

## HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA

(RELATIONSHIP ONLINE GAME ADDICTION WITH INTERPERSONAL COMMUNICATION AND SOCIAL INTERACTION IN ADOLESCENTS)

Ah Yusuf, Ilya Krisnana, and Achmad Ibrahim

Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

### RIWAYAT ARTIKEL

Diterima: 6 Oktober 2019  
Disetujui: 7 Mei 2020

### KONTAK PENULIS

Ilya Krisnana  
[ilya-k@fkip.unair.ac.id](mailto:ilya-k@fkip.unair.ac.id)  
Fakultas Kedokteran,  
Universitas Airlangga

### ABSTRAK

**Pendahuluan:** *Game online* memberikan pengaruh besar pada penggunanya. Pengguna *game online* cenderung mengalami kecanduan (*addiction*) pada permainan yang disukainya, ditandai dengan bermain > 4-5 jam perhari, selalu memikirkan *game online* meskipun tidak bermain game, dan selalu mengutamakan bermain *game online* dari pada aktivitas yang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi *interpersonal* dan interaksi sosial remaja.

**Metode:** Rancangan penelitian dengan pendekatan *Cross-Sectional*. Besar sampel pada penelitian ini adalah 210 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Data dianalisis dengan menggunakan analisis *spearman rho's* dengan derajat signifikansi  $\alpha=0,05$ .

**Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi *interpersonal* ( $p = 0,027$  dan  $r = -0,152$ ), dan interaksi sosial ( $p = 0,000$  dan  $r = 0,248$  berhubungan dengan kecanduan *game online*.

**Kesimpulan:** Kecanduan *game online* memiliki hubungan dengan komunikasi *interpersonal*, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah komunikasi *interpersonal* yang dihasilkan. Kecanduan *game online* memiliki hubungan dengan interaksi sosial, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan.

### Kata Kunci

kecanduan *game online*; komunikasi *interpersonal*; interaksi sosial

### ABSTRACT

**Introduction:** Online games have a big influence on users. Users of online games tend to experience addiction in the game they like, marked by playing > 4-5 hours per day, always thinking of online games even if they don't play games, and always prioritize playing online games rather than other activities. The purpose of this study was to determine the relationship of online game addiction with interpersonal communication and social interaction in adolescents.

**Method:** Research design with *Cross-Sectional* approach. The total sample is 210 respondents. The sampling technique uses simple random sampling. Data were analyzed using *spearman rho's* analysis with a significance level of  $p < 0.05$ .

**Results:** The results showed that the one associated with online game addiction was interpersonal communication ( $p = 0.027$  and  $r = -0.152$ ), and social interaction ( $p = 0,000$  and  $r = 0.248$ ).

**Conclusion:** Online game addiction has a relationship with interpersonal communication, the higher the online game addiction, the lower the interpersonal communication produced. Addiction to online games has a relationship with social

interaction, the higher the addiction to online games, the lower the social interaction produced.

#### Keywords

online game addiction; interpersonal communication; social interaction

#### Kutip sebagai:

Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja. *Psych. Nurs. J.*, 1(2).71-77

## 1. PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia memiliki kesadaran tinggi akan hal seni dan budaya Indonesia yang beragam. Hal ini masih berlaku di sebagian besar wilayah Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Salah satu hasil budaya tersebut adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreatifitas dan juga kerjasama/interaksi antar pemain (Pratiwi, 2012). Namun dengan keseimbangan kemajuan Indonesia khususnya teknologi, permainan tradisional juga diubah menjadi sebuah permainan menarik yaitu Computer Internet game. Computer internet game (game online) merupakan permainan yang dimainkan melalui computer didukung adanya jaringan internet (Kusumawardhani, 2015). Game online berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara tepat untuk mengatasi masalah sehingga menimbulkan banyak gejala emosi, juga konflik frustrasi (Ningrum, 2013).

Survei APJII 2017 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), penetrasi pengguna internet berdasarkan kota/kabupaten terkonsentrasi di area urban adalah 72,41. Hasil survei ini berkaitan pada penetrasi pengguna internet secara total di Indonesia yang tumbuh tipis hampir 8 persen menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi 262 juta orang. Dibandingkan hasil tahun 2016 sebesar 132,7 juta jiwa. Perangkat yang digunakan pengguna mengakses game online adalah komputer dan smartphone. Di area urban kepemilikan smartphone mencapai 70,96%. Sedangkan komputer cenderung lebih sedikit digunakan, urban (31,55%). Persentase penyebaran pengguna game online di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 43,7 juta orang (Newzoo, 2017). Persentase dari komposisi pengguna berdasarkan usia, rentang usia 21-35 tahun menjadi kontributor utama dengan persentase 47%, 10-20 tahun (36%), 36-50 tahun (17%). Sehingga bisa disimpulkan, kalangan usia 21-35 tahun merupakan lahan utama bagi perusahaan game karena mereka merupakan orang pekerja yang rela mengeluarkan uang ekstra demi game favoritnya (Newzoo, 2017).

Rikiyanto (2011) dan Indahtiningrum (2013) telah mengidentifikasi faktor resiko dalam

meningkatkan intensitas remaja bermain game online, termasuk faktor internal dan eksternal. Faktor internal timbul dari diri seseorang seperti rasa ingin tahu, prestise, kontrol diri, Self Esteem, dan tipe kepribadian seseorang. Faktor eksternal ada diluar diri seseorang yang bisa mempengaruhi seperti dari lingkungan teman bermain dan dinamika pada keluarga. Dinamika pada keluarga antara lain pola asuh orang tua, pengawasan, pendidikan/pengawasan orang tua, interaksi sosial, komunikasi remaja (Wolfe, 2009).

Rahmadina (2013) mengemukakan kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan aktivitas game online akhirnya berdampak pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Penyesuaian sosial menurut Dewi (2010), bertujuan untuk mencapai kesesuaian kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu berinteraksi. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu cenderung memiliki sikap tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis. Interaksi sosial adalah hubungan hubungan sosial dinamis dan menyangkut hubungan antara individu, antar kelompok manusia, maupun antar individu dengan kelompok manusia (Soekanto, 2012). Dalam kehidupan sosial juga didukung faktor pendorong adanya komunikasi antara dua orang atau lebih secara kesinambungan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antar individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok (Fatnar & Anam, 2014).

## 2. METODE

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Lokasi penelitian di sekolah MAN Sidoarjo dan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

### Responden Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Lokasi penelitian di sekolah MAN Sidoarjo dan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

### Variabel

Variabel independen yaitu kecanduan game online sedangkan variabel dependen yaitu komunikasi interpersonal dan interaksi sosial.

### Instrumen

Kuesioner Online Game Addiction yang telah diadopsi kedalam bahasa indonesia (Tjibeng, 2013). Kuesioner ini terdiri dari beberapa parameter diantaranya salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, dan neglect social life. Kuesioner Interpersonal Communication Inventory (ICI) yang telah diadopsi kedalam bahasa indonesia (Bienvenu, 1967) yang memiliki 5 indikator Self Concept, Ability, Skill Experience, Emotion, dan Self Disclosure. Kuesioner interaksi sosial yang diambil dari penelitian Ammar (2014) yang memiliki 3 parameter yaitu keterbukaan individu, kerjasama individu, dan frekuensi hubungan individu.

### Prosedur Pengambilan Data

Peneliti mengumpulkan data Online game addiction, komunikasi interpersonal dan interaksi sosial menggunakan kuesioner. Penelitian dilaksanakan di kelas masing masing siswa untuk mengisi kuesioner sehingga dapat meminimalkan faktor perancu.

### Analisis

Data dianalisis menggunakan uji korelasi spearman dengan signifikansi  $\alpha < 0,05$ .

### Ethical Clearance

Penelitian ini telah lulus uji etik dari Komite Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya dengan Nomor 1257-KEPK.

## 3. HASIL

Berdasarkan tabel 1 mengenai hasil data karakteristik responden didapatkan yaitu distribusi sampel berdasarkan jenis kelamin yang dominan adalah perempuan sejumlah 123 responden (58,6%). Distribusi sampel berdasarkan kelompok usia dengan jumlah terbanyak adalah usia 17 tahun sejumlah 132 responden (62,9%).

Tabel 2 mengenai hasil data karakteristik demografi responden didapatkan yaitu alat yang sering digunakan untuk bermain Game Online adalah smartphone (84,8%), mayoritas untuk catatan waktu terpanjang bermain Game Online adalah < 3jam (49,5%), mayoritas rata rata hari perminggu untuk bermain Game Online adalah 1 hari / minggu (45,3%), mayoritas rata rata jam per hari untuk bermain Game Online adalah 0 - ½ (25,7%), dan mayoritas pengeluaran bulanan untuk Game Online adalah < Rp 20.000 (42%).

Tabel 3 menunjukkan Mayoritas responden yang tidak kecanduan Game Online juga memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang tinggi sebanyak 47 orang (22.4%), sementara itu responden yang memiliki kecanduan Game Online sedang juga memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang tinggi sebanyak 39 orang (18.6%), dan responden yang memiliki kecanduan Game Online berat juga memiliki tingkat komunikasi interpersonal rendah

sebanyak 10 orang (4.8%). Hasil uji statistik menggunakan spearman rho menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan ( $p=0,027$ ) antara bermain Game Online dengan komunikasi interpersonal di sekolah MAN Sidoarjo. Selain itu, interpretasi dari nilai ( $r = -0,152$ ) adalah sangat lemah dengan arah korelasi negatif yaitu semakin tinggi tingkat online gaming addiction maka semakin rendah komunikasi interpersonal remaja.

Tabel 4 menunjukkan Mayoritas responden yang tidak kecanduan memiliki tingkat interaksi social yang sedang sebanyak 81 orang (38.6%), serta yang tingkat kecanduan Game Online ringan memiliki tingkat interaksi sosial yang sedang sebanyak 70 orang (33.3%), dan yang tingkat kecanduan Game Online berat memiliki tingkat interaksi sosial sedang sebanyak 16 orang (7.6%). Hasil uji statistik menggunakan Spearman's Rho menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan ( $p=0,000$ ) antara bermain Game Online dengan interaksi sosial remaja di sekolah MAN Sidoarjo. Selain itu, interpretasi dari nilai ( $r = - 0,248$ ) adalah sangat lemah dengan arah korelasi negatif yaitu semakin tinggi tingkat online gaming addiction maka semakin rendah interaksi sosial remaja.

## 4. PEMBAHASAN

### Hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal

Kecanduan Game Online memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal sangat lemah dan berkorelasi terbalik, dimana semakin tinggi remaja bermain Game Online maka akan menghasilkan komunikasi interpersonal yang rendah begitu juga sebaliknya. penelitian ini sesuai dengan teori dari Griffiths (2004) mengatakan bahwa para pemain Game Online mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain Game Online, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Kebiasaan bermain game juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya. Peneliti menemukan bahwa alasan mengapa tingkat korelasi sangat lemah di karenakan masih banyak ditemukan responden yang meskipun tidak kecanduan game online tetapi komunikasi interpersonalnya rendah dan beberapa sebaliknya. Berdasarkan kategorisasi responden terlihat bahwa sebanyak (40%) responden memiliki kategori kecanduan Game Online ringan yang berarti memiliki kemungkinan untuk menjadi kecanduan Game Online berat karena tingkat komunikasi interpersonal yang rendah.

Tabel 1 Distribusi Karakteristik Demografi

Karakteristik	n	%
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	87	41,4
Perempuan	123	58,6
Total	210	100
<b>Usia</b>		
16 tahun	32	15,2
17 tahun	132	62,9
18 tahun	46	21,9
Total	210	100
<b>Jenis alat untuk bermain <i>Game Online</i></b>		
Komputer	32	15.2
Smartphone	178	84.8
Total	210	100
<b>Catatan waktu terpanjang bermain <i>Game Online</i></b>		
< 3 jam	104	49.5
3 – 6 jam	85	40.5
6 – 12 jam	18	8.6
12 – 24 jam	3	1.4
Total	210	100
<b>Rata rata hari per minggu bermain <i>Game Online</i></b>		
1 hari / minggu	95	45.3
2 – 3 hari / minggu	24	11.4
4 – 5 hari / minggu	37	17.6
6 – 7 hari / minggu	54	25.7
Total	210	100
<b>Rata rata jam per hari bermain <i>Game Online</i></b>		
0 – ½ jam	54	25.7
½ - 1 jam	32	15.2
1 – 2 jam	12	5.7
2 – 3 jam	21	10
3 – 4 jam	40	19.2
4 – 5 jam	28	13.3
5 – 6 jam	15	7.1
6 – 7 jam	5	2.4
>7 jam	3	1.4
Total	210	100
<b>Pengeluaran bulanan untuk <i>Game Online</i></b>		
< Rp. 20.000,-	122	42
Rp. 20.000,- sampai Rp. 50.000,-	51	24.3
Rp. 50.000,- sampai Rp. 100.000,-	34	16.2
Rp. 100.000,- sampai Rp. 200.000,-	0	0
Rp. 200.000,- sampai Rp. 300.000,-	2	1
> Rp. 300.000,-	1	0,5
Total	210	100

Komunikasi interpersonal yang rendah tidak saja dipengaruhi oleh kecanduan Game Online salah satunya yaitu konsep diri. Konsep diri merupakan salah satu bagian yang dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal. Pada dasarnya banyak faktor yang mempengaruhi dan menentukan efektifitas komunikasi interpersonal. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan komunikasi interpersonal yaitu: kredibilitas, daya tarik, kemampuan intelektual, integritas sikap dan perilaku, keterpercayaan, kepekaan sosial, kematangan tingkat intelektual, dan kondisi psikologis komunikasi (Suranto. 2011).

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi interpersonal, karena setiap orang bertindak laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya. Selain itu dijelaskan bahwa sukses komunikasi interpersonal banyak bergantung dari kualitas konsep diri seseorang, yaitu positif atau negative, karena setiap orang bertindaklaku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya (Jalaludin, 2005). Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rochmah (2011) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh positif antara Game Online dan komunikasi interpersonal.

Tabel 2 Hubungan Antara kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal remaja

<i>Game Online</i>	<b>Komunikasi interpersonal</b>			<b>Jumlah</b>
	<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	
<b>Tidak kecanduan</b>	16 (7.6%)	39 (18.6%)	47 (22.4%)	102 (48.6%)
<b>Kecanduan Ringan</b>	9 (4.3%)	36 (17.1%)	39 (18.6%)	84 (40%)
<b>Kecanduan Berat</b>	10 (4.8%)	12 (5.7%)	2 (1%)	24 (11.4%)
<b>Total</b>	35 (16.7%)	87 (41.4%)	88 (41.9%)	210 (100%)

*Spearman's Rho (p): 0,027*  
*Correlation Coefficient (r): - 0,152*

Tabel 4 Hubungan Antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial remaja

<i>bermain Game Online</i>	<b>Interaksi sosial remaja</b>			<b>Jumlah</b>
	<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Tinggi</b>	
<b>Tidak kecanduan</b>	1 (0.5%)	81 (38.6%)	20 (9.5%)	102 (48.6%)
<b>Kecanduan Ringan</b>	1 (0.5%)	70 (33.3%)	13 (6.2%)	84 (40%)
<b>Kecanduan Berat</b>	8 (3.8%)	16 (7.6%)	0 (0%)	24 (11.4%)
<b>Total</b>	10 (4.8%)	167 (79,5%)	33 (15.7%)	210 (100%)

*Spearman's Rho (p): 0,000*  
*Correlation Coefficient (r): - 0,248*

### Hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial

Berdasarkan hasil analisis menyatakan bahwa ada hubungan antara bermain Game Online dengan interaksi sosial pada remaja, dari 210 responden 11.4% memiliki intensitas penggunaan media sosial yang tinggi, dan 79.5% responden dengan interaksi sosial sedang. Hasil ini sesuai dengan penelitian Dewi (2014) menunjukkan bahwa hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain Game Online dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain Game Online maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain Game Online maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Remaja yang bermain game online dengan waktu yang lebih lama akan menampilkan perilaku sosial yang lebih rendah daripada remaja yang menggunakan waktunya lebih singkat untuk bermain game online. Adapun penelitian Anggraini dan Wahyuningsih (2007) menyatakan ada korelasi negative antara bermain Game Online dengan kompetensi sosial. Semakin lama seseorang bermain game maka menyebabkan tidak berkembangnya kompetensi sosial.

Hal ini seperti pendapat Young (2000) bahwa Game Online mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari hanya untuk bermain Game Online sehingga menyebabkan jarang

untuk berpartisipasi sosial. Game Online tidak hanya memiliki dampak negative namun juga memiliki dampak positif seperti timbulnya rasa setia kawan, sikap tolong menolong, persahabatan dan lain sebagainya.

### 5. KESIMPULAN

Ada hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja dengan korelasi sangat lemah dan terbalik. Ada hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja dengan korelasi sangat lemah dan terbalik

### 6. DAFTAR PUSTAKA.

- APJII. (2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pp. 1-7.
- Bandura, A. (1977). Self efficacy : Toward a unifying theory of behavioral change., *Psychological review*, 84(2), 191-215.
- Bandura, A. (1977). Self efficacy : The exercise of control. New York, NY: Freeman and Co
- Bienvenu, M.J., Sr. (1969). Measurement of parent-adolescent communication. *The Family Coordinator*, 18, 117-121.
- Bienvenu, M.J., Sr. (1970a). Measurement of marital communication. *The Family Coordinator*, 19, 26-31.

- Bienvenu, M.J., Sr. (1970b). Parent-adolescent communication and self-esteem. *Journal of Home Economics*, 62, 344-345.
- Bienvenu, M.J., Sr. (1971). An interpersonal communication inventory. *The Journal of Communication*, 21(4), 381-388.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Deddy, Mulyana. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- DeVito, Joseph A. (2013). *The Interpersonal Communication Book 13th Edition*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- D. J. and Griffiths, M. D. (2012) 'Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research', *behavioral addictions*, 1(1), pp. 3-22. doi: 10.1556/JBA.1.2012.1.1
- Effendi, F & Makhfudli. 2009. *Keperawatan Kesehatan Komunitas: Teori dan Praktek Dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba medika
- Enjang, AS. 2009. *Komunikasi Konseling*. Bandung: Nuansa.
- Fauziah, E. R. (2013) 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja', *Ilmu Komunikasi*, 1(3), pp. 1-16. Available at: [ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id).
- Fatnar, V. N., & Anam, C. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga. *Empathy*, 2(2), 72.
- Fitria, I.A. 2014. Konsep Diri Remaja Putri dalam Menghadapi Menarche. pp.10-43
- Griffiths M. 2008. Diagnosis and Management of Video Game Addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*. 12, 27-41.
- Hurlock, E. B. 2011. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa Istiwidayanti dkk. Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa universitas surabaya. *Psikologi*, 2(1), 1-17.
- KBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 21 Agustus 2018].
- Kusumawardhani, S.P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans pada Clan Indo Spirit. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*. 4(2), 154-163.
- Kusumawati & Hartono. 2010. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Jakarta: Salemba Medika Kuss,
- Lee, Eun Jin. 2011. "A case Study of Internet Game Addiction." *Journal of Addiction Nursing* 1, no. 22:208-215
- Loomis, Charles P., Loomis, Zona. 1965. *Modern Social Theories*. Princeton: D.Van Nostrand Company, Inc
- Montag, C., dan Reuter, M. 2015, *Internet Addiction: Neuroscientific Approaches and Therapeutical Interventions*, Springer International Publishing, Switzerland.
- Nabila, M. (2018). APJII: Penetrasi Pengguna Internet Indonesia
- Nurmandia, H., Wigati, D., & Masluchah, L. (2013). Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi Dengan Kecanduan Jejaring Sosial. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(2), 107-119.
- Nursalam, Kusnanto., dkk. (2016). *Pedoman Penulisan Skripsi*. (Rev. Ed). Surabaya: Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Pir, S., Psychologie, L. De and Lps, S. (2017) 'Computers in Human Behavior Internet gaming disorder , motives , game genres and psychopathology', 75, pp. 652-659. doi: 10.1016/j.chb.2017.06.012.
- Pratama, arif satria putra. (2017). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smarthphone (Mobile Legend) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran. *Kedokteran*, 1-58.
- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja.
- Q, Siti Waridah dan J. Sukardi. 2001. *Sosiologi I* . Jakarta : PT Bumi Aksara
- Rakhmat, Jalaludin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Ramadhani, A. (2013) 'Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)', *Ilmu Komunikasi*, 1(1), pp. 136-158.
- Rikky, Y., Santoso, D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, 4(1), 27-44.
- Rosenberg, K. P. (2014). *Behavioral addictions: criteria, evidence and treatment*. United States of America: Elsevier
- Sarlito Wirawan Sarwono. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soetjningsih. 2007. *Tumbuh Kembang Anak*. Surabaya: Penerbit Buku Kedokteran.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryanto, rahmad nico. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Sosiologi*, 2(2), 1-15.
- Supratiknya. 2003. *Komunikasi Antarpribadi Tinjauan Psikologis*. Yogyakarta
- Tarde, Gabriel.. "Gabriel Tarde: Sumber-Sumber Psikologi Sosial" dalam Philip Cabin dan Jean Franqois Dortier (ed), *Sosiologi: Sejarah dan*

- Berbagai Pemikirannya, Yogyakarta: Kreasi Wacana. 2004
- Tarsono. (2010). Implikasi Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) Dari Albert Bandura Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, III(1), 29–36.
- Thakkar, V., & Levitt, P. (2006). *Addiction (Psychological Disorders)*. New York: Chelsea House Publishers.
- Videbeck, S. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Jakarta: EGC.
- Yanto, R. (2011) 'Pengaruh Game Online terhadap perilaku Remaja', *Universitas Andalas*, 1(1), pp. 1–13.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.