



**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL  
PADA REMAJA**

**ARTIKEL**

**Oleh :**

**EUNIKE CHRYSTINA ERYANTI**

**010116A032**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

**2020**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Artikel berjudul :

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL  
PADA REMAJA**

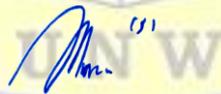
Oleh :

**EUNIKE CHRYSTINA ERYANTI**  
**010116A032**

Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing Utama Skripsi  
Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan  
Universitas Ngudi Waluyo Ungaran

Ungaran, Agustus 2020

**Pembimbing Utama**



Ns Ns. Mona Saparwati, S.Kp., M.Kep  
NIDN.0628127901

---

## HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA

Eunike Chrystina Eryanti\*, Mona Saparwati \*\*, Puji Lestari\*\*

\* Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo

\*\* Dosen Prodi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo

e-mail : [eunikechrystina@gmail.com](mailto:eunikechrystina@gmail.com)

### ABSTRAK

Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online*. Permainan *game online* dapat memicu kecanduan bagi para pemain *game online*. Akibat bagi pecandu *game online* akan mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, mengalami kesulitan dalam hal akademis. Pemain *gameonline* menjadi terpisah dengan lingkungannya yang berakibatpada terganggunya interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosialpada Remaja di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan meta analisis dengan merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Artikel yang dianalisis berjumlah 5 jurnal yang terdiri dari 4 jurnal indonesia dan 1 jurnal international. Jurnal pertama menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal. Jurnal kedua menerangkan terdapat hubungan signifikan antara kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Hasil jurnal ketiga adalah penggunaan handphone sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja. Sedangkan jurnal ke-4 menghasilkan ada hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial pada remaja. Jurnal ke-5 menyimpulkan ada hubungan kecanduan *game mobile* dengan depresi, kecemasan sosial dan kesepian. Kecanduan *gameonline* mengakibatkan interaksi sosial yang buruk pada remaja. Diharapkan bagi siswa terus meningkatkan interaksi sosial dengan mengikuti organisasi di sekolah. Pihak sekolah juga selalu mengingatkan siswa dan diberikan informasi tentang dampak negatif bermain *game online*..

**Kata Kunci** : *game online*, interaksi sosial, remaja

**Kepustakaan** : 58 (2000-2019)

# THE CORRELATION OF ONLINE GAMES ADDICTION TO SOCIAL INTERACTION OF ADOLESCENTS

## ABSTRACT

Adolescents are the age group who experience problems with the use of online games. Online games can trigger addiction for online game players. As a result, online game addicts will experience social isolation, lose control of time, experience difficulties in academic matters. Players of online games become separated from their environment that results in disruption of social interaction. The objective of this study is to determine the correlation of online game addiction to social interaction in adolescents. This research uses a meta-analysis approach by summarizing various quantitative research results. The articles analyzed consisted of 5 journals from 4 Indonesian journals and 1 international journal. The first journal concluded that there was a significant correlation between addiction to playing online games and social skills in adolescents gamers. The second journal explained that there was a significant correlation between DoTA 2 online game addiction with social adjustment in adolescents. The results of the third journal was the use of mobile phones very influential on social interaction of adolescents. Whereas the fourth journal produced a significant correlation between the level of smartphone dependence with social interaction in adolescents. The fifth journal concluded that there was a correlation between mobile game addiction and depression, social anxiety and loneliness. Addiction to online games results in reduced social interaction in teenagers. It is expected that students will continue to increase social interaction by attending organizations in schools. The school always reminds students and given information about the negative effects of playing online games.

**Keywords** : online game, social interaction, adolescents

**Literatures** : 58 (2000-2019)

## LATAR BELAKANG

Remaja adalah periode perkembangan antara pubertas dan maturitas. Masa remaja adalah masa di antara usia 11 dan 20 tahun, setelah masa tersebut, individu memiliki masa tersebut, individu memasuki masa dewasa awal. Masa remaja (adolenscence) merupakan masa peralihan dimana terjadi transisi masa kanak-kanak menuju dewasa biasanya antara usia 13 dan 20 tahun. Istilah adolenscence merujuk kepada kematangan psikologis individu, sedangkan pubertas merujuk kepada saat dimana telah ada kemampuan reproduksi. Masa peralihan tersebut diperlukan agar remaja mampu

memikul tanggung jawab dalam menguasai tugas-tugas perkembangan yang diperlukan pada masa dewasa (Potter & Perry, 2010).

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya (Mubarak, 2009).

Realita yang terjadi pada remaja di kota maupun di desa dengan banyaknya game centre dapat menjadi candu bagi pemainnya. Dalam perspektif sosiologi, orang yang sering bermain game online dan kecanduan, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini

akan berbahaya bagi kehidupan sosial remaja, mereka kemungkinan akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan bersifat tertutup, atau bahkan akan melupakan apa seharusnya kegiatan yang dia lakukan seperti belajar, membantu orang tua dan lain-lain ( Imanuel, 2009 )

Menurut Mubarok (2009), interaksi sosial memiliki syarat yaitu adanya hubungan individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok, adanya individu yang melaksanakan hubungan, adanya tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

Hubungan interaksi sosial seorang pecandu game online yaitu, adanya hubungan antara pecandu game online dengan individu lain ( sama-sama pemain game ) baik karena didalam bermain game mereka pasti menginginkan yang terbaik seperti memenangkan game online tersebut, disini akan tercipta komunikasi dan interaksi. Hubungan antara pecandu game online dengan lingkungan sekitar, seperti teman satu kos, teman kampus, bias dikatakan baik, karena walaupun kecanduan akan game online tetapi interaksi dengan para pecandu game online yang lainnya akan tetap berjalan.

Pada dasarnya setiap individu memerlukan interaksi dengan lingkungan sosialnya karena lingkungan sosial merupakan sarana bagi individu untuk mengembangkan diri dan beradaptasi. Dengan kemampuan berinteraksi yang baik dengan lingkungan, maka akan mencerminkan bahwa remaja dianggap mampu mengambil peran sebagai pendorong siswa untuk selalu bersikap aktif dan positif. Sebaliknya, apabila remaja kurang memiliki interaksi yang baik dengan lingkungan, maka hal tersebut akan berdampak negatif pada lingkungannya (Wahjosumidjo, 2011).

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja adalah masa pancaroba atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung, sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sosialnya. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya keluyuran, nongkrong di mall, bermain game online, balapan liar, dan sebagainya (Gunarsa, 2006).

Kecanduan game online bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, mengalami kesulitan dalam hal akademis, sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi, mengembangkan perasaan malu, ketergantungan, depresi, agresi dan narsisme (Xu, Turel & Yuan, 2012). Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Dampak sosialnya, membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di game online saja, sehingga membuat para pecandu game online terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Interaksi

sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain (Fauziah, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Riyanti Imron tahun 2017 menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. Sedangkan penelitian dari Sidik Imam Nugroho tahun 2017 menyimpulkan bahwa ada hubungan signifikan antara kebiasaan bermain video game dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul, dengan nilai signficancy pada hasil menunjukan ( $p=0,000<0,05$ ).

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang dengan mengambil 15 siswa, menunjukkan bahwa terdapat 9 orang yang telah mengalami kecanduan game online, 5 diantaranya tidak pernah berinteraksi dengan kawan-kawannya dan 4 siswa masih bermain bersama kawan-kawan lainnya. Sedangkan 6 siswa menunjukkan belum kecanduan game online, 5 siswa masih tetap berinteraksi dengan kawan-kawannya dan 1 orang yang tidak mau berinteraksi dengan kawan-kawannya. Siswa mengatakan sehari bisa dua kali memainkan game online yaitu sepulang sekolah sampai sore, dan malam hari jam 09.00-12.00, jam 10.00-02.00, atau 10.00-03.00 bahkan ketika malam minggu bisa sampai subuh jam 5 pagi dan mereka tidak tidur. Berdasarkan hasil wawancara mereka mengatakan jika sehari saja tidak memainkan game akan merasa tidak puas, gelisah dan sedih. Mereka juga sering mengabaikan orang lain bahkan orangtuanya ketika dipanggil/diminta tolong karena mereka sudah fokus dengan gamenya tersebut..

Berdasarkan fenomena hasil studi pendahuluan di atas, siswa yang

mengalami masalah dalam interaksi sosialnya belum tentu disebabkan karena kecanduan *game online* atau disebabkan karena hal lain. Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis kualitatif dengan pendekatan meta analisis. Meta analisis merupakan suatu teknik statistika yang menggabungkan dua atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif. Dilihat dari prosesnya, meta-analisis merupakan suatu studi observasional retrospektif, dalam artian peneliti membuat rekapitulasi data tanpa melakukan manipulasi eksperimental.

Meta analisis adalah salah satu upaya untuk merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Dengan kata lain, meta analisis sebagai suatu teknik ditujukan untuk menganalisis kembali hasil-hasil penelitian yang diolah secara statistik berdasarkan pengumpulan data primer. Hal ini dilakukan untuk mengkaji kejajegan atau ketidakajegan hasil penelitian yang disebabkan semakin banyaknya replikasi atau verifikasi penelitian yang sering kali justru memperbesar terjadinya variasi hasil penelitian (Stroup, Berlin, Morton 2010).

Jumlah artikel yang digunakan dalam metode ini yaitu berjumlah 5 jurnal yang terdiri dari 4 jurnal indonesia dan 1 jurnal international. Jenis artikel yang digunakan yaitu artikel dari hasil penelitian. Empat artikel merupakan penelitian dengan metode kuantitatif dengan menggunakan analisis biostatistik dan

termasuk dalam penelitian korelasional. Sedangkan ada 1 artikel yang menggunakan desain penelitian kualitatif, di mana peneliti meneliti secara menyeluruh terhadap fakta yang terdapat di lokasi penelitian sesuai dengan fokus permasalahan, dengan cara meneliti langsung, kemudian data hasil analisis disajikan dan diberikan pembahasan. Untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya dilakukan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

### HASIL PENELITIAN

Jumlah artikel yang digunakan dalam metode ini yaitu berjumlah 5 jurnal yang terdiri dari 4 jurnal Indonesia dan 1 jurnal internasional. Jenis artikel yang digunakan yaitu artikel dari hasil penelitian. Empat artikel merupakan penelitian dengan metode kuantitatif dengan menggunakan analisis biostatistik dan termasuk dalam penelitian korelasional. Sedangkan ada 1 artikel yang menggunakan desain penelitian kualitatif, di mana peneliti meneliti secara menyeluruh terhadap fakta yang terdapat di lokasi penelitian sesuai dengan fokus permasalahan, dengan cara meneliti langsung, kemudian data hasil analisis disajikan dan diberikan pembahasan. Untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya dilakukan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner GAIA (Game Addiction Inventory for Adult) menurut Ulric Wong & David Carson (Wong & Hodgins, 2013) dan SSI (Social Skill Inventory) menurut Yu-Hsien Sharon Wu (Wu, 2008). Instrumen yang digunakan tersebut merupakan kuesioner yang sudah baku.

Peneliti melakukan uji kuesioner dan menganalisis data menggunakan teknik analisa Pearson karena kedua instrumen terdistribusi normal dan memiliki tujuan untuk mengukur dan menjelaskan arah dan derajat hubungan linear antar dua variabel.

Artikel kedua yang dilakukan oleh Yohanes Rikky Dwi Santoso (2017) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja”, menggunakan metode *cross sectional*

Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki sebanyak 50 orang berusia antara 12-21 tahun yang bermain *game online* di warnet di kota Salatiga. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pengukuran penyesuaian sosial menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982) yaitu *Work outside home*. Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Chen dan Chan (2008). Sedangkan analisis data menggunakan uji Pearson.

Artikel ketiga penelitian oleh Muchlis Aziz (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara”, dengan menggunakan metode kualitatif. Metode yang digunakan yakni *cross sectional*, metode ini selain murah, tidak memerlukan *follow up*. Jumlah penduduk masyarakat Desa Dayah Meunara secara keseluruhan adalah 704 jiwa. Mengingat populasinya lumayan banyak, maka peneliti mengambil sampel 30 orang remaja. Untuk mengumpulkan data dan memperoleh keterangan yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan prosedur penelitian kepustakaan dan lapangan. melalui observasi, wawancara

dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi, yaitu dengan cara membandingkan antara data yang satu dengan data yang lainnya.

Artikel keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muflih Muflih (2017) yang berjudul “Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta”, menggunakan jenis penelitian ini kuantitatif dengan metode *crosssectional* atau potong lintang. Pengumpulan data dalam metode *crosssectional*.

Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X dan XI yang masih aktif mengikuti pendidikan di SMAN 1 Kalasan tahun ajaran 2014, yang berjumlah 419 siswa. Sampel dipilih dengan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* dengan pemilihan *primary sampling unit* yang dilakukan secara proporsional per kelas. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang tidak baku. Analisis uji bivariat menggunakan *chi square*.

Artikel kelima adalah penelitian yang dilakukan oleh Jin-Liang Wang (2019) dengan judul “The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness” menggunakan metode *cross-sectional*.

## PEMBAHASAN

Artikel pertama, menunjukkan hasil uji statistik diperoleh  $p\text{-value} < 0.05$ . Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal.

Bedasarkan dari kelima komponen kecanduan *game online*, hanya komponen *coping* yang tinggi pada responden karena responden memainkan *game online* sebagai sarana

untuk melarikan diri dari masalah, untuk mengubah perasaannya, sedangkan keempat komponen lainnya bersifat rendah karena responden merasa bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, melepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus di prioritaskan dan mulai mampu mengontrol dirinya sendiri. Pada tahap dewasa awal lebih memilih berinteraksi dengan teman-teman sekolah, teman lama atau bertemu secara *online* melalui permainan *game online*. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Papalia & Martorell (2015) bahwa dewasa awal lebih mengandalkan hubungan persahabatannya untuk memenuhi kebutuhan sosialnya terutama pada dewasa awal yang belum menikah.

Sedangkan pada artikel kedua, menemukan hasil bahwa penggunaan smartphone sebagian besar kurang baik sebanyak 121 (58,5%), tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 107 (51,7%). Penggunaan smartphone berhubungan signifikan terjadinya tingkat ketergantungan pada remaja ( $p\text{ value } 0,004$ ) dan tingkat ketergantungan smartphone berhubungan signifikan dengan interaksi sosial pada remaja ( $p\text{ value } 0,000$ ; OR 2,838). Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan signifikan antara penggunaan smartphone dengan tingkat ketergantungan smartphone dan adanya hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta.

Fenomena penggunaan smartphone untuk game online seakan-akan memiliki dunianya sendiri. Remaja sering terlihat sibuk dengan game online, sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran game online

menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan smartphone untuk game online, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan smartphone-nya masing-masing (Prayudi, 2014). Hal ini dapat menyebabkan masalah pada interaksi sosial

Pada artikel ketiga menjelaskan bahwa handphone dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara, baik pengaruh positif maupun negatif. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan dalam berkomunikasi walau jarak jauh. Sedangkan pengaruh negatif di antaranya adalah dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran handphone mengganggu kualitas interaksi langsung, handphone menjadikan remaja hyperpersonal, handphone menjadikan remaja konsumtif dan handphone membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Faktor penghambat pola interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat menjadikan perubahan sosial pada remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Artikel keempat menyimpulkan terdapat hubungan signifikan antara kecanduan game online DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Berdasarkan hasil pengkategorian variabel diketahui bahwa rata-rata tingkat kecanduan game online DoTA 2 berada pada kategori

sedang, hal ini berindikasi bahwa para remaja cukup mampu untuk menarik diri dari dunia game online DoTA 2 dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain game online, namun mereka tidak mampu untuk mengatur bagaimana hubungan mereka dengan orang lain dan juga memperhatikan masalah kesehatan diri.

Artikel kelima menunjukkan hasil remaja itu yang kecanduan game mobile memiliki depresi, kecemasan sosial dan kesepian. Hal ini berarti adanya hubungan antara kecanduan game mobile dengan depresi, kecemasan sosial, dan kesepian. Pria memiliki hubungan yang lebih kuat antara kecanduan game seluler dengan interaksi sosial dan kegelisahan. Ini menunjukkan bahwa remaja pria mengalami lebih banyak kecemasan sosial jika mereka menggunakan game mobile secara aktif, dibandingkan dengan remaja wanita. Alasan mengapa lebih cenderung tertarik pada dunia virtual suka game karena dunia online lebih nyaman dan dapat menawarkan lebih banyak rasa aman. Ini akan lebih jauh menuntun mereka untuk menjadi lebih terisolasi secara sosial dan mengalami lebih banyak kecemasan sosial, kesepian, dan depresi karena kurangnya ikatan sosial dalam pengaturan offline.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil literature review dari lima artikel jurnal dapat ditemukan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja, dari hasil tersebut peneliti menemukan bahwa semakin tinggi kecanduan atau intensitas dalam penggunaan game online maka semakin buruk interaksi sosial. Semakin tinggi kecanduan atau penggunaan intensitas game online

maka semakin buruk remaja untuk menyesuaikan interaksi sosial. Dimana hasil uji statistik dari 5 artikel, terdapat 4 penelitian yang mendapatkan hasil  $p < 0,05$ . Sedangkan ada satu penelitian yang dilakukan oleh Muchlis Aziz (2018) yang menggunakan metode kualitatif dengan analisis triangulasi. Namun hasil dari penelitian itu juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati. (2006). *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Ahmadi. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ahmadi. (2009). *Psikologi Umum*. rev.ed. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Anhar, Rahmat. (2014). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. *Jurnal Psikologi Psibernetika* Vol. 9 No. 2 Oktober 2016
- Ardianasari. (2013). *Pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Arikuno, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2010*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aziz, Muchlis. (2008). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara*. *Jurnal Al-Ijtima'iyah* Vol 4 No. 2.
- Bayer, BK. (2003). *Improving Student Thinking, A Comprehensive Approach*. Boston : Allyn&Bacon.Inc.
- Budiarto, Eko. (2004). *Metodologi Penelitian Kedokteran : Sebuah Pengantar*. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Chaplin, J.P. (2001). *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Carter, D. A., et al. (2016). *Corporate Governance, Board Diversity, and Firm Value*. *The Financial Review*, vol. 38(1), p. 33-53.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features* *Asian Journal Of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4 Taiwan.
- Dayaksini, T. & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Pres.
- Fromme J. (2012). *Computer Games as a Part of Children's Culture*. *The International Journal of Computer Game Research*.
- Fauziah, E. R. (2013). *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. *Jurnal: ejournalilmukomunikasi*, 1 (3), hlm. 1-16
- Gerungan, W.A. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Grant, J.E. Potenza, M.N, Kim, S.W. (2003). *Advances in The Pharmacological Treatment of Pathological Gambling*. *Journal of Gambling Studies* 19(1), 85- 109
- Griffiths M. 2004. *Video Games and Health*. *British Medical Journal*. 2005;331:122
- Gunarsa, S. D. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.

- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra. (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". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, (Online), <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>, diunduh 2 Agustus 2017.
- Hurlock, E.B. (2004). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Fifth ed). Alih bahasa oleh Isti Eidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Immanuel, Natalia. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja yang Kecanduan Game online dan yang Tidak Kecanduan Game online*. Depok: Universitas Indonesia.
- Jin-Liang, Wang. (2019), "The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness", *Journal of Business Management*, Vol. 6, Agustus 2012, hlm. 8938-8974.
- Junaidi Iskandar, (2011). *Pedoman Pertolongan Pertama Saat Gawat Darurat Medis*, Jakarta : Andi BP.
- Lebourgeois, M. K., Giannotti, F., Cortesi, F., et al. (2017). The relationship between reported sleep quality and sleep hygiene in Italian and American adolescents. *Pediatrics*, 115, 257-65.
- Lemmers, S. Jeron, dkk. (2009). *Development and Validation of a Game Addictions Scale of Adolescent*. The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands. Version of record first published: 05 Mar 2009. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. doi:10.1080/15213260802669458
- Leong, F.T.L. (2008). *Encyclopedia of counseling*. United State of America : SAGE Publication. Diakses pada 12 September 2019 <http://simbi.kemendiknas.go.id/pustaka/images/materibuku/encyclopediacounseling.pdf>
- Makmun, Abin Syamsuddin. (2004). *Psikologi Kependidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Martanto, Anis. (2014). *Perilaku Kecanduan Game online Ditinjau dari Kesepian Dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja di Kelurahan Jebres*. *Journal of Educational Social Studies* 7 (2) (2014) : 161 – 168
- Mubarak, Wahid. (2009). *Sosiologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Muflih, Muflih. (2017). *Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta*. *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta*, 5(3), September 2018, 438-443
- Notoatmodjo S. (2010). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo S. (2010). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Martorell, G. (2015). *Perkembangan Manusia* (12th ed.). Jakarta : Salemba Humanika.
- Potter, P. A & Perry, A.G. (2010). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan*. Edisi ketujuh, Buku ketiga.

Jakarta:EGC

- Pratiwi, et. al. (2005). *Penuntun Biologi SMA untuk Kelas XI 2*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Prayudi. 2014. *Publik Relations Strategik*. Yogyakarta : Komunikasi UNP Press.
- Sabri, Ahmad. (2014) . *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Ciputat : Quantum Teaching.
- Sarwono, Sarlito W. 2013. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sayogo, S. (2009). *Gizi dan Pertumbuhan Remaja*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Setiaji & Virlia. (2016). Hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi (PSIBERNETIKA)*. 9 (2), hlm 12, 97.
- Soekanto, Soerjono. (2010). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta:Rajawali Press
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PR Raja GrafindoPersada
- Soleman,Margaretha. (2012). *Dampak Negatif dari Game online*. <http://smahangtua2.org/magazine/kesihatan/61-dampak-negatif-arigame-online.html> (diunduh Kamis, 4 April 2019)
- Sastroasmoro, Sudigdo & Ismael, Sofyan. (2008). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Klinis Edisi ke – 3*. Jakarta : Sagung Seto.
- Spears, LaJoy Renee. (2012). *Social Presence, Social Interaction, Collaborative Learning, and Satisfaction in Online and Face-to-Face*. Graduate Theses and Dissertations. 12976. Iowa State University
- Stroup, Berlin, Morton, Olkin, Williamson & Rennie, R. D. (2010). Meta-analysis of observational studies in epidemiology. *JAMA: The Journal of the American Medical Association*, 283(12–15).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Tara Lioni dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Social. Jakarta, vol 2, No 2. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/4220/2612>
- Tondok, M. S. (2013). *Penggunaan Smartphone pada Anak : Be Smart Parent*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya
- Walgito, B. (2007).*Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahdjosumijo,. (2011). *Kepemimpinan dan Motivasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Weels, Barbara G., Dipiro, Joseph T., Schwinghammer, Terry L., dan Dipiro, Cecily V. (2015). *Pharmacotherapy Handbook Seventh Edition*. New York : McGraw-Hill Medical, 210.
- Winarsum, Tulus. (2012). *Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*, Malang :UMM press
- Wu, Y. H. S. (2008). *Social Skill In The Workplace: What is Social Skill and How Does It*, Columbia: University of Missouri. Diakses pada 28 Maret 2019 dari <https://mospace.umsystem.edu/xmlui/bitstream/handle/10355/5542/research.pdf?sequence=3>.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European*

Journal of Information Systems,  
21(3), 321–340. doi:  
10.1057/ejis.2011.56

Yohanes Rifkky Dwi Santoso dan Jusuf  
Tjahjo Purnomo. (2017).  
Hubungan Kecanduan Game  
Online Dota 2 Terhadap  
Penyesuaian Sosial Pada Remaja.  
Jurnal Humaniora Yayasan Bina  
Dharma (Pax Humara) Vol 4 No.  
1.

Young, K. S. (2000). Internet addiction:  
the emergence of a new clinical  
disorder. *Jurnal: Cyberpsychology  
& behavior*, 1 (3), hlm. 237-244.