk di lantai”	Duduk santai
16	“Rebahan dan duduk di kursi, rebahan kalo pas lagi nyantai, duduk pas lagi serius”	Santai bebas Duduk tegak	37	“Duduk di sofa”	Duduk santai
17	“Rebahan dll”	Santai bebas Duduk tegak Duduk santai	38	“Bermain game sambil duduk”	Duduk tegak Duduk santai
18	“Saya lebih pilih untuk duduk di kursi, tetapi duduk di lantai adalah alternatif yang masih nyaman untuk saya”	Duduk tegak Duduk santai	39	“Duduk di kursi”	Duduk tegak
19	“Saya lebih nyaman sambil rebahan, namun jika bersama teman saya, saya lebih suka bermain sambil duduk”	Santai bebas Duduk tegak	40	“Duduk di kursi”	Duduk tegak
20	“Duduk di kursi, karena lebih terbiasa di duduk di kursi”	Duduk tegak	41	“Duduk di kursi atau duduk di lantai sambil bersandar”	Duduk tegak Duduk santai
21	“Duduk di kursi”	Duduk tegak			

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan data dan hasil analisis pada Tabel 2, sebanyak 26 remaja hanya menyukai 1 kategori postur dan 15 remaja menyukai lebih dari 1 kategori postur saat bermain games. Secara keseluruhan, jumlah setiap kategori postur bermain games menunjukkan jumlah postur bermain games yang disukai oleh remaja, sehingga semakin besar prosentase setiap kategori menunjukkan bahwa postur tersebut semakin disukai oleh remaja. Maka berdasarkan kategori-kategori postur bermain games pada Tabel 2, duduk santai disukai oleh 27 remaja merupakan postur yang paling disukai dengan nilai prosentase sebesar 47%, sedangkan duduk tegak disukai oleh 22 remaja dengan prosentasi 38% dan santai bebas hanya disukai 9 remaja dengan prosentase 15% sebagaimana ditunjukkan oleh Gambar 4.



Gambar 4. Prosentase Postur bermain games yang disukai remaja

Duduk santai merupakan kategori dari posisi tubuh pada sofa, duduk bersandar atau duduk lesehan pada lantai (Gambar 5). Meskipun duduk dalam keadaan santai, duduk dengan posisi statis lebih dari 30 menit dapat menyebabkan nyeri pada tubuh, sehingga memerlukan peregangan atau istirahat setiap 30-60 menit [39]. Maka pembentukan ruang bermain games yang mewadahi bermain bersama teman neighborhood akan memberikan dampak positif untuk meminimalkan posisi statis remaja saat bermain games dan memungkinkan remaja lebih aktif bergerak saat berinteraksi dengan teman-temannya.



Gambar 5. Ilustrasi postur bermain games duduk santai

4. KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ruang-ruang yang dipilih remaja untuk bermain games, karakteristik ruang bermain games yang diinginkan neighborhood remaja dan postur bermain games yang disukai remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ruang-ruang bermain games yang dipilih adalah rumah, rumah teman, sekolah, café dan warnet. Rumah sebagai tempat tinggal remaja menjadi ruang yang paling dipilih remaja untuk bermain games baik secara individu ataupun bersama teman neighborhood. Karakteristik ruang yang diinginkan remaja adalah ruang bebas bermain games dan bersama teman, ruang bebas berekspresi dan beraktivitas, ruang yang nyaman dan tenang, ruang berfasilitas, ruang konsentrasi, ruang privasi, dan ruang yang murah. Karakteristik ruang yang paling diinginkan oleh sebagian besar remaja adalah karakteristik ruang yang bebas yaitu terdiri dari ruang bebas bermain games, ruang bebas bermain games dengan teman, dan ruang bebas beraktivitas dan berekspresi. Sedangkan postur bermain games yang disukai remaja saat bermain games adalah duduk tegak, duduk santai, dan santai bebas. Duduk santai merupakan postur bermain games yang paling disukai remaja. Implikasi hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pedoman untuk merancang ruang-ruang berkumpul remaja yang menerapkan karakteristik-karakteristik ruang bermain games yang diinginkan dan postur yang disukai, baik pada rumah, ruang café, ruang berkumpul di sekolah, serta penyediaan ruang-ruang bermain games bersama pada warnet atau ruang-ruang sosial lainnya. Hasil penelitian karakteristik ruang bermain games yang diinginkan remaja dapat menjadi pedoman dan diterapkan dengan rekomendasi desain berupa pengaturan fungsi dan hubungan antar ruang, akustik ruang, serta penyediaan fasilitas bermain games pada ruang. Sedangkan hasil penelitian postur yang disukai dapat diterapkan dengan rekomendasi desain berupa pemilihan elemen finishing dan furnitur pada ruang. Penerapan hasil penelitian pada rancangan ruang-ruang yang dipilih remaja untuk bermain games dapat bermanfaat untuk mewadahi keinginan remaja bermain games seraya berkumpul bersama teman, sehingga dapat meningkatkan interaksi tatap muka neighborhood remaja.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program Penelitian Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak 01673/SP3/KP/LPPM/UNINDRA/XI/2024. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitasi yang telah memungkinkan terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wibowo, T. S., Mamis, S., Yahya, S. R., Romadloni, N. T., Witjaksono, G., Trianti, F. A., Nurislamiah, M., Fauzi, R., Silviana, S. C., Fadilah, R., Tantrisna, E., Pardosi, V. B. A., & Akmal, M. N. (2024). *Transformasi Teknologi Komunikasi*. CV. Aina Media Baswara, Kabupaten Kuningan.

- [2] APJII. 2024. APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang> (diakses 27 Maret 2025).
- [3] We Are Social. 2024. Digital 2024: 5 Billion Social Media Users. Reports 31 Januari 2024. <https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/> (diakses 14 September 2024).
- [4] Kemp, Simon. 2024. Digital 2024: Indonesia. https://datareportal-com.translate.goog/reports/digital-2024-indonesia?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc (diakses 27 Maret 2025).
- [5] Al-Ansi, A. M., Hazaimah, M., Hendi, A., AL-hrinat, J., & Adwan, G. (2023). "How Do Social Media Influencers Change Adolescents' Behavior? An Evidence from Middle East Countries". *Heliyon*, 9(5), e15983. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15983>.
- [6] Surbakti, K. (2017). "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38.
- [7] Fahad, M. 2015. "Gaming Console." *Seminar Report*. Departement of Computer Science & Engineering, ZAD Institute of Engineering & Technology, Lucknow.
- [8] Nguyen, A., & Bavelier, D. (2023). Play in video games. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 153, Article 105386. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105386>.
- [9] Pasayat, A. K., Shrestha, M., & Priya, P. P. (2025). "Unleashing the Possibilities of Play: Analyzing the positive and negative consequences of multiplayer online gaming". *Entertainment Computing*, 52, 100898. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100898>.
- [10] Ding, J., Shan, R., Chenmeng, M., Tu, M., Yu, Q., Kong, F., & Zhao, Q. (2021). "Are Online Games A Blessing or Evil? The moderating role of self-worth". *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100915. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100915>.
- [11] Oscarido, J., Siswanto, Z. A., Maleke, D. A., & Gunawan, A. A. S. (2023). "The Impact of Competitive FPS Video Games on Human's Decision-making Skills". *Procedia Computer Science*, 216, 539–546. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.167>.
- [12] Fonseca, X., Slingerland, G., Lukosch, S., & Brazier, F. (2021). "Designing for Meaningful Social Interaction in Digital Serious Games". *Entertainment Computing*, 36, 100385. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100385>.
- [13] Satura, A. & Rifayani, H. (2024). "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak dan Implikasi". *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219–233. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.224>.
- [14] Gottfried, J. & Sidoti, O. 2024. "Teens and Video Games Today." *Pew Research Center*, <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/> (Diakses 21 August 2024).
- [15] Hajaty, E. R. "Neighborhood dan Ruang Interaksi Imajiner", Disertasi, Universitas Indonesia. 2024.
- [16] Hardilla, D., Garcia, C. A., & Dewanker, B. J. (2025). "Temporal and Spatial Analysis Of Activity Patterns: A Case Study of Neighborhood Park in The Orio–Hibikino Area, Kitakyushu, Japan". *Frontiers of Architectural Research*. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2025.04.005>.
- [17] Proshansky, H. M., Fabian, A. K., & Kaminoff, R. (1983). "Place-Identity: Physical World Socialization of The Self". *Journal of Environmental Psychology*, 3(1), 57-83. [https://doi.org/10.1016/S0272-4944\(83\)80021-8](https://doi.org/10.1016/S0272-4944(83)80021-8).
- [18] Costa, C. S., Batista, J. S., Almeida, I., & Menezes, M. (2020). "Exploring Teenagers' Spatial Practices and Needs in Light of New Communication Technologies". *Cities*, 98. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.102574>.
- [19] Félix, L., & Organista, M. (2024). "Understanding the neighborhoods' in-between spaces on spatial perception, social interaction, and security". *Frontiers of Architectural Research*, 13(1), 21–36. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2023.10.001>.
- [20] Ziaesaeidi, P., Cushing, D. F., Washington, T., & Buys, L. (2023). "Just to Make New Friends and Play With Other Children: Understanding Youth Engagement Within Neighbourhood Parks Using A Photo-Choice Tool". *Landscape and Urban Planning*, 235, 104757. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2023.104757>.
- [21] Setiawan, C., Putu, I., Griadhi, I. P. A., & Primayanti, I. D. A. I. D. (2021). "Gambaran Postur dan Karakteristiknya pada Mahasiswa Kedokteran Umum". *Jurnal Medika Udayan*, 10(4), 13-22. <https://doi.org/10.24843.MU.2021.V10.i4.P03>.

- [22] Akbar, D., & Nilapsari, R. (2021). "Hubungan Posisi Duduk dengan Keluhan Nyeri Punggung Bawah pada Tenaga Kependidikan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung". *Jurnal Riset Kedokteran*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.29313/jrk.v1i1.110>.
- [23] Oscarido, J., Siswanto, Z. A., Maleke, D. A., & Gunawan, A. A. S. (2023). "The Impact of Competitive FPS Video Games on Human's Decision-Making Skills". *Procedia Computer Science*, 216, 539–546. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.167>.
- [24] Meng, Y., Shi, X., Cai, D., Ran, M., Ye, A., & Qiu, C. (2024). "Prevalence, Predictive Factors, and Impacts of Internet Gaming Disorder Among Adolescents: A Population-Based Longitudinal Study". *Journal of Affective Disorders*, 362, 356–362. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.06.020>.
- [25] Yunhao, H., Sophie, E., Elizabeth M., C., & Bianca, K. (2025). "Player versus Player: A Systematic Review of Cyberbullying in Multiplayer Online Games". *Computers in Human Behavior Reports*, 18, 100675. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100675>.
- [26] Adžić, S., Al-Mansour, J., Naqvi, H., & Stambolić, S. (2021). "The Impact of Video Games on Students' Educational Outcomes". *Entertainment Computing*, 38, 100412. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100412>.
- [27] Pinandita, S., Anggraini, S. P., & Lestari, T. A. (2023). "Kualitas Ruang Komunal Sebagai Ruang Interaksi Sosial: Perbandingan Ruang Komunal Formal Dan Non Formal Di Perumahan Bekasi". *Sakapari* 11, 6(1), 954-964.
- [28] Hatem, N., Elshater, A., Afifi, S., & Alfiky, A. (2024). "Impact of Wireless Networking Technology on Social Interaction in Cairo's Public Spaces". *Ain Shams Engineering Journal*, 15(12), 103114. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.asej.2024.103114>.
- [29] Mady, C., & Hewidy, H. (2025). "The Public Library Building as Nexus for Social Interactions: Cases from Helsinki". *City, Culture and Society*, 40, 100610. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ccs.2024.100610>.
- [30] Chen, S., Sleipness, O., Christensen, K., Yang, B., Park, K., Knowles, R., Yang, Z., & Wang, H. (2024). "Exploring Associations Between Social Interaction and Urban Park Attributes: Design Guideline for Both Overall and Separate Park Quality Enhancement". *Cities*, 145, 104714. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cities.2023.104714>.
- [31] Guo, X., Yang, Y., Cheng, Z., Wu, Q., Li, C., Lo, T., & Chen, F. (2022). "Spatial Social Interaction: An Explanatory Framework of Urban Space Vitality and Its Preliminary Verification". *Cities*, 121, 103487. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cities.2021.103487>.
- [32] Sucipto, I. B. (2021). "Spektrum Ruang Komunal sebagai Wadah Interaksi Sosial bagi Penghuni pada Rumah Susun Sederhana Sewa di Jakarta". *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 10(3), 132–137. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v10i3.53>.
- [33] Hajaty, E. R., Sihombing, A., & Ellisa, E. (2024). "Transformation of Home's Private Spaces into Gathering Spaces for Teenage Girls Neighborhood: Relationship Between Spatial Characteristics and Reasons for Presence". *Civil Engineering and Architecture*, 12(3), 1350–1368. <https://doi.org/10.13189/cea.2024.120305>.
- [34] Jo, Y. I., Lee, J. L., & Koo, J. H. (2018). "Effect of Physical Environment and Programs on the Social Interaction of Youth Space Users in Seoul in the Case of Pilot Projects". *Sustainability*, 10(12). <https://doi.org/10.3390/su10124515>.
- [35] Ismail, A. S. (2025). "Youth Spaces and Places Design for the Development of Socio-spatial Communal Values". *International Journal of Art & Design (IJAD)*, 9(1), 1-14. <https://journal.uitm.edu.my/ojs/index.php/IJAD/index>.
- [36] Gibson, K. (2022). "Bridging the Digital Divide: Reflections on Using WhatsApp Instant Messenger Interviews in Youth Research". *Qualitative Research in Psychology*, 19(3), 611–631. <https://doi.org/10.1080/14780887.2020.1751902>.
- [37] Hajaty, E. R., Sihombing, A., & Ellisa, E. (2021). "Neighborhood and Occupant Interaction Space". *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 794(1), 012201. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/794/1/012201>.
- [38] Abbott-Chapman, J., & Robertson, M. (1999). "Home as a Private Space: Some Adolescent Constructs". *Journal of Youth Studies*, 2(1), 23–43. <https://doi.org/10.1080/13676261.1999.10593022>.
- [39] Akbar, D., & Nilapsari, R. (2021). "Hubungan Posisi Duduk dengan Keluhan Nyeri Punggung Bawah pada Tenaga Kependidikan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung". *Jurnal Riset Kedokteran*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.29313/jrk.v1i1.110>.