

DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME TERHADAP REMAJA

Nanang Masrur Habibi

Pasca Sarjana, Fakultas Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya
Email: nanang.20009@mhs.unesa.ac.id

Retno Tri Hariastuti

Pasca Sarjana, Fakultas Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya
Email: retnotri@unesa.ac.id

Rusijono

Pasca Sarjana, Fakultas Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya
Email: rusijono@unesa.ac.id

Abstrak

Kecanggihan teknologi saat ini mengakibatkan hampir semua aktifitas terkait dengan internet, termasuk dalam hiburan. *Online game* adalah salah satu hiburan yang sangat disukai oleh remaja untuk mengurangi rasa penat dan stres. Jika aktifitas ini berlebihan akan mengakibatkan adiksi yang berdampak negatif bagi kehidupan remaja. Tujuan tulisan ini adalah untuk mendiskusikan apa saja dampak negatif *online game* bagi remaja dari berbagai artikel ilmiah yang diterbitkan di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data dicari dan di download melalui *google scholar* untuk mengidentifikasi artikel ilmiah yang berkaitan dengan dampak negatif *online game* terhadap remaja. Kata kunci kombinasi “dampak *online game*” dan “remaja” digunakan untuk mengidentifikasi artikel terkait. Kriteria berikut digunakan untuk memilih artikel yang relevan: (1) Tulisan berasal dari artikel dalam Jurnal Ilmiah; (2) diterbitkan di Indonesia; (3) diterbitkan antara tahun 2016 sampai 2021; dan (4) Kajian yang menjelaskan tentang dampak *online game* terhadap remaja. Artikel dalam Jurnal Ilmiah yang disajikan dalam Bahasa selain Indonesia dan yang tidak dapat diakses tidak dimasukkan dalam tinjauan. Pencarian dengan kata kunci di atas menghasilkan 43 artikel dari Jurnal Ilmiah dan 18 artikel ilmiah yang relevan dan sesuai kriteria untuk ditinjau sesuai tujuan tulisan ini. Dampak *online game* yang dibahas dalam artikel ilmiah dalam aspek kesehatan 1(5,6%) artikel, aspek psikologis 6 (33,3%) artikel, aspek akademik 4 (22,2%) artikel, aspek hubungan sosial 5 (27,8%) artikel, dan aspek keuangan 2 (11,1%) artikel. Obyek kajian teratas tentang dampak *online game* pada aspek psikologis, diikuti aspek hubungan sosial, aspek akademik, aspek keuangan dan terakhir aspek kesehatan. Atas dasar temuan tersebut direkomendasikan alternatif upaya preventif dan kuratif dalam menaggulangi adiksi *online game* di umuran remaja serta melakukan kajian tentang dampak negatif *online game* pada anak-anak dan mahasiswa).

Kata Kunci: *online game*, dampak negatif, remaja

Abstract

The sophistication of technology today results in almost all activities related to the internet, including entertainment. Online games are one of the most popular entertainments for teenagers to reduce fatigue and stress. If this activity is excessive, it will result in addiction which has a negative impact on adolescent life. The purpose of this paper is to discuss the negative impacts of online games on adolescents from various scientific articles published in Indonesia. This research uses the literature study method. Data collection techniques are searched for and downloaded via google scholar to identify scientific articles related to the negative impact of online games on adolescents. The combination keywords “online game impact” and “youth” were used to identify the related article. The following criteria were used to select relevant articles: (1) The writing originates from an article in a scientific journal; (2) published in Indonesia; (3) issued between 2016 and 2021; and (4) a study that explains the impact of online games on adolescents. Articles in scientific journals that are presented in languages other than Indonesian and which are not accessible are not included in the review. A search with the above keywords yields 43 articles from scientific journals and 18 scientific articles that are relevant and fit the criteria to be reviewed according to the purpose of this paper. The impact of online games discussed in scientific articles in health aspects 1 (5.6%) articles, psychological aspects 6 (33.3%) articles, academic aspects 4 (22.2%) articles, social relations aspects 5 (27.8 %) articles, and financial aspects 2 (11.1%) articles. The top object of study is the impact of online games on psychological aspects, followed by aspects of social relations, academic aspects, financial aspects, and finally health aspects. Based on these findings, it is recommended that alternative preventive and curative efforts in tackling online game addiction in adolescents and to conduct studies on the negative impact of online games on children and college students).

Keywords: *online games, negative impact, adolescents*

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era milenial ini, memudahkan semua orang terhubung melalui internet dengan smartphone dan komputer. Bahkan hampir setiap orang di dunia, termasuk Indonesia memiliki smartphone dan hampir saja seperti menjadi “kebutuhan” pokok dalam melakukan semua aktifitas. Dari bangun di pagi hari sampai tidur di malam hari tidak lepas dari gawainya. Dengan kemudahan akses internet di perkotaan dan pedesaan di Indonesia, hampir semua orang menikmati berbagai akses yang disediakan oleh jaringan internet termasuk wilayah hiburan. Salah satunya *online game*.

Online game merupakan pengembangan dari perkembangan internet itu sendiri. *Online game* ini sangat digemari oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Banyak kita temui anak-anak, remaja maupun orang dewasa menggunakan gawainya dalam menikmati *online game*. Pada awalnya *online game* berfungsi sebagai hiburan dalam mengisi waktu kosong dan mengurangi rasa penat dan stress. Namun fungsinya bergeser menjadi adiksi jika digunakan secara berlebihan.

Menurut Yanti (2019) berdasarkan data di Indonesia prevalensi kejadian adiksi *online game* pada remaja Indonesia terus meningkat sehingga Indonesia di dunia urutan ke 6 dengan persentase 112,6% pada tahun 2017 sehingga kondisi ini dapat menimbulkan dampak pada seseorang. Maraknya *online game* ini memberikan pengaruh negatif apabila kita tidak bijaksana dalam penggunaan aplikasi *online game* tersebut. Kondisi lingkungan dalam hal ini teman sangatlah berpengaruh pada remaja, hal ini dikarenakan banyaknya permainan di kalangan anak muda atau remaja sehingga menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua akan prestasi belajar anaknya. Orang tua khawatir semakin anak diberikan akses untuk penggunaan gawai maka terbuka juga kemungkinan anak-anak menyalahgunakan gawai untuk permainan *online game*.

Remaja berada pada rentang usia 12-18 tahun (Hurlock, 2010). Masa remaja disebut sebagai masa peralihan dari masa anak-anak kepada masa dewasa (Santrock, 2007). Pada masa ini remaja akan mengalami berbagai perubahan pada dirinya, fisik maupun psikis, secara pribadi ataupun dalam peran kultural-sosialnya di ranah keluarga, sekolah serta masyarakat.

Perkembangan anak usia remaja merupakan peralihan dari masa anak-anak dan sebelum dewasa, keingintahuan tentang akan hal yang baru pasti terjadi. Begitu juga dengan *online game*, awalnya coba-coba tapi

selanjutnya menjadi ketergantungan. Menurut Adams dan Rollings (2017:9) *online game* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang, dimana gadget yang digunakan pemain dihubungkan ke jaringan internet atau wifi. *Online game* ini memiliki pengaruh kepada remaja sehingga menimbulkan daya tarik untuk memainkannya daripada belajar sehingga aktifitas tersebut sudah menjadi suatu kebiasaan atau rutinitas anak apalagi pada masa pandemik ini.

Selain berdampak pada aspek akademik, adiksi game juga berdampak pada aspek psikologis, hubungan sosial, Kesehatan, dan keuangan.

Tujuan tulisan ini adalah untuk mendiskusikan apa saja dampak negatif *online game* bagi remaja dari berbagai artikel ilmiah yang diterbitkan di Indonesia. Mengingat *online game* ini merupakan salah satu hiburan yang banyak digemari oleh semua kalangan terutama remaja, sehingga terkadang menjadi teradiksi, maka peneliti membatasi kajian pada dampak negatifnya saja dan mengesampingkan segi positifnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data dicari dan di download melalui *google scholar* untuk mengidentifikasi artikel ilmiah yang berkaitan dengan dampak negatif *online game* terhadap remaja. Kata kunci kombinasi “dampak *online game*” dan “remaja” digunakan untuk mengidentifikasi artikel terkait. Kriteria berikut digunakan untuk memilih artikel yang relevan: (1) Tulisan berasal dari artikel dalam Jurnal Ilmiah; (2) diterbitkan di Indonesia; (3) diterbitkan antara tahun 2016 sampai 2021; dan (4) Kajian yang menjelaskan tentang dampak *online game* terhadap remaja. Artikel dalam Jurnal Ilmiah yang disajikan dalam Bahasa selain Indonesia dan yang tidak dapat diakses dan didownload tidak dimasukkan dalam tinjauan. Analisis data menggunakan diskriptif statistik dan interpretasi.

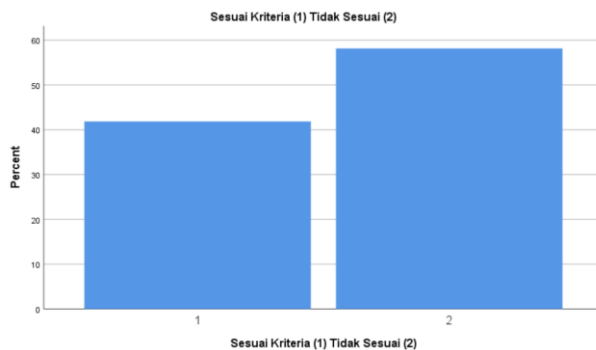
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencarian dengan kata kunci di bagian metode menghasilkan 43 artikel Jurnal Ilmiah. 18 artikel yang sesuai kriteria dan relevan untuk ditinjau sesuai tujuan tulisan ini.

Keseluruhan artikel ilmiah yang relevan dan sesuai kriteria dan yang tidak relevan karena tidak memenuhi kriteria digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Artikel Ilmiah Berdasarkan Kriteria yang Yang Relevan dan Tidak Relevan

Sesuai Kriteria (1) Tidak Sesuai (2)				
		Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	1	18	41.9	41.9
	2	25	58.1	100.0
Total		43	100.0	100.0



Gambar 1. Prosentase Artikel Ilmiah Yang Relevan dan Yang Tidak Relevan

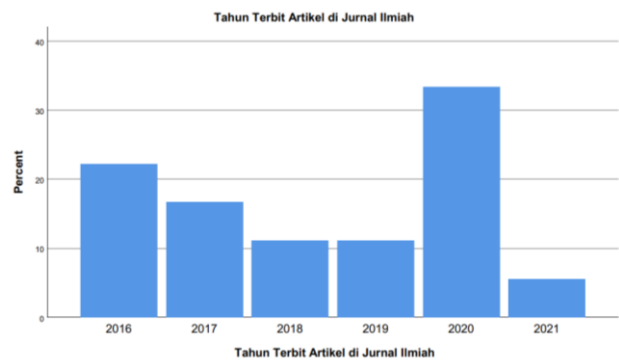
Tabel dan Bar Chart di atas dijelaskan sebagai berikut: Data seluruh artikel ilmiah hasil akses melalui *google scholar* dengan kata kunci pencarian kombinasi “dampak *online game*” dan “remaja” berjumlah 43 artikel. Dari 43 artikel ilmiah tersebut yang relevan karena sesuai dengan kriteria sejumlah 18 (41,9%) artikel dan yang tidak relevan sejumlah 25 (58,1%) artikel.

18 artikel ilmiah yang relevan dan membahas dampak *online game* terhadap remaja ini kemudian diklasifikasikan berdasarkan tahun terbitnya, yaitu dari tahun 2016 sampai dengan tahun 2021. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Tahun Terbit Artikel Ilmiah Yang Membahas tentang Dampak *Online Game*

Tahun Terbit Artikel di Jurnal Ilmiah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2016	4	22.2	22.2	22.2
	2017	3	16.7	16.7	38.9
	2018	2	11.1	11.1	50.0
	2019	2	11.1	11.1	61.1
	2020	6	33.3	33.3	94.4
	2021	1	5.6	5.6	100.0
Total		18	100.0	100.0	



Gambar 2. Prosentase Tahun Terbit Artikel Ilmiah Yang Membahas tentang Dampak *Online Game* dari Tahun 2016 sd 2021

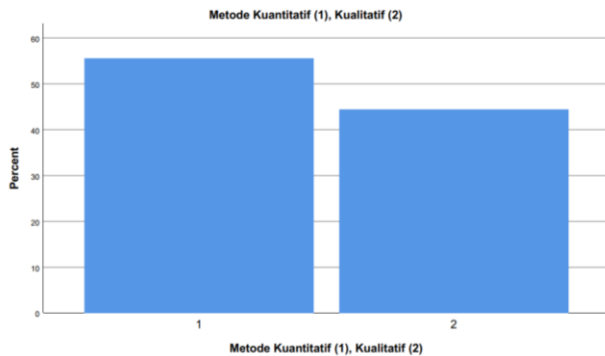
Tabel dan Bar Chart di atas dijelaskan sebagai berikut:

Dari tahun 2016 sampai dengan 2021, ada 18 Artikel yang diterbitkan oleh Jurnal Ilmiah di Indonesia yang menjadikan obyek kajian dampak *online game* terhadap remaja. Pada tahun 2016 terbit 4 (22,2%) artikel, tahun 2017 terbit 3 (16,7) artikel, tahun 2018 terbit 2 (11,1%) artikel, tahun 2019 terbit 2 (11,1%), tahun 2020 6 (33,3%) artikel dan tahun 2021 terbit 1 (5,6%) artikel. Prosentase terbesar ada pada tahun 2020 dan terkecil tahun 2021. Jika dikaitkan dengan peristiwa pandemic covid19 pada Maret 2020, maka dapat diduga bahwa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di sekolah-sekolah yang menggunakan internet sebagai media utamanya turut berperan dalam peningkatan penggunaan *online game* di kalangan remaja, terutama siswa tingkat SLTP dan SLTA, sehingga memicu ketertarikan peneliti untuk membahas fenomena tersebut. Tahun 2021 memproduksi sedikit artikel karena baru berjalan beberapa bulan (saat ini terhitung April 2021). Ditinjau metode yang digunakan, 18 artikel ilmiah yang relevan dan membahas dampak online game terhadap remaja dapat diklasifikasikan sebagai jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif. Hasil tinjauan yang berkaitan dengan metode yang digunakan berikut:

Tabel 3. Metode Artikel Ilmiah Yang Membahas tentang Dampak *Online Game*

Metode Kuantitatif (1), Kualitatif (2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	55.6	55.6	55.6
	2	8	44.4	44.4	100.0
Total		18	100.0	100.0	



Gambar 3. Prosentase Metode Artikel Ilmiah Yang Membahas tentang Dampak *Online Game*

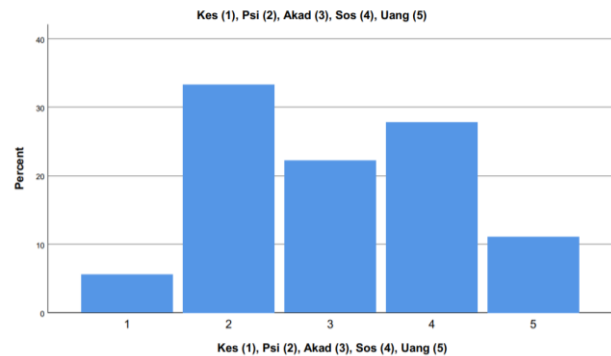
Tabel dan Bar Chart di atas dijelaskan sebagai berikut: Dari 18 Artikel yang diterbitkan oleh Jurnal Ilmiah di Indonesia yang menjadikan obyek kajian dampak *online game* terhadap remaja, 10 (55,6%) menggunakan metode kuantitatif dan selebihnya 8 (44,4%) menggunakan metode kualitatif. Pilihan peneliti untuk meneliti artikel dengan dua metode tersebut hampir berimbang, namun lebih dipilih menggunakan metode kuantitatif dalam penelitiannya.

Adiksi *online game* berdampak negatif dan berbahaya bagi remaja. Dampak tersebut dalam aspek psikologis, hubungan sosial, akademis, kesehatan dan keuangan (King & Delfabbro, 2018).

Ditinjau dari obyek kajian artikel tentang dampak negatif yang ditimbulkan *online game* pada aspek kesehatan, psikologis, akademik, hubungan sosial, keuangan sebagai berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Artikel Ilmiah tentang Dampak *Online Game* pada Aspek Kesehatan, Psikologis, Akademik, Hubungan Sosial, dan Keuangan
Kes (1), Psi (2), Akad (3), Sos (4), Uang (5)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	5.6	5.6	5.6
	2	6	33.3	33.3	38.9
	3	4	22.2	22.2	61.1
	4	5	27.8	27.8	88.9
	5	2	11.1	11.1	100.0
	Total	18	100.0	100.0	



Gambar 4. Prosentase Klasifikasi Artikel Ilmiah tentang Dampak *Online Game* pada Aspek Kesehatan, Psikologis, Akademik, Hubungan Sosial, dan Keuangan

Tabel dan Bar Chart di atas dijelaskan sebagai berikut: Dari 18 Artikel yang diterbitkan oleh Jurnal Ilmiah di Indonesia yang menjadikan obyek kajian dampak *online game* terhadap remaja, aspek kesehatan dibahas oleh 1 artikel (5,6%), aspek psikologis 6 artikel (33,3%), aspek akademik 4 artikel (22,2%), aspek hubungan sosial 5 artikel (27,8%), dan aspek keuangan 2 artikel (11,1%). Kelima aspek yang diteorikan oleh King dan Delfabbro ada dalam kajian artikel. Obyek kajian teratas tentang dampak *online game* pada aspek psikologis, diikuti aspek hubungan sosial, aspek akademik, aspek keuangan dan terakhir aspek kesehatan.

Lebih lanjut, hasil kajian artikel pada aspek-aspek tersebut disajikan sebagai berikut:

Dampak Kesehatan:

Akbar (2020), menyatakan bahwa adanya suatu hubungan antara *online game* dengan kesehatan, hal ini dibuktikan dengan dimana seseorang yang biasanya lebih mengedepankan interaksi dengan orang melalui dunia maya saja, hal ini disebabkan dengan habisnya waktu hanya dengan bermain game online saja dan bisa mengganggu kinerja otak sehingga mempengaruhi kesehatan secara keseluruhan

Dampak Psikologis:

Adanya perkumpulan yang dilakukan oleh para remaja di waktu sore dan malam untuk mendapatkan jaringan wifi murah atau gratis untuk menghemat kuota. Hal ini sangat menarik perhatian mereka dikarenakan tampilannya yang apik. Kecanduan menyebabkan remaja bermain *online game* tanpa mengingat waktu, tidak patuh terhadap orang tua, cuek dengan keberadaan sekitar, amarah yang tidak terkendali dan susah bersosialisasi. (Putri et al., 2021).

Dampak negatif kecanduan *online game* mengarah pada masalah mental emosional dan bisa menyebabkan distorsi waktu, hiperaktif, kurang fokus, adanya kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif (Fitri et al., 2018). Kesimpulan ini tersebut seirama dengan simpulan Putri et al. di atas.

Meningkatnya jumlah siswa yang bermain *game online* di saat jam pelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mengganggu kegiatan pembelajaran dan berdampak juga

terhadap karakter disiplin siswa (Fransisco Paul Kusoy, Mardan Umar, 2020).

Adiksi *online game* juga berdampak pada identitas diri remaja. Seperti *salience* (berpikir game online sepanjang hari) dapat menimbulkan bergesernya identitas diri sebagai remaja serta dapat menimbulkan kemalasan dalam belajar (Febriandari et al., 2016). Selain berdampak psikologis, juga berdampak pada aspek akademik.

Penggemar *game online* mempunyai komunitas *online* yang menimbulkan pengaruh pada perilaku remaja. Para gamer yang teradiksi *online game* berpengaruh pada perilaku yang negatif (Ulfa, 2017).

Adiksi *online game* berpengaruh terhadap perubahan perilaku agresif remaja (Amanda, 2016).

Dampak Akademik:

Adiksi *online game* menyebabkan remaja membolos dan menghabiskan waktu di depan computer dari pada buku, sehingga menurunnya prestasi belajar remaja dan aktivitas sekolahnya terganggu (Ariantoro, 2016).

Adiksi *online game* berdampak negatif pada motivasi belajar siswa yang menurun, dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak mempedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mempedulikan teman yang ada didunia maya saja (Ismi & Akmal, 2020).

Ketergantungan pada *online game* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Anak yang sudah kecanduan *online game* akan menurunkan motivasi belajarnya sehingga menyebabkan penurunan prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus (Nisrinafatina, 2020).

Akibat adiksi *online game* dengan kemudahan akses dan tersedia di *game center* dan rumah, pemanfaatan waktu belajar di rumah relatif sedikit (Johan, 2019).

Dampak Hubungan Sosial

Kecanduan *online game* jika dikaitkan dengan masalah sosial, mental dan kesehatan dan orang-orang di sekitarnya, pemain *online game* menjadi terpisah dengan lingkungannya akibat terganggunya penyesuaian sosialnya (Santoso dan Purnomo, 2017).

Remaja yang mengalami adiksi *online game* mengalami penyesuaian sosial yang buruk. Adiksi ini berdampak pada hubungan social remaja (Utami & Hodikoh, 2020).

Platform online game untuk menyediakan tempat yang ideal bagi remaja untuk dalam memperluas lingkaran sosial mereka. Akan tetapi ini menyebabkan *gamers* teradiksi Ketika terbawa pada kegilaan *online* ini. (Hermawan & Pasundan, n.d.)

Semakin remaja kecanduan bermain *game online* semakin pula mengalami penurunan interaksi sosial. Indikator interaksi sosial yang paling berpengaruh yaitu akomodasi, artinya jika intensitas bermain *game online* pada remaja tinggi akan membuat remaja mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri di kehidupannya (Anjasari, Eka Arista Srinadi & Nilakusumawati, 2020).

Suplig (2017) menyimpulkan bahwa dampak adiksi *online game* adalah, *Pertama*, *game online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu. Ketika mengalami kecanduan, maka akan sangat susah untuk terlepas dari game tersebut. *Kedua*, orang yang sudah mengalami kecanduan *online game* akan mengalami gangguan kognitif, perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran

dalam perilaku sosial). *Ketiga*, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia*. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*. *Keempat*, reaksi negatif di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *online game* dengan lingkungan di sekitarnya *Kelima*, mengalami masalah sosial, di mana akan lebih memilih menyendiri dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Ini yang dimaksud dengan menurunnya kecerdasan sosial. *Keenam*, ketika seseorang yang teradiksi *online game*, disebut tidak menghormati Tuhan karena waktu dihabiskan hanya untuk memuaskan keinginan dan sudah tidak ada waktu lagi untuk Tuhan, baik berdoa, beribadah, bersekutu, dan membaca firman Tuhan. *Ketujuh*, relasi d dengan sesama menjadi tidak baik, relasi dengan Tuhan menjadi jauh karena hanya mementingkan keinginan pribadi dan memuaskan keinginan karena sudah mengalami kecanduan. *Kedelapan*, terdapat hubungan yang erat antara kecanduan *game online* dan kecerdasan sosial. Ketika seseorang mengalami kecanduan *game online* maka itu akan sangat mempengaruhi kecerdasan sosial di mana orang tersebut akan sulit bersosialisasi dengan orang lain dan lebih suka bersosialisasi di dunia maya

Dampak Keuangan

Dampak yang diakibatkan kecanduan *online game* berbohong masalah keuangan. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena mereka butuh uang untuk mengupgrate property game yang mereka mainkan. Adiksi *online game* juga menyebabkan remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan computer, sehingga mengganggu pelajaran (Masya & Candra, 2016).

Dampak adiksi *online game* adalah perilaku konsumtif ketika siswa tidak dapat menggunakan uang dan hanya dihabiskan untuk bermain *online game*. Siswa yang kecanduan *online game* akan menghabiskan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli atribut-atribut yang ada di *online game* dan apabila keuangan mereka sudah habis, yang ditakutkan mereka akan menghalalkan segala cara untuk tetap dapat bermain *online game* (Firdaus, 2018).

PENUTUP

Simpulan

Dampak *online game* yang dibahas dalam artikel ilmiah dalam aspek kesehatan 1(5,6%) artikel, aspek psikologis 6 (33,3%) artikel, aspek akademik 4 (22,2%) artikel, aspek hubungan sosial 5 (27,8%) artikel, dan aspek keuangan 2 (11,1%) artikel. Obyek kajian teratas tentang dampak *online game* pada aspek psikologis, diikuti aspek hubungan sosial, aspek akademik, aspek keuangan dan terakhir aspek kesehatan. Atas dasar temuan tersebut direkomendasikan alternatif upaya preventif dan kuratif dalam menaggulangi adiksi *online game* di umuran remaja serta melakukan kajian tentang dampak negatif *online game* pada anak-anak dan mahasiswa).

Saran

Atas dasar temuan tersebut direkomendasikan alternatif upaya preventif dan kuratif dalam menaggulangi adiksi

online game di umuran remaja serta melakukan kajian tentang dampak negatif *online game* pada anak-anak dan mahasiswa).

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1, 42–47. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:UwSe7Bca1l0J:https://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej/article/download/108/71+&cd=4&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Anjasari, Eka Arista Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusumawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*, 1(1), 2016.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Firdaus, Y. et al. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40–51. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jrtap/issue/view/318>
- Fitri, E., Erwindi, 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(2), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Fransisco Paul Kusoy, Mardan Umar, J. A. R. (2020). Dampak Negatif Game Online Terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung. *Jurnal PPKn: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7–16.
- Hermawan, E., & Pasundan, U. (n.d.). *Artikel Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap*. 2(1), 149–162.
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi Perkembangan Jilid 2 edisi 6*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- King, D., & Delfabbro, P. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. Academic Press.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115–122.
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Santrock, J. W. (2007). Remaja edisi 11 jilid 1. *Jakarta: Erlangga*.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Ulfa, M. (2017). Effect of Addiction Online Game Center. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i3.756>