



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 3884-3894

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau

Natalia Lembang Pasapan^{1✉}, Kezia Arum Sary²

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

Email: natalialembang437@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kecanduan *bermain game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction*, dapat dikatakan hal ini merupakan kegiatan yang ingin terus dilakukan seseorang seakan tidak ada hal lain yang dapat dilakukan dalam kesehariannya selain bermain game. *Game online* awalnya dijadikan sebagai media hiburan bagi remaja, namun seiring berjalannya waktu kini game online digunakan secara berlebihan sehingga menimbulkan rasa kecanduan bagi penggunanya dan memberikan pengaruh buruk bagi kehidupan sosial remaja. Untuk mengetahui Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau. Penelitian ini berjenis kuantitatif, dengan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sample dan menggunakan rumus slovin, yang menghasilkan 100 orang sebagai responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memberikan pengaruh sebesar 53,1% terhadap komunikasi interpersonal, sedangkan sisanya 46,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan oleh peneliti. Secara hasil uji t, nilai t- hitung sebesar 10,530 lebih besar dari nilai t-tabel 1,660 yang berarti hipotesis H_a diterima bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal pada siswa SMA di Kabupaten Berau.

Kata Kunci : *Komunikasi Interpersonal, Uses and Effect Theory, Game Online.*

Abstract

The addiction to playing games excessively is known as Game Addiction, it can be said that this is an activity that a person wants to continue doing as if there is nothing else that can be done in his daily life besides playing games. Online games were originally used as a medium of entertainment for teenagers, but over time online games are now used excessively, causing a sense of addiction for its users and having a bad influence on the social life of adolescents. To determine the effect of online game addiction on interpersonal communication among high school students in Berau Regency. This research is quantitative, using a questionnaire to obtain data. The sampling technique used purposive sample and used the slovin formula, which resulted in 100 people as respondents. The results of this study indicate that online game addiction has an effect of 53.1% on interpersonal communication, while the remaining 46.9% is influenced by other factors not included by the researcher. In the t-test results, the t-count value of 10.530 is greater than the t-table value of 1.660, which means that the H_0 hypothesis is accepted that online game addiction affects interpersonal communication in high school students in Berau Regency.

Keyword: *Interpersonal Communication, Uses and Effects Theory, Online Gaming.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dalam masyarakat Indonesia saat ini tidak dapat dipisahkan. Berkat dari perkembangan teknologi (globalisasi) tersebut segala informasi dari berbagai belahan dunia dapat kita ketahui tanpa memandang ruang dan waktu. Di era Globalisasi saat ini yang mana arus informasi dan perubahan teknologi semakin cepat dan maju, sehingga mendorong masyarakat agar dapat lebih memahami kecanggihan teknologi. Inovasi-inovasi baru terus meningkat yang memberikan kemudahan bagi masyarakat, satu diantaranya yaitu internet. Kehadiran internet telah memberikan berbagai kemudahan untuk memperoleh informasi, pengetahuan serta hiburan. Seluruh pengguna teknologi dapat merasakan manfaat dari internet baik dalam segi pendidikan, gaya hidup, politik hingga hiburan.

Salah satu teknologi yang memanfaatkan internet di bidang hiburan adalah *game online*. *Game online* merupakan suatu permainan yang memanfaatkan internet. *Game online* kini menjadi sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang pada kalangan umum. Dengan hadirnya internet, kini *game online* mengalami perkembangan yang dimana dapat diakses melalui *smartphone* tanpa memandang ruang dan waktu. Dalam *game online* terdapat dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan serta menghubungkan *client*. Sedangkan *client* merupakan pengguna yang menggunakan kemampuan *server*. *Game online* dapat dikategorikan sebagai bagian dari aktivitas sosial, hal ini dikarenakan pemain dapat berinteraksi secara virtual dengan pemain lainnya hingga

dapat menciptakan komunitas virtual.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menjelaskan mengenai hasil survei terhadap penggunaan internet di Indonesia pada periode 10 Januari 2022 hingga 27 Januari 2023 telah mencapai 215,63 juta orang atau setara dengan 78,19% dari total populasi Indonesia sebanyak 275,77 juta jiwa. Jika dibandingkan dengan pengguna internet sebelumnya, jumlah tersebut meningkat 2,67% dari 210,03 juta pengguna sebelumnya. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5%-15% setiap tahunnya, hal ini disebabkan karena semakin pesatnya infrastruktur internet (Sadya, S. 2023. "APJII: Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta Pada 2022-2023". <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-21563-juta-pada-20222023>. diakses 6 April 2023). Menurut Gurusinga (2021), di Indonesia, sekitar 77,5% atau sekitar 887.003 remaja laki-laki dan sekitar 22,5% atau sekitar 241.989 remaja perempuan usia 15-18 tahun mengalami ketergantungan pada game online.

Game online telah hadir di Indonesia sejak tahun 2001 yang kemudian berkembang, mulai dari yang ber-*genre sport, action*, maupun RPG (*role-playing game*). Menurut lhamsyah (2022), *game online* sangatlah menyenangkan, hal ini didukung dengan adanya fitur menarik, berupa animasi-animasi serta gambar-gambar yang mendorong anak maupun orang dewasa untuk tertarik bermain *game*.

Game online juga berkontribusi secara positif dengan menghasilkan pertumbuhan yang signifikan dalam industri kreatif dari permainan tersebut. Hal ini secara langsung berdampak pada perekonomian negara. Bahkan saat ini, beberapa perusahaan pengembang game internasional, seperti Gameloft, telah membuka cabangnya di Indonesia, dan publisher game ternama seperti SquareEnix telah meluncurkan game Final Fantasy dalam versi bahasa Indonesia (Fajri, 2020).

Saat ini, industri game online, yang merupakan bagian dari sektor ekonomi kreatif, telah mengalami perkembangan yang sangat cepat. Bahkan, pada tahun 2020, industri game di Indonesia berhasil memberikan kontribusi sebesar Rp 24,88 triliun, yang setara dengan 2,19% dari total Produk Domestik Bruto (PDB) nasional. Di tingkat global, pada tahun 2021, valuasi industri game dunia mencapai nilai sekitar USD 300 miliar atau sekitar Rp 4,2 kuadriliun. Cipto Adiguno, Presiden Asosiasi Game Indonesia (AGI), mencatat bahwa Indonesia menjadi pasar terbesar untuk permainan mobile di Asia Tenggara dan menduduki peringkat kedua di platform PC. Industri ini menghasilkan pendapatan hingga USD 1,7 miliar atau sekitar Rp 24,2 triliun setiap tahunnya (Saputro, P. 2021. "Industri Game Indonesia Sumbang Pr 24,8 Triliun Total PDB Nasional". <https://inet.detik.com/games-news/d-5819963/industri-game-di-indonesia-sumbang-rp-248-triliun-total-pdb-nasional> .diakses

pada 1 Oktober 2023).

Hampir semua generasi muda, baik anak-anak maupun remaja akrab dengan permainan *game online*. Mereka cenderung sangat tertarik pada jenis hiburan ini, sehingga perlu diwaspadai bahwa penggunaan yang berlebihan dalam game online oleh anak-anak dan remaja menjadi suatu kekhawatiran. Walaupun bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak-anak dan remaja namun bermain yang berlebihan bisa berdampak negatif bagi mereka. Menurut Tobing (2021) jenis game online yang paling sering digunakan oleh anak remaja saat ini yaitu Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), Mobile Legend dan Free Fire.

Menurut Surbakti (2017) game online bisa sangatlah menghibur. Namun, permainan ini cenderung memberikan efek kecanduan pada pemainnya, terutama karena cara permainannya. Salah satu aspek desain game online adalah menyajikan berbagai tantangan yang mendorong pemain untuk terus berupaya menyelesaikan permainan hingga mencapai kemenangan dalam tantangan tersebut. Akibatnya, waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan permainan dengan memenangkan tantangan tersebut menjadi tidak terbatas.

Dunia informasi seolah-olah menunjukkan keterikatan terhadap teknologi. Hal ini membuat teknologi semakin menimbulkan inovasi-inovasi baru. Melalui teknologi, membuat segalanya mudah tanpa harus memikirkan jarak. Komunikasi bersifat dinamis, dapat berubah setiap saatnya. Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila pemberi dan penerima pesan memiliki tujuan yang sama terhadap isi pesan tersebut (Muchlis & Nurainiah, 2018).

Game online saat ini telah dikenal mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Game dahulunya hanya dapat dimainkan oleh maksimal 2 orang, namun saat ini dengan hadirnya internet kini game dapat dimainkan lebih dari dua orang bahkan dapat mencapai 100 orang lebih. Bukan hanya bermain game saja, namun pemain juga dapat saling mengobrol (*chatting*) melalui fitur yang telah ada. Melalui *chatting*, kita dapat saling berhubungan baik jarak dekat maupun jarak jauh bahkan memungkinkan untuk saling terhubung keseluruh dunia.

Menurut Pande dan Marheni (2015), bermain game online memiliki kecenderungan untuk membuat pemainnya terpaku di depan perangkat, sehingga mereka melupakan berbagai aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Individu yang menghabiskan banyak waktu bermain game online cenderung mengurangi waktu mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Bermain game umumnya dilakukan secara individu dan sering berlangsung

dalam jangka waktu yang cukup lama, yang dapat berpotensi menyebabkan kecanduan (Dewi, 2014).

Kecanduan adalah suatu perilaku yang membuat seseorang melakukan aktivitas yang sama secara terus menerus. Hal ini mengakibatkan seseorang lupa dengan lingkungan sosialnya bahkan membuat seseorang marah jika tidak dilakukan. Saat ini kecanduan internet telah masuk sebagai salah satu gejala psikis atau dapat disebut *Internet Addiction Disorder* (IAD). Pada awalnya *game online* menjadi sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, namun seiring dengan berjalannya waktu fenomena ini sangat berpengaruh pada remaja yang masih di bangku pendidikan. Pengaruh yang ditimbulkan diantaranya yaitu, remaja lupa akan kewajibannya sebagai siswa hingga melupakan kesehatannya berupa makan dan istirahat dan membuat banyaknya waktu yang terbuang sia-sia (American Psychiatric Association, 2013).

Penelitian-penelitian mengenai kecanduan game online sering kali difokuskan pada remaja sebagai subjek utamanya. Remaja yang terjerat dalam kecanduan game online akan menunjukkan beberapa tanda seperti Salience (menghabiskan sebagian besar waktu berpikir tentang bermain game online), tolerance (memerlukan waktu yang lebih lama untuk bermain game online), mood modification (menggunakan game online sebagai pelarian dari masalah), relapse (kembali bermain game online setelah sebelumnya berhenti), withdrawal (merasa tidak baik jika tidak bermain game online), conflict (berkonflik dengan orang lain akibat bermain game online berlebihan), dan problems (mengabaikan aktivitas lain yang mengakibatkan masalah). Ketujuh kriteria kecanduan game online ini digunakan sebagai indikator untuk menilai apakah seseorang mengalami kecanduan dalam bermain game online atau tidak. Seorang pemain yang memenuhi empat dari tujuh kriteria ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa mereka mengalami kecanduan game online (Lemens dkk, 2009).

Bermain game secara terlalu sering dapat mengganggu kehidupan sehari-hari seseorang. Ini terjadi ketika seseorang bermain game sebanyak 1 hingga 3 kali sehari, masing-masing sesi berlangsung selama 1-4 jam, dan mereka sangat fokus pada permainan tersebut. Ketika frekuensi bermain game mencapai tingkat yang tinggi atau dianggap sebagai kecanduan, yaitu ketika seseorang bermain game sebanyak 1 hingga 3 kali sehari dengan durasi 1-4 jam (Setiadi, 2001).

Menurut Mahardika (2016), bermain game online dapat memberikan efek negatif di berbagai aspek, seperti dimensi sosial, psikologis, dan fisik. Pada sisi sosial, para remaja yang terlibat dalam game online cenderung mengalami penurunan dalam hubungan dengan keluarga dan teman-teman mereka, karena interaksi mereka sebagian besar terbatas pada

lingkungan permainan online. Dari segi psikologis, remaja yang kecanduan game seringkali terobsesi dengan permainan tersebut, mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada aktivitas belajar atau pekerjaan, dan bahkan mungkin melakukan upaya ekstra untuk terus bermain game. Dalam hal dampak fisik, paparan radiasi komputer yang berkelanjutan dapat merusak saraf mata dan otak remaja yang terlibat dalam permainan online secara terus-menerus.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dari interaksi sosial untuk bisa melanjutkan kehidupan di lingkungan yang ia tempati. Komunikasi adalah salah satu syarat agar interaksi sosial dapat terbentuk (Tobing, 2021). Seperti yang diungkapkan oleh Evertt M Rogers dan Lawrwnce Kincaid dalam bukunya yang berjudul "*Communication Network:Toward a New Paradigm for Research*" yang diterbitkan pada tahun (1981), komunikasi adalah suatu proses dimana dua individu atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, baik melalui bahasa, isyarat, maupun simbol yang mana keduanya memiliki kesamaan pemahaman.

Kurangnya interaksi sosial di dunia nyata yang dilakukan oleh seseorang menimbulkan perubahan keterampilan dalam kegiatan berkomunikasi. Komunikasi yang dilakukan dengan tatap muka memberikan dampak yang positif yang dimana akan mengurangi perbedaan pemahan antar individu dibandingkan komunikasi melalui *smartphone* (Hanani,Silvia. 2014). Media komunikasi juga dapat memunculkan terjadinya *misscommunication* karena kemungkinan terjadinya *noise* (hambatan) sehingga maksud dari pesan tidak tersampaikan. Penggunaan *smartphone* juga dapat memicu terjadinya perubahan perilaku komunikasi remaja terutama komunikasi interpersonal atau komunikasi tetap muka (*face to face*).

Komunikasi Interpersonal adalah proses pengiriman serta penerimaan pesan diantara sekelompok kecil individu atau terhadap dua individu, beserta beberapa efek atau umpan balik (Giandi, 2017). Affandy (2013), mengatakan komunikasi interpersonal penting karena yang mana prosesnya dimungkinkan berlangsung secara dialogis. Dikatakan bahwa komunikasi yang terjalin dalam bentuk dialog cenderung lebih efektif daripada komunikasi dalam bentuk monolog. Namun komunikasi interpersonal kini mulai tersisihkan akibat dari perkembangan teknologi yang menghadirkan *game online* dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tobing (2021) yang berjudul Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021, menyebutkan bahwa kecanduan *game online* mengakibatkan siswa tidak banyak berbicara dengan orang disekitarnya, hal ini dikarenakan pandangan siswa yang menganggap hal tersebut tidak penting. Beserta sulit untuk diajak berbicara

terutama saat memintanya untuk berhenti bermain *game online*. Apabila mereka menghentikan gamenya, akan menimbulkan rasa penasaran dan keinginan untuk membuka aplikasinya kembali. Banyak pakar psikologi atau ilmuwan yang membuktikan bahwa kurangnya kegiatan positif yang semestinya dilakukan remaja sesuai dengan rentang usia pertumbuhan mereka karena keterikatan pada aktivitas bermain *game online* (Ahmad dkk, 2014). Apabila hal tersebut berlangsung secara kontinu selama periode yang panjang, maka diprediksi anak cenderung akan menjauh dari interaksi sosial/ lingkungan sosialnya, tidak memiliki kemampuan untuk beradaptasi bersama lingkungan sekitar serta tidak peka akan lingkungannya (Ahmad dkk, 2014).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan, dimulai pada bulan Agustus sampai dengan bulan November Tahun 2023. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA di Kabupaten Berau. Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif. Sumber data yang digunakan dalam studi mencakup data primer dan data sekunder. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah Siswa SMA di Kabupaten Berau, dengan total populasi siswa SMA di Kabupaten Berau Tahun Akademik 2023 berjumlah 7.151. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 responden. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi dan kuesioner. Adapun metode perhitungan data yang digunakan adalah skala likert. Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis data menggunakan analisis *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data dari seluruh populasi dan sampel didapatkan bahwa mayoritas siswa SMA yang bermain *game online* di Kabupaten Berau berjenis kelamin laki-laki sebanyak 81 orang dengan rata-rata kelas X. Dapat dikatakan bahwa siswa SMA yang bermain *game online* di Kabupaten Berau adalah siswa kelas X yang masih dalam masa peralihan yang tidak bisa menghentikan bermain *game online* sebelum merasa puas.

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan *local area network* (LAN) *game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan *game offline*, karena para pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. *Game online* termasuk

salah satu permainan yang menguras emosi dan memerlukan waktu yang lama dalam menggunakannya sehingga memicu rasa untuk terus bermain yang biasa disebut kecanduan.

Siswa SMA yang kecanduan *game online* seringkali melupakan hal-hal yang lebih penting yang harus dikerjakan daripada bermain *game online* seperti berkomunikasi dengan orang yang berada disekitarnya. Manusia berkomunikasi untuk menciptakan saling pengertian, menumbuhkan persahabatan, memelihara kasih sayang, menyebarkan pengetahuan. Namun hadirnya *game online* kini memberikan dampak buruk bagi siswa SMA saat ini, yang mana menimbulkan kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*. Karena intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat menyebabkan komunikasi secara langsung / komunikasi interpersonal menjadi rendah. Dari waktu ke waktu terjadi peningkatan durasi atau jumlah dalam bermain *game online* tanpa memperdulikan konsekuensi negatif yang dapat merusak hidup, mengingat hal itu maka dilakukan penelitian untuk melihat bagaimana pengaruh *kecanduan game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah "Apakah Kecanduan *Game Online* Berpengaruh Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau ?".

Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini maka digunakan analisis koefisien korelasi yang menghasilkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,729. Jadi hubungan antara variabel Kecanduan *Game Online* (X) dengan variabel Komunikasi Interpersonal (Y) sebesar 72%, nilai korelasi ini kuat dan positif. Positif maksudnya terjadi hubungan searah antara kecanduan *game online* dan komunikasi interpersonal siswa. Bila intensitas dalam bermain *game online* tinggi maka akan membuat komunikasi secara langsung menjadi rendah atau komunikasi interpersonal siswa menjadi berkurang. Kemudian dilanjutkan dengan Uji-t untuk menguji hipotesis. Diperoleh hasil t -hitung lebih besar dari t -tabel yaitu $(10,530) > (1,660)$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap komunikasi interpersonal pada siswa SMA di Kabupaten Berau

Selanjutnya untuk mencari besarnya pengaruh kecanduan *game online* maka dicari koefisien determinasi yang menunjukkan besarnya pengaruh variabel kecanduan *game online* (X) terhadap variabel komunikasi interpersonal (Y) yaitu sebesar 53,1% dan sisanya 46,9% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dimensi variabel kecanduan *game online* dengan jumlah persentase tertinggi adalah penarikan (*withdrawal*) sebesar 81,4%. Terdapatnya emosi apabila suatu kesenangannya

dihentikan atau tiba-tiba berkurang, dalam hal ini bermain game. Oleh karena itu, para pemain *game online* akan terus menghadapi tantangan dalam upaya untuk mengurangi keterlibatan yang berlebihan dalam bermain *game online*.

Adapun dampak negatif dari bermain *game online* antara lain hanya membuang-buang waktu dan uang secara sia-sia membuat orang menjadi ketagihan, terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online*, bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tua karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah tetapi nyatanya sering ditemukan dia bolos sekolah untuk bermain game online.

Komunikasi secara langsung dengan orang yang berada sekitar sangat lah penting karena setiap manusia tidak dapat hidup secara individual, seiring berkembangnya zaman dan teknologi didalam game juga dapat berinteraksi dengan sesama pemain namun alangkah lebih baiknya apabila komunikasi dengan orang sekitar lebih didahulukan sebab demi kelangsungan hidup seseorang membutuhkan orang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti terkait Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal pada Siswa SMA di Kabupaten Berau dan beberapa urain yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa hubungan antara variabel Kecanduan *Game Online* (X) dengan variabel Komunikasi Interpersonal (Y) sebesar 72% sehingga nilai korelasi ini kuat dan positif. Positif maksudnya terjadi hubungan searah antara kecanduan *game online* dan komunikasi interpersonal siswa. Penelitian ini menunjukkan bila intensitas dalam bermain *game online* tinggi maka akan membuat komunikasi interpersonal siswa menjadi berkurang. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap komunikasi interpersonal pada siswa SMA di Kabupaten berau.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fajar Giandi, 2017, Perilaku Pecandu Game Online dengan menggunakan Game Online, *ejurnal Mahasiswa Padjajaran*.
- Ahmad, Syarwani & Harapan, Edi. 2014. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental*

- Disorder Edition (DSM-V)*. Washington : American Psychiatric Publishing.
- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Cangara, Hafied. 2000. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press
- DeVito, Joseph A. (2007) . *The Interpersonal Communication*. Book.edisi 11. Pearson Educations, Inc
- Dewi, N.P. (2014). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja.Skripsi*.Surakarta. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Gurusinga Fitri Mona (2021). *Hubungan kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua kabupaten Derli Serdang*. Penelitian Keperawatan Medik. 2 (2). 1- 8.
- Gilbert M. D. Lemmens dkk. 2009 . *Therapeutic factors in a systemic multi-family group treatment for major depression: patients' and partners' perspectives*. Journal of Family Therapy 31: 250–26
- Hanani, Silfia. 2017. *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game addiction Scale for Adolescents. *Media Psychologi*, 12(1), 77-59.
- Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.*Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 153159
- Muchlis Aziz, Nurainiah. "Pengaruh Pengguna Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara." *Jurnal Al-Ijtamaiyyah* Vol. 4 No. 2 (2018): 30.
- Muhammad Affandy, 2013, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar kelas 5 SD N 009 Samarinda, (*Jakarta; Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1 Nomor 4*).
- Mulyana, Dedy, 2005, *Ilmu Komunikasi, Bandung: Rosdakarya*
- Pande, P.A.M., & Marheni, A. (2015).Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2):163-171.
- Rogers, Everett M and D. Lawrance Kincaid. 1981. *Communication Networks: Toward a New Paradigm for Research*. New York: The Free Press.
- Sumadiria, AS Haris. (2014). *Sosiologi Komunikasi Massa. Bandung: Simbiosis Rekatama Media*.
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi*

Konseling. Vol. 18 No. 1. eISSN: 2502-7190.

Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372

Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*: John Wiley & Sons.

Yuwanto, L. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.