

Game Online dan Perilaku Menyimpang Remaja (Studi di Kecamatan Alas, Sumbawa)

Mayuda Arsa Nurfalalah Akbar^{1*}, Syafruddin², Suud³

Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

e-mail : mayudaarsanurfalahakbar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) motif remaja bermain *game online*; (2) bentuk perilaku menyimpang remaja setelah bermain *game online*; dan (3) dampak yang terjadi pada remaja yang melakukan perilaku menyimpang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan sekunder dengan sumber data subjek dan informan penelitian. Penentuan subjek dan informan dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara untuk teknik analisis datanya menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menemukan (1) motif remaja bermain *game online* didasari oleh motif sosiogenetis, ditandai dengan adanya pengaruh dan dorongan dari temannya, baik itu teman di kehidupan sehari-harinya ataupun teman yang ia kenali melalui *game online*; (2) bentuk perilaku menyimpang remaja setelah bermain *game online* yakni bentuk (a) bentuk penyimpangan primer, seperti berbohong untuk tidak pergi sekolah, adanya tindak kekerasan; (b) bentuk penyimpangan sekunder, seperti sering berbohong, mencuri, dan bermain *game online* di sekolah; (c) bentuk penyimpangan individual, seperti berbohong, mencuri, bermain *game online* saat jam pelajaran, melakukan tindak kekerasan; dan (d) bentuk penyimpangan kelompok, yaitu remaja yang bermain *game online* menyebabkan keributan yang membuat orang sekitar menjadi terganggu. (3) dampak yang terjadi pada remaja yang melakukan perilaku menyimpang ialah: adanya dampak positif dan negatif. Dampak positifnya seperti: (a) solid dengan teman; (b) menabung untuk membeli yang diinginkan; dan (c) cepat dan mudahnya mendapatkan informasi. Sementara itu untuk dampak negatifnya yaitu mempengaruhi: (a) aspek kesehatan, seperti gangguan tidur akibat bermain *game online* semalaman; (b) aspek psikologis, mudah marah dan sering berkata kasar; (c) aspek akademik, yaitu penurunan nilai pelajaran di sekolah; (d) aspek sosial, kurangnya sosialisasi dan interaksi; dan (e) aspek keuangan, menyebabkan perilaku boros.

Kata Kunci: *Game Online*, Perilaku Menyimpang, Remaja

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) teenagers' motives for playing online games; (2) forms of adolescent deviant behavior after playing online games; and (3) the impact that occurs on adolescents who commit deviant behavior. This research uses a qualitative approach with a case study method. The type of data used is primary and secondary data with subject data sources and research informants. Determination of subjects and informants in this study using purposive sampling. Data collection techniques in this study used interviews, observation, and documentation. Meanwhile, the data analysis technique uses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study found (1) that adolescents' motives for playing online games are based on sociogenetic motives, marked by the influence and encouragement of their friends, be it friends in their daily lives or friends they recognize through online games; (2) forms of adolescent deviant behavior after playing online games, namely (a) forms of primary deviation, such as lying to not go to school, acts of violence; (b) secondary forms of deviance, such as frequent lying, stealing and playing online games at school; (c) forms of individual deviation, such as lying, stealing, playing online games during class hours, committing acts of violence; and (d) forms of group deviance, namely teenagers who play online games causing commotion which disturbs the people around them. (3) the impacts that occur on adolescents who engage in deviant behavior are: positive and

negative impacts. The positive impacts include: (a) being solid with friends; (b) save to buy what you want; and (c) quickly and easily obtain information. Meanwhile, the negative impact is affecting: (a) health aspects, such as sleep disturbance due to playing online games all night; (b) psychological aspects, irritability and often harsh words; (c) academic aspects, namely a decrease in the value of lessons at school; (d) social aspect, lack of socialization and interaction; and (e) financial aspects, causing wasteful behavior.

Keywords: *Online Games, Deviant Behavior, Adolescents*

1. Pendahuluan

Perlu diketahui di era modernisasi ini, *smartphone* menjadi barang yang harus dimiliki oleh setiap orang yang sudah mengenal kehidupan luar yang sarat akan kemajuan. Ini merupakan suatu fakta yang dapat kita lihat pada setiap keseharian kita. Dimanapun kita berada, kita dapat menemukan individu yang menggunakan barang ini. Fenomena penggunaan *smartphone* seakan-akan memiliki dunianya sendiri. Kehadiran *smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan *smartphone*, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata (Muflih et al., 2017).

Smartphone juga berguna untuk memberikan perasaan yang menyenangkan bagi penggunanya. Jika seseorang merasa bosan dan ingin menghilangkan stres, penggunanya dapat memainkan *game* yang disediakan dalam *smartphone* tersebut, baik itu *game* yang bersifat *online* maupun *offline*. Jenis permainan *game online* menjadi permainan yang banyak digandrungi oleh kebanyakan pengguna *smartphone* untuk saat ini, terlebih di kalangan para remaja. Pernyataan tersebut senada dengan yang disampaikan (Young, 2009), jika bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai, dan bahagia (Kartini, 2016).

Namun, bermain *game online* tidak seutuhnya memberikan pengaruh positif seperti perasaan yang menyenangkan bagi penggunanya. *World Health Organisation* juga mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11) (Rumpf et al., 2018). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Dengan demikian, kecanduan akan *game online* dapat menyebabkan ketidakstabilan mental bagi seorang remaja, sehingga dapat memicu terjadinya suatu bentuk dari perilaku menyimpang baik itu yang bersifat positif maupun negatif. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Hal ini disebabkan karena masa remaja yang cenderung lebih mudah terjerumus dalam hal-hal baru (Anderson, 2017).

Hasil penelitian memang menunjukkan bahwa remaja di Kecamatan Alas aktif menggunakan *smartphone* dan mayoritas remaja memaminkan *game online*. Setiap malam mereka berkumpul hanya untuk melakukan kegiatan rutin mereka yakni bermain *game online*. Para remaja berkumpul di rumah keamanan Desa Dalam, sebab adanya fasilitas untuk mengakses *internet* yakni *wi-fi*.

Seperti yang dijelaskan di atas, jika seorang remaja yang telah mengalami kecanduan dalam bermain *game online* akan sulit baginya untuk berhenti bermain. Itulah mengapa (Jannah et al., 2015) menyampaikan remaja yang kecanduan bermain *game online* cenderung kurang tertarik dengan kegiatan lain dan merasa gelisah saat tidak bermain *game online*. Hal ini juga merupakan fakta yang peneliti lihat secara langsung dilapangan, bahkan ada pula remaja yang sampai marah-marah karena kalah ataupun mengalami gangguan saat bermain, seperti gangguan signal, *smartphone* yang lelet, dan menyebabkan terjadinya perilaku menyimpang.

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara pada beberapa remaja mengenai perilaku menyimpang yang diakibatkan karena bermain *game online*. Adapun perilaku menyimpang remaja yang dilakukan setelah mengenal *game online* antara lain: mencuri barang (uang) untuk bermain *game online* atau untuk membeli *item* yang disediakan oleh *game online* yang dimainkannya; adapun individu yang melakukan tindakan kekerasan yang disebabkan permasalahan ketika bermain *game online* bersama

pemain lain; ada juga yang sampai membolos sekolah hanya untuk pergi bermain *game online*; dan gangguan saat bermain *game online* juga menjadi penyebab terjadinya suatu tindakan kekerasan yang dilakukan remaja jika telah memasuki fase kecanduan dalam bermain *game online*. Oleh sebab itu, remaja yang kecanduan bermain *game online* memungkinkan menjadi agresif, seperti pemarah, suka memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan bisa memukul (Kartini, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bentuk perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja Kecamatan Alas setelah mengetahui dan bermain *game online*. Penelitian ini juga diadakan untuk mengetahui alasan yang melatarbelakangi remaja di Kecamatan Alas bermain *game online* sampai menjadikannya sebagai prioritas utama hingga kecanduan dan memicu terjadinya perilaku menyimpang. Selain itu, penelitian ini juga penting dilakukan untuk mengetahui dampak yang terjadi pada remaja yang melakukan perilaku menyimpang. Maka dari itu, peneliti lebih ditunjukkan pada *game online* dan perilaku menyimpang remaja di Kecamatan Alas, Sumbawa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Daerah penelitian adalah Desa Dalam di Kabupaten Alas, Sumbawa. Wilayah tersebut dipilih oleh peneliti sebab remaja disana sudah mulai mengenal dan aktif bermain *game online*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret dan April tahun 2023. Data primer dikumpulkan langsung dari sumber informasi penelitian ini, dan data sekunder dikumpulkan dari pihak ketiga yang dianggap dapat memberikan informasi.

Remaja yang rutin bermain *game online* di Desa Dalam, Kabupaten Alas, Sumbawa, menjadi sumber data utama studi ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.. Model Miles dan Huberman digunakan untuk analisis data penelitian ini, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Zuriah, 2006).

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Motif Remaja Bermain *Game Online* di Kecamatan Alas

Hasil penelitian yang dilakukan di Kecamatan Alas, Sumbawa ditemukan hasil bahwa motif remaja bermain *game online* adalah motif sosiogenetis. Motif sosiogenetis merupakan motif yang paling memperkuat remaja untuk bermain *game online* yaitu, adanya pengaruh dan dorongan dari temannya, baik itu teman di kehidupan sehari-harinya ataupun teman yang ia kenali melalui *game online* tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang disampaikan (Yee, 2002) ketika seorang *gamer* merasa nyaman dengan kelompoknya sesama *gamer*, individu dengan motivasi sosial akan sulit mengendalikan dirinya dalam bermain *game*. Saat ini banyak *game online* yang menuntut adanya kerjasama antar pemain, bahkan harus membentuk suatu koloni untuk dapat menyelesaikan misi dalam *game* tersebut. Hal ini mungkin saja dapat menjadi kompensasi bagi seorang *gamer* yang tidak memiliki lingkungan sosial yang baik di dunia nyata. Sehingga ia mengalihkan hasrat sosialnya tersebut dengan bermain *game online* (Rahayuningrum et al., 2019).

3.2 Bentuk Perilaku Menyimpang Remaja setelah Bermain *Game Online*

Menurut temuan penelitian yang dilakukan di Kabupaten Alas Sumbawa, perilaku menyimpang Dari hasil lapangan yang ditemukan beberapa remaja melakukan bentuk penyimpangan primer. Bentuk penyimpangan ini dilakukan hanya beberapa kali oleh remaja, seperti perilaku berbohong kepada orang tuanya untuk tidak pergi sekolah agar bisa beristirahat akibat dari semalaman bermain *game online*. Ada juga tindakan kekerasan fisik yang bermula karena adanya konflik saat bermain *game online*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Rini, 2011) yang menyatakan terdapat dua macam gejala adiksi *game online* yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah *sindrom carpal tunnel* mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak

perduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan komputer, berbohong kepada orang tua dan guru disekolah mengenai aktivitasnya dan tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (Adiningtiyas, 2017). Lebih lanjut (Argesty, 2013) menjelaskan bahwa kecenderungan bermain *game online* dapat memicu terjadinya kekerasan, baik kekerasan secara fisik maupun non-fisik (Umam & Muhid, 2020).

Hasil lain dari penelitian yang dilakukan di Kecamatan Alas, Sumbawa terkait dengan bentuk perilaku menyimpang remaja setelah bermain *game online* juga terdapat penyimpangan yang sering dilakukan oleh remaja disana atau penyimpangan sekunder, seperti seringnya bermain *game* saat jam pelajaran, sering berbohong, dan mencuri. Hal tersebut dilakukan remaja untuk memenuhi kebutuhan mereka yakni bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa bentuk penyimpangan yang dilakukan oleh remaja di Kecamatan Alas merupakan penyimpangan individual atau yang dilakukan oleh remaja itu sendiri. Tindakan tersebut dilakukan berdasarkan atas kemauannya sendiri agar bisa bermain *game online*. Tindakan-tindakan tersebut yakni mencuri, berbohong, bolos sekolah, perkelahian dan mengganggu orang sekitar.

Sejalan dengan hal tersebut menurut (Adiningtiyas, 2017) mengungkapkan bahwa bermain *game online* berdampak pada kepribadian anak antara lain: 1) suka mencuri, mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsi uang untuk jatah membeli buku pelajaran demi untuk bermain game online; 2) malas, akibat sering bermain *game online*, anak-anak menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR, dan melakukan tugas rumah sehari-hari; 3) suka berbohong, anak yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain game, anak-anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain game online; 4) suka bolos sekolah, perilaku menyimpang ini tentu mengakibatkan anak-anak ketinggalan pelajaran; 5) kurang bergaul akibat keseringan bermain game online; 6) menjadi agresif.

Ada pula bentuk penyimpangan kelompok yang dilakukan oleh remaja di Kecamatan Alas, Sumbawa berupa tindakan bermain *game online* hingga larut malam dan menyebabkan keributan yang membuat orang sekitar menjadi terganggu. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan (Selvy, 2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dampak dari remaja kecanduan *game online* dapat mengganggu ketenangan dan waktu istirahat masyarakat, remaja menjadi suka berkata kasar dan kotor, tidak mencerminkan remaja yang baik.

3.3 Dampak yang Terjadi pada Remaja yang Melakukan Perilaku Menyimpang

Hasil penelitian yang dilakukan di Kecamatan Alas, Sumbawa terkait dampak yang terjadi pada remaja yang melakukan perilaku menyimpang ditemukan bahwa terdapat dua dampak, yakni dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu solid dengan teman, menabung untuk membeli yang diinginkan, cepat dan mudahnya mendapatkan informasi. Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Romdhoni & Efiyanti, 2022) siswa yang terindikasi kecanduan game online sangat sering bermain game online dengan teman dekat baik secara offline maupun online, oleh karena itu mereka sangat peduli dengan teman sepermainannya. Kemudian menurut (Rochani & Pratisti, 2018) tentang non rational buying merupakan perilaku dimana seseorang membeli barang hanya untuk mencari kesenangan dan kepuasan tersendiri ((Nafidzurramadhan & Nuryanti, 2021)). Lebih lanjut (Putra et al., 2019) menjelaskan bahwa dampak positif dari bermain game online adalah menambah relasi. Dalam bermain game online tentunya para pemain game online bertemu dengan pemain yang berbeda-beda wilayah disinilah bagaimana para pemain berkenalan dan akhirnya menjadi relasi. Dari sini pula para remaja dengan mudah akan mendapatkan informasi-informasi.

Sementara itu, dampak negatif dari remaja yang melakukan perilaku menyimpang tersebut mempengaruhi 5 aspek, meliputi: a) aspek kesehatan, dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa remaja mengalami gangguan kesehatan seperti gangguan tidur akibat dari bermain game online semalaman. Sejalan dengan itu, menurut (Sari & Prajayanti, 2017) gangguan kesehatan yang dapat muncul akibat seringnya bermain game online pada remaja yaitu gangguan tidur dan sakit kepala; b) aspek psikologis,

hasil penelitian menunjukkan jika remaja yang melakukan perilaku menyimpang tidak dapat mengontrol emosi dan berkata kasar. Kecenderungan bermain game online akan menyebabkan anak akan menjadi lebih agresif dan mudah tersinggung sehingga berani melakukan kekerasan terhadap orang yang mengganggunya. Perilaku ini bisa berupa memukul, menendang, dan lain sebagainya. Dan yang kedua kekerasan verbal. Kekerasan ini bisa berupa bullying, umpatan, serta kata-kata kotor yang dilontarkan kepada lawan bermainnya baik secara langsung maupun tidak langsung (Umam & Muhid, 2020); c) aspek akademik, hasil penelitian terkait dengan dampak bagi remaja yang melakukan perilaku menyimpang menunjukkan bahwa adanya remaja yang mengalami penurunan nilai akademik di sekolah akibat penyimpangan yang dilakukannya. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh (Rahma & Lestari, 2018) bahwa perilaku negatif yang diperoleh remaja dalam bermain game online ialah remaja yang bermain game online terlihat cenderung lebih memperhatikan kesenangan mereka dalam bermain dari pada tugas utama mereka sebagai pelajar yaitu bersekolah dan belajar (Hakiki & Muhith, 2021); d) aspek sosial, hasil penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa remaja di Kecamatan Alas cenderung memiliki sikap anti sosial, kurangnya sosialisasi dan interaksi dengan orang disekitarnya. Berdasarkan yang disampaikan oleh (Hakiki & Muhith, 2021) dalam penelitiannya bahwa efek adiktif dari bermain game online adalah kurangnya pergaulan dalam lingkungan. Waktu yang seharusnya kita gunakan untuk bertatap muka langsung dan mengobrol, habis terpakai untuk bermain game online; dan e) aspek keuangan, dari hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan dampak terjadi pada remaja yang melakukan perilaku menyimpang adalah perilaku konsumtif dari remaja, yakni membeli item-item yang tersedia dalam game online yang dimainkannya. Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Hapiyansyah, 2023) dampak adiksi online game adalah perilaku konsumtif ketika siswa tidak dapat menggunakan uang dan hanya dihabiskan untuk bermain game online. Siswa yang kecanduan game online akan menghabiskan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli atribut-atribut yang ada di game online dan apabila keuangan mereka sudah habis, yang ditakutkan mereka akan menghalalkan segala cara untuk tetap dapat bermain game online.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) Motif remaja bermain game online di Kecamatan Alas, Sumbawa adalah motif sosiogenetis. Motif ini ditandai dengan adanya pengaruh dan dorongan dari temannya, baik itu teman dikehidupan sehari-harinya ataupun teman yang ia kenali melalui game online tersebut. Dari motif inilah remaja disana mulai mengalami kecanduan dalam bermain game online, (2) bentuk perilaku menyimpang remaja setelah bermain game online di Kecamatan Alas, Sumbawa, yaitu: a) bentuk penyimpangan primer, seperti berbohong untuk tidak pergi sekolah, adanya tindak kekerasan; b) bentuk penyimpangan sekunder, seperti sering berbohong, mencuri, dan bermain game online di sekolah; c) bentuk penyimpangan individual, seperti berbohong, mencuri, bermain game online saat jam pelajaran, melakukan tindak kekerasan; dan d) bentuk penyimpangan kelompok, yaitu remaja yang bermain game online menyebabkan keributan yang membuat orang sekitar menjadi terganggu, (3) dampak yang terjadi pada remaja yang melakukan perilaku menyimpang di Kecamatan Alas, Sumbawa yaitu adanya dampak positif dan negatif. Dampak positifnya seperti: a) solid dengan teman; b) menabung untuk membeli yang diinginkan; dan c) cepat dan mudahnya mendapatkan informasi. Sementara itu untuk dampak negatifnya yaitu mempengaruhi: a) aspek kesehatan, seperti gangguan tidur akibat bermain game online semalaman; b) aspek psikologis, mudah marah dan sering berkata kasar; c) aspek akademik, yaitu penurunan nilai pelajaran di sekolah; d) aspek sosial, kurangnya sosialisasi dan interaksi; dan e) aspek keuangan, menyebabkan perilaku boros.

Referensi

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Anderson, S. L. (2017). Watching people is not a game: Interactive online corporeality, Twitch. tv and videogame streams. *Game Studies*, 17(1), 1–16.
- Argesty, U. F. (2013). Fenomena Kekerasan Dalam Game Online (Studi Etnometodologi Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo). *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3(1).
- Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2).
- Hapiyansyah, M. (2023). Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja. *Prosiding Sains Dan Teknologi*, 2(1), 103–108.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik WR Soepratman. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. (2017). Penggunaan smartphone dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12–18.
- Nafidzurramadhan, A., & Nuryanti, L. (2021). *Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game online*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103.
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., & Erwina, I. (2019). Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi game online pada remaja di SMPN Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*, 10(1), 115–127.
- Rahma, A., & Lestari, R. (2018). *Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Pustaka Mina.
- Romdhoni, A., & Efiyanti, A. Y. (2022). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SOLIDARITAS SOSIAL PADA SISWA MTs SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(4), 389–400.

- Rumpf, H.-J., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z., Higuchi, S., King, D. L., Mann, K., & Potenza, M. (2018). Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective: Commentary on: A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018). *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 556–561.
- Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). Peningkatan pengetahuan siswa SMP tentang dampak negatif game online bagi kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31–39.
- Selvya, A. (2022). *PERSEPSI ORANG TUA REMAJA TERHADAP GAME ONLINE (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)*. UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU.
- Tri Rochani, R., & Pratisti, W. D. (2018). *Hubungan kontrol diri dengan perilaku konsumtif online shopping di instagram pada remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Umam, A. Z., & Muhid, A. (2020). The Challenge of Moral Decadence Perspectives on the Study of Al-Arba ‘in An-Nawawiyah Hadith. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 4(1), 44–57.
- Yee, N. (2002). *Ariadne Understanding MMORPG addiction*. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
- Zuriah, N. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Bumi Aksara.