

## Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar

### *Social Constructs of Adolescent Online Game Addicts in Makassar City*

Rama Nur Kurniawan<sup>1\*</sup>, Ivan Wijaya<sup>2</sup>, Ahmad Yani<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Promosi Kesehatan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Pancasakti Makassar

<sup>3</sup>Jurusan Promosi Kesehatan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Palu

\*Korespondensi Penulis : [ramaenka.k@gmail.com](mailto:ramaenka.k@gmail.com)

#### Abstrak

*Game online* yang dimainkan secara berlebihan dapat menimbulkan adiksi bagi pemainnya. Dampak negative tersebut dalam hal kesehatan berupa penurunan berat badan, obesitas, gangguan penglihatan, nyeri tulang belakang, terganggunya pola tidur hingga pada dampak psikologis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penyebab terbentuknya perilaku adiksi *game online* pada beberapa remaja di Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dengan wawancara mendalam, observasi partisipasi dan diskusi kelompok terarah pada beberapa informan remaja usia 13-18 tahun yang telah terjaring dan ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua mempunyai peranan penting dalam membetuk perilaku adiksi *game online* pada remaja dengan cara memfasilitasi dan memberi dukungan kepada anak untuk bermain game dalam waktu yang relatif lama. Selain itu perilaku adiksi *game online* dipengaruhi oleh lingkungan dan motivasi anak untuk mendapatkan teman dan relasi yang baru.

**Kata kunci:** Game online, adiksi, interpersonal behavior

#### Abstract

*Online games that are played excessively can cause addiction for the players. These negative impacts in terms of health include weight loss, obesity, visual disturbances, spinal pain, disruption of sleep patterns to psychological impacts. This research aimed to explore the causes of online game addiction behavior among teenagers in Makassar City. This research used a qualitative method with a phenomenological approach. data collected by in-depth interviews, participatory observation and focus group discussions on several adolescent of 13-18 years old who have been netted and determined based on purposive sampling technique. The results showed that the parents have an important role in shaping online game addiction behavior in adolescents by facilitating and providing support for children to play games for a relatively long time. Beside that, online game addiction behavior is influenced by the environment and children's motivation to make new friends and relationships.*

**Keywords:** Game online, addiction, interpersonal behavior

## PENDAHULUAN

Permainan *game online* pada dasarnya memberikan manfaat positif apabila dimainkan dalam waktu yang tidak berlebihan. Penelitian yang dilakukan oleh Adachi & Willoughby tahun 2013 pada siswa SMA di Ontario Kanada, ditemukan manfaat permainan *game online* yaitu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan peningkatan nilai akademik.(1)

Menurut Volmer dkk tahun 2014, selain manfaat positif, permainan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan efek adiksi, serta jika permainan tersebut tidak sesuai dengan usia anak, maka dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, utamanya pada aspek kesehatan fisik dan psikis.(2)

Penelitian yang dilakukan di daerah Utrecht, Belanda pada siswa SMP menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dalam bermain *video game* yang berlebihan terhadap masalah psikososial dan kurangnya aktivitas fisik.(3) Penelitian lain juga oleh Pentz tahun 2011 menunjukkan hubungan yang signifikan antara perilaku bermain *video game* berlebihan dengan faktor risiko obesitas pada siswa sekolah dasar di California Selatan. Hal ini disebabkan karena anak kurang melakukan aktivitas fisik dan cenderung untuk duduk terus menerus dalam waktu yang lama.(4)

Game online merupakan permainan computer yang dapat dimainkan secara bersama-sama dengan menggunakan akses internet. Durasi yang direkomendasikan untuk membatasi anak menatap layar (termasuk televisi, video, komputer, dan video game) adalah 1-2 jam per hari. Hal ini dilakukan untuk melindungi anak terhadap penggunaan media audiovisual yang berlebihan dan dapat mengganggu kesehatan anak.(5) Dalam 10 tahun terakhir game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat baik di kota-kota besar maupun kecil.(6) Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI) menunjukkan bahwa pengguna internet aktif pada tahun 2018 meningkat menjadi 171,17 juta jiwa dari total populasi 264,16 juta orang atau sekitar 64,8%.(7)

Jumlah pengguna game online di Kota Makassar terus mengalami perkembangan. Menurut psikolog pendidikan, kalangan remaja yang berada di Kota Makassar akan menghabiskan waktu sekitar 7 jam/hari untuk bermain game online.(8) Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suplig pada tahun 2010 terdapat sebanyak 56 orang anak di Kota Makassar yang menghabiskan waktu bermain game online selama 10-19 jam/hari.(9)

Penelitian ini difokuskan pada remaja sebagai subjek utama dengan alasan bahwa kelompok remaja cenderung mengikuti pola hidup, sikap dan perilaku teman sebayanya. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar remaja di Kota Makassar dalam bermain *game online* cenderung bermain secara berkelompok yang diistilahkan dengan “main bareng” (*mabar*). Pola main bareng ini senantiasa dilakukan di rumah, warung kopi (cafe) atau dilayanan warung penyedia internet.

Menurut penelitian Lenhart tahun 2009, remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang cukup besar, menurutnya sebanyak 56% pelajar Amerika pernah bermain *game online*, serta 97% dari remaja usia 12 sampai 17 tahun menyukai permainan komputer, *web*, *portable* dan *konsol*.(10) Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menggali secara mendalam fenomena terbentuknya perilaku adiksi *game online* pada remaja di Kota Makassar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang tujuannya untuk mengeksplorasi fenomena terbentuknya perilaku adiksi *game online* pada remaja. Pelaksanaan penelitian berlangsung di Kota Makassar selama Bulan Agustus – September 2020. Informan penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria; remaja yang berdomisili di Kota Makassar, berusia 13 – 8 tahun, durasi bermain game diatas 10 jam/hari, serta pernah mengikuti turnamen *game online*.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara mendalam, observasi partisipasi dan diskusi kelompok terarah. Analisis data dilakukan dengan teknik matriks yang menggunakan alat bantu aplikasi *opencode*, serta penyajian datanya ditampilkan dalam bentuk narasi. Keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi metode, triangulasi sumber dan *member checking*.

## HASIL

Informan dalam penelitian ini berjumlah 11 orang dengan karakteristik umur : 13 – 15 tahun sebanyak 3 orang dan 16 – 18 tahun sebanyak 8 orang. Karakteristik durasi bermain game online dalam sehari, untuk durasi 9-10 jam/hari sebanyak 5 orang dan di atas 10 jam/hari sebanyak 7 orang.

### 1. Peran Orang Tua

#### a. Memberi dukungan

Orang tua memiliki andil dalam membentuk perilaku adiksi *game online* pada remaja. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, informan menyebutkan bahwa orang tua lebih menyenangi ketika anak bermain game di dalam rumah dalam waktu yang lama, dibandingkan ketika anak bergaul dengan teman-

temannya. Menurut para orang tua informan, pergaulan bebas di luar rumah lebih mengkhawatirkan jika dibandingkan dengan kebiasaan bermain gadget dengan durasi yang lama. Hasil tersebut dapat dilihat pada kutipan wawancara di bawah ini :

*“Lebih nasuka mamakku kalau main gameka dikamar seharian daripada keluarga bergaul dengan teman-temanku”* (Informan : GV, TT, RJ)

*“Maceku tidak suka kalau saya bermalam diluar apalagi kalau malam minggu”* (Informan : SB, DN, AT).

#### **b. Memfasilitasi**

Peran orang tua berikutnya dalam membentuk perilaku adiksi *game online* pada anak adalah dengan cara memberikan fasilitas yang memudahkan anak dalam bermain *game online*. Fasilitas yang paling sering diberikan adalah dengan memenuhi kebutuhan kuota (paket data internet) yang tidak terkontrol, sehingga anak dapat kapan saja mengakses *game online* tanpa perlu khawatir kehabisan paket data. Hasil penelitian ini dapat dilihat dalam kutipan wawancara berikut :

*“Adaji jatah kuotaku perbulan, tapi kalau belum cukup satu bulan trus habis, bisaja minta lagi di orang tuaku”* (Informan : BL)

*“kalau uang kuotaku itu tidak tentu, kadang dikasih perbulan, kadang perminggu.. yang jelas kalau habismi, mintaka lagi* (Informan : AW, SL, IK)

### **2. Lingkungan**

Berdasarkan informasi yang diperoleh, pembentukan perilaku adiksi *game online* dimulai dari pengaruh lingkungan sekitar. Informan mengatakan bahwa ketertarikan bermain *game online* bermula saat melihat keseruan teman yang lain dalam memainkan *game online* dengan menggunakan gadget. Keseruan permainan tersebut kemudian dicoba hingga memotivasi informan untuk memiliki *gadget* walaupun dengan cara berbohong kepada orang tua agar bisa membeli *gadget* untuk keperluan dalam mengerjakan tugas sekolah. Hasil tersebut dapat dilihat dalam kutipan wawancara berikut :

*“Awalnya saya tertarik main free fire dan mobile legend karena lihat teman, dan coba-coba.. setelah keasikan saya juga suruh minta beli hp sama orang tua tapi dengan alasan untuk kerja tugas”*(Informan : AT, IK).

### **3. Motivasi Diri**

Berdasarkan hasil wawancara, informan menuturkan bahwa awal mula tertarik bermain *game online* dengan tujuan agar menambah banyak teman. Seseorang yang bermain *game free fire* akan mendapatkan banyak kenalan baru, baik teman sekominuitas yang berasal dari daerah yang sama, maupun teman diluar komunitas yang berasal dari daerah/kota yang berbeda. Proses perkenalan antara satu sama lain akan berlangsung saat bersama-sama memainkan *game free fire*. Informasi ini dihimpun dalam kutipan wawancara berikut :

*“Saya liat temanku yang main free fire, punya banyak kenalan baik dikomunitas maupun teman dari luar Makassar, jadi saya juga tertarik untuk mendalami game ini”* (Informan : TT, SB, BL)

*“Baguski main game ini.. ka banyak temanta”* (Informan : SS)

Lebih jauh lagi informan menyatakan bahwa, ketertarikan dan perilaku adiksi *game online* dimotivasi oleh keinginan agar bisa memperluas pergaulan antar sesama penggemar *game online* pada beberapa komunitas yang sebelumnya telah lebih dulu diikuti oleh teman-teman yang lain, sehingga untuk bisa ikut bergabung pada komunitas tersebut seseorang harus terlebih dahulu memahami dan menyukai *game online*. Seperti penuturan informan berikut ini :

*“Haruski juga tau main free fire biar bisa gabung dengan komunitasnya teman-teman disekolah”* (Informan : AT)

## **PEMBAHASAN**

## 1. Peran Orang Tua

### a. Memberi dukungan

Orang tua saat ini cenderung menjadikan *gadget* sebagai alat untuk membantu dalam mengasuh anak-anak. Sedari dini sejak usia balita *gadget* telah dijadikan sebagai alat untuk membujuk anak ketika agar tidak menangis, atau membujuk anak ketika sedang diberikan makan. Hasil penelitian Tiwa dkk tahun 2019 menyebutkan bahwa ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado.(11)

Linayaningsih (2009) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orang tua yang keliru. Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor penyebab remaja mengalami kecanduan *game online*.(12)

Hasil penelitian Ulfa tahun 2017 yang dilakukan terhadap 100 orang remaja pecandu *game online*, ditemukan bahwa sebanyak 20% diantaranya disebabkan oleh rasa bosan ketika berada didalam rumah.(13) Hasil lain juga menurut Hardianti (2013) menunjukkan bahwa faktor kesepian adalah hal yang menjadi penyebab seseorang mengambil tindakan untuk bermain *game online*.(14) Sejalan dengan hal tersebut penelitian oleh Anandari tahun 2016 di pada remaja Kota Makassar menyebutkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pengaruh kesepian dengan perilaku adiksi game online pada remaja.(15)

### b. Memfasilitasi

Dalam teori *interpersonal behavior* yang dikemukakan oleh triandis mengatakan bahwa, salah satu faktor yang membentuk perilaku seseorang adalah kemudahan akses atau kondisi yang memfasilitasi seseorang dalam berbuat sesuatu (*facilitating conditions*). (16)

Penelitian Harianti (2019) terdapat bahwa pola asuh orang tua demokratis juga dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada anak. Anak bisa melakukan kegiatan apapun karena anak merasa orang tua memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri namun, apabila jika anak kurang kontrol dari orang tua, anak pun bisa melakukan hal-hal yang tidak diduga karena terlalu percaya dan tidak diimbangi lagi dengan kontrol yang lebih disiplin.(17) Orang tua yang lebih mementingkan dan menghabiskan waktu dengan pekerjaan akan cenderung lebih membiarkan melakukan apa saja tanpa ada komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak. Hal ini dapat memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap perkembangan kepribadian anak pada usia remaja.(13)

Menurut penelitian Putik (2014) terdapat hal yang mengkhawatirkan jika seorang anak pada usia remaja atau yang masih berstatus pelajar sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*. Kondisi ini akan berdampak kepada kesehatan, serta menurunnya kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Selain itu ketergantungan *gadget* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar dan dapat lebih berbahaya lagi jika pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas pada anak usia remaja. Ini dapat saja terjadi karena maraknya permainan-permainan pada game online yang menampilkan adegan adegan *bullying* atau perilaku agresif.(18)

## 2. Lingkungan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yanti pada tahun 2019 di Kota Padang menyebutkan bahwa ada pengaruh faktor lingkungan dengan pembentukan perilaku adiksi *game online*.(19) Temuan tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yonandi (2011) menyebutkan bahwa, seseorang yang telah mengalami adiksi dalam permainan *game online*, disebabkan akibat rasa keingintahuan dalam mencoba hal baru dan dilihat lebih menarik. Selain itu adiksi game juga dibentuk oleh rasa ambisius dalam menyelesaikan suatu permainan yang mana individu akan terus menerus memainkan *game online* sampai mencapai rasa kepuasan dirinya.(20) Menurut teori belajar social yang dikemukakan oleh ISFI (2019) perilaku adiksi *gadget* pada anak, disebabkan oleh proses belajar dan meniru dari perilaku orang disekitarnya. Bukan hanya pada sesama anak remaja, bahkan sebagian anak yang memiliki perilaku ketergantungan *gadget* disebabkan oleh proses meniru dari perilaku orang tuanya sendiri.(21)

Demikian halnya dengan kelompok remaja, mereka cenderung mengikuti pola hidup, sikap dan perilaku teman sebayanya. Hasil penelitian oleh Rais pada tahun 2020 menyatakan bahwa, tidak sedikit remaja bermain *game online* diakibatkan ajakan dari teman dekatnya sendiri.(22)

## 3. Motivasi Diri

Dalam disiplin ilmu psikologi ada yang disebut sebagai konformitas. Seseorang akan melakukan apa saja agar dapat dimasukan dalam suatu anggota kelompok. Cara untuk melakukan menyesuaikan diri yang paling mudah adalah dengan berperilaku mengikuti nilai dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil penelitian Oktavia tahun 2014 menyebutkan bahwa remaja yang cenderung melakukan konformitas

dengan teman sekelasnya memiliki tujuan agar memperoleh rasa nyaman dalam mengikuti kegiatan di kelas sehari-hari(23).

Hasil penelitian oleh Rahyaningrum pada tahun 2016 menunjukkan bahwa dari 150 responden yang diteliti diperoleh hasil sebanyak 100 responden (66,7%) yang memiliki motivasi bermain game yang tinggi. Menurut penelitian ini, ketika seorang *gamer* telah mendapatkan kenyamanan bermain game dengan sesama teman kelompoknya, maka secara sosial seorang anak akan sulit mengendalikan dirinya untuk tidak bermain game dalam beberapa waktu yang lama. Hal ini disebabkan karena saat ini banyak jenis permainan game yang menuntut adanya kerjasama antar pemain bahkan harus membentuk sebuah koloni (kelompok) untuk bisa menyelesaikan sebuah misi dalam game tersebut.(24) Hal inilah yang diistilahkan “main bareng” (*mabar*) bagi sebagian besar remaja pecandu *game online* yang berada di Kota Makassar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Guno di Kota Magetan pada tahun 2018, yang mengatakan bahwa motivasi kecanduan permainan *game online* yang paling dominan pada anak sekolah adalah untuk berinteraksi dengan teman. Hal ini merupakan perilaku yang dilakukan anak untuk menciptakan penyesuaian sosial agar memungkinkan anak dapat bergaul dengan teman sebaya.(25)

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa orang tua mempunyai peranan penting dalam membentuk perilaku adiksi *game online* pada remaja dengan cara memfasilitasi dan memberi dukungan kepada anak untuk bermain game dalam waktu yang relatif lama. Perilaku adiksi *game online* juga dipengaruhi oleh lingkungan yang bermula saat melihat keseruan teman yang lain dalam memainkan *game online* dengan menggunakan gadget. Selain itu perilaku adiksi *game online* dipengaruhi oleh motivasi anak untuk mendapatkan teman dan relasi yang baru. Penelitian ini merekomendasikan kepada orang tua agar dapat melakukan pengontrolan terhadap anak atas penggunaan fasilitas *gadget* dan kuota data internet. Kemudian diharapkan juga kepada para guru sekolah untuk menerapkan kebijakan/pembatasan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada KEMENRISTEKDIKTI melalui Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah II yang telah membantu pendanaan penelitian ini dalam program penelitian dosen pemula tahun 2020, serta semua pihak yang telah mendukung hingga penelitian ini dapat diselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Adachi PJC, Willoughby T. More Than Just Fun and Games : The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games , Self-Reported Problem Solving Skills , and Academic Grades. *J Youth Adolesc.* 2013;42:1041–52.
2. Vollmer C, Randler C, Horzum MBS, Ayas T. Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. 2014;
3. Leeuw JRJ De, Bruijn M De, Oene GHDW, Schrijvers AJP. Internet and game behaviour at a secondary school and a newly developed health promotion programme : a prospective study. *BMC Public Health.* 2010;10(544).
4. Pentz MA, Spruijt-metz D, Chou CP, Riggs NR. High Calorie , Low Nutrient Food / Beverage Intake and Video Gaming in Children as Potential Signals for Addictive Behavior. *Int J Environ Res Public Health.* 2011;8:4406–24.
5. American Academy of Pediatrics. Policy statement-Media violence. *Pediatrics.* 2009 Nov;124(5):1495–503.
6. Kurniawan DE. PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA. *J Konseling.* 2017;3(1).
7. APPJI. Penetrasi & perilaku pengguna internet indonesia. 2018;
8. Fasya H, Friska Amelia A, Satriawan, Alfiana. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student J [Internet].* 2017 [cited 2020 Sep 27];1(2):127–34. Available from: file:///C:/Users/ACER/Downloads/2025-Article Text-5995-1-10-20171229.pdf
9. Suplig MA. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa *JURNAL JAFFRAY*, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017 SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *J Jaffray [Internet].* 2017;15(2):24. Available from: <http://dx.doi.org/doi>
10. Lenhart A. Teens and Mobile Phones Over the Past Five Years : Pew Internet Looks Back. Washington DC; 2009.

11. Tiwa JR, Palandeng OI, Bawotong J, Studi P, Keperawatan I, Kedokteran F, et al. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado. *J Keperawatan*. 2019;7(1):1–7.
12. Linayaningsih, Fitria, Virgonita, W M. Pengaruh Pola Asuh Authoritative dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Problematic Online Game Use (POGU) pada Pelajar SMP “X” Semarang. *Wacana*. 2009;11(2):171–84.
13. Ulfa M. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *J Online Mhs Fak Ilmu Sos dan Ilmu Polit Univ Riau [Internet]*. 2017;4(1):1–13. Available from: <https://www.neliti.com/id/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-mabes-game-center-jal>
14. Hardianti HA, Nurhidayah I. Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Keperawatan*. 2013;1.
15. ANANDARI DR. HUBUNGAN SELF ESTEEM DAN KESEPIAN TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA LAKI-LAKI DI KECAMATAN RAPPOCINI, KELURAHAN GUNUNG SARI KOTA MAKASSAR. Airlangga Surabaya; 2016.
16. Donovan R, Henley N. *Principles and Practice of Social Marketing An International Perspective*. United Kingdom: Cambridge University Press; 2010.
17. Harianti R. Pola Asuh Orangtua Dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Curricula*. 2016;2(2):20–30.
18. Putik N. Hubungan pola asuh otoriter dan intensitas game online dengan perilaku bullying pada remaja di sekolah. 2014;1–22.
19. Yanti NF, Marjohan, Sarfika R. Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *J Ilm Univ Batanghari Jambi*. 2019;19(3):684–7.
20. Yonandi R. KECANDUAN GAME ONLINE ( PROFIL PECANDU , FAKTOR PENYEBAB , DAN PENANGANANNYA ). *Psikologi*. 2011;1(2).
21. ISFI. Department of Family and Consumer Sciences , Faculty of Human Ecology , IPB University. 2nd Int Semin Fam Consum Issues Asia Pacific “Challenging Fam Digit Era.” 2019;
22. Rais MR, Marjohan. Contribution of Self Confidence and Peer Conformity to Interpersonal Communication. *J Educ Learn Stud*. 2020;3(1):75–83.
23. Oktavia L. Hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku. *Psikologi*. 2014;1(1).
24. Rahayuningrum DC. RELATIONSHIP MOTIVATION PLAYING ONLINE GAMES WITH GAME ONLINE ONLINE ADIKSI ON TEENS. *Kesehat Med Saintika [Internet]*. 2016;7(2):108–13. Available from: <http://www.jurnal.syedzasaintika.ac.id/index.php/medika/article/view/24/pdf>
25. Guno DC. Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan. PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA; 2018.