

## HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL

Alifia Rahma

[hellolifia@gmail.com](mailto:hellolifia@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Malang

### ABSTRAK

Dampak pada remaja yang kecanduan game online salah satunya adalah interaksi sosial, keseringan bermain game remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Dampak psikologis Anak berani membantah orang tua di karenakan aspek psikologis, banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut.

**Kata Kunci:** Kecanduan Game Online, Interaksi Sosial.

### ABSTRACT

*The impact of social interaction on teenagers who are addicted to online games, the frequent play of teenage games will make it rare for them to hang out with friends and family and become tenuous due to their muchreduced time together. Psychological impact Children dare to argue with their parents because the psychological aspect of the many online game scenes featuring criminal and violent actions, such as fights, vandalism, and murder has indirectly affected the subconscious of adolescents, that real life is like in online games. The*  
**Keywords:** Online Game Addiction, Social Interaction.

### PENDAHULUAN

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah game online. Ameliya, (2008). Permainan secara online menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan game online yang melibatkan kerjasama dan persaingan (Herodotou, Winters, & Kambouri, 2012). Menurut Tridhonanto (2011) bermain game online dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain game online dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (addict), sebagaimana yang dinyatakan oleh Cooper (2000) bahwa kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali. Individu yang kecanduan game online dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata rata pecandu game online bisa menghabiskan waktu  $\pm$  20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain

sekitar lebih dari 5 jam (Gebrina, 2015).

Menurut Griffiths et al., (2004) terdapat enam aspek kecanduan game online yaitu, saliance: individu berfikir tentang game online setiap hari; perubahan suasana perasaan: mengacu pada perasaan bergairah saat bermain game online; toleransi: bermain terus menerus untuk mendapatkan kepuasan dalam bermain game online; withdrawal: perasaan negatif atau sedih ketika dihentikannya kegiatan bermain game online; konflik interpersonal: perdebatan, pengabaian, dan berbohong kepada

Orang-orang disekitar; relapse: kecenderungan untuk kembali bermain game bahkan setelah periode bermain telah terkontrol. Penelitian yang dilakukan oleh Young & de Abreu, (2017) diperoleh hasil subjek merasa gelisah dan lekas marah jika tidak dapat bermain game online, subjek ingin terus bermain game online hingga merasa puas akibatnya mengurangi aktivitas penting lainnya untuk dapat bermain game online lebih lama. Survey yang dilakukan Egger (2017) pecandu game online seringkali membayangkan bermain game online meski sedang tidak melakukan kegiatan bermain game, merasagelisah ketika tidak dapat bermain, berbohong mengenai penggunaan permainan game online, mengalami kesulitan dalam membatasi waktu untuk bermain game online menyebabkan kemunduran di sekolah, hasil pekerjaan, dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar (Irawan & Siska W., 2021).

Beberapa faktor yang mempengaruhi individu mengalami kecanduan game online diantaranya adalah kurangnya kontrol diri, rasa bosan yang dialami, serta pola asuh orangtua yang tidak tepat (Griffiths et al., 2004). Berdasarkan beberapa faktor diatas peneliti memilih faktor kurangnya kontrol diri yang mempengaruhi kecanduan game online. Menurut Ghufron (2014) kontrol diri sangat berpengaruh terhadap pengendalian tingkah laku individu melalui pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum bertindak melakukan sesuatu. Individu dengan kontrol diri yang baik akan mampu mengontrol perilaku dengan cara menunda kepuasannya agar dapat mencapai sesuatu yang bermanfaat. Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis (Kiniret & Susilowati, 2021). Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game tersebut. Ketergantungan game online yang dialami pada mahasiswa menyebabkan adanya sifat – sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal – hal yang negatif seperti pemaarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial mahasiswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan mahasiswa kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain (Pradilla, 2020).

Menurut Dewi (2014), ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial paling menonjol terjadi pada masa remaja. Interaksi sosial bagi remaja penting untuk proses penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari remaja agar memperoleh hubungan timbal balik yang baik antar remaja maupun manusia lainnya. Menurut Kartini (2007), beberapa batasan usia remaja terdiri dari masa remaja awal (12 -15 tahun), masa remaja pertengahan (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (18–21 tahun). Soekanto (2012)

menyebutkan bahwa ada empat bentuk interaksi sosial yaitu kerjasama, persaingan, pertentangan, dan akomodasi. Dampak teknologi bagi remaja sangat besar terutama pada kegiatan bermain remaja. Sebelum adanya perkembangan teknologi remaja melakukan permainan dilapangan, akan tetapi semakin pesatnya teknologi saat ini membuat remaja beralih ke permainan elektronik berupa game online. Game online sangat menyenangkan dan menghibur namun memiliki sifat yang membuat remaja kecanduan. Banyak remaja laki-laki yang memiliki waktu luang dan hobi dalam bermain game membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktunya bermain game online baik di rumah maupun di sekolah hingga mereka kecanduan bermain dan berdampak pada kesulitan berinteraksi sosial di lingkungan yang nyata. Griffiths dan Davies (2005) mengatakan bahwa ada enam aspek yang membuat remaja kecanduan game online yaitu salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relaps (Masyani & Nusuary, 2021).

Remaja yang sudah kecanduan bermain game online memiliki kehidupan yang monoton dalam kesehariannya akibatnya interaksi sosial yang dilakukan remaja menjadi sangat kurang di lingkungan- sekitar. Kurangnya keterampilan dalam berinteraksi sosial membuat remaja merasa tidak nyaman untuk berbaur dengan teman-temannya. Dalam pola pikir remaja yang masih labil dan tidak percaya diri, remaja membutuhkan perhatian dan empati dari lingkungan terkecil seperti keluarga untuk.

Membentuk pola interaksi remaja secara baik. Terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online, sebagai berikut : 1) Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi. 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online. 3) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketikaberada di rumah atau di sekolah. 4) Kurangnya selfcontrol dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengatisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan. Faktor- faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada peserta didik sebagai berikut : 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yag lain banyak yang bermain game online. 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan. 3) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan. Melalui uraian tersebut, pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan game online peserta didik, yaitu faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri individu dan factor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua.

Beberapa tinjauan yang membahas mengenai kecanduan game online terhadap interaksi social. Terdapat beberapa tinjauan yang membahas mengenai faktor-faktor yang dapat memengaruhi kecanduan game online. reuiu pada 21 jurnal yang menyimpulkan bahwa terdapat hubungan dari kecanduan game online terhadap interaksi sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas beberapa penelitian menunjukkan pengaruh positif variabel kecanduan game online terhadap interaksi sosial. Hasil tersebut menunjukkan dampak dari variable kecanduan game online sangat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Oleh karena itu, tinjauan sistematik ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan

ulasan mengenai jenis variabel kecanduan game online dan bagaimana dinamika variabel kecanduan game online dapat memengaruhi interaksi sosial. Penelitian tinjauan sistematis ini diharapkan memberikan informasi mengenai salah satu upaya dalam pembatasan penggunaan game online sehingga bermanfaat bagi orangtua, serta subjek mahasiswa atau remaja supaya dapat dijadikan dasar pada penelitian selanjutnya.

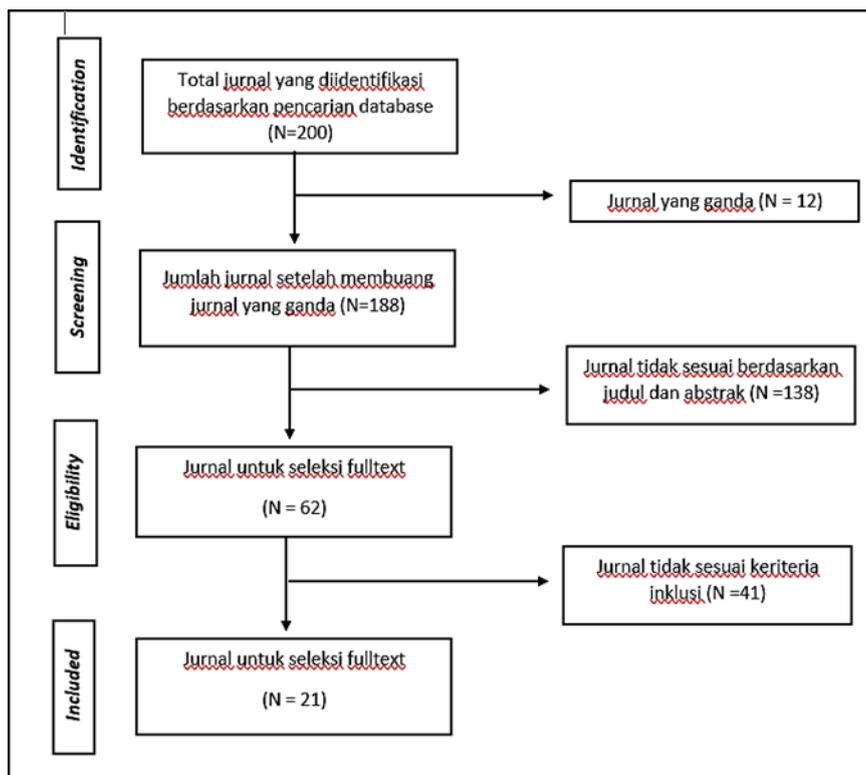
## **METODOLOGI**

Terdapat beberapa proses dalam melakukan tinjauan sistematis, yaitu merencanakan review (mengidentifikasi manfaat dan mengembangkan), melakukan review (pencarian jurnal, seleksi jurnal primer, menilai kualitas jurnal, ekstraksi dan sintesis data), serta melakukan pelaporan (Kitchenham, 2004). Pertanyaan penelitian dalam review ini adalah, apa jenis variabel kecanduan game online dan bagaimana dinamika pengaruhnya terhadap interaksi sosial. Selanjutnya penulis (AR) menentukan istilah pencarian dan mendesain protokol pencarian. Penulis mendapatkan istilah yang diambil dari pertanyaan penelitian dan diperluas pada istilah-istilah untuk membuat daftar kata pencarian yang komprehensif. Kata-kata pencarian yang digunakan yaitu, kecanduan game online dan interaksi sosial. Kata-kata pencarian tersebut digunakan untuk mencari artikel pada database Ebsco, Eric, Sagepub, ResearchGate, Taylor & Francis Online, dan Wiley Online Library. Tahap selanjutnya semua jurnal dicek duplikasi oleh penulis (AR) menggunakan Rayyan. Penulis (AR) melakukan penyaringan pada semua jurnal yang telah lolos cek duplikasi berdasarkan judul dan abstrak. Jurnal yang telah lolos penyaringan judul dan abstrak, selanjutnya dianalisis berdasarkan versi lengkap jurnal tersebut. Setelah dilakukan seleksi dari 32 jurnal yang ditemukan diperoleh 21 jurnal yang membahas mengenai Hubungan antara kecanduan game online dengan Interaksi sosial. Grafik alur seleksi jurnal dapat dilihat pada Gambar 1. Penulis menentukan batasan dalam revidi ini yaitu: (1) jurnal membahas mengenai Interaksi sosial sebagai variabel terikat dan kecanduan game online sebagai variabel bebas, (2) subjek adalah siswa atau mahasiswa, (3) jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif (4) jurnal berbahasa Indonesia, dan (5) penelitian dilakukan tahun 2011 hingga 2019. Jurnal yang tidak dimasukkan ke dalam kriteria adalah:

(1) jurnal yang membahas interaksi social tetapi tidak dalam konteks kecanduan game online, (2) artikel dengan jenis review, laporan, buku, literature review, dan penelitian yang metodenya tidak digambarkan dengan jelas.

Gambar 1

Grafik PRISMA untuk Alur Seleksi Jurnal



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Remaja berada pada rentang usia 12-18 tahun (Hurlock, 2010). Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (Santrock, 2007). Pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya (Masyani & Nusuary, 2021). Menurut Oblinger & Oblinger (2005) remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada

Waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya game online menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game) dan smartphone (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Saat ini, game online seperti Mobile Legend (ML), Arena of Valor (AoV), Clash of Clans (CoC), Fortnite, Dota 2 dan Player Unknown's Battle Ground (PUBG) merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung

lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah menurut Cavida et al., (2022) yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015). Penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012). Sebagai contoh, seorang remaja asal Taiwan meregang nyawa setelah bermain game online selama 40 jam tanpa henti (Masyani & Nusuary, 2021).

Terdapat enam faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yaitu *Salince*, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relaps (Anjasari et al., 2020). Adapun pada penelitian yang dilakukan oleh (Saputra, 2021) faktor yang mempengaruhi kecanduan game online adalah *Loss of Control and Consequences*, *Agitated Withdrawal*, *Coping*, *Mournful withdrawal* dan *Shame*.

**Tabel 1**

Daftar Variabel Kecanduan Game Online yang Memengaruhi Interaksi Sosial

NO	Penulis	Subjek	Variabel Kecanduan Game Online	Jenis Atau Aspek Interaksi Sosial
1.	(Masyani & Nusuary, 2021)	5 subjek	Proses kecanduan game online, Dampak dan factor yang ditimbulkan	Menambah relasi, melatih kespertifan, relasi dengan orangtua berkurang.
2.	(Irawan & Siska W., 2021)	64 subjek SMAN 1 Kuaro	Kurang perhatian, Depresi, control orangtua, lingkungan, pola asuh,	-
3.	(Anjasari et al., 2020)	150 subjek, remaja usia 13-21 tahun.	<i>Salince, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relapss</i>	Bentuk interaksi social ; Kerjasama, persaingan, pertentangan, dan akomodasi
4.	(Saputra, 2021)	4 subjek	<i>Loss of Control and Consequences, Agitated Withdrawal, Coping, Mournful withdrawal dan Shame,</i>	Interaksi social assosiatif, interaksi social disosiatif
5.	(Novrialdy, 2019)	Remaja usia 12-18tahun.	aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.	Sikap antisosial
6.	(Suplig, 2017)	100 Subjek	Penggunaan yang berlebihan, Gejala dari pembatasan, Toleransi	Sosial Intelligence Internal, Social Intelligence External
7.	(Cavida et al., 2022)	395 mahasiswa	<i>Salince, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan</i>	Aspek Keterbukaan, Empati, Dukungan, Kepositifan, Kesimal, Kesetaraan,

			<i>relapss, conflict, problem</i>	
8.	(Qori', et al., 2018)	5 Subjek usia 18-20 tahun	Durasi dan Intensitas Penggunaan Game Online	Jenis game yang dimainkan adalah <i>Dota (Defense of the Ancient)</i>
9.	(Utami & Atik, 2020)	111 remaja	pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial remaja	Aspek menciptakan hubungan harmonis, dapat menyesuaikan nilai dan norma yang ada, tidak merugikan remaja lain, tidak agresif, bersikap baik, tidak mudah depresi jika sesuatu tidak berjalan sesuai keinginannya.

Sebanyak sembilan jurnal dari 21 jurnal penelitian yang dianalisis. Variabel kecanduan game online lain yang digunakan yaitu kecanduan internet (Suplig, 2017), kecanduan media social (Naufi, 2019), kecanduan game online dan interaksi social (Pratama & Sari, 2020) Hal ini menunjukkan variabel kecanduan game online adalah salah satu prediktor yang dapat mempengaruhi interaksi social. Kecanduan game online berpengaruh terhadap hubungan interaksi social pengguna nya. Interaksi sosial yang dilakukan oleh pecandu game online membawa dampak sosial kepada lingkungan sekitarnya dalam menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara orang tua dan anak, tidak selalu berjalan secara harmonis. Seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi. Di dalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai apa yang diharapkan orang tua (Saputra, 2021).

Prediktor interaksi sosial lainnya yaitu Sosial Intelligence Internal, Social Intelligence External (Suplig, 2017). Kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak-pihak lain. Kehidupan terasing dapat disebabkan karena secara jasmaniah seseorang sama sekali diasingkan hubungan dengan orang-orang lainnya, padahal seperti diketahui perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulannya dengan orang-orang lain (Saputra, 2021).

Temuan lain juga menunjukkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online sangat berpengaruh pada kualitas tidurnya. Kecanduan game online disebabkan oleh individu yang tidak bisa berhenti bermain game dan melakukan hal tersebut secara terus-menerus dan tidak bisa melepaskan kebiasaan untuk bermain game online. Seseorang yang bermain game yang terlalu lama dan tidak memperhatikan waktu untuk tidur dapat mempengaruhi kualitas tidur. Tidur atau beristirahat sama halnya dengan kebutuhan dasar lainnya dimana jika seseorang mengalami masalah tidur dapat mempengaruhi kualitas tidurnya (Manuputty et al., 2019).

Temuan lain juga menunjukkan bahwa siswa dengan kecanduan game online tinggi berhubungan dengan penyesuaian sosial. Penyesuaian sosial terhadap remaja lain sangat diperlukan oleh setiap individu, terutama bagi remaja. Penyesuaian sosial yang baik akan terbina dengan menciptakan hubungan harmonis, dapat menyesuaikan nilai dan norma yang ada, tidak merugikan remaja lain, tidak agresif, bersikap baik, tidak mudah depresi jika sesuatu tidak berjalan sesuai keinginannya. Dalam rentang usia remaja ini diharapkan lebih

banyak bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat guna meningkatkan kemampuan penyesuaian sosial dalam dirinya. Tetapi jika hal tersebut terabaikan, maka remaja akan mengalami ketidakmampuan dalam melakukan penyesuaian sosial dan akan mengakibatkan individu kurang belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar karena lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain game online saja (Utami & Atik, 2020).

## **KESIMPULAN**

Adapun dampak kecanduan game online terhadap hubungan interaksi social. Dampak negative yang ditimbulkan seperti renggangnya hubungan anak dan orangtua, anak sulit diatur, anak sering menghabiskan waktu untuk bermain game. Akan tetapi adapun dampak positif seperti memperluas jaringan pertemanan sesama pemain game, mewakili event game tournament, dan bisa mendapatkan pendapatan dari game tersebut.

## **Saran**

Hasil pada setiap penelitian ini dapat menjadi masukan atau bahan rujukan bagi orang tua untuk memaksimalkan dan mengoptimalkan, khususnya mendidik anak yang kecanduan game online . Diharapkan orang tua lebih memahami lagi hal-hal yang berhubungan dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan game online. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran atau reflensi tambahan bagi para akademisi dibidang yang sama yakni bimbingan penyuluhan islam khususnya mengenai interaksi sosial.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Cavida, S. D., Psikologi, P. S., Psikologi, F., & Surakarta, U. M. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal.
- hadi, luqman, & qori' fatmala, fita. (2018). Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 88–107. <https://doi.org/10.37758/jat.v2i1.136>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP*, 6(2), 1–14. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/16695/7954>
- 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>
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(2), 42–46. <https://doi.org/10.30787/asjn.v2i2.833>
- Mairistia, R. (2020). Kecanduan Game Online Dan Penanganannya. *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang*, 70.
- Manuputty, J. C., Sekeon, S. A. S., Kandou, G. D., Kesehatan, F., Universitas, M., & Ratulangi, S. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer Di Warung Internet M2G Supernova Malalayang. *Kemas*, 8(7), 61–66.

- Masyani, E. P., & Nusuary, F. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial.
- Naufi. (2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja. *Jurnal Komunikasi Islam*, 4(3).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pramudia, R., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. *Stop Kecanduan Game Online*, 41.
- Pratama, B. A., & Sari, D. S. (2020). Dampak Sosial Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Berupa Sikap Apatitis di SMP Kabupaten Sukoharjo. *Gaster*, 18(1), 65. <https://doi.org/10.30787/gaster.v18i1.487>
- Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>
- 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>
- Utami, T. W., & Atik, H. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Online Addiction Games Are Related To Social Adjustments in Adolescents. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.