

**ARTIKEL HASIL PENELITIAN SKRIPSI**



**OPINI SISWA TERHADAP SISWA YANG MENGALAMI KECANDUAN  
*GAME ONLINE* DI KELAS XI IPS 1 SMAN 2 TANGGUL**

**Oleh :**

**Abad Adi Pamungkas  
1910521009**

**Pembimbing :**

**Ageng Soeharno S.S., M.Pd**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**PROGRAM STUDY ILMU KOMUNIKASI**

**2022**

## ABSTRAK

**Abad Adi Pamungkas**, 2023 *Opini Siswa Terhadap Siswa yang Mengalami Kecanduan Game Online Di Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Tanggul*, Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah,

Pembimbing : Ageng Soeharno S.S., M.Pd

Penelitian ini bertujuan membahas tentang opini siswa terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* di kelas XI IPS 1 SMAN Tanggul. Selain itu, penelitian ini ingin mengetahui bagaimana strategi komunikasi guru BK dalam mengatasi kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, kemudian didukung dengan Teori FIRO (*Fundamental Interpersonal Relation Orientation*) yang dimana teori ini memusatkan perhatian pada siswa yang kecanduan *game online*. Proses pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan kuisioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPS 1 mempunyai sifat ingin memperoleh perhatian, keingintahuan, dorongan secara emosional terhadap motivasi bermain game online. dan khusus untuk guru Bimbingan Konseling telah memberikan cara terhadap siswa yang mengalami kecanduan termasuk *game online*.

**Kata Kunci : Strategi Komunikasi, Game Online, Kecanduan, Siswa SMAN 2 Tanggul.**

## **ABSTRACT**

Abad Adi Pamungkas, 2023 *Communication Strategies in Dealing with Students Experiencing Online Game Addiction in Class XI IPS 1 SMAN 2 Tanggul, Thesis, Communication Studies Program, Faculty of Social and Political Sciences, Muhammadiyah University*

*Advisor* : Ageng Soeharno S.S., M.Pd

*This study aims to discuss communication strategies in dealing with students who are addicted to online games in class XI IPS 1 at SMAN Tanggul. In addition, this study wants to find out how counseling teachers' communication strategies deal with online game addiction. This study uses a qualitative descriptive method, then supported by FIRO Theory (Fundamental Interpersonal Relation Orientation) where this theory focuses on students who are addicted to online games. The data collection process was carried out through observation, interviews and questionnaires. The results of this study indicate that students of class XI IPS 1 can control their addiction to online games.*

*Keywords: Communication Strategy, Online Game, Addiction, Students of SMAN 2 Tanggul.*

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi, teknologi informasi juga dapat digunakan untuk terhubung dengan berbagai platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan lain-lain. memiliki peran krusial dalam kehidupan masyarakat, baik saat ini maupun di masa mendatang. Banyak aktivitas sehari-hari yang kini dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi tersebut, salah satunya adalah PC. Komputer merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk memproses data dan melakukan berbagai tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Web adalah alat baru yang dimungkinkan oleh konvergensi media, teknologi komputer, dan teknologi komunikasi. Internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan website pribadi, bisnis, pendidikan, dan akademik. Permainan ini dapat memiliki konsekuensi yang merugikan, terutama menyangkut pencapaian ilmiah dan kerja sama sosial mereka. Selain itu, game online juga secara fundamental mempengaruhi peningkatan perspektif pendidikan seperti mental, emosional dan psikomotorik pada anak-anak, serta mempengaruhi kesehatan emosional seseorang. Dunia web saat ini sudah dikenal. Kami sering menggunakan komputer atau ponsel untuk bermain game

online. Contoh beberapa game populer antara lain Free Fire, Compact Legends, PUBG, Higgs Domino Island, Dota 2, dan masih banyak lagi.

Permainan ini dapat dimiliki oleh anak, remaja, bahkan orang tua, sehingga hampir semua orang bias menggunakannya. Selain itu, internet dapat digunakan untuk berbagai hal; browsing dapat memberikan informasi dan juga dapat digunakan untuk terhubung dengan berbagai platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan lain-lain. Dunia web saat ini sudah dikenal oleh anak, remaja, bahkan orang tua, sehingga hampir semua orang bisa menggunakannya. Selain itu, internet dapat digunakan untuk berbagai hal; browsing dapat memberikan informasi dan konsekuensi yang merugikan, terutama menyangkut pencapaian ilmiah dan kerja sama sosial mereka. Selain itu, game online juga secara fundamental mempengaruhi peningkatan perspektif pendidikan seperti mental, emosional dan psikomotorik pada anak-anak, serta mempengaruhi kesehatan emosional seseorang.

Klien game internet dipenuhi dengan siswa yang memiliki kewajiban sebagai murid. Fenomena serupa juga berlaku bagi para siswa di SMAN 2 Tanggul. Dampak game berbasis web dapat berdampak buruk

terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Dengan menyadari bahwa banyak siswa yang kecanduan game online, penting untuk meyakinkan para pendidik untuk memberikan latihan pembelajaran siswa yang membangkitkan semangat untuk berprestasi. Contohnya termasuk salah satu produk jual beli berbasis web. Salah satu contoh game berbasis web adalah kantor koperasi spesialis hiburan yang memungkinkan akses ke game melalui web dan memungkinkan setiap pemain untuk berkomunikasi secara langsung menawarkan kegiatan ekstrakurikuler, seperti pelajaran, yang membantu siswa menjadi kompeten dalam kemampuannya di SMAN 2 Tanggul.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa keseriusan siswa SMAN 2 Tanggul yang banyak bermain game online membuat mereka enggan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Hal ini terjadi pada hampir semua jurusan kelas IPA dan IPS 2020. Penundaan dalam kegiatan intrakurikuler juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, yang pada akhirnya akan lebih nol dalam bermain game online.

Pentingnya peran guru dalam mengerjakan standar lebih lanjut di sekolah berencana untuk menjaga siswa agar tidak

bermainmain selama jam pelajaran atau di sekolah.

Larangan penggunaan gawai pada jam pelajaran dilakukan oleh kepala SMAN 2 Tanggul yang pelaksanaannya diselesaikan oleh VP usaha siswa. (berkelanjutan) dan berinteraksi dengan pemain lain. Mimpi berpura-pura dan menyelidiki dengan pemain lain saat ini dapat dibayangkan dalam permainan daring. Terdapat beragam variasi permainan daring, dari yang sederhana berbasis teks hingga yang kompleks dan canggih.

Permainan internet adalah pendekatan Severin menyatakan (2005: 447), game internet merupakan pengembangan dari game PC konvensional yang merupakan hidup yang lebih baik. Kenyataannya masyarakat umum kita, dimana masyarakat kota dan kota memiliki banyak tempat permainan, dapat membuat pemain menjadi ketergantungan (Imanuel, 2009: 90). Di kota ini banyak banget setting game dan juga sering diadakan web based game competition.

Selain itu, penelitian ini dilakukan karena mengandalkan keakraban remaja dengan teknologi yang sesuai dengan perannya serta didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. Namun, penting bagi para remaja ini untuk mendapat

perhatian lebih dari guru dan wali kelas, orang tua, masyarakat, akademisi, dan pihak terkait lainnya ketika mereka hanya dapat menggunakan teknologi untuk menyakiti diri sendiri.

Berlandaskan penjelasan di atas, sebagai mahasiswa yang peduli terhadap perkembangan pendidikan terutama dibidang komunikasi serta/sekaligus membantu mengatasi penyalahgunaan teknologi oleh para pemain game, penulis ingin mengkaji/membahas penelitian ini dalam judul “Opini Siswa Terhadap Siswa Yang Mengalami Kecanduan *Game Online* Di Kelas XI IPS I SMA Negeri 2 Tanggul”.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang merupakan pendekatan untuk menggali fenomena sosial budaya secara mendalam dan kualitatif. Metode ini berbeda dari penelitian yang menggunakan data statistik. Menurut Bogdan dan Tailor (sebagaimana dikutip oleh Moeleong), metodologi kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, serta melalui analisis tindakan kebijakan.

Penelitian deskriptif ini mengumpulkan data dan faktor-faktor yang mendukung di dalam

suatu objek riset, sehingga memungkinkan untuk mencari peranan dan peranannya (Arikunto, 2010:151).

Metode penelitian Kualitatif Deskriptif merupakan pendekatan yang dilakukan dengan cara menganalisa faktor-faktor pendukung dan juga disajikan dalam data yang lengkap dan mendalam terhadap suatu obyek penelitian.

Disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan hasil penelitian dari suatu fenomena yang terdapat pada masyarakat berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti secara mendalam. Dalam melakukan metode penelitian ini peneliti harus melakukan penelitian secara insentif, adapun peneliti sebagai instrumen dalam pembuatan penelitian dan informan berfungsi sebagai sumber data penetap fokus penelitian, yang dimana pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat apa yang terjadi, menganalisa data dari berbagai kejadian yang diamati di lapangan, melakukan interpretasi data, dan menyusun laporan penelitian.

Peneliti memilih menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena adanya kaitan yang meluas dalam mengumpulkan data dari situasi atau kondisi lapangan, yang akan membantu dalam menyelesaikan masalah-masalah terkait

penelitian. Penelitian ini berfokus pada "Opini siswa terhadap siswa yang mengalami kecanduan game online di kelas XI IPS I SMA Negeri 2 Tanggul". Data dalam riset ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dari SMAN 2 Tanggul.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut pernyataan-pernyataan yang dilakukan oleh guru Bimbingan Konseling yang pertama memberikan semua layanan disekolah, yang kedua harus kerjasama antara guru dan instansi yang ada disekolah, yang ketiga harus memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang *game online*.

1. Adapun pertanyaan pertama peneliti kepada narasumber

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Bimbingan Konseling di SMAN 2 Tanggul menanyakan apakah semua layanan bimbingan dan konseling sudah diterapkan di sekolah ini untuk menangani masalah siswa. Beliau menyatakan bahwa semua layanan sudah diberikan, terutama kepada siswa yang menghadapi masalah. Bimbingan individu telah diberikan oleh guru, layanan kelas telah disediakan, dan siswa yang kecanduan video game seringkali membolos, gagal

menyelesaikan tugas, dan tidur di kelas. Namun, meskipun ada perubahan yang tampak pada siswa yang sudah mendapatkan bimbingan dan pendampingan, tidak ada perubahan yang signifikan terlihat. Hal ini dikarenakan, mirip dengan orang yang kecanduan rokok, siswa yang bermasalah, terutama yang kecanduan game online, sulit untuk berhenti. Perubahan dalam kondisi ini memerlukan waktu, karena tidak ada cara cepat untuk mengubahnya.

Hasil tanya jawab dengan guru Bimbingan Konseling di SMAN 2 Tanggul yaitu mengatakan, "Bahwasanya Guru Bimbingan dan Konseling itu sebaiknya menegur siswa yang mempunyai permasalahan disekolah, juga diberikan arahan lebih tepatnya yaitu permasalahan-permasalahan dikelas tentang adanya dampak pengguna game online itu diberikan penceahan kepada siswa tersebut, Nah pelayanannya dan penanganan siswa yang kecanduan itu adalah melalui *REBT (Rational Emotive Behaviour Therapy)* penanganan itu mungkin bisa membuat siswa menurun untuk bermain dikelas".

2. Adapun pertanyaan kedua peneliti kepada narasumber

Kerja sama dengan pendidik mata pelajaran dan organisasi lain akan sangat membantu dan mempermudah para pengajar

Bimbingan Konseling dalam memperoleh informasi lebih lanjut tentang siswanya. Hasil dari wawancara dengan guru Bimbingan Konseling di SMAN 2 Tanggul mengenai kerja sama yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah siswa, menunjukkan bahwa beliau selalu berkolaborasi dengan siswa, guru mata pelajaran, dan wali kelas dalam usaha untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi. Meskipun informasi yang diterima dari guru mata pelajaran, wali kelas, dan siswa tidak selalu memberikan keyakinan yang akurat, beliau tetap melakukan kunjungan ke rumah siswa untuk mendapatkan informasi yang benar mengenai situasi siswa tersebut.

3. Adapun pertanyaan ketiga peneliti kepada narasumber

Pengajar Bimbingan Konseling saat ini memiliki keahlian yang luar biasa dalam memahami semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa di sekolah, termasuk juga dalam menghadapi tren game online yang sedang populer di kalangan anak muda. Saat ditanya oleh peneliti bagaimana dia mengetahui siswa yang kecanduan game online di sekolah atau di kelas, guru Bimbingan Konseling di SMA Negeri 2 Tanggul menjawab bahwa dia memperoleh informasi

tersebut melalui pemantauan dari CCTV yang terdapat di dalam kelas. Dari pemantauan ini, dia menyadari bahwa seringkali siswa bermain game online di kelas, tetapi tidak pernah menemukan siswa yang bermain game online selama jam pelajaran. Meskipun dia mengajar di kelas-kelas yang berbeda dalam jam pelajaran yang berbeda pula, dia selalu memberikan nasihat kepada siswa yang terlihat bermain game online ketika dipantau melalui CCTV kelas.

### **1. Pembahasan Menurut Hasil Wawancara**

Dalam hal ini ada contoh dari 1 orang informan yang kecanduan game online saat ini, Informan tersebut bernama Andik. Informan ini termotivasi untuk bermain *game online* karna mengetahui bahwa kekasihnya adalah proplayer, informan yang bernama andik ini yang juga adalah seorang laki-laki si Andik ini merasa bahwa dia tidak boleh kalah dengan kekasihnya yang *notabane* adalah perempuan. Saat ini Andik sudah mencapai tingkat proplayer sama seperti kekasihnya, keberadaan andik pada level ini membuatnya merasa semakin

tertantang untuk bermain dengan orang yang lebih tinggi tingkatnya, dalam permainan ini kondisi seperti ini membuat anak merasa sangat tergantung terhadap *game online* tersebut. Sikap ketergantungan inilah yang sangat merugikan karena pada usia yang sangat belia ini dia belum bisa membedakan dampak positif dan dampak negatifnya.

## 2. Pembahasan Menurut Teori

Pada pembahasan ini, penulis menampilkan dalam beberapa aspek, yaitu dari teori Komunikasi Interpersonal, teori FIRO (*Fundamental Interpersonal Relation Orientation*), dan strategi Guru Bimbingan dan Konseling. Pembahasannya adalah seperti dibawah ini:

### a) Pembahasan Menurut Teori Interpersonal

Adapun penerapan teori tersebut yaitu:

1. Guru Bimbingan konseling (BK) Telah memberikan tindakan secara verbal, yaitu: Nasehat, teguran, arahan dan lain lain. Sedangkan tindakan secara non verbal, yaitu: guru bk sudah memberikan sanksi, penugasan rumah (PR) untuk merubah pola pikir siswa yang bersangkutan.
2. Guru (BK) bimbingan konseling mengusulkan kepada WAKA Kesiswaan Agar Osis mengadakan Lomba atau

turnamen *Game Mobile Legends* Antar kelas.

### b) Pembahasan menurut Teori *Fundamental Interpersonal Relation Orientation*

Teori Firo menyatakan bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengarahkan perhatiannya kepada orang lain dengan cara tertentu, dan hal ini akan memengaruhi perilaku individu tersebut dalam suatu kelompok., dimana ada 3 instrumen kebutuhan para informan yaitu: Inklusi, Kontrol dan Afeksi

#### 1) Inklusi

Dari kebutuhan inklusi ini dapat ditemukan bahwa terdapat informan siswa kecanduan *game online* yang menurun nilainya dikelas sehingga mendapatkan penanganan khusus oleh guru BK (bimbingan konseling) dalam bentuk pemanggilan keruang guru BK (bimbingan konseling) untuk mendapatkan nasehat dan pencerahan.

#### 2) Kontrol

Kebutuhan ini dimaksudkan untuk memelihara dan mempertahankan hubungan yang memusatkan dengan orang lain, serta mencari kepuasan dalam memimpin interaksi di suatu kelompok.

Ditemukan beberapa hasil, dalam hal ini informan yang bernama Yuris setiawan

mengajak teman – teman yang lain untuk bermain *game online* bersama atau bisa disebut MABAR (main bersama).

### 3) Afeksi

Kebutuhan ini menggambarkan pentingnya interaksi sosial bagi seseorang untuk membentuk hubungan emosional dan mempertahankan koneksi dengan orang lain.

Dari kebutuhan afeksi ditemukan bahwa ada siswa yang merasa bahwa jika siswa tersebut tidak bermain *game online* dengan teman-temannya maka dia akan ditinggalkan oleh teman terdekat (yaitu kekasih/pasangan).

### **Pembahasan Menurut Guru Bimbingan Konseling**

Berlandaskan riset yang dilakukan penulis dan teori yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa cara yang dilakukan oleh guru Bimbingan Konseling dalam menghadapi siswa yang kecanduan *game online* adalah dengan memberikan semua layanan bimbingan dan konseling yang diperlukan sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh siswa. Selain itu, guru Bimbingan Konseling harus tetap memperbaharui pengetahuan dan wawasan mereka, terutama di era digital seperti saat ini, agar dapat mengatasi berbagai masalah yang dihadapi siswa di sekolah.

## **KESIMPULAN**

Dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini mengidentifikasi beberapa hal tentang tanggapan motivasi bermain dan kecanduan dalam menggunakan *game online* di kalangan pelajar SMAN 2 Tanggul. Teori Firo (Fundamental Interpersonal Relations Orientation) digunakan sebagai landasan teoritis, fokus pada pengguna *game online*, dan untuk mendapatkan pemahaman lebih tentang kecanduan.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan penulis tentang persepsi kecanduan dalam menggunakan *game online* dikalangan pelajar SMA Negeri 2 Tanggul dengan hasil dilapangan maka peneliti menyimpulkan penjelasan dari wawancara serta kuesioner sebagai berikut:

1. Penjelasan siswa tentang motivasi bermain *game online* memiliki pendapat yang berbeda beda bahwa peran *game online* memberi dampak perubahan yang relevan khususnya dilingkungan dikelas XI IPS 1 dengan ranah memanfaatkan media *game* sebagai ajang untuk menunjukkan keberadaan dirinya kepada dunia luar. Setiap siswa berlomba lomba untuk menampilkan dan membuat *tranding* tentang dirinya kepada dunia luar.

2. Tanggapan guru Bimbingan Konseling tentang bagaimana cara mengatasi kecanduan *game online*, ada tiga cara untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* harus memiliki layanan yang dibutuhkan siswa, berkerja sama antara guru mata pelajaran, wali kelas dan instansi lainnya, memiliki pengetahuan yang luas tentang *game online*. Mungkin dengan 3 cara tersebut bisa berguna untuk mengatasi siswa yang kecanduan bukan hanya *game online* bisa juga kecanduan hal lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *EJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 17. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>
- Ali, M. H. (2012). *Cyber Crime Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Perspektif Hukum Pidana Islam)*. Tesis, 1–269.
- Anugerah, M. F. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Etika Komunikasi*. Anuryatin, P. A. S., & Purwoko, B. (2016). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Driyorejo. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(5), 22–37. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/15042/13616>
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 167–173. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>
- Bimbingan, B., & Konseling, D. A. N. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>
- Bimrew Sendekie Belay. (2022). No Title הכי הארץ. העינים לנגד שבאמת מה את לראות קשה, 8.5.2017, 2003–2005.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無 No Title No Title No Title.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>

Mairistia, R. (2020). Kecanduan Game Online Dan Penanganannya. Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang, 70.

Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99.  
<https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>

Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) [Distance Learning based on Information and Communication Technology (ICT)].

Nurkumalasari. (2017). Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Undergraduate Thesis, STAIN Parepare., 124.  
<http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/497>

Raco, J. (2018). Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya.  
<https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>

Rifqi, H. (2020). Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat).

<http://repository.umj.ac.id/4408/%0Ahttp://repository.umj.ac.id/4408/1/SKRIPSI.pdf>

Salim, & Syahrudin. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan (pp. 141–142).

Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Magesa Game Center Jalan H. Subranta Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.  
<https://www.neliti.com/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-magesa-game-center-jal>

Widyastuti, N. W. (2022). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online. *Maarif*, 17(1).  
<https://doi.org/10.47651/mrf.v17i1.157>