

## KECANDUAN GAME ONLINE DAN IDENTITAS DIRI, INTERAKSI SOSIAL SERTA PERILAKU AGRESIF REMAJA

Rahmat Muhazir<sup>1</sup>, Teuku Tahlil<sup>2</sup>, Hilman Syarif<sup>3</sup>  
Universitas Syiah Kuala<sup>1,2,3</sup>  
ttahlil@unsyah.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan game online dengan identitas diri, interaksi sosial dan perilaku agresif pada remaja. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain survey cross-sectional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja berjenis kelamin laki-laki (50,1%) dan berada pada kelas IX (38,3%). Rata-rata umur responden adalah 13,34 tahun dengan SD 0,900, uang saku Rp 10.088,47 ribu dengan SD 4020,806, dan lama bermain game dalam sehari adalah 1,546 dengan SD 1,973. Hasil analisis bivariat didapatkan nilai-p untuk variabel identitas diri remaja ( $p=0.391$ ), interaksi sosial ( $p=0.000$ ) dan perilaku agresif remaja ( $p=0.000$ ). Simpulan, tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan identitas diri remaja, ada hubungan yang bermakna antara kecanduan game online dengan interaksi sosial dan menyebabkan perilaku agresif remaja.

Kata Kunci: Game Online, Identitas Diri, Interaksi Sosial, Perilaku Agresif, Remaja

### ABSTRACT

*The objective of the study was to identify the correlation between online game addiction and adolescents' self-identity, social interaction, and aggressive behavior. This quantitative study was a cross-sectional survey involved 373 adolescents aged between 13–15 years in Lhokseumawe, Aceh Province. Sample selection used Multistage sampling technique. The instruments included the Game Addiction Scale (GAS) for Adolescents, the Social Interaction Questionnaire, the Function Identity Scale, and the Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale (BPAQ). Data were analyzed using the independent t-test and MANOVA. Findings of this study found no correlation between online game addiction and adolescent self-identity ( $p=0.391$ ); there was a correlation between online game addiction and adolescents' social interaction ( $p=0.000$ ) and aggressive behavior ( $p=0.000$ ). While addiction to online games will affect adolescents' social interaction and cause aggressive behavior therefore should be treated appropriately by relevant health professionals.*

*Keywords: Online Game Addiction, Self-Identity, Social Interaction, Aggressive Behavior, Adolescents*

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dalam beberapa tahun ini menyebabkan peningkatan dalam penggunaan internet. Penggunaan internet menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat dan diakui sebagai bagian penting dari kehidupan modern, hingga bulan Juni 2019, ada lebih dari 4,5 miliar pengguna internet di seluruh

dunia, dan tingkat penetrasi internet mencapai 58,8% (Internet World Stats, 2019). Salah satu perkembangan internet yang belakangan ini marak digemari adalah game online. Maraknya game online serta popularitas yang semakin pesat menyebabkan gamer kecanduan terhadap permainan tersebut (Lee et al., 2015). Mone et al., (2020) menyatakan bahwa persentase kecanduan game online sebanyak 55,8%. Di Indonesia, dari 82 juta orang yang menggunakan smartphone, sebanyak 52 juta orang memainkan game online. Hal tersebut menjadikan Indonesia menempati urutan ke-17 pengguna game online di dunia dan terbanyak berada pada usia remaja (Novrialdy, 2019).

Sejak kemunculannya, game online menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game) dan smartphone. Saat ini, game online seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2*, *Domino's Higgs* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin (Király et al., 2014). WHO (2018) mengategorikan kecanduan game online sebagai golongan penyakit mental yang disebut gaming disorder yang sudah tercatat dalam daftar *International Classification of Diseases (ICD) 11th*.

Kecanduan game online di kalangan remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya motivasi internal (gejala kesehatan mental seperti impulsif, agresi, depresi, harga diri rendah, kontrol diri rendah, dan kecemasan), hubungan keluarga (hubungan yang tidak stabil antara remaja dan orang tua), perilaku pengasuhan (perlindungan berlebihan atau harapan tinggi, perilaku mengendalikan, kurangnya keterikatan orang tua, kurangnya kohesi keluarga), faktor kehidupan sekolah (kesalahan penyesuaian sekolah misalnya, bullying, kekerasan sekolah, dan hubungan negatif dengan guru), dan juga dipengaruhi oleh media (Kwon et al., 2016).

Seok et al., (2018) menemukan bahwa motivasi untuk bermain game pada remaja karena meniru keluarga dan teman, sendirian dirumah, dan adanya izin dari orang tua atau anggota keluarga lainnya. Bermain game online dianggap sebagai hal yang menyenangkan, cara untuk menghilangkan stres serta cara yang bagus untuk menghabiskan waktu. Seseorang yang kecanduan game online menimbulkan dampak negatif berupa keluhan secara fisik dan perubahan struktur serta fungsi otak. Gangguan pada bagian otak mengakibatkan seseorang yang mengalami kecanduan kehilangan beberapa kemampuan/fungsi otaknya, seperti fungsi atensi (kemampuan memusatkan perhatian terhadap sesuatu), fungsi eksekusi (kemampuan merencanakan dan melakukan tindakan), dan fungsi inhibisi (kemampuan untuk membatasi) (Kemenkes, 2018).

Dampak fisik lainnya berupa kualitas tidur yang buruk (Fitryasari et al., 2020; Manuputty et al., 2019); gangguan pola tidur (Gurusinga, 2020), nyeri pergelangan tangan, sakit kepala, gejala gastrointestinal, sistem kardiovaskular, masalah penglihatan, dan gejala gangguan defisit perhatian/hiperaktivitas (Kwon et al., 2016; Lam, 2014), serta radang sendi (Seok et al., 2018). Dalam kasus-kasus tertentu (kecanduan judi online) berdampak kerugian ekonomi juga cukup besar (Fumero et al., 2018).

Remaja yang kecanduan game online dapat mengembangkan hubungan negatif dengan orang tua mereka di rumah, dan lebih khusus lagi, kurangnya komunikasi dengan orang tua mereka, serta kurangnya keterikatan (kohesif) (Jang & Ryu, 2016). Kebanyakan bermain game menyebabkan remaja mempunyai perilaku bermain game yang tidak terkendali, lebih menunjukkan minat pada dunia game daripada kehidupan nyata sehari-hari dimana mereka akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk memikirkan game (Seok et al., 2018); penyesuaian sosial buruk (Utami, & Hodikoh, 2020); penurunan kemampuan

penyesuaian diri (Mone et al., 2020); *social intelligence*, *love*, dan *self-regulation* rendah (Apriani et al., 2020); menarik diri, mengabaikan tugas sekolah, kehilangan kendali diri, mengalami konflik keluarga dan miskomunikasi (Seok et al., 2018).

Hasil penelitian Cheung et al., (2018) menunjukkan bahwa kecanduan game online bisa mengakibatkan perilaku agresif. Rondo et al., (2019) melaporkan kecanduan game online dapat menyebabkan perilaku agresif pada siswa akibat pengaruh aktivitas bermain game dengan konten kekerasan seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legends*. Perilaku agresif yang terjadi antara lain kekerasan fisik yaitu sering memukul teman jika kesal. Selain agresif fisik, remaja juga menunjukkan agresif verbal seperti mengeluarkan kata-kata kotor, kata-kata kasar, dan makian. Trimawati & Wakhid (2020) menemukan semakin tinggi kecanduan game online maka kemungkinan terjadinya perilaku agresif juga meningkat.

Hasil penelitian Azwar & Mailindawati (2020) juga menemukan bahwa bermain *e-sport games* secara terus menerus akan banyak menghabiskan waktu dan apabila kalah, dia akan tergiur untuk terus bermain, tingkat emosional tidak terkendali, apabila orang tua menyuruh untuk berhenti dan mengerjakan pekerjaan rumah, dia akan terburu-buru dan mudah emosi, apalagi bila diganggu oleh keluarga yang lain. Remaja yang kecanduan game online, emosinya tidak terkendali, mudah marah, tersinggung, serta emosi yang meledak-ledak terhadap keluarga, teman dan sekitarnya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Penelitian dilakukan di SMP dalam wilayah Kota Lhokseumawe. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja tengah (usia 13-15 tahun) di wilayah Kota Lhokseumawe yang berjumlah 12.799 orang dengan sampel sebesar 373 orang menggunakan rumus *Cochran Formula*. Pengambilan sampel menggunakan tehnik *Multistage Sampling*.

Pengumpulan data telah dilakukan pada Agustus 2022. Instrumen pengumpulan data, yaitu kuisioner *Game Addiction Scale (GAS)* terdiri dari 7 item, Kuesioner interaksi sosial terdiri dari 24 item, kuesioner *Fucntion Identity Scale* terdiri dari 15 item, dan kuesioner Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale (BPAQ) terdiri dari 29 item.

## HASIL PENELITIAN

### Karakteristik responden

Tabel. 1  
Karakteristik Responden

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)	
Jenis Kelamin			
Laki-Laki	187	50,1	
Perempuan	186	49,9	
Kelas			
VII	101	27,1	
VIII	129	34,6	
IX	143	38,3	
	Mean	SD	Min-Max
Umur	13,34	0,900	11-17
Uang saku	10088,47	4020,806	1.000-25.000
Lama bermain game	1,546	1,973	0-13

Berdasarkan tabel 1 diatas diketahui bahwa mayoritas remaja berjenis kelamin laki-laki (50,1%) dan berada pada kelas IX (38,3%). Rata-rata umur responden adalah 13,34 tahun dengan SD 0,900, uang saku Rp 10.088,47 ribu dengan SD 4020,806, dan lama bermain game dalam sehari adalah 1,546 dengan SD 1,973.

### Tingkat Kecanduan Game Online, Identitas Diri, Interaksi Sosial dan Perilaku Agresif

Tabel. 2  
Tingkat Kecanduan Game Online, Identitas Diri, Interaksi Sosial,  
dan Perilaku Agresif Remaja

Kecanduan Game Online	Frekuensi	Persentase (%)	
Ya	102	27,3	
Tidak	271	72,7	
Variabel	Mean	SD	Min-Max
Identitas diri	56,12	12,199	15-75
Interaksi sosial	69,02	8,756	50-96
Perilaku agresif	63,03	15,215	29-127

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa mayoritas remaja tidak kecanduan game online (72,7%). Mean skor rata-rata untuk identitas diri remaja adalah 56,12 dengan variasi 12,199; interaksi sosial 69,02 dengan variasi 8,756, dan; perilaku agresif 63,03 dengan variasi 15,215.

### Hubungan Kecanduan Game Online dengan Identitas Diri

Tabel. 3  
Hubungan Kecanduan Game Online  
dengan Identitas Diri

No	Kecanduan	Identitas Diri Mean±SD	p-value
1	Ya	55,30 ±10,636	0,391
2	Tidak	56,43±12,742	

Tabel 3 menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan identitas diri remaja.

### Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial

Tabel. 4  
Hubungan Kecanduan Game Online  
dengan Interaksi Sosial

No	Kecanduan	Interaksi Sosial Mean±SD	p-value
1	Ya	66,07 ±8,596	0,000
2	Tidak	70,13±8,571	

Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja.

## Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif

Tabel. 5  
Hubungan Kecanduan Game Online  
dengan Perilaku Agresif

No	Kecanduan	Perilaku Agresif	p-value
		Mean±SD	
1	Ya	69.10 ±13.087	0,000
2	Tidak	60.75±15.354	

Tabel 5 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja.

## Faktor yang paling dipengaruhi oleh Kecanduan Game Online

Tabel. 6  
Interaksi Kecanduan Game Online dengan Identitas Diri,  
Interaksi Sosial dan Perilaku Agresif

Parameter	Dependent Variabel	Mean	95% Confidence	p-value
			Interval	
Kecanduan game online	Identitas Diri	55,866	1,664-3,912	0,428
	Interaksi Sosial	68,099	2,101-6,020	0,000
	Perilaku Agresif	64,924	4,975-11,723	0,000

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa kecanduan game tidak berhubungan secara signifikan dengan identitas diri ( $p=0,428$ ), namun berhubungan dengan interaksi sosial dan perilaku agresif remaja ( $p < 0,05$ ).

## PEMBAHASAN

### Hubungan kecanduan game online dengan identitas diri pada remaja

Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan identitas diri pada remaja ( $p=0,391$ ). Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Dona et al., (2016) dimana tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan identitas diri remaja.

Remaja yang kecanduan game online memiliki hubungan negatif, seperti kurang komunikasi dan kurang keterikatan dengan orang tua mereka. Selain dengan orang tua, hubungan dengan teman sebaya dan guru juga terkena dampak negatif dari kecanduan game online (Jang & Ryu, 2014). Kurangnya keterikatan atau komunikasi dan interaksi dengan orang tua, teman sebaya, guru, dan lingkungan dapat mempengaruhi pembentukan identitas diri remaja, yang berdampak terhadap pembentukan identitas diri yang tertutup (pasif). Hal ini juga didukung oleh Jung et al., (2014) yang mengatakan bahwa pada masa remaja, proses interaksi dengan teman sebaya sangat penting dalam proses belajar peran, menentukan sikap, dan membentuk perilaku yang memengaruhi perkembangan identitas remaja.

### Hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja ( $p=0,000$ ). Hal ini didukung oleh beberapa penelitian lainnya yaitu Mulawarman (2022); Yolanda (2021); Hakiki (2019); dan Safitri

(2020), dimana ada hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial. Semakin tinggi kecanduan game online, maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja.

Kebanyakan bermain game menyebabkan remaja mempunyai perilaku bermain game yang tidak terkendali, lebih menunjukkan minat pada dunia game daripada kehidupan nyata sehari-hari dimana mereka akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk memikirkan game (Seok et al., 2018); penyesuaian sosial buruk (Utami, & Hodikoh, 2020); penurunan kemampuan penyesuaian diri (Mone et al., 2020); social intelligence, love, dan self-regulation rendah (Apriani et al., 2020); menarik diri, mengabaikan tugas sekolah, kehilangan kendali diri, mengalami konflik keluarga dan miskomunikasi (Seok et al., 2018).

Saat bermain game online, remaja tersebut menjadi antisosial karena menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game. Hal ini menyebabkan interaksi dengan lingkungannya terganggu sehingga akan berdampak serius bagi perkembangan selanjutnya. Jadi, kecanduan game online dapat mempengaruhi terhadap interaksi sosial remaja, dimana semakin tinggi kecanduan game online, maka interaksi sosial akan semakin berkurang.

### **Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan/hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja ( $p=0,000$ ). Hal ini sesuai penelitian Mahamid dan Bdier (2021); Cheung et al., (2018); Lim et al., (2015), dimana menunjukkan bahwa kecanduan game online bisa mengakibatkan perilaku agresif.

Kecanduan game online dapat menyebabkan perilaku agresif pada siswa akibat pengaruh aktivitas bermain game dengan konten kekerasan seperti Free Fire, PUBG, dan Mobile Legends. Perilaku agresif yang terjadi dalam bentuk kekerasan fisik antara lain sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul. Selain agresif fisik, siswa juga menunjukkan agresif verbal seperti mengeluarkan kata-kata kotor, kata-kata kasar, dan makian dalam bahasa daerah (Rondo et al., 2019).

Remaja yang kecanduan game online memiliki kecenderungan berperilaku agresif. Hal ini dikarenakan dalam permainan game online banyak mengandung konten dalam bentuk kekerasan. Konten kekerasan tersebut yang pada akhirnya akan di aplikasikan oleh remaja dalam kehidupan nyata. Remaja secara tidak sadar ikut terbawa suasana yang ada di game online. Mereka tidak dapat lagi membedakan yang mana dunia nyata dan yang mana fantasi atau khayalan mereka. Mereka tidak takut untuk berperilaku yang tidak baik seperti memukul, berkelahi, dan mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas sesuai konten yang dimainkannya. Jadi, semakin tinggi kecanduan game online, maka akan mengakibatkan semakin meningkat perilaku agresif pada remaja.

### **Faktor yang paling dipengaruhi oleh kecanduan game online pada remaja**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja tidak mengalami kecanduan game online (72,7%). Hal ini dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dan faktor sosial budaya yang ada dimasyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kecanduan berpengaruh terhadap identitas diri, interaksi social serta perilaku agresif yang dibuktikan dengan nilai Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace serta Roy's Largest Root kurang dari 0,05. Hasil analisis interaksi dibuktikan bahwa kecanduan game dengan identitas diri tidak memiliki interaksi terhadap model (tidak ada hubungan) dengan nilai  $p=0,428$ , sedangkan kecanduan game online dengan interaksi social dan perilaku agresif memiliki interaksi terhadap model (terdapat hubungan) dengan nilai  $p<0,05$ .

Kecanduan game online bisa menyebabkan berbagai gangguan pada remaja, di antaranya gangguan dalam berinteraksi sosial. Hal ini sesuai dengan penelitian Pradipta et al., (2019) dimana didapatkan 64,4% responden mengatakan interaksi sosial kurang selama bermain game, bahkan 87,4% responden mengatakan ketika berkumpul dengan teman mereka bermain game, yang seharusnya digunakan untuk bertukar informasi dan pikiran, serta 77,8% merasa punya kewajiban menyelesaikan misi yang ada dalam game online.

Hasil penelitian di dapatkan bahwa ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif. Remaja yang kecanduan game online akan lebih mudah marah, tersinggung, serta emosinya sulit terkendali. Mereka cenderung akan menirukan tokoh yang ada dipermainan tersebut, termasuk perilaku kekerasan yang ada di dalam game. Hal ini sesuai penelitian Cho et al., (2017), game online terutama yang berbentuk kekerasan telah meningkatkan perilaku dan pikiran agresif. Remaja tidak dapat lagi membedakan antara dunia nyata dan fantasi yang ada di dalam game online.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengidentifikasi tidak terdapat hubungan kecanduan game online dengan identitas diri remaja dan terdapat hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial dan perilaku agresif remaja.

## SARAN

Subjek pada penelitian ini disarankan untuk mampu mengurangi perilaku agresif yang ada dalam dirinya, dengan banyak melatih diri dalam mengendalikan emosi seperti : relaksasi , sehingga tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, R., Probawati, D., Indreswari, H., & Simon, I. M. (2020). Social Intelligence, Love, Self-Regulation pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 5, 2. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/17616>
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Game terhadap Tingkat Emosional dan Prestasi Belajar Remaja di Kota Lhoksumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *STIKes Getsempena Lhoksukon. Jurnal Visipena*, 11(2), 255–265. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208>
- Cheung, J. C. S., Chan, K. H. W., Lui, Y. W., Tsui, M. S., & Chan, C. (2018). Psychological Well-Being and Adolescents' Internet Addiction: A School-Based Cross-Sectional Study in Hong Kong. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 35(5), 477–487. <https://doi.org/10.1007/s10560-018-0543-7>
- Cho, H., Lee, S. K., Choi, J. S., Choi, S. W., & Kim, D. J. (2017). An Exploratory Study on Association between Internet Game Contents and Aggression in Korean Adolescents. *Computers in Human Behavior*, 73, 257–262. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.077>
- Dona, F., Nauli, F. A., & Rahmalia, H. S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game online Terhadap Identitas diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1). <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3904>
- Douglas, A. C., Mills, J. E., Niang, M., Stepchenkova, S., Byun, S., Ruffini, C., Lee, S. K., Loutfi, J., Lee, J. K., Atallah, M., & Blanton, M. (2008). Internet Addiction: Meta-Synthesis of Qualitative Research for the Decade 1996-2006. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 3027–3044. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.05.009>

- Fitriasari, A., Septianingrum, Y., & Budury, S. (2020). Stres Pembelajaran Online Berhubungan Dengan Strategi Koping Mahasiswa Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Keperawatan*, 12(4), 985-992. <http://dx.doi.org/10.32583/keperawatan.v12i4.1047>
- Fumero, A., Marrero, R. J., Voltes, D., & Peñate, W. (2018). Personal and Social Factors Involved in Internet Addiction among Adolescents: A Meta-Analysis. *Computers in Human Behavior*, 86, 387–400. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.005>
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja Usia 16-18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.36656/jpkm.v2i2.194>
- Hakiki, C. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Internet World Stats. (2019). Internet World Stats: Usage and Population Statistics
- Jang, Y. B., & Ryu, S. H. (2016). The Role of Parenting Behavior in Adolescents' Problematic Mobile Game Use. *Social Behavior and Personality*, 44(2), 269–282. <https://doi.org/10.2224/sbp.2016.44.2.269>
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., Tamás, D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic Internet use and Problematic Online Gaming are Not The Same: Findings from a Large Nationally Representative Adolescent Sample. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 17(12), 749–754. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0475>
- Kwon, J., Park, J.-E., & Oh, J.-Y. (2016). The Study of the Comparison on Factors Influencing Internet Game Addiction among Male Middle and High school students. *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, 17(2), 75–86. <https://doi.org/10.5762/kais.2016.17.2.75>
- Lam, L. T. (2014). Internet Gaming Addiction, Problematic Use of the Internet, and Sleep Problems: A Systematic Review. *Current Psychiatry Reports*, 16(4). <https://doi.org/10.1007/s11920-014-0444-1>
- Lee, Z. W. Y., Cheung, C. M. K., & Chan, T. K. H. (2014). Understanding the Development of Problematic Use of Massively Multiplayer Online Game. *35th International Conference on Information Systems "Building a Better World Through Information Systems"*, ICIS 2014, 1–13. <https://core.ac.uk/download/pdf/301363247.pdf>
- Lim, J. A., Gwak, A. R., Park, S. M., Kwon, J. G., Lee, J. Y., Jung, H. Y., & Choi, J. S. (2015). Are Adolescents with Internet Addiction Prone to Aggressive Behavior? The Mediating Effect of CLINICAL comorbidities on the Predictability of Aggression in Adolescents with Internet Addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 260-267. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0568>
- Mahamid, F. A., & Bdier, D. (2020). Aggressiveness and Life Satisfaction as Predictors for Video Game Addiction among Palestinian Adolescents. *Journal of Concurrent Disorders*, 3(2), 45-53. <https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2021/04/MS004.pdf>
- Manuputty, J. C., Sekeon, S. A. S., Kandou, G. D., Kesehatan, F., Universitas, M., & Ratulangi, S. (2019). Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Gamer Online Pengguna Komputer di Warung Internet M2G Supernova Malalayang. *Kesmas*, 8(7), 61–66. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/26552>



- Mone, M. M., Manurung, I. F. E., & Keraf, M. K. P. A. (2020). Online Game Addiction to Adolescent Adaptation Ability in Sikumana Village, Kupang City. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(4), 305–319. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i4.2847>
- Mulawarman, D., Novitayani, S., & Alfiandi, R. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi sosial Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 6(3). <https://jim.usk.ac.id/FKep/article/view/22154>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>
- Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C., & Park, J. Y. (2018). PT NU SC. *Children and Youth Services Review*, #pagerange#. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2018.09.009>
- Trimawati, T., & Wakhid, A. (2020). The Description of Aggressive Behavior in Teens Addicted to Online Game. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), 567-570. <https://doi.org/10.32584/jikj.v3i4.763>
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17-22. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v12i1.700>
- Yolanda, T. K. (2021). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMKN 1 Guguk*. Universitas Andalas