

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI
INTERPERSONAL DI SMK TELKOM 2 MEDAN
TAHUN AJARAN 2020/2021.**

Ingrid Tio Yosephine Tobing
Email: tobingingrid@gmail.com

Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 55 siswa kelas XI. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner yaitu angket kecanduan *game online* dan angket komunikasi interpersonal. Pengujian asumsi sebagai persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji linearitas sebagai asumsi dasar. Dalam uji normalitas diketahui hasil yang didapat signifikansi sebesar 0,726 lebih besar dari 0,05 atau 5% yang artinya dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dalam uji linearitas didapatkan nilai signifikansi dari linearitas sebesar 0,066 yaitu lebih besar dari 0,05 atau 5%, dan diperoleh nilai F_{hitung} adalah 1,82 lebih kecil dari F_{tabel} 1,92, artinya dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Kecanduan *Game Online* (X) dengan variabel Komunikasi Interpersonal (Y). Selanjutnya dilakukan uji dengan analisis regresi sederhana, koefisien determinan dan uji t. Hasil penelitian menjelaskan dalam regresi linier sederhana dapat dilihat nilai koefisien konstanta sebesar 87,227 dan koefisien variabel bebasnya sebesar -0,343. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = 87,227 + (-0,343)X$. Dalam uji t, didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-4,064 > -2,00575$ yang artinya variabel Kecanduan *Game Online* (X) berpengaruh secara negatif terhadap variabel Komunikasi Interpersonal, maka hipotesis adanya pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021 diterima. Pada uji koefisien determinasi didapatkan pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Telkom 2 Medan sebesar 23,8%. Yang artinya adanya Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

Keywords : *Kecanduan Game Online, Komunikasi Interpersonal*

PENDAHULUAN

Dalam survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan juga data penetrasi internet 2018 berdasarkan umur, hasil pengguna internet terbanyak pada usia 15 hingga 19 tahun. Sementara itu pengguna internet terbanyak kedua berada pada umur 20 hingga 24 tahun. Anak-anak berumur 5 hingga 9 tahun pun juga menggunakan internet, bahkan mencapai 25,2 persen dari keseluruhan sampel yang berada pada umur tersebut.

Dalam penelitian Suciati (2013:132)

gambaran umum mengenai profil kecanduan bermain *game online* menunjukkan bahwa persentase terbanyak anak yang kecanduan bermain game di SMP Negeri 2 Banjarharjo berada dalam kategori sedang yaitu 38,64%. Sehingga dapat diketahui bahwa tingkat kecanduan siswa di SMP Negeri 2 Banjarharjo dalam bermain *game online* dalam kategori sedang.

Kimberly Young (2009:358) mengatakan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan konsekuensi

yang luar biasa bagi para pemainnya. Para pecandu game rela melupakan tidur, makanan bahkan kontak manusia nyata hanya untuk menghabiskan waktu lebih banyak di dunia virtual. Sehingga disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat membuat remaja menghabiskan lebih banyak waktunya didepan komputer ataupun *smartphone* yang membuat interaksi dengan orang lain disekitar menjadi terhambat.

Syarat dari interaksi adalah adanya kontak sosial dan komunikasi (Seokanto, 2012:58-62). Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim pesan (*sender*) dengan penerima (*receiver*) baik langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa komunikasi interpersonal dikatakan efektif, apabila memenuhi tiga persyaratan utama, yaitu: (1) pesan yang dapat diterima dan dipahami oleh komunikan sebagaimana dimaksud oleh komunikator; (2) ditindak-lanjuti dengan perbuatan secara sukarela; (3) meningkatkan kualitas hubungan antarpribadi. Sehingga komunikasi interpersonal adalah salah satu pengalaman terpenting bagi manusia. Prinsip dasar dari komunikasi interpersonal, ialah bahwa pihak-pihak

yang terlibat dalam komunikasi pasti akan memperoleh pengalaman (Aw, 2011:5).

Banyaknya waktu yang dihabiskan melalui aktivitas di dunia virtual membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang disekitar pemain *game online* pun menjadi berbeda. Mereka 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*. Salah satu dampak yang terjadi jika remaja melakukan komunikasi interpersonal yang tidak efektif yaitu remaja menjadi kurang memberikan simpati saat berbicara dengan lawan bicaranya dan sering kali lebih memilih fokus dengan aktifitasnya bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK, sekolah SMK Telkom 2 Medan memberikan kebebasan membawa HP ke sekolah dan diperbolehkan bermain HP pada jam istirahat. Siswa sering terlihat bermain *game online* melalui HP saat jam kosong, jam istirahat, maupun pulang sekolah. Setelah pulang sekolah, beberapa siswa seringkali tetap berada di sekolah karena menggunakan *WIFI* sekolah untuk bermain *game online*.

Siswa seringkali tidak menyapa guru yang lewat saat sedang bermain *game online* di sekitar sekolah. Lebih lanjut hasil wawancara dengan beberapa murid, terdapat murid yang bermain *game online* minimal 4-5 jam dalam sehari dan bermain *game online* setiap hari. Siswa juga seringkali tidak menatap lawan bicara jika ada yang mengajak mereka berbicara karena merasa mengganggu konsentrasi dan memilih untuk tidak terlalu sering berbicara dengan orang lain di sekitar pada saat bermain *game online*. Sedangkan hasil observasi di lingkungan sekolah, fenomena bermain *game online* benar terjadi di sekolah SMK Telkom 2 Medan, hal itu terlihat pada jam istirahat dan jam pulang sekolah seringkali dijumpai siswa-siswa yang sedang duduk di sekitar pekarangan sekolah sambil bermain *game online* secara beramai-ramai ataupun sendiri.

Berdasarkan latar belakang serta fenomena yang terjadi di lapangan, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021” sebagai judul penelitian yang akan penulis teliti.

KAJIAN PUSTAKA

Komunikasi Interpersonal

Menurut Sutoyo (2006:55) seseorang dapat dikatakan sedang berkomunikasi dengan orang lain, apabila keduanya selain mengerti bahasa yang digunakan, juga mengerti makna dari bahan yang menjadi topik dalam komunikasi. Sebab pengertian bahasa saja belum cukup, yang tak kalah penting mengerti makna yang terkandung dalam bahasa itu, agar terjadi komunikasi yang berlangsung baik dan komunikatif. Jadi dalam komunikasi minimal harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat komunikasi. Trenholm dan Jensen (dalam Aw, 2011:4) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara dua orang yang berlangsung secara tatap muka (komunikasi diadik). Sifat komunikasi ini adalah: (a) spontan dan informal; (b) saling menerima *feedback* secara maksimal; (c) partisipan berperan fleksibel. Komunikasi interpersonal menunjukkan adanya kesediaan untuk berbagi aspek-aspek unik dari diri individu. Kemudian Weaver sebagaimana dikutip Malcolm R. Parks (2008:3) (dalam Aw, 2011:4) mendefinisikan *interpersonal communication as a dyadic or small group phenomenon which naturally entails communication about the self* yaitu komunikasi interpersonal sebagai fenomena interaksi diadik dua orang atau

dalam kelompok kecil yang menunjukkan komunikasi secara alami dan bersahaja tentang diri. Supratiknya (1995:30) dalam mendeskripsikan ciri komunikasi antarpribadi menyatakan bahwa, terdapat 5 ciri komunikasi antarpribadi yaitu : keterbukaan atau *openness*, empati, dukungan, rasa positif (*positiveness*), dan kesamaan (*equality*).

Kecanduan *Game Online*

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus (Smart, 2010:16). Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol yang eksekif. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain. Berdasarkan Kamus Umum Bahasa Indonesia (Poewadarminta, 1976:18), “pecandu berarti penggemar”, sedangkan “kecanduan diartikan sebagai kelekatan pada suatu kesukaan”. Grant dan Kim (dalam Anugrah 2019:18) mendefinisikan bahwa 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*. Chen dan Chang (2008:45) menyebutkan bahwa ada empat buah aspek kecanduan *game online*, yaitu : *compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu data yang terkumpul dalam bentuk kuantitatif (angka) dan menganalisis pengaruh atau variabel-variabel yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Bentuk kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuesioner pertanyaan tertutup, yaitu kuesioner dengan pertanyaan-pertanyaan yang disertai dengan pilihan jawaban atau responden hanya bisa menjawab dengan pilihan yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penyebaran angket, selanjutnya adalah memberikan

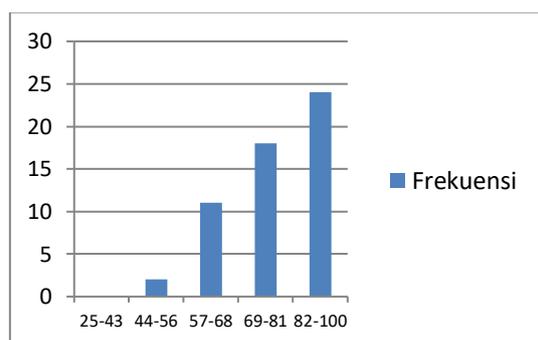
skor pada angket dengan menjumlahkan nilai-nilai yang diperoleh setiap siswa. Setelah diketahui jumlah skor angket kecanduan *game online* maka dilakukan pengkategorian. Kategori skor kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Kategori Angket Kecanduan Game Online

Kategori	Rentangan	F	%
Sangat Rendah	25 – 43	0	0
Rendah	44 – 56	2	3,6
Sedang	57 – 68	12	21,8
Tinggi	69 – 81	17	30,9
Sangat Tinggi	82 – 100	24	43,6
Jumlah		55	100%

Deskripsi data dapat dilihat lebih jelas pada histogram berikut ini :

Grafik 1. Histogram Kategori Kecanduan Game Online



Setelah diketahui jumlah skor angket komunikasi interpersonal maka dilakukan pengkategorian sebagai berikut:

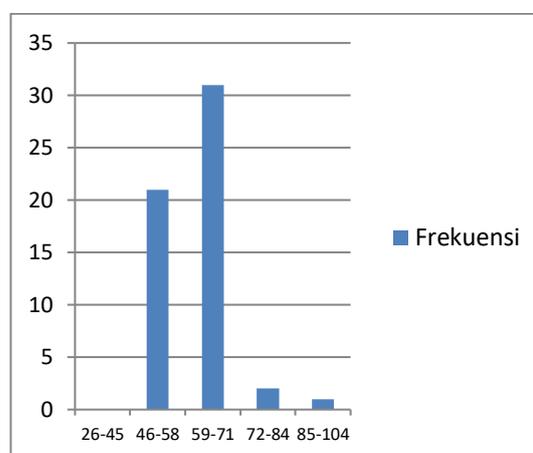
Tabel 2. Kategori Angket Komunikasi Interpersonal

Kategori	Rentangan	f	%
Sangat	26 – 45	0	0%

Rendah			
Rendah	46 – 58	21	38,2%
Sedang	59 – 71	31	56,4%
Tinggi	72 – 84	2	3,6%
Sangat Tinggi	85 – 104	1	1,8%
Jumlah		55	100%

Deskripsi data dapat dilihat lebih jelas pada histogram berikut ini :

Grafik 2. Histogram Kategori Komunikasi Interpersonal



Berdasarkan penelitian sebelumnya, kecanduan *game online* terbukti berpengaruh terhadap masalah yang berhubungan dengan aspek kualitas umum pada komunikasi interpersonal. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Maurice Andrew (2017) dari Sekolah Tinggi Theologia Jaffray dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa siswa yang mengalami kecanduan *game online* lebih menyukai kehidupan dalam dunia maya, dan

memilih menikmati bermain *game online* dalam menghadapi masalah dalam dunia nyata. Ketika bermain *game online* mereka sangat terhanyut sampai si pemain seolah terlibat langsung di dalam *game* yang dimainkan sehingga untuk bersosialisasi dengan orang lain cukup sulit. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* tidak ada kemampuan untuk memahami orang lain dan tidak memiliki keinginan untuk memulai terlebih dulu komunikasi dengan orang lain. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *game online* memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang rendah khususnya pada keterbukaan (*openness*).

Senada dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Lusi Ardianasari dari Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang” menjelaskan bahwa hasil penelitian menunjukan tingkat penyesuaian sosial remaja di Malang mayoritas berada pada kategori rendah. Sedangkan mayoritas tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Malang berada dalam kategori tinggi.

Penelitian sebelumnya yang juga dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) dari

Universitas Riau dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Pekanbaru” mendapatkan hasil bahwa mereka yang bermain *game online* untuk menghilangkan stress memiliki frekuensi terbanyak, serta frekuensi tertinggi bermain *game online* secara terus menerus selama 6 bulan – 1 tahun. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku remaja. Sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa indikator tertinggi dari kecanduan *game online* adalah indikator *withdrawal* (penarikan diri).

Adapun analisis berdasarkan indikator dari kecanduan *game online* dalam penelitian: *compulsion* (kompulsif), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dapat dilihat sebagai berikut, yaitu yang memiliki skor tertinggi adalah indikator *withdrawal* (penarikan diri) dengan skor 1050 (80%) dan yang memiliki skor terendah adalah indikator pertama, yaitu *compulsion* (kompulsif) dengan skor 820 (75%). Analisis berdasarkan indikator dari komunikasi interpersonal dalam penelitian: keterbukaan (*openness*), empati, dukungan, rasa positif (*positiveness*), dan

kesamaan, dapat dilihat sebagai berikut, yaitu yang memiliki skor tertinggi adalah indikator rasa positif (*positiveness*) dengan skor 549 (62%) dan yang memiliki skor terendah adalah indikator pertama, yaitu keterbukaan (*openness*) dengan skor 844 (55%). Artinya bahwa keseluruhan responden mengalami rata-rata *withdrawal* (penarikan diri) karena bermain *game online* dan mengalami kesulitan dengan keterbukaan (*openness*) pada komunikasi interpersonalnya.

Hal ini juga didukung dengan wawancara yang dilakukan pada tiga orang responden. Berdasarkan hasil wawancara dengan FR (16), ZA (16) dan DM (15), mereka menjelaskan bahwa perasaan atau sikap yang dialami setelah mengalami kecanduan *game online* yaitu merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkaitan dengan *game online*. Selama jam istirahat, mereka dan teman-teman lainnya selalu bermain *game online* dan terkadang pulang lebih lama karena memakai *WIFI* sekolah untuk bermain *game online*. Mereka mengatakan termasuk sering bermain *game online* setiap hari sehingga sulit rasanya untuk berhenti. FR (16) dan DM (15) pernah mencoba berhenti bermain *game online* namun mereka merasakan gelisah dan ingin membuka aplikasi kembali dan

memainkannya. Selama di sekolah mereka juga tidak terlalu banyak berbicara dengan orang sekitar jika menurut mereka hal itu tidak penting, serta tidak memiliki kesedian untuk diajak berbicara apalagi jika mengharuskannya untuk berhenti bermain *game online*.

Setelah itu diadakan pengujian asumsi sebagai persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji linearitas sebagai asumsi dasar. Dalam uji normalitas diketahui hasil yang didapat melalui uji test *One-sample Kolmogrov-smirnov* untuk melihat apakah populasi berdistribusi dengan normal menggunakan SPSS 20 *for windows*, didapat signifikansi sebesar 0,726 lebih besar dari 0,05 atau 5% yang artinya dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya dalam uji linearitas didapatkan nilai signifikansi dari linearitas sebesar 0,066 yaitu lebih besar dari 0,05 atau 5%, dan diperoleh nilai F_{hitung} adalah 1,82 lebih kecil dari F_{tabel} 1,92, artinya dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Kecanduan *Game Online* (X) dengan variabel Komunikasi Interpersonal (Y).

Selanjutnya diadakan uji hipotesis yang menggunakan koefisien determinasi, uji t serta regresi linear sederhana. Dalam regresi linier sederhana dapat dilihat nilai koefisien konstanta sebesar 87,227 dan

koefisien variabel bebasnya sebesar -0,343. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = 87,227 + (-0,343)X$. Berdasarkan persamaan tersebut diketahui konstantanya sebesar 87,227, nilai ini menyatakan bahwa nilai konstanta variabel sebesar 87,227. Nilai -0,343 yang terdapat pada koefisien regresi variabel bebas menggambarkan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan *game online*, maka akan menyebabkan kenaikan bertambah sebesar -0,343 komunikasi interpersonal. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal adalah negatif.

Dalam uji t , didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-4,064 > -2,00575$ yang artinya variabel Kecanduan *Game Online* (X) berpengaruh secara negatif terhadap variabel Komunikasi Interpersonal, maka hipotesis adanya pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021 diterima. Dan, pada uji koefisien determinasi didapatkan pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Telkom 2 Medan sebesar 23,8%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi

Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa : pada variabel kecanduan *game online* skor pada angket yang menjumlahkan nilai-nilai yang diperoleh setiap siswa mendapat hasil bahwa kategori tertinggi yaitu kategori sangat tinggi dengan frekuensi 24 siswa (43,6%). Pada indikator kecanduan *game online* indikator yang memiliki skor tertinggi adalah indikator penarikan diri dengan skor 1050 (80%) dan yang memiliki skor terendah adalah indikator pertama, yaitu kompulsif dengan skor 820 (75%). Pada variabel komunikasi interpersonal skor pada angket yang menjumlahkan nilai-nilai yang diperoleh setiap siswa mendapat hasil bahwa kategori tertinggi yaitu kategori sedang dengan frekuensi 31 siswa (56,4%). Pada indikator komunikasi interpersonal indikator yang memiliki skor tertinggi adalah indikator rasa positif dengan skor 549 (62%) dan yang memiliki skor terendah adalah indikator keterbukaan dengan skor 844 (55%). Adanya pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021 artinya

hipotesis diterima. Berdasarkan hasil penelitian yaitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai $-4,064 > -2,00575$. Menurut perhitungan uji koefisien determinasi, didapatkan pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Telkom 2 Medan sebesar 23,8% dengan nilai koefisien konstanta sebesar 87,227 dan koefisien variabel bebasnya sebesar -0,343. Nilai -0,343 yang terdapat pada koefisien regresi variabel bebas menggambarkan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan *game online*, maka akan menyebabkan kenaikan bertambah sebesar -0,343 komunikasi interpersonal. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal adalah negatif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diajukan beberapa saran antara lain:

Bagi sekolah, hendaknya penelitian ini dapat menjadi landasan untuk membuat aturan tentang penggunaan *gadget* di sekolah, agar siswa dapat mulai mengurangi intensitas bermain *game online*.

Bagi siswa, diharapkan hendaknya mampu meningkatkan komunikasi

interpersonal dengan mulai melakukan interaksi dengan teman di sekitar. Selain itu mulai mengurangi jangka bermainnya dengan mulai melakukan hal lain yang lebih bermanfaat.

Bagi guru BK, hendaknya penelitian ini dapat menjadi *assesmen* kebutuhan siswa terkait komunikasi interpersonal dan kecanduan *game online* dalam penyusunan program dan pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling.

Bagi peneliti selanjutnya, dapat meneliti terkait tingginya *withdrawal* (penarikan diri) siswa kecanduan *game online* sertarendahnya keterbukaan (*openness*) pada komunikasi interpersonal siswa yang kecanduan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeonalia. 2002. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet* Semarang: UNIKA Soegijapranata
- Agustinus, Nelwan. 2004. *Membuat Program Profesional Secara Cepat dengan VB*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Algifari. 2018. *Statistika Deskriptif Plus Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN
- Anugrah, Septian. 2019. *Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legend terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Desa Baja Dolok Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun*. Medan: Universitas Negeri Medan

- Arikunto, S. 2017. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Bodenheimer, Bobby. 1999. *Computer Animation and Simulation*. Eurographics
- Cangara, Hafied. 2000. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press
- Chaniago, Amran Y. S. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2008. 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
- Detria. 2012. *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas IX SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Dianty, Nova. 2012. *Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja (Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung)*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Endri, Engga Probi. 2016. *Strategi Komunikasi Perwakilan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Provinsi Sumatera Barat dalam Promosi Program Generasi Berencana (GenRe)*. Padang: Universitas Andalas
- Falamartha, Al Dara. 2012. *Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun dalam Berkomunikasi antar Sesama Teman di Lingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Hanani, Silfia. 2017. *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETIN APJIIEDISI05November2016.pdf>
diakses 10 Desember 2019
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Group
- 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), 153-159