

## Pengaruh *Game Online* Terhadap Nilai-nilai Kesopanan Remaja Di RT 003 RW 008 Kel. Parung Serab

Angga Firdaus Mu Zijat<sup>a,1</sup>, Sulastri<sup>b,2</sup>

<sup>a,b</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Pamulang

[angga.firs13@gmail.com](mailto:angga.firs13@gmail.com)<sup>1</sup>, [dosen02081@unpam.ac.id](mailto:dosen02081@unpam.ac.id)<sup>2</sup>

Naskah diterima: 04-08-2024, direvisi: 08-08-2024, disetujui: 30-09-2024

---

### Abstrak

*Game online* menjadi permainan yang sangat digamari oleh banyak pengguna, *game online* dapat dilakukan oleh 2 orang tanpa bertemu, dengan menggunakan jaringan internet dan perangkat elektronik lainnya. Tidak sedikit pemain bermain *game online* secara berulang-ulang sehingga dapat dikatakan sebagai kecanduan *game online*. Penggunaan *game online* banyak terjadi dikalangan remaja. Jika dilakukan secara berlebihan *game online* akan mempengaruhi beberapa aspek kehidupan manusia, salah satunya kesopanan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh *Game Online* Terhadap Nilai-nilai Kesopanan Remaja Di RT003 RW008 Kel. Parung Serab. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi dan teknik analisis menggunakan regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Sample pada penelitian ini adalah 30 remaja RT003 RW008 Kel. Parung Serab. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan kuesioner berupa angket. Hasil uji *f* secara simultan dengan nilai *F* hitung > *F* tabel atau  $37,750 > 3,354$ , hal ini juga diperkuat dengan  $\rho$  value < Sig. 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  sehingga hipotesis diterima, artinya secara simultan intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap kesopanan remaja di RT003 RW008 Kel. Parung Serab. Hasil uji *t* secara parsial diperoleh nilai *t* hitung > *t* tabel atau  $6,144 > 2,048$ , hal ini juga di perkuat dengan  $\rho$  value < Sig. 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  sehingga hipotesis diterima, artinya secara parsial intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap kesopanan remaja di RT003 RW008 Kel. Parung Serab. Hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai R Square sebesar 0,574 maka variabel intensitas bermain *game online* terhadap kesopanan remaja berpengaruh positif sebesar 57,4% sedangkan sisanya 42,6% dipengaruhi faktor lain yang tidak dilakukan dalam penelitian ini.

Kata-kata kunci : *Game Online*, Kesopanan, Remaja

---

### Abstract

*Online games* are a game that is very popular with many users, *online games* can be done by 2 people without meeting, by using the internet network and other electronic devices. Not a few players play *online games* over and over again so it can be said that they are addicted to *online games*. The use of *online games* occurs a lot among teenagers. If done excessively, *online games* will affect several aspects of human life, one of which is politeness. The purpose of this study is to find out whether or not there is an Influence of *Online Games* on Adolescent Modesty Values in RT003 RW008 Kel. Parung Serab. This study uses a quantitative approach with a type of correlation research and analysis techniques using simple linear regression to test hypotheses. The sample in this study is 30 teenagers RT003 RW008 Kel. Parung Serab. The data collection techniques used in this study are observation techniques and questionnaire in the form of angket. The results of the *f* test are simultaneously with the *F* value calculated > *F* table or  $37.750 > 3.354$ , this is also strengthened by  $\rho$  value < Sig. 0.05 or  $0.000 < 0.05$  so that the hypothesis is accepted, meaning that simultaneously the intensity of playing *online games* has a significant effect on the politeness of adolescents in RT003

---

*RW008 Kel. Parung Serab. The results of the t-test were partially obtained from the t-value calculated > the table or  $6.144 > 2.048$ , this is also strengthened by  $p$  value < Sig. 0.05 or  $0.000 < 0.05$  so that the hypothesis is accepted, meaning that partially the intensity of playing online games has a significant effect on the politeness of adolescents in RT003 RW008 Kel. Parung Serab. The results of the determination coefficient test obtained an R Square value of 0.574, so the variable of the intensity of playing online games on adolescent politeness had a positive effect of 57.4% while the remaining 42.6% was influenced by other factors that were not carried out in this study.*

*Keywords : Online Games, Decency, Adolescent*

## Pendahuluan

Perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah melanda dunia zaman modern sekarang. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata bisa membawa dampak pada perubahan dalam segala lapisan kehidupan, contoh dari perkembangan teknologi adalah internet. Zaman modern sekarang ini internet semakin berkembang sangat pesat dan banyak memberikan manfaat. Salah satu manfaat internet adalah sebagai sarana hiburan, misalnya seperti bermain *game*. Didalam permainan video *game* pasti menggunakan jaringan internet tersebut yang dikenal sebagai *game online*.

*Game online* mungkin sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat, dan merupakan suatu tren baru yang sangat banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single player*) tetapi memungkinkan bermain bersama seseorang bahkan bisa puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multi player*). Pada tahun-tahun sebelumnya, permainan elektronik ini yang menggunakan jaringan internet atau *game online* telah banyak disukai dan dinikmati oleh semua kalangan, dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Sekarang ini *game online* sudah dapat dimainkan dengan pemain-pemain lain dari

tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa, dan bahkan antar negara. Hal ini didukung dengan banyaknya aplikasi *game online* yang bisa diakses melalui *smartphone* kapan saja dan dengan siapa saja, sehingga banyak anak-anak, remaja, maupun orang dewasa bisa menikmati permainan *game online* tersebut.

Remaja menurut World Health Organization (WHO) membagi usia remaja menjadi dua bagian yaitu remaja awal berkisar di usia 10-14 tahun dan remaja akhir berkisar di usia 15-20 tahun. Sedangkan menurut pandangan masyarakat Indonesia mereka menentukan definisi remaja secara umum agak sulit karena di Indonesia terdapat banyak suku, adat, dan tingkatan sosial ekonomi ataupun pendidikan.

Perkembangan masa remaja saat ini juga diperlukannya perhatian khusus, karena dimasa sekarang pergaulan remaja bisa dikatakan sangat mengkhawatirkan (mudah menjalani komunikasi jarak jauh dengan menggunakan internet) tanpa adanya pengawasan dari orang tua, apalagi di zaman modernisasi yang mendunia (Yudrik Jahja, 2011: 230). Apalagi dimasa sekarang ini yang dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak ada habis untuk menghasilkan sebuah produk-produk teknologi yang tidak bisa hitung jumlahnya. Produk tersebut seharusnya dimanfaatkan

sebaik mungkin seperti untuk kebutuhan manusia akan pendidikan maupun pengetahuan. Individu mempercayai bahwa teknologi mampu meningkatkan sesuatu yang akan mereka capai (M. Rezky Akbar, 2018: 16-27).

Batasan usia masa remaja menurut Hurlock, awal masa remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Menurut Santrock, awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun.

Secara umum menurut para tokoh-tokoh psikologi, remaja dibagi menjadi tiga fase batasan umur, yaitu:

- 1) Fase remaja awal dalam rentang usia 12-15 tahun.
- 2) Fase remaja madya dalam rentang usia 15-18 tahun.
- 3) Fase remaja akhir dalam rentang usia 18-21 tahun.

*Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual, *game online* biasa dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata yang menyebabkan mata menjadi mudah lelah dan kering. Kemunculan *game online* ditengah-

tengah perkembangnya teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi para pemainnya. Pemain *game online* ini terdiri dari semua kalangan baik itu anak-anak, remaja, mahasiswa, maupun orang dewasa, namun yang paling mendominasi adalah kaum remaja, yang dimana mereka sering memainkan suatu *game online* dengan berlebihan yang pastinya akan membawa dampak pada mereka, bahkan ada beberapa yang berubah menjadi pecandu permainan *game online* sehingga lupa pada waktu, bahkan juga bisa lupa pada jati diri mereka. Waktu yang semestinya digunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa bermain *game online* untuk waktu yang sangat lama.

Dampak *game online* tersebut bisa saja mempengaruhi kesopanan dan perilaku yang mengarah pada perilaku penyimpangan sosial. Banyak remaja yang gemar permainan *game* mengalami masalah dengan kepribadiannya, dan sering menggunakan bahasa yang kurang sopan.

Kecanduan dalam bermain *game online* merupakan salah satu perilaku negatif bagi remaja, dan tentunya akan membuat remaja menjadi lemah. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan mempengaruhi remaja mempunyai perilaku yang kurang sopan

dalam berbicara dan berlaku tidak jujur. Kebiasaan tidak jujur ini dilakukan remaja karena masih meminta uang jajan ke orang tua, sehingga jika remaja tidak jujur untuk mengatakan dengan secara langsung kepada orang tua untuk bermain *game online*, tentu orang tua akan sulit untuk memberikannya. Dengan alasan berbohong seperti itulah untuk remaja bisa bermain *game online*.

Di Indonesia, fenomena untuk bermain *Game online* banyak melibatkan remaja. Permainan *game online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama dikalangan remaja. Remaja dianggap lebih rentang dan sering terhadap kecanduan *game online* dari pada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidak stabilan, yang menyebabkan mereka cenderung lebih mudah untuk terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru.

Di Indonesia sendiri masih banyak pemain (*player*) yang menyebarkan ujaran kebencian dengan tujuan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu/kelompok pemain tertentu berdasarkan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA). Hal tersebut dilarang berdasarkan dalam pasal 28 ayat (2) Undang-undang Nomer 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni (Suplig, 2017:182).

- 1) *Excessive use* (penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain game onlinemenjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- 2) *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness.
- 3) *Tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah

waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

- 4) *Negative repercussion* (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Nilai adalah sesuatu yang berharga, baik, dan berguna bagi manusia atau suatu penentuan kualitas yang menyangkut jenis dan minat serta dasar menjadi dasar penentuan tingkah laku manusia (Rukiyati, 2013:51). Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai adalah kualitas atas penghargaan terhadap sesuatu hal, menarik, berguna, menguntungkan, dan dapat dipertahankan.

Nilai pada hakikatnya adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu objek, jadi bukan objek itu sendiri yang dijadikan nilai. Nilai dipakai manusia sebagai landasan, motivasi, dan pedoman dalam segala perbuatan pada masa hidupnya. Dan nilai merupakan sesuatu yang dialami sebagai ajakan dari panggilan untuk kehidupan. Nilai dapat mendorong kita untuk bertindak serta mengarahkan perhatian, menarik kita kejalur diri sendiri, dan nilai bersera kepada tingkah laku yang

membangkitkan keaktifan (Susanti, 2013:71).

Etika merupakan seperangkat nilai sebagai pedoman, acuan, referensi, penuntun apa yang harus dilakukan dalam menjalankan tugasnya, tapi juga sekaligus berfungsi sebagai standar untuk menilai apakah sifat, perilaku, tindakan atau sepak terjangnya dalam menjalankan tugas dinilai baik atau buruk. Oleh karenanya, dalam etika terdapat sesuatu nilai yang dapat memberikan penilaian bahwa sesuatu bisa dikatakan baik, atau buruk.

Etika menurut Bertens seperangkat nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan dari seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Sedangkan Darwin dalam Johannesen mengartikan Etika adalah prinsip-prinsip moral yang disepakati bersama oleh suatu kesatuan masyarakat, yang menuntun perilaku individu dalam berhubungan dengan individu lain dalam bermasyarakat.

Adapun tiga bentuk etika dalam berkomunikasi, yakni:

#### 1) Kesopanan

Kesopanan dalam pragmatik dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menghormati *face* atau citra diri seseorang. Dalam melakukan tindak tutur, kesopanan merupakan konsep yang penting untuk

dimunculkan agar citra diri sendiri terkesan baik dan juga menjaga citra diri orang lain agar tetap dihormati.

## 2) Kesantunan

Kesantunan ataupun berbahasa adalah aktivitas bersosial dengan mengutamakan nilai dan norma dalam berkomunikasi.

## 3) Kepedulian

Kepedulian adalah menjadikan diri kita terkait dengan orang lain dan apapun yang terjadi terhadap orang tersebut. Orang yang mengutamakan kebutuhan dan perasaan orang lain dari pada kepentingannya sendiri adalah orang yang peduli. Orang yang peduli tidak akan menyakiti perasaan orang lain. Mereka selalu berusaha untuk menghargai, berbuat baik, dan membuat yang lain senang.

## Metodelogi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional deskriptif, yang dimana penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang bagaimana “Pengaruh *Game Online* Terhadap Nilai-nilai Kesopanan Remaja di RT003 RW008 Kel. Parung Serab”.

Penelitian korelasional adalah penelitian dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat gubungan antara dua variable atau lebih, tanpa melakukan

perubahan, tambahan, atau manipulasi terhadap data yang ada (Arikunto, 2013: 4).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner, dan dokumentasi.

## A. Metode Analisis Data

### 1. Uji Validitas

Validitas Instrumen adalah upaya untuk mengetahui seberapa jauh suatu instrument mampu mengungkapkan ciri atau keadaan yang sesungguhnya dari obyek yang diukur (Yasik dkk, 2020:47). Untuk menguji validitas instrument yang digunakan penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis korelasi *brivariate pearson* (Korelasi produk momen pearson) dengan bantuan SPSS dengan ketentuan apabila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% maka instrument dikatakan valid.

### 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan Konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda (Yusuf, 2017:242). Pengujian reliabilitas digunakan untuk mengetahui ketetapan instrument dalam menilai apa yang dinilainya.

Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan mendapatkan hasil yang relatif sama.

### 3. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal atau tidak normal pada sebuah penelitian. Data bisa dikatakan normal jika tersebar secara merata, dan jika data tersebut tidak merata, maka data tersebut dianggap tidak normal.

### 4. Uji Linearitas Regresi Sederhana

Setelah perhitungan linearitas digunakan untuk menyatakan hubungan fungsional antara Variabel-variabel dan mengetahui apakah variabel-variabel tersebut berpengaruh, Kriteria pengujian:

- a. Jika nilai Deviation from linearity  $\text{sig} > 0,05$  maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel dependent.
- b. Jika nilai Deviation from linearity  $\text{sig} < 0,05$  maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel dependent.

### 5. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis penelitian merupakan pengujian terhadap hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian terdiri dari hipotesis deskriptif dan hipotesis

statistik. Hipotesis deskriptif adalah pernyataan hipotesis. Sedangkan hipotesis statistik adalah pernyataan hipotesis menurut aturan statistik. Hipotesis deskriptif dan statistik dibagi menjadi dua, yaitu hipotesis nol dan hipotesis induktif atau alternatif. Hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu hipotesis yang dinyatakan terbalik dari hipotesis penelitian, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang sama dengan hipotesis penelitian. Kriteria Pengujian:

- a.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan jika  $\text{sig} > 0,05$
- b.  $H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan jika  $\text{sig} < 0,05$ .

### 6. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar variabel endogen secara simultan mampu menjelaskan variabel eksogen. Semakin tinggi nilai  $R_2$  berarti semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Uji koefisien determinasi ( $R_2$ ) dilakukan untuk menentukan dan memprediksi seberapa besar atau penting kontribusi pengaruh yang diberikan oleh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Nilai koefisien determinasi yaitu antara 0

dan 1. Apabila nilai mendekati 1, artinya variabel independen memberikan hampir semua informasi yang diperlukan untuk memprediksi variabel dependen. Namun, jika nilai  $R_2$  semakin kecil, yang berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen cukup terbatas (Ghozali, 2016).

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mencari ada atau tidak pengaruh game online terhadap nilai-nilai kesopanan remaja di RT003 RW008 Kel. Parung Serab. Sample pada penelitian ini yaitu remaja sebanyak 30 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan mengenai game online terhadap nilai-nilai kesopanan remaja di RT003 RW008 Kel. Parung Serab.

Berdasarkan hasil uji F secara simultan dapat nilai F hitung  $>$  F tabel atau  $37,750 > 3,354$ , hal ini diperkuat dengan  $\rho$  value  $<$  Sig 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  sehingga hipotesis diterima, artinya secara simultan Intensitas Bermain Game Online berpengaruh signifikan terhadap Kesopanan Remaja. Hal ini menunjukkan bahwa Intensitas Bermain Game Online di RT003 RW008 Kel. Parung Serab berpengaruh terhadap Kesopanan Remaja. Berkaitan

dengan penelitian ini, sejalan pada apa yang diteliti oleh Umar Wirantasa (2017) menyatakan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan mengenai Intensitas Bermain Game Online terhadap Kesopanan Remaja di RT003 RW008 Kel.Parung Serab.

Berdasarkan hasil uji t secara parsial diperoleh melalui t hitung  $>$  t tabel atau  $6,144 > 2,048$ , hal ini juga diperkuat dengan  $\rho$  value  $<$  Sig 0,05 atau  $0,000 < 0,05$ . Sehingga hipotesis diterima, artinya secara parsial Intensitas Bermain Game Online berpengaruh signifikan terhadap Kesopanan Remaja. Hal ini menunjukkan bahwa Intensitas Bermain Game Online mempengaruhi terhadap Kesopanan Remaja. Artinya semakin tinggi tingkat Intensitas Bermain Game Online, maka dampak Kesopanan Remaja akan meningkat.

Hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai R Square sebesar 0,574, maka variabel intensitas bermain game online terhadap kesopanan remaja berpengaruh sebesar 57,4%, sedangkan sisanya sebesar 42,6% dipengaruhi dari faktor lain yang tidak dilakukan dalam penelitian ini. Sehingga dapat kita ketahui, bahwa rentang nilai koefisien determinasi adalah 0-1 (Sugiyono, 2017).

## Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan mengenai intensitas bermain game online terhadap kesopanan remaja di RT003 RW008 Kel.Parung Serab. (etika berkomunikasi). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dalam pengujian sebagai berikut:

Hasil uji f secara simultan dengan nilai F hitung > F tabel atau  $37,750 > 3,354$ , hal ini juga diperkuat dengan  $\rho$  value < Sig. 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  sehingga hipotesis diterima, artinya secara simultan intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap kesopanan remaja di RT003 RW008 Kel.Parung Serab. (etika berkomunikasi). Hasil uji t secara parsial diperoleh nilai t hitung > t tabel atau  $6,144 > 2,048$ , hal ini juga di perkuat dengan  $\rho$  value < Sig. 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  sehingga hipotesis diterima, artinya secara parsial intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap kesopanan remaja di RT003 RW008 Kel. Parung Serab. (etika berkomunikasi). Hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai R Square sebesar 0,574 maka variabel intensitas bermain *game online* terhadap kesopanan remaja berpengaruh positif sebesar 57,4% sedangkan sisanya 42,6% dipengaruhi faktor

lain yang tidak dilakukan dalam penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Abadi, T. W. (2016). Aksiologi: antara etika, moral, dan estetika. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 187-204.
- Andri Arif Kustiawan. 2019. *Jangan Suka Game Online*, Magetan: Cv. Ac Media Grafik.
- Febriandari, Dona and Fathra Annis Nauli, 'Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja', *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, vol. 4, no. 1, 2016, hlm. 50–6.
- Ismi, Nurul, Akmal. 2020. *Jurnal: Dampak game online terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. Universitas Negeri Padang.
- K. Bertens. 2007. *Etika, Seri Filsafat Atma Jaya*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2023. *METODOLOGI PENELITIAN Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. PUSTAKABARUPRESS. 114 (62-63).
- Ulfa, Mimi and Risdayati Risdayati, *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru*, Riau University, 2017.