

## **Pengaruh Bermain Game *Mobile Legend* dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Interaksi Sosial**

*The Influence of Playing Mobile Legends and Interpersonal Communication on Social Interaction*

**Dhimas Irga Prasetyo<sup>1</sup>, Buddy Riyanto<sup>2</sup>, Lukas Maserona Sarungu<sup>3</sup>**

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Slamet Riyadi

*\*Dhimas Irga Prasetyo*

dhimasirga@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain *Mobile Legend* dan komunikasi interpersonal terhadap interaksi sosial pada mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksplanasi. Populasi penelitian adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi. Jumlah sampel sebanyak 100 responden dengan Teknik *non probability sampling* dengan metode *accidental sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game online berpengaruh negative terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi. Komunikasi interpersonal berpengaruh positif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi. Bermain game online dan komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap interaksi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi secara bersama – sama.

**Kata kunci:** Game Online, Mobile Legend, Komunikasi Interpersonal, Interaksi Sosial

### **Abstract**

The purpose of this research is to lessen the impact that playing Mobile Legends and interpersonal communication have on students' social interactions. This study uses quantitative methods. Explanatory research is the kind of study that is employed. Students of the University of Slamet Riyadi's Faculty of Social and Political Sciences make up the research population. Up to 100 respondents were included in the non-probability sampling procedure, which resulted in unintentional samplings. ways for gathering data using surveys. strategies for double linear regression data analysis. According to research findings, students at the University of Slamet Riyadi's Faculty of Social and Political Sciences have less social connection when they play online games. Interactions between students at the University of Slamet Riyadi's Faculty of Social Sciences and Political Sciences were equally impacted by playing online games and interacting with one another.

**Keywords:** Game Online, Mobile Legend, Interpersonal Communication, Social Interaction

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berdampak besar di dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Teknologi sudah menjadi kebutuhan bagi manusia di dalam kehidupan sehari - hari baik untuk memperoleh informasi atau pengetahuan, berkomunikasi hingga membantu di dalam penyelesaian pekerjaan. Salah satu bentuk pengembangan teknologi yang membantu komunikasi manusia adalah dengan adanya *handphone*. *Handphone* merupakan penemuan inovasi dalam bidang komunikasi teknologi dan terus mengalami perkembangan hingga sekarang. *Handphone* awalnya hanya sebagai alat komunikasi nirkabel, tetapi kemudian berkembang menjadi alat canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga dapat digunakan untuk mengambil foto, merekam video, mendengarkan music, mengakses internet hingga bermain game online.

Salah satu fitur *handphone* yang paling banyak diminati tersedia aplikasi game yang variatif. Aplikasi game dalam *handphone* terdapat berbagai permainan yang dapat diakses secara langsung oleh pengguna *handphone*. Indonesia menjadi pasar yang menguntungkan bagi industri game, dimana pada tahun 2023 pasar video game di Indonesia mencapai pendapatan sebesar USD1.117 juta dengan jumlah pemain mencapai 53.8840 miliar. Segmen terbesar industri game

Indonesia adalah game *online* dengan volume pasar sebesar USD343 juta pada tahun 2023 didorong oleh masifnya *smartphone* dan akses internet yang sudah semakin terjangkau

(<https://goodstats.id/article/perkembangan-industri-game-dunia>, 2023), hal ini menunjukkan teknologi *game online* sudah meluas dengan Berbagai jenis baik yang dapat dimainkan sendiri ataupun beramai-ramai atau disebut "*Massively Multiplayer Online Games*" (MMOG).

*Game online* dapat membuat pemainnya kecanduan sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk "makan dan minum Banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dapat berpengaruh pada interaksi dalam berkomunikasi dengan orang lain. Pengguna *game online* yang sudah kecanduan akan memilih berdiam dan tertuju dengan *game online* daripada melakukan interaksi dengan orang disekitar. Jika begitu, maka bermain *game online* tentu memiliki pengaruh dengan interaksi sosialnya, salah satunya yaitu komunikasi interpersonal yang dilakukan remaja pemain *game online* (Chen dan Chang, 2015, h. 39).

Salah satu dampak yang terjadi jika seseorang melakukan komunikasi interpersonal yang tidak efektif yaitu menjadi kurang memberikan simpati saat berbicara dengan lawan bicaranya dan sering kali lebih memilih fokus dengan aktivitasnya

bermain *game online*. Matur, dkk (2021, h. 57) menyatakan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan konsekuensi bagi pemainnya, yaitu rela melupakan tidur, makanan bahkan kontak manusia nyata hanya untuk menghabiskan waktu lebih banyak di dunia virtual, sehingga bermain *game online* dapat membuat remaja menghabiskan lebih banyak waktunya didepan komputer ataupun *smartphone* yang membuat interaksi dengan orang lain disekitar menjadi terhambat. *Game online* juga memiliki pengaruh positif bagi siswa yaitu dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan siswa (Henry, 2015).

Sarani (2014) menyatakan tingginya penggunaan *smartphone* mengakibatkan rendahnya komunikasi interpersonal. Salah Satu yang melatar belakangi tingginya intensitas penggunaan *smartphone* yaitu *game online*. Tobing (2021), Cavida (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh secara signifikan negatif dan signifikan terhadap komunikasi interpersonal pada mahasiswa tetapi penelitian Affandi (2013), Nuzuli (2020) serta Dayanti dan Syafi' (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *game online* berpengaruh positif terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal.

Asmiati (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dampak penggunaan *game online* terhadap komunikasi menunjukkan bahwa anak yang kecanduan *game online* tidak mampu berkomunikasi dengan baik, ketika dimintai tolong

tidak direspon dan ketika diajak berbicara tidak ada respon yang cepat. Ilhamsyah (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa bermain *game online* secara berlebihan memberikan perubahan sikap pada anak-anak, interaksi kepada lingkungan menurun, anak-anak menjadi mudah emosi, sering berkata kotor. Komunikasi interpersonal yang dilakukan pecandu *game online* lebih banyak dilakukan di dalam dunia virtual. Intensitas bermain *game online* mereka lebih tinggi dibandingkan harus beresialisasi dengan masyarakat di luar *game online*. Pecandu *game online* tersebut cenderung akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtual nya sebagai kompensasi atau peralihannya akan interaksi diluar dunia virtual yang lebih rendah.

Penelitian Irianto (2019) menyatakan bahwa *game online* tidak mempengaruhi komunikasi antara anak dengan orang tua, dimana dinyatakan bahwa tidak ada perubahan sebelum dan sesudah anak bermain game di dalam komunikasi yang terjalin antara anak dan orang tua, hal yang sama pada penelitian Rahmawati, dkk (2022) bahwa *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku komunikasi antar siswa.. Krisnana dan Ibrahim (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal, semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan. Kecanduan game online memiliki hubungan dengan interaksi sosial,

semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan.

Berdasarkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa *game online* dapat berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal anak. Pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh positif dimana pengguna akan lebih intens berkomunikasi dengan anggota komunitasnya atau teman-temannya, tetapi juga dapat memberikan pengaruh negatif yang berupa komunikasi dengan orang lain berkurang karena lebih memilih bermain *game online*, tetapi riset lain juga menunjukkan bahwa keberadaan *game online* tidak memberikan pengaruh terhadap komunikasi interpersonal.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, memperlihatkan banyaknya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang mengakses game online dari hasil wawancara menunjukkan bahwa tujuan mahasiswa mengakses *game online* ini merupakan bagian dari suatu komunitas, mengisi waktu luang dan menghilangkan stress. Hasil observasi lanjutan menunjukkan bahwa pada saat istirahat atau sedang berada di warung makan banyak mahasiswa yang juga memilih bermain *game online* daripada harus berbincang-bincang dengan teman-teman, sehingga timbullah riset gap yang menarik untuk dikaji lebih mendalam tentang pengaruh *game online* terhadap komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksplanasi. Lokasi penelitian ini adalah di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang bermain *game online* dan tidak diketahui jumlahnya. Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 100 responden dengan teknik *accidental sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner menggunakan Skala Likert dengan kriteria jawaban Sangat Tidak Setuju diberi skor 1, Tidak Setuju diberi skor 2, Netral diberi skor 3, Setuju diberi skor 4 dan Sangat Setuju diberi skor 5. Teknik analisis data menggunakan regresi linear berganda.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Deskriptif Variabel

Hasil analisis deskriptif variabel bermain *game online* sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Deskriptif Variabel Bermain *Game Online*

No	Kuesioner	Skor					Rata-Rata	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Frekuensi bermain game online dalam satu minggu	0	1	11	51	37	4.24	Sangat Tinggi
2	Frekuensi bermain game online Mobile Legend dalam satu minggu	0	1	13	47	39	4.24	Sangat Tinggi
3	Lama bermain game online Mobile Legend setiap harinya	0	0	14	46	40	4.26	Sangat Tinggi
4	Lama bermain game online Mobile Legend	0	0	12	54	34	4.22	Sangat Tinggi
5	Fokus dalam bermain game online Mobile Legend lebih lama	0	0	13	66	21	4.08	Tinggi
6	Mengabaikan pekerjaan di rumah demi game online Mobile Legend lebih lama	0	0	18	40	42	4.24	Sangat Tinggi
7	Memilih bermain game online Mobile Legend lebih lama daripada <i>berbaur</i> dengan teman-teman	0	0	4	48	48	4.44	Sangat Tinggi
8	Merasa gelisah apabila di dalam sehari tidak bermain game online Mobile Legend	0	1	11	53	35	4.22	Sangat Tinggi
Rata-rata							4.24	Sangat Tinggi

Rata-rata tertinggi variabel variabel bermain game online dengan nilai (4,44) yang menyatakan bahwa responden lebih memilih bermain game online Mobile Legend lebih lama daripada berbaur dengan teman-teman sedangkan rata-rata terendah sebesar (4,08) yang menyatakan bahwa responden fokus dalam bermain game online Mobile Legend lebih lama.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Variabel Komunikasi Interpersonal

No	Kuesioner	Skor					Rata-Rata	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Selalu terbuka ketika berkomunikasi dengan rekan	0	5	36	47	12	3,66	Baik
2	Selalu terbuka ketika berkomunikasi dengan dosen	0	1	45	46	8	3,61	Baik
3	Sering membantu teman yang kesusah	0	2	47	46	5	3,54	Baik
4	Sering menghibur teman yang kesusah	0	2	46	47	5	3,55	Baik
5	Sering mendengarkan keluhan teman	0	3	49	42	6	3,51	Baik
6	Mengemukakan pendapat saat diskusi	0	3	53	38	6	3,47	Baik
7	Memberikan saran pada teman yang membutuhkan	0	2	61	32	5	3,40	Cukup baik
8	Memberikan apresiasi kepada teman yang berprestasi tinggi	0	2	64	27	7	3,39	Cukup baik
9	Berusaha memahami keinginan teman yang berbeda	0	4	57	33	6	3,41	Baik
10	Sering memberikan masukan saat tugas kelompok	0	4	52	37	7	3,47	Baik
Rata-rata							3,50	Baik

Rata-rata tertinggi variabel komunikasi interpersonal dengan nilai (3,66) yang menyatakan bahwa mahasiswa terbuka ketika berkomunikasi dengan rekan kuliah sedangkan rata-rata terendah sebesar (3,39) yang menyatakan bahwa mahasiswa memberikan apresiasi kepada teman yang berprestasi tinggi.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Variabel Interaksi Sosial

No	Kuesioner	Skor					Rata-Rata	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Keseringan melakukan komunikasi dengan rekan fakultas	0	0	2	48	50	4,48	Sangat Baik
2	Keseringan anda melakukan komunikasi dengan dosen	0	0	3	57	40	4,37	Sangat Baik
3	Rekan tim saling mengerti saat mengerjakan tugas kelompok	0	0	4	64	32	4,28	Sangat Baik
4	Mengerti ketika anggota tidak dapat datang mengerjakan tugas kelompok, karena alasan sakit	0	0	3	68	29	4,26	Sangat Baik
5	Mampu bekerjasama secara tim	0	0	3	79	18	4,15	Baik
6	Mampu menerima pendapat dan kritikan dari rekan lain	0	0	27	58	15	3,88	Baik
7	Sering bercerita tentang masalah yang dialami dengan rekan	0	2	18	59	21	3,99	Baik
8	Memahami bahwa setiap orang memiliki pemikiran berbeda	0	2	16	63	19	3,99	Baik
9	Sering menraktir teman, ketika teman tidak mempunyai uang	0	0	21	63	16	3,95	Baik
10	Dapat menerima kekurangan dan kelebihan teman	0	0	17	56	27	4,10	Baik
11	Memberikan dukungan pada teman yang kesusah	0	0	14	59	27	4,13	Baik
12	Memotivasi untuk belajar bersama pada teman yang mempunyai nilai kurang bagus	0	0	23	50	27	4,04	Baik
13	Saat teman bercerita, mendengarkan dengan baik tanpa menyela	0	1	19	52	28	4,07	Baik
14	Senang mengerjakan tugas dengan berdiskusi bersama	0	0	17	62	21	4,04	Baik
15	Merasakan apa yang teman rasakan	0	0	2	64	34	4,32	Sangat Baik
16	Bergaul dengan siapa saja tanpa memandang status sosial	0	1	22	57	20	3,96	Baik
Rata-rata							4,13	Baik

Rata-rata tertinggi variabel variabel interaksi sosial dengan nilai (4,48) yang menyatakan bahwa mahasiswa sering melakukan komunikasi dengan rekan-rekan fakultas sedangkan rata-rata terendah sebesar (3,88) yang menyatakan bahwa mahasiswa mampu menerima pendapat dan kritikan dari rekan lain saat mengerjakan tugas kelompok.

### Analisis Regresi Linear Berganda

Hasil pengujian analisis regresi linear berganda adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Coefficients <sup>a</sup>				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
(Constant)	61.404	3.726		16.481	.000
Game Online	-.761	.124	-.549	-6.118	.000
Komunikasi Interpersonal	.869	.098	.793	8.829	.000
Uji F	40.145				.000
Koefisien Determinasi	.442				

Hasil persamaan regresi beserta interpretasinya adalah sebagai berikut

:  $Y = 61,404 - 0,761X_1 + 0,869X_2$  Nilai konstanta (a) bertanda positif, yaitu 61,404, artinya apabila bermain game online dan komunikasi interpersonal sama dengan nol, maka interaksi sosial mahasiswa FISIP Universitas Slamet Riyadi Surakarta adalah sebesar 61,404. Nilai koefisien regresi untuk variabel bermain *game online* ( $X_1$ ) yaitu sebesar -0,761 (negatif), berarti apabila bermain game online semakin tinggi maka interaksi sosial mahasiswa akan mengalami penurunan dengan asumsi variabel komunikasi interpersonal dianggap tetap. Nilai koefisien regresi untuk variabel komunikasi interpersonal ( $X_2$ ) yaitu sebesar 0,869 (positif), berarti apabila komunikasi interpersonal semakin baik maka interaksi sosial mahasiswa juga semakin meningkat dengan asumsi variabel bermain *game online* dianggap tetap.

Hasil perhitungan uji t variabel bermain game online diperoleh nilai t hitung sebesar -6,118 dengan *p value*  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya bermain game online berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Hasil perhitungan uji t variabel komunikasi interpersonal diperoleh nilai t hitung sebesar 8,829 dengan *p value*  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Hasil uji F diperoleh *p value* sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga variabel bermain game online dan komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap interaksi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta secara bersama-sama.

Hasil koefisien determinasi (*Adjusted R<sup>2</sup>*) sebesar 0,442 artinya besarnya sumbangan pengaruh variabel bermain game online dan komunikasi interpersonal terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta sebesar 44,2%, sedangkan sisanya sebesar 55,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

### **Pengaruh Bermain Game Online *Mobile Legend* terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game online berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta dengan nilai t hitung sebesar -6,118 dan *p value*  $0,000 < 0,05$ . Matur, dkk (2021: 57) menyatakan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan konsekuensi bagi pemainnya, yaitu rela melupakan tidur, makanan bahkan kontak manusia nyata hanya untuk menghabiskan waktu lebih banyak di dunia virtual, sehingga bermain *game online* dapat membuat remaja menghabiskan lebih banyak waktunya didepan komputer ataupun smartphone yang membuat interaksi

dengan orang lain disekitar menjadi terhambat. Hasil ini mendukung penelitian terdahulu dari Safitri (2020) bahwa terdapat pengaruh negatif dan positif *game online* dalam interaksi sosial yang mereka lakukan. Pengaruh negatif yaitu banyak menghabiskan waktunya dalam bermain *game online* akan menjauhkan mereka dengan kehidupan dunianya. Sedangkan pengaruh positif yaitu mampu berinteraksi dengan cara berkomunikasi dalam *game online* karena adanya keterjangkauan jarak untuk bertemu, sehingga pentingnya interaksi sosial dengan membatasi dan mengatur pola yang baik dan menjadikan *game online* sebagai permainan yang mengisi waktu luang sehingga mahasiswa terhindar dari kecanduan *game online*.

### **Pengaruh Komunikasi Interpersonal terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal berpengaruh positif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta dengan nilai  $t$  hitung sebesar 8,829 dan  $p$  value  $0,000 < 0,05$ . Rachmat (2016, h. 11) menyatakan kegagalan dalam komunikasi interpersonal dapat menumbuhkan hubungan sosial yang kurang baik. Kegagalan tersebut dapat menimbulkan perselisihan dan pertentangan antar kedua belah pihak. Namun begitu juga sebaliknya, seseorang yang berhasil berkomunikasi interpersonal maka akan menimbulkan lima hal yaitu: pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, menjadikan hubungan sosial semakin baik, dan tindakan yang positif. Hasil penelitian ini mendukung penelitian Diyanti dan Awalya (2022) bahwa

komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa, semakin tinggi tingkat komunikasi interpersonal maka interaksi sosial siswa juga semakin tinggi, sebaiknya semakin rendah komunikasi interpersonal maka interaksi sosial siswa juga semakin rendah.

### **KESIMPULAN**

Bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta Komunikasi interpersonal berpengaruh positif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Bermain *game online* dan komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap interaksi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta secara bersama-sama.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, Yesmir dan Adang. 2013. *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung: Refika Aditama
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2015. An Exploration of Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. 3 (1-4), 38-51.
- Dani, R., Sukidin, Ngesti, R. 2014. Fenomena Kecanduan Game Online pada siswa (Studi kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa Universitas Jember* 2014.

- Farzana. 2017. *Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Jakarta : Edukasia.
- Diyanti, Hanum Wahyu dan Awalya. 2022. Hubungan antara Komunikasi Interpersonal dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP. Indonesian Journal of Guidance and Counseling Theory and Application. Vol 11 (3), hal. 119-129.
- Firdaus, Yusnizal, dkk. 2018. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, Vol. 2 No.2, hal 169-181.
- Jones, E. H., Jones, C. H., & Levy, N. (2015). An Action-Based Model of Cognitive- Dissonance Processes. *Psychological Science*, 24(3), 184–189.
- Kustiawan, Andry Arif dan Utomo, Andy Widhiya Bayu. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Solo: CV. Ae Media Grafika.
- Matur, Yustina Prima, dkk. 2021. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri di Kota Ruteng. *JWK*: Vol 6, No 2, hal 55-66.
- Safitri, Salsabilla Senja. 2020. *Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta*. *Jurnal Edumaspul*, 4 (1), pp. 365-376.
- Suryanto, R 2015. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di kalangan Pelajar. *Jurnal Jom FISIP*. Vol 2 No 2, hal 70-80.
- Tobing, Ingrid Tio Yosephine. 2021. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling*. Vol. 18 No. 1, hal 842-851.