HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF MAHASISWA DIMASA PERKULIAHAN DARING

Fitri Amelia¹, Safri², Wan Nishfa Dewi³

Pogram Studi Ilmu Keperawatan
Universitas Riau

Email: fitri.amelia0364@student.unri.ac.id

Abstract

Based on Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) survey in 2018, the number of internet users in Indonesia, 88.5% are in the 20-24 years age range and 92.1% are students. The most popular use of the internet for students is entertainment in particular online games. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction and student aggressive behavior during online class. This study used a cross-sectional approach with a total sample of 341 students who were selected using a proportional stratified random sampling technique. Data were collected using a questionnaire and were analysed using a chi-square test. The results of this study showed that there was a significant relationship between online game addiction and aggressive behavior with a p-value of $0.00 < 0.05$. Further analysis showed that the odds ratio is 5.311, meaning that each respondent who has an addiction tends to behave aggressively 5.311 times than those who are not addicted to games. The contingency coefficient value is 0.287 where the strength of the relationship is sufficient and positive, so the two variables have a unidirectional relationship. Based on these results, it suggests that students have to pay attention to the intensity of playing time and maintain their emotions when playing online games so it can avoid them for doing overdo and become addicted and aggressive.

Keywords: addiction, aggressive behavior, online class, online game, student

PENDAHULUAN

Kecanduan *game online* adalah perilaku kompulsif yang mengikat secara negatif dan terus-menerus, hal tersebut dapat mengakibatkan kehilangan kontrol diri dan kemampuan dalam membatasi penggunaannya (Baewowi, 2015). Kecanduan *game online* bisa menyebabkan seseorang berperilaku agresif (Kim et al, 2014). Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) telah melakukan survei pada tahun 2018, mendapati bahwa dari 264,16 juta orang Indonesia, 171,17 juta penduduk merupakan pengguna internet. Dari semua jumlah pengguna internet di Indonesia, 88,5 % berada di rentang usia 20-24 tahun, dan 92,1 % merupakan mahasiswa, diperoleh data bahwa pulau Sumatera menempati posisi kedua terbanyak pengguna internet sebesar 22,6% (APJII, 2018).

Berdasarkan laporan mengenai studi tentang game di Indonesia oleh *Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA)* menunjukkan bahwa ada sebanyak 60 juta gamer mobile di Indonesia, diprediksi mengalami peningkatan menjadi 100 juta tahun 2020 ini (Maulida, 2018). Kecanduan *game online* membuat seseorang lebih banyak

menghabiskan waktu di depan layar *handphone* maupun komputer karena *gamer* tidak akan pernah meninggalkan permainan sebelum ia menyelesaikannya sampai tuntas sehingga hal ini mampu menimbulkan perasaan senang bahkan bisa menjadi kecanduan (Masya & Candra, 2016).

Organisasi Kesehatan Dunia atau *world health organizations (WHO)* resmi menetapkan kecanduan *game* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases (ICD)* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan *game* merupakan “*disorders due to addictive behavior*” atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (WHO, 2018).

Kecanduan *game* didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan *online* maupun *offline* (game digital atau video game) dengan beberapa tanda, seperti tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game, lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya, seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat

(Kemenkes, 2018). Dikatakan kecanduan game apabila pola perilaku tersebut sangat kuat dan berdampak terhadap pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, maupun area penting lainnya, dan terlihat jelas selama setidaknya 12 bulan (Kemenkes, 2018).

Fenomena kecanduan *game online* ini juga mengidentifikasi bahwa bermain *game online* secara berlebihan mampu mengarahkan individu kepada konsekuensi psikososial negatif seperti dapat menyebabkan seseorang memiliki toleransi yang rendah dan mempengaruhi suasana hati pemainnya, misalnya jika pemain kalah maka pemain dapat saja menjadi sedih bahkan marah dan hal ini diperparah mengingat kecanduan ini juga memiliki efek kekambuhan (Griffiths, 2015).

Dilaporkan jika perilaku bermain *game online* terus menerus dilakukan dan berulang-ulang atau menjadi kebiasaan maka jalur *dopamine* di dalam otak akan menguat dan menetap sehingga menimbulkan kecanduan, yang akhirnya akan memperkuat sistem reaktif dan membuat sistem reflektif melemah sehingga kemampuan kognitifnya menurun dan sulit dalam mengendalikan kontrol dirinya (Lutfiwati, 2018).

Fakultas Teknik Universitas Riau merupakan salah satu Fakultas yang ada di Universitas Riau. Dari hasil studi pendahuluan didapatkan bahwa mahasiswa teknik suka bermain *game online*, 8 orang mahasiswa menyebutkan mereka bermain *game online* selama 4-5 jam dalam sehari, dan 6 orang mahasiswa bermain selama 2-4 jam dalam sehari. Hal ini juga didukung dengan adanya lomba bermain *game online* seperti *mobile legends* di lingkungan kampus, dengan hadiah uang tunai. Tentu saja hal ini menjadikan *game online* sesuatu yang menarik untuk ditekuni juga menjadi penyemangat bagi para *gamer* di lingkungan mahasiswa. Karena dinilai bermain *game* bisa menjadi lahan menghasilkan uang melalui cara memenangkan perlombaan *game* yang diselenggarakan.

Selain itu juga alasan memilih meneliti tentang perilaku agresif karena ada pengakuan dari beberapa mahasiswa yang pernah melakukan perilaku agresif verbal (membantah, berterus terang jika kesal, bertengkar mulut), semua mahasiswa yang di wawancarai juga memiliki perilaku

permusuhan (merasa iri hati), semua mahasiswa mengatakan mudah marah jika ada teman yang mengganggunya bermain, dan apabila mengalami jaringan yang jelek, 3 dari 22 orang mahasiswa pernah melakukan perilaku agresif fisik (memukul, merusak barang). Dari data tersebut dapat terlihat bahwa perilaku agresif pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Riau cukup tinggi.

Dari fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa dimasa perkuliahan daring.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa dimasa perkuliahan daring.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi dan tambahan data dasar bagi ilmu keperawatan. Memberikan informasi baru yang dapat digunakan sebagai dasar dan acuan pihak institusi pendidikan untuk promosi kesehatan, memberikan informasi tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif sehingga tenaga pendidik mampu memantau dan mengarahkan mahasiswa untuk mengatur waktu bermainnya agar tidak menjadi kecanduan serta mampu mengendalikan emosi saat bermain *game online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Riau karena Fakultas Teknik tersebut terdapat permasalahan yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Penelitian ini dimulai dari bulan Februari sampai bulan Agustus 2020. Penelitian ini menggunakan deskriptif korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa teknik yang mengikuti perkuliahan daring berjumlah 2.284 orang mahasiswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *propotional stratified random sampling* sehingga didapatkan sebanyak 341 responden. Analisis univariat yang akan dilakukan untuk karakteristik responden yang meliputi umur, jenis kelamin, jurusan, lama bermain game, serta gambaran kecanduan *game online* juga gambaran perilaku agresif. Analisa bivariat menggunakan *Chi square*. Uji *Chi square*

bertujuan untuk menentukan ada hubungan antara variabel *dependent* dan variabel *independent*.

HASIL PENELITIAN

A. Analisa univariat

1. Karakteristik responden

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (n=341).

No	Karakteristik Responden	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1.	Umur		
	- 18 tahun	15	4,4
	- 19 tahun	60	17,6
	- 20 tahun	75	22,0
	- 21 tahun	191	56,0
2.	Jenis Kelamin		
	- Laki-laki	208	61,0
	- Perempuan	133	39,0
3.	Jurusan		
	- Teknik Arsitektur	29	8,5
	- Teknik Elektro Informatika	42	12,3
	- Teknik Kimia	33	9,7
	- Teknik Lingkungan	75	22,0
	- Teknik Mesin	40	11,7
	- Teknik Sipil	59	17,3
		63	18,5
4.	Lama Bermain <i>Game Online</i>		
	- 1-3 Jam	243	71,3
	- 4-6 Jam	64	18,8
	- 7-9 Jam	18	5,3
	- >9 Jam	16	4,7
	Total	341	100

Tabel 1 menjelaskan bahwa mayoritas responden berumur 21 tahun (56,0%). Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (61,0%). Mayoritas responden ialah jurusan teknik kimia (22,0%). Mayoritas responden memiliki lama bermain game 1-3 jam (71,3%).

2. Gambaran kecanduan *game online*

Tabel 2

Distribusi Frekuensi Kecanduan *Game Online* (n=341).

Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Kecanduan <i>game online</i>	211	61,9
Tidak kecanduan <i>game online</i>	130	38,1
Total	341	100

Tabel 2 menjelaskan bahwa sebagian besar mahasiswa termasuk dalam kategori kecanduan *game online* (61,9%).

3. Gambaran perilaku Agresif

Tabel 3

Distribusi frekuensi perilaku agresif (n=341).

Kategorisasi Perilaku Agresif	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Agresif	86	25,2
Tidak agresif	255	74,8
Total	341	100

Tabel 3 menjelaskan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki perilaku tidak agresif (74,8%).

B. Analisa bivariat

1. Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa dimasa perkuliahan daring

Tabel 4

Gambaran hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif.

Kecanduan <i>n Game Online</i>	Perilaku Agresif		Total	OR (95% CI)	P value	
	Tidak agresif	Agresif				
	N	%	N	%	N	%
Tidak Kecanduan <i>n Game Online</i>	118	90,8	12	9,2	130	100
Kecanduan <i>n Game Online</i>	137	64,9	74	35,1	211	100
Total	255	74,8	86	25,2	341	100

Hasil analisa hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa dimasa perkuliahan daring diperoleh bahwa ada sebanyak 12 mahasiswa (9,2%) yang tidak kecanduan *game online* memiliki perilaku agresif. sedangkan 74 mahasiswa (35,1%) yang kecanduan *game online* memiliki perilaku agresif.

Hasil analisa *chi square* diperoleh nilai *p value* sebesar 0,00 atau $< \alpha$ ($< 0,05$), disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa dimasa perkuliahan daring. Dengan nilai *odds ratio* (OR) 5,311 pada rentang kepercayaan 2,571-10,253 artinya setiap responden yang mengalami kecanduan game

memiliki kecenderungan untuk berperilaku agresif sebanyak 5,311 kali lebih banyak dari pada yang tidak kecanduan game.

2. Nilai *Contingency Coefficient*

Tabel 5

Nilai *Contingency Coefficient* Penelitian

Nilai <i>Contingency Coefficient</i>	Nilai signifikansi	Keterangan
0,278	0,00	Korelasi cukup

Nilai *Contingency Coefficient* sebesar 0,278 menunjukkan adanya hubungan yang cukup dan bernilai positif maka kedua variabel memiliki hubungan searah, artinya meningkatnya mahasiswa yang kecanduan *game online* akan bersamaan dengan meningkatnya perilaku agresif pada mahasiswa.

PEMBAHASAN

A. Analisa univariat

1. Karakteristik responden

a. Umur

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 341 responden didapatkan bahwa umur responden diantara umur 18-21 tahun mayoritas responden berusia 21 tahun (56,0%). Usia ini tergolong remaja, penelitian ini didukung oleh data beberapa penunjang seperti yang dikemukakan APJII (2018) bahwa dari 88,5 % pengguna internet di Indonesia berada direntang usia 20-24 tahun, dan 92,1 % merupakan mahasiswa. Menurut Lestari (2016), penggunaan internet yang paling digemari mahasiswa untuk hiburan ialah bermain *game online*. Menurut Lemmens, Valkenburg dan petter (2009) remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dikarenakan melibatkan banyak teman atau bermain di *game centre* dan sebagian dari remaja yang bermain *game online* menyatakan lebih menyukai *game online* yang menantang, sehingga tidak menjadi hal yang mengejutkan jika mahasiswa pada rentang usia remaja (usia 21 tahun) gemar bermain *game online* karena sifat *game* yang menantang dan melibatkan banyak teman memiliki nilai tersendiri.

b. Jenis kelamin

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 341 responden didapatkan bahwa jenis kelamin responden tersebut mayoritas laki-laki (61,0%). Hal ini disebabkan sebagian besar mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Riau berjenis kelamin laki-laki. Sejalan dengan teori Lemmens, Valkenburg et al (2009) yang menyebutkan sebagian besar *gamer* didominasi oleh para laki-laki.

c. Jurusan

Hasil penelitian menurut jurusan diketahui mayoritas responden berasal dari jurusan teknik kimia (22,0%), hal ini didukung oleh data bahwa jumlah mahasiswa peminatan teknik kimia lebih banyak dari peminatan lainnya di lingkungan Fakultas Teknik Universitas Riau yaitu sebanyak 500 mahasiswa.

d. Lama bermain *game online*

Hasil penelitian berdasarkan lama waktu bermain *game online* dijumpai mayoritas responden lebih banyak bermain selama 1-3 jam/ hari (71,3%).

2. Gambaran kecanduan *game online*

Hasil penelitian ini berdasarkan gambaran kecanduan *game online* diperoleh bahwa mayoritas responden termasuk dalam kategori kecanduan *game online* (61,9%). Menurut Yee (2006), salah satu motivasi bermain *game online* adalah untuk menghilangkan stres. Dalam hal ini mayoritas mahasiswa hanya menggunakan waktunya sekitar 1-3 jam untuk bermain *game* sembari menghilangkan stres atau mengisi waktu kosong saat menunggu jam perkuliahan dimulai. Menurut Meutia, Fahreza dan Rahman (2020), kecanduan *game online* ialah akumulasi intensitas individu dalam bermain *game* hal ini mendukung temuan penelitian yang mayoritas responden hanya bermain *game* sekitar 1-3 jam perhari yang jika diakumulasikan atau dimainkan secara rutin maka dapat termasuk dalam intensitas bermain yang lama, terlebih selama perkuliahan daring responden semakin dekat dengan fasilitas internet yang memudahkan mereka terkoneksi dengan internet sehingga dapat dengan mudah bermain *game online* disela-sela perkuliahan daring sehingga wajar jika hasil penelitian juga menunjukkan mayoritas responden termasuk dalam kategori kecanduan *game*.

3. Gambaran perilaku agresif

Hasil penelitian berdasarkan gambaran perilaku agresif menunjukkan bahwa mayoritas responden termasuk dalam kategori tidak agresif. Temuan teori Griffiths (2015) menyebutkan, bermain *game online* secara berlebihan mampu mengarahkan individu kepada konsekuensi psikososial negatif, namun dalam penelitian ini mayoritas responden tidak berlebihan dalam waktu bermain *game online* sehingga tidak memunculkan perilaku agresif dikalangan mahasiswa.

Menurut Rudiyanah (2014) bermain *game online* hingga lupa waktu dapat menyebabkan ketegangan emosional, tidak ditemukan dalam penelitian ini karena mayoritas responden hanya bermain game dalam waktu 1-3 jam saja sehingga tidak menyebabkan ketegangan emosional dan tidak menimbulkan perilaku agresif.

B. Analisa bivariat

1. Hubungan Kecanduan *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa dimasa perkuliahan daring

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan uji *chi square* diperoleh nilai *p value* 0,00 ($<0,05$), berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga disimpulkan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Riau di masa perkuliahan daring.

Sejalan dengan teori Mori (2012), menyebutkan bahwa game memiliki dampak pada aktivitas otak dimana terjadi penurunan aktivitas gelombang otak *prefrontal* pada orang yang kecanduan game. Bagian *prefrontal* pada otak memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Menurut Rudiyanah (2014) beberapa dampak yang timbul akibat bermain *game online* salah satunya adalah menyebabkan ketegangan emosional.

Menurut Fitri, Erwinda dan Ifdil (2018), saat ini permainan yang digemari adalah permainan yang bersifat pembunuhan, perkelahian, dan permainan perang yang dapat

menimbulkan masalah mental dan emosional, dan secara tidak disadari *game online* yang dimainkan berpengaruh dalam kehidupan pemain, dimana secara berangsur-angsur pemain dapat merekam apa saja yang dimainkan dalam memori. Tentu saja hal ini sangat membahayakan kesehatan mental pemain *game online* yang kecanduan. Atau bahkan bisa menjadi pintu gerbang bagi pemain game amatir yang lama kelamaan tidak dapat mengontrol lama waktu bermainnya sehingga berujung pada kecanduan terhadap *game online* dan berdampak terhadap sikap mentalnya yang dapat mengarah pada sikap agresif.

Sejalan dengan penelitian Adlis dan Tinanbunan (2014) pada mahasiswa Universitas Islam Riau yang sedang bermain *game online* melaporkan bahwa 50% mahasiswa yang menjadi respondennya mengaku sangat sering bermain *game online* setiap hari, 53% mahasiswa mengaku bermain *game online* dengan durasi lebih dari 5 jam perhari, 57% mahasiswa menjawab bahwa *game online* mempengaruhi nilai akademis mereka dan 54% mengaku bahwa *game online* mempengaruhi percaya diri mahasiswa dalam pergaulan di dunia nyata karena pemain game cenderung menjadi agresif dan malas. Sementara Griffiths (2015) menuliskan bahwa bermain *game online* secara berlebihan berpotensi memunculkan efek “merusak” yang tampak dalam perilaku kompulsif dan adiktif.

Andini, Rahmawati dan Elsera (2019) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa permainan *game online* yang dilakukan dalam waktu lama di kalangan mahasiswa dapat membuat mahasiswa berupaya untuk melakukan hal agar bisa terus bermain game tersebut serta menimbulkan beberapa perilaku negatif, diantaranya menjadi pribadi yang agresif, tidak segan untuk berkata kotor, kasar, membentak hingga menggeprak meja jika kalah dalam permainannya.

Eun Joo Kim dalam penelitiannya yang berjudul “The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits”, dalam penelitiannya mengindikasikan bahwa kecanduan terhadap *game online* memiliki korelasi yang positif terhadap kepribadian yang narsis dan agresif (Kim, 2008).

Mehwash Mehroof yang melakukan penelitian serupa dengan judul *online gaming*

addiction: the role of sensation Seeking, self-control, neuroticism, aggression, State anxiety, and trait anxiety, dalam penelitiannya ia mengemukakan bahwa *neuroticism, sensation seeking, trait anxiety, state anxiety, and aggression*) memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan *game online* (Mehroof, 2010).

Dalam penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Kecanduan *game online* disebabkan oleh lama bermain game yang terkesan sebentar namun dilakukan rutin setiap hari antara 1-3 jam perhari. Durasi bermain yang terlihat sebentar ini jika dilakukan setiap hari maka dapat menimbulkan efek kecanduan sehingga mahasiswa cenderung bermain *game online* “sebantarnya tapi rutin” mengingat pola *game online* yang bersifat tantangan sehingga para pemain game merasa tertantang untuk menyelesaikan misi dalam game setiap hari. Dan perilaku agresif yang ditimbulkan sebagai akibat dari kecanduan game tentunya merupakan buah hasil akumulasi bermain game setiap hari, pemain game tidak menyadari kalau mereka sudah masuk dalam kategori kecanduan *game online* dan secara tidak sadar mereka juga menunjukkan perilaku agresif seperti mudah marah, membentak dan sebagainya.

Sehingga diimbau kepada pihak yang mengadakan perlombaan agar mengurangi atau meniadakan kompetisi *game online* guna menekan angka tingginya pemain *game online*. Dimana dari hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, maka diharapkan dengan meniadakan kompetisi *game online* dapat melindungi generasi muda khususnya mahasiswa dari kecanduan *game online* dan timbulnya perilaku agresif mahasiswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 341 orang responden didapatkan kesimpulan bahwa mayoritas responden mengalami kecanduan game online yaitu sebanyak 211 orang responden (61,9%) dan mayoritas responden berperilaku agresif yaitu sebanyak 86 orang responden (25,2%). Berdasarkan hasil uji statistik *Chi-square*

didapatkan P value $0,00 < \alpha (0,05)$, berarti H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online terhadap perilaku agresif.

SARAN

1. Bagi perkembangan ilmu keperawatan
Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi ilmu keperawatan tentang hubungan antara kecanduan game dengan perilaku agresif sehingga bisa mengurangi dampak yang akan terjadi.
2. Bagi institusi yang menjadi tempat penelitian
Bagi tenaga pendidik diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai dampak dari kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif.
3. Bagi Responden
Mahasiswa diimbau untuk memperhatikan intensitas waktu bermain *game online* dan menjaga emosi saat bermain *game online* agar tidak berlebihan sehingga tidak candu terhadap *game online* dan tidak menjadi pribadi yang agresif.
4. Bagi peneliti selanjutnya
Diharapkan dapat mendampingi responden secara langsung saat pengisian kuesioner agar lebih akurat.

¹**Fitri Amelia:** Mahasiswa Program Fakultas Keperawatan Universitas Riau, Indonesia

² **Ns. Safri, M.Kep., Sp.Kep.MB :** Dosen Bidang Keilmuan Keperawatan Medikal Bedah Fakultas Keperawatan Universitas Riau, Indonesia

³ **Wan Nishfa Dewi, S.Kp, M.Ng, PhD:** Dosen Bidang Keilmuan Keperawatan Medikal Bedah Fakultas Keperawatan Universitas Riau, Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Adlis, A. & Tinanbunan, W.E. (2014). Pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 1(2). Diperoleh tanggal 10 Mei 2020 dari <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFIS/IP/article/download/3208/3108>.
- Andini, A.R., Rahmawati, N., & Elsera, M. (2019). Perilaku pemain game online mobile legend dikalangan mahasiswa

- Kota Tanjungpinang. *Skripsi*. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Diperoleh pada tanggal 09 Mei 2020 dari [http://repository.umrah.ac.id/2815/1/ASI HRIANDINI%20140569201040SOSIO LOGIFISIPUMRAH.pdf](http://repository.umrah.ac.id/2815/1/ASI%20HRIANDINI%20140569201040SOSIO%20LOGIFISIPUMRAH.pdf).
- APJII. (2018). Penetrasi dan perilaku penggunaan internet indonesia. Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. Diperoleh pada tanggal 14 Oktober 2019 dari <http://apjii.or.id/survei2018>.
- Baedowi, A. (2015). *Manajemen Sekolah Efektif*. Jakarta: Pustaka Alvabet.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil. (2018). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. ISSN Cetak: 2337-6740- ISSN Online: 23376880. Diperoleh pada tanggal 20 Januari 2020 dari <http://jurnalkonselingindonesia.com>.
- Griffiths, M.D. (2015). Online Games, Addiction and Overuse of. Dalam P.H.Ang & R. Mansell (Ed.), *The international Encyclopedia of Digital Communication and Society*. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>.
- Kim, E.J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry* 23 (2008) 212-218. Diperoleh pada tanggal 25 Oktober 2019 dari <http://france.elsevier.com/direct/EURPSY>.
- Kemendes. 2018. Kemendes: kecanduan game online adalah gangguan perilaku. Diperoleh tanggal 25 Oktober 2019 dari <http://depkes.go.id>.
- Kim, E.J., Namkong, K., Ku, T., & Kim, S.J. (2014). The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self Control and Narcissistic Personality Traits. *European Psychiatry*. Diperoleh pada tanggal 18 Oktober 2019 dari <http://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>.
- Lestari, R. (2016). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2015/2016. Diperoleh tanggal 14 Oktober 2019 dari <http://diglib.unimed.ac.id/5486/>.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *Jurnal of Psychology*, 1(1). Diperoleh pada tanggal 4 februari 2020 dari <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina/article/download/3643/2416>.
- 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. doi: 10.1080/15213260802669458.
- Masya, H., Candra, D.A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal bimbingan dan konseling*, 3(2). Diperoleh pada tanggal 19 Oktober 2019 dari <http://ejournal.radenintan.ac.id>.
- Maulida. (2018). *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*. Diperoleh pada tanggal 25 April 2020 dari <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-Indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>.
- Meutia, P., Fahreza, F & Rahman, A.A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, XI,(1). ISSN: 2301-6671. Diperoleh pada tanggal 04 Februari 2020 dari <http://www.ejurnal.stkipbbm.ac.id>.
- Mehroof, M. 2010. Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*. 13(3). Diperoleh pada tanggal 25 Oktober 2019 dari <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed>.
- Mori, A. (2012). Game addiction. *Nihon rinsho. Japanese Journal of clinical medicine*. Diperoleh pada tanggal 28 Oktober 2019 dari <http://mori-brainscience.lacooan.jp/game.html>.

Rudiyansah. (2014). Dampak game online terhadap pelajar dan mahasiswa (studi kasus game center di btp kelurahan tamalanrea). *Skripsi*. Makasar: fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Hasanuddin.

World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. Diperoleh pada tanggal 14 Oktober 2019 dari <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.

Yee, N. (2006). Motivation for play in online games. *Cyberpsicologi & Behavior* , 9,772-772.