

Nomor Daftar FPIPS : 4763/UN40.A2.6/PT/2024

**PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP
PERILAKU SOSIAL
(Studi Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia)**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sosiologi



Oleh:

Ridho Fadlilah

1704899

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL
(Studi Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia)

oleh
Ridho Fadlilah
1704899

Disusun untuk memenuhi gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial,
Universitas Pendidikan Indonesia

© Ridho Fadlilah, 2023
Universitas Pendidikan Indonesia

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan cetakan ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

RIDHO FADLILAH

PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL

(Studi Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Sardin, M.Si.

NIP. 197108171998021002

Pembimbing II



Fajar Nugraha Asyahidda, M.Pd

NIP. 99202152019031018

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Sosiologi



Dr. Wilodati, M.Si

NIP. 196801141992032002

LEMBAR PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada

Hari, tanggal : Jumat, 22 Desember 2023

Tempat : Ruang Sidang Lt. 2 Gd FPIPS UPI

Ketua : Dekan FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Agus Mulyana, M. Hum

NIP. 196608081991031002

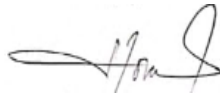
Sekretaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi

Dr. Wilodati, M.Si

NIP. 196801141992032002

Penguji :

Penguji I



Dra. Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D.

NIP. 196804031991032002

Penguji II



Dr. Asep Dahlivana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507152015041003

Penguji III



Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119921114101

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul '**PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**' beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 11 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Ridho Fadlilah

NIM 1704899

ABSTRAK

Peningkatan penetrasi internet di Indonesia mencapai 78,19%. Hal itu berarti, sekitar 215,6 juta orang di Indonesia merupakan pengguna internet. Peningkatan penetrasi tersebut didorong oleh penggunaan internet yang kian menjadi kebutuhan masyarakat, khususnya semenjak pandemi Covid-19. *Game online* menjadi populer dan banyak diminati seseorang karena tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Kemudian menjadi pemain profesional bukan menjadi mimpi semata. *Gamers* yang berhasil mendapatkan kontrak sebagai pemain profesional akan mendapatkan gaji, sama seperti pekerja kerah putih. Selain menjadi pemain profesional, orang-orang juga tertarik mengambil peran lain mulai dari pelatih atau manajer tim, sampai masuk ke dalam *event organizer*. Namun dibalik dampak positif yang diberikan oleh bermain *game online* justru kini menimbulkan permasalahan sosial ketika mahasiswa melakukan aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga menyebabkan adiksi *game online* kemudian mempengaruhi kehidupan perilaku sosial mahasiswa itu sendiri. Penelitian ini bertujuan; 1) menganalisis tingkat adiksi *game online* pada mahasiswa, 2) menganalisis perilaku sosial mahasiswa pada aspek perilaku individualis dan prokrastinasi akademik serta; 3) menganalisis pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa. Studi ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode deskriptif dengan populasi 41.535 mahasiswa serta 406 sampel yang terkumpul. Pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan menyebarkan angket melalui google form terhadap mahasiswa yang dipilih menggunakan *random sampling*. Penelitian ini menemukan; 1) Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia memiliki tingkat adiksi game online pada kategori sedang dengan persentase 61%. Tingkat adiksi yang paling terjadi pada kelompok laki-laki yang memainkan games MOBA, 2) Tingkat perilaku sosial berdasarkan jenis game online pada laki-laki yaitu 59,64% sedangkan pada perempuan yaitu 54,87%. Hasil menunjukkan tingkat perilaku sosial pada mahasiswa laki-laki Universitas Pendidikan Indonesia sebesar yaitu 43,7% lalu tingkat perilaku sosial pada mahasiswa perempuan sebesar 54,07%. Tingkat individualisme dan prokrastinasi akademik mahasiswa UPI termasuk ke dalam kategori sedang dengan persentase masing-masing 56,8% dan 65,7%, 3) Pengaruh yang diberikan oleh adiksi games terhadap perilaku sosial mahasiswa sebesar 0,7%. Meskipun terdapat hubungan yang negatif akan tetapi secara statistik hubungan tersebut tidak cukup signifikan untuk menyatakan bahwa games online berpengaruh terhadap perilaku sosial mahasiswa UPI.

Kata kunci : adiksi, *game online*, perilaku sosial

ABSTRACT

The increase in internet penetration in Indonesia reached 78.19%. This means that around 215.6 million people in Indonesia are internet users. This increase in penetration is driven by internet use which has increasingly become a necessity for society, especially since the Covid-19 pandemic. Online games have become popular and are in great demand by people because they no longer play alone, but make it possible to play with dozens of people at once from various locations. Then becoming a professional player is not just a dream. Gamers who manage to get contracts as professional players will get a salary, the same as white collar workers. Apart from becoming professional players, people are also interested in taking on other roles ranging from coach or team manager, to becoming an event organizer. However, despite the positive impact provided by playing online games, it is now causing social problems when students play online games excessively, causing online game addiction which then affects the social behavior of the students themselves. The aim of this study; 1) Students of Indonesian University of Education have an online game addiction rate in the medium category with a percentage of 61%. The level of addiction most occurs in the group of men who play MOBA games, 2) The level of social behavior based on the type of online game in men is 59.64% while in women is 54.87%. The results showed that the level of social behavior in male students of the Indonesian University of Education was 43.7%, then the level of social behavior in female students was 54.07%. The level of individualism and academic procrastination of UPI students is included in the medium category with percentages of 56.8% and 65.7%, respectively, 3) The influence exerted by games addiction on student social behavior is 0.7%. Although there is a negative relationship, statistically the relationship is not significant enough to state that online games affect the social behavior of UPI students.

Keywords : addicted, game online, social behavior

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. karena atas rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam diberikan kepada nabi besar yaitu Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabatnya. Skripsi ini berjudul “**Pengaruh Adiksi *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia**”. Penyusunan skripsi merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di program studi Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini disusun berdasarkan pedoman pada prosedur penelitian ilmiah dengan menghasilkan argumentasi penelitian bahwa adanya pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa. Latar belakang dari penelitian ini adalah fenomena adiksi *game online* dilakukan oleh mahasiswa serta mengetahui faktor yang mendorong perilaku tersebut terjadi. Hal ini menjadi ketertarikan peneliti untuk mengkaji bagaimana pengaruh pandemi memberikan dampak pada perilaku prososial mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam tata penulisan maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, penulis dengan hati terbuka lebar menerima kritik dan saran yang membangun dari seluruh pihak untuk perbaikan skripsi ini, agar di kemudian hari penulis dapat menghasilkan karya tulis yang lebih baik. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, khususnya bagi akademisi terutama generasi muda yang menjadi penerus bangsa dan sebagai agen perubahan ke arah yang lebih baik.

Bandung, 11 Oktober 2023



Ridho Fadlilah

NIM. 1704899

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak dapat terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkenan membantu khususnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga saya, terutama kedua orangtua, Bapak Prayogi dan Ibu Eni Susilowati yang selalu memanjatkan doa dan berkorban penuh untuk peneliti, pihak yang paling memacu saya untuk menyelesaikan skripsi, dan adik saya Rozan Fawwaz.
3. Kepada Divna Rhamadani yang turut membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia beserta jajarannya atas izin dan kebijakannya sehingga Penulis dapat menimba ilmu di kampus ini.
5. Bapak Dr. Agus Mulyana M.Hum selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial atas segala kebijakannya sehingga Penulis dapat menimba ilmu di kampus ini.
6. Ibu Dr. Wilodati, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi yang senantiasa memberikan saran dan arahnya selama proses perkuliahan berlangsung.
7. Dr. Sardin, M.Si, selaku pembimbing I dan Fajar Nugraha Asyahidha, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Sosiologi yang telah mendidik, memberi semangat, dan membantu untuk terselesaikannya skripsi ini.
9. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis tuliskan satu per satu.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoretis	4
1.4.2 Manfaat Kebijakan	4
1.4.3 Manfaat Praktis	5
1.4.4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Perilaku Sosial Pengguna <i>Game Online</i>	7
2.1.1 Perilaku.....	7
2.1.2 Jenis-Jenis Perilaku	7
2.1.3 Pembentuk Perilaku	8
2.1.4 Perilaku Sosial.....	8
2.1.5 Bentuk-bentuk Perilaku Sosial.....	9
2.1.6 Perilaku Sosial Pengguna <i>Game Online</i>	11
2.2 Pengertian Adiksi <i>Game Online</i>	15

2.2.1 Adiksi Game Online.....	15
2.2.2 Intensitas.....	15
2.2.3 <i>Game Online</i>	16
2.2.4 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	16
2.2.5 Intensitas Bermain Game Online	17
2.2.6 Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online.....	17
2.3 Penelitian Terdahulu.....	19
2.4 Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Metode Penelitian	33
3.2.1 Populasi.....	34
3.2. Teknik Sampling dan Sampel	34
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.2.4 Pengisian dan Penyebaran Instrumen.....	36
3.3 Instrumen Penelitian.....	40
3.3.1 Uji Validitas.....	41
3.3.2 Uji Reliabilitas.....	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Temuan.....	44
4.1.1 Lokasi dan Objek Penelitian.....	44
4.1.2 Karakteristik Data Responden.....	44
4.2 Deskripsi Variabel Penelitian.....	45
4.2.1. Tingkat Adiksi Game Online	45
4.2.2. Perilaku Sosial.....	46
4.3 Analisis Data	48
4.3.1 Pengaruh Adiksi Game Online.....	48
4.3.2 Perilaku Sosial.....	56
4.3.3 Individualisme.....	60
4.3.4 Prokrastinasi Akademik	62
4.4 Analisis Data Pengaruh.....	63
4.4.1 Uji Normalitas.....	63
4.4.2 Uji Linearitas.....	64
4.5 Pembahasan	68

4.5.1 Tingkat Adiksi <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia	69
4.5.2 Pengaruh Adiksi <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Menghasilkan Perilaku Individualis Dan Prokrastinasi Akademik	69
4.5.3 Pengaruh Adiksi <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Sosial Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	76
5.1 Simpulan	76
5.2 Implikasi	76
5.3 Rekomendasi.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	16

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1.....	22
Tabel 3. 2.....	23
Tabel 3. 3.....	27
Tabel 3. 4.....	28
Tabel 3. 5.....	30
Tabel 4. 1.....	31
Tabel 4. 2.....	32
Tabel 4. 3.....	33
Tabel 4. 4.....	33
Tabel 4. 5.....	34
Tabel 4. 6.....	35
Tabel 4. 7.....	35
Tabel 4. 8.....	36
Tabel 4. 9.....	36
Tabel 4. 10.....	37
Tabel 4. 11.....	38
Tabel 4. 12.....	39
Tabel 4. 13.....	39
Tabel 4. 14.....	40
Tabel 4. 15.....	40
Tabel 4. 16.....	41
Tabel 4. 17.....	41
Tabel 4. 18.....	42
Tabel 4. 19.....	42
Tabel 4. 20.....	43
Tabel 4. 21.....	44
Tabel 4. 22.....	45
Tabel 4. 23.....	45

Tabel 4. 24.....	46
Tabel 4. 25.....	47
Tabel 4. 26.....	47
Tabel 4. 27.....	48
Tabel 4. 28.....	49
Tabel 4. 29.....	49
Tabel 4. 30.....	51
Tabel 4. 31.....	52
Tabel 4. 32.....	53
Tabel 4. 33.....	54
Tabel 4. 34.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.....	18
------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	70
Lampiran 2.....	78
Lampiran 3.....	83
Lampiran 4.....	153

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdullah, P. M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Asswaja Pressindo.
- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Game Design*. Berkeley, CA: New Riders.
- Bimo Walgito. (1989.). *Pengantar psikologi umum / oleh Bimo Walgito*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Durand, Mark. 2006. *Psikologi Abnormal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing
- Ritzer. (1985). *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Jakarta: CV Rajawali.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish
- Santoso, Y. (2015). *Modifikasi Perilaku : Makna dan Penerapannya*. Jakarta. Pustaka Belajar.
- Setiadi, E.M., dan Kolip, Usman. 2011. *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana.
- Skinner. B. F. 2013. *Ilmu Pengetahuan Dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal:

- Afidatama, M. F. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal* (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal).
- Alfan, A. (2020). *Dampak Game Online "Mobile legend" Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di Warung Kopi Blandongan)* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Ardari, C. S. S. (2016). Pengaruh kepercayaan diri terhadap intensitas penggunaan media sosial pada remaja awal. *Universitas Sanata Darma: Yogyakarta*
- Badan Pusat Statistik [BPS]. (2010). *Profil kriminalitas remaja 2010*. Diambil dari <https://www.bps.go.id/publication/2010/12/30/703312c2e156dd5bbebcb8c/c/profil-kriminalitas-remaja-2010.html>

- Bangun, D. P., & Harahap, E. I. S. S. (2021). Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(1), 1-6.
- Daniel, J. (2014). *Choosing Between Nonprobability Sampling and Probability Sampling. Sampling Essentials: Practical Guidelines for Making Sampling Choices*, 66–80. <https://doi.org/10.4135/9781452272047.n>
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 4(1), 13-15.
- Dinata, O., & Risdayati, R. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Fajar, P. R. (2019). Pengaruh Permainan Game Online MOBA Mobile Legend Terhadap Agresi Verbal Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fatrisia, T. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya mereduksi kebiasaan bermain game online melalui teknik diskusi kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 115-123.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(2), 211-219.
- Hanatry, A., Nomaini, F., & Susanto, T. A. (2018). Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Individualis Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. *Jurnal Media Sosiologi (JMS)*, 21(1), 11-28.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).
- Johari, A. (2021). Kampanye Anti Sosial Akibat Pengaruh Penggunaan Game Smartphone Berlebihan Melalui Perancangan Film Pendek. *Jurnal Dasarupa*, 3(2).
- Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online" Perfect World" Di Desa Sea Satu. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*

- Khafizah, S., Faradiba, A. T., & Reksoprodjo, M. R. (2022). Hubungan Antara Big Five Personality Dengan Agresivitas Pada Remaja Akhir Pengguna Game Online Mobile Legend Bang Bang. *JIVA: Journal of Behaviour and Mental Health*, 3(2).
- Lisa, T. I. (2010). Hubungan antara konformitas teman sebaya dengan prokrastinasi akademik pada remaja. (naskah publikasi): Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya UII. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 9(1)
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Maharani, M., & Ampuni, S. (2020). Perilaku anti sosial remaja laki-laki ditinjau dari identitas moral dan moral disengagement. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 54-66.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 6(2).
- Mora, I., Ramadhani, S., Tobing, L., & Laia, M. (2022). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Semester Vi Program Studi Farmasi Fakultas Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia. *Jurnal Psychomutiara*, 5(1), 62-75.
- Nisrima, S., Yunus, M., & Hayati, E. (2016). Pembinaan perilaku sosial remaja penghuni yayasan islam media kasih kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan*, 1(1).
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56-65.
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran Intensitas Bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 139-151.
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2012). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY). *MEANS Media Inf Anal dan Sist*, 4(1).
- Pratama, I. D. P. F. Y., Pasga, R. J., Dodowori, B., Andkika, P. B., & Wibisono, Y. P. (2019). Pengaruh Game Online Bergenre Multiplayer Online Battle Arena Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa FTI UAJY. *Sintak*. 3
- Rahmawati, A., Santosa, H. P., Herieningsih, S. W., & Naryoso, A. (2015). Pengaruh intensitas bermain game online dan mediasi restriktif orang tua terhadap perilaku antisosial remaja. *Interaksi Online*, 3(2).
- Ramdani, Z., Supriyatin, T., & Susanti, S. (2018). Perumusan dan pengujian instrumen alat ukur kesabaran sebagai bentuk coping strategy. *Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*, 1(2), 97-106.

- Salkind, N. (2012). *Encyclopedia of Measurement and Statistics*. *Encyclopedia of Measurement and Statistics*, 251–253. <https://doi.org/10.4135/9781412952644>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202.
- Saman, A. (2017). Analisis Prokrastinasi Akademik (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 55-62.
- Saputra, R. A. D. (2020). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Simanullang, D. S., & Daulay, W. (2012). Perilaku Antisocial Remaja di SMA Swasta Raksana Medan. *Jurnal Keperawatan Holistik*, 1(1), 1-5.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Susanto, R. E. (2010). Dampak Penggunaan Game Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta). (Skripsi Sarjana, Universitase Sebelas Maret)
- Th, M. D. A. N. S., & Salamor, J. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Universitas Hein Namotemo. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 5(01).
- Vanri, K. F., & Hasbiyalloh, B. Y. (2011). Games Online dan Katarsis Virtual (Studi Kasus dengan Analisis Psikoanalisis Freud pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank dan Second Life). *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 35-54.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually real: Exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *Games and Culture*, 12(1), 56-71.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Yuh, J. (2018). Aggression, social environment, and Internet gaming addiction among Korean adolescents. *Social Behavior and Personality: An international journal*, 46(1), 127-138.
- Zulfikri, Z., Zakso, A., & Supriadi, S. Perilaku Antisocial Remaja Pemain *Game Online* Di Desa Sebagai Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(12).