



Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Remaja di Sekolah SMA Triguna Utama Ciputat

Fiki¹, Ati Kusmawati²

^{1,2}Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, Indonesia

Email: fiki2019110041@gmail.com

Abstrak

Manusia hidup dijaman sekarang ini tidak terlepas dari yang namanya internet. Sejak kemunculan internet dengan akses yang memadai, berbagai aspek kehidupan masyarakat berubah secara drastis dan dramatis. Fenomena ini sering terlihat khususnya pada kalangan pelajar maupun remaja, hal ini sangat berpengaruh dalam proses interaksi sosial yang mengakibatkan adanya kecenderungan dalam bermain *Game Online* dalam kurun waktu yang signifikan. Penelitian ini membahas tentang pengaruh interaksi sosial remaja pengguna game online di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. Rumusan masalah penelitian ini adalah yang pertama apakah terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. Yang kedua apakah terdapat pengaruh interaksi sosial siswa terhadap siswa yang kecanduan game online di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat, dan yang kedua untuk mengetahui pengaruh interaksi sosial terhadap siswa yang kecanduan bermain game online di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan game online mempengaruhi interaksi sosial remaja melalui tindakan dengan menggunakan simbol, makna, dan isyarat.

Kata Kunci: *Game Online*, Interaksi Sosial, Remaja.

Abstract

The people living in today's era are inseparable from the internet. Since the emergence of the internet with adequate access, various aspects of community life have changed drastically and dramatically. This phenomenon is often seen especially among students and teenagers, greatly influencing the social interaction process, resulting in a tendency to play online games significantly. This research discusses the influence of social interaction among adolescent users of online games at Triguna Utama Ciputat High School. The research problem formulation is first, whether there is an influence of online game addiction on adolescent behavior at Triguna Utama Ciputat High School. Second, whether there is an influence of student social interaction on students addicted to online games at Triguna Utama Ciputat High School. The aim is to determine the influence of online game addiction on adolescent behavior at Triguna Utama Ciputat High School, and secondly, to determine the influence of social interaction on students addicted to playing online games at Triguna Utama Ciputat High School. The method used in this research is qualitative method. The result of this study show that use of online game affect teenagers social interactions through action using symbols, meaning, and cues.

Keywords: *Game Online*, *Interaction Social*, *Teenagers*.

PENDAHULUAN

Manusia hidup dijaman sekarang ini tidak terlepas dari yang namanya internet. Banyak aspek kehidupan masyarakat telah mengalami transformasi besar sejak munculnya internet dan aksesibilitasnya. Istilah "media baru" dan "konvergensi media" sering dikaitkan dengan internet. Pengaruh media semakin terasa seiring dengan bermunculannya media akses berbasis internet. Pada tahun 2022 jumlah pengguna *game online* di Indonesia telah mengunduh sebanyak 3,45 miliar *game online*. Kondisi itu

menempatkan Indonesia sebagai peringkat kedua negara dengan jumlah pengguna *game online* terbanyak di dunia.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh badan pusat statistik (BPS) presentase penduduk usia diatas 5 tahun yang menggunakan internet di Kota Tangsel Selatan yaitu pada tahun 2021 sebanyak 81,95%, pada tahun 2022 sebanyak 81,71% dan tahun 2023 sebanyak 84,58%. Data tersebut merupakan data remaja yang menggunakan internet untuk bermain *game online* dan sosial media lainnya. Kita dapat dengan mudah berkomunikasi dan berinteraksi berkat internet (BPS, 2023).

Game online merupakan salah satu fitur internet yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan. Karena kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua, banyak anak di bawah umur yang sudah bermain *game online*. Hal ini memungkinkan anak-anak bermain *game online* secara gratis dan bahkan mengembangkan kecanduan. *Game online* sangat menyenangkan untuk dimainkan. Namun, dengan asumsi kita tahu cara memainkannya, *game online* itu sendiri memiliki fitur-fitur menarik, berisi gambar dan gerakan yang membuat anak-anak dan bahkan orang dewasa terdorong untuk memainkannya. Para pemain *game* didorong untuk terus berusaha menyelesaikan permainan hingga dapat memenangkan tantangan ini. Pada akhirnya, waktu untuk menyelesaikan permainan atau memenangkan permainan menjadi tidak terbatas.

Berdasarkan fenomena yang dilihat dari sekitar, banyak sekali kalangan pelajar yang kecanduan memainkan *Game Online* (Mobile Legends), baik itu saat sedang berada di rumah, disekolah, dan yang paling banyak yaitu bermain di kafe atau warung kopi. Pelajar yang memainkan permainan Mobile Legends sering bermain dari pagi hingga sore bahkan sampai begadang apabila saat libur karena rasa penasaran, tertantang dengan starategi yang mereka buat serta menambah bintang untuk menaikan akun game yang mereka miliki ke tingkatan yang lebih tinggi. Dengan timbulnya fenomena ini para remaja akan merasa *careless* atau hilangnya konsentrasi pada keadaan sekitar. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi sosial dan akan berakibat buruk terhadap pola pikir anak. (Irawan & Siska, 2021).

Bermain *Game Online* sangatlah membuat remaja menyiayikan waktunya dan dapat membuat remaja seperti terasing dari kehidupan nyata di lingkungannya dan berdampak pada kehidupannya sehingga kita harus mengantisipasi terhadap akibat tidak baik yang dapat ditimbulkannya. Banyak dampak negatif dari kecanduan game online seperti kecanduan, mendorong remaja untuk melakukan tindakan atau hal-hal yang negatif, sering berbicara kasar dan kotor, perubahan pola makan dan istirahat, terbengkalainya kegiatan serta tugas di dunia nyata, dan terasing dari kehidupan sosialnya

Kelangsungan hidup remaja akan terganggu karena kurangnya interaksi sosial. Sebagian besar pemain game (Mobile Legend) adalah remaja yang menghabiskan banyak waktu di dunia maya atau internet. Selain menurunnya prestasi akademik, hal ini juga berdampak negatif pada kualitas dan kuantitas hubungan interaksi dengan individu, lingkungan, dan masyarakat. Jadi pengaruh *game online* sangat terkait dan mempengaruhi interaksi sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari. (Safitri, 2020).

METODE

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Triguna Utama Ciputat yang beralamat di Jl. Ir. H. Juanda KM 2, Kelurahan Cempaka Putih, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten. Waktu penelitian ini diperkirakan memakan waktu kurang lebih tiga sampai empat minggu pada bulan November 2024. Alasan penelitian ini dilakukan di Sekolah SMA Triguna Utama Ciputat karena lokasi tersebut memiliki kriteria jumlah informan yang dibutuhkan dan berlokasi sangat strategis.

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah study kasus (*case study*). Karena penelitian studi kasus mampu memberikan kejelasan terhadap sebuah kasus yang mendalam dan akurat. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan metode deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk menggambarkan suatu masalah. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada makna dan proses daripada hasil suatu aktivitas. Pendekatan ditujukan untuk menggambarkan perilaku manusia, peristiwa lapangan, serta kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci dan mendalam.

Jenis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu berupa data primer dan data sekunder.

1. Data Primer, yakni data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumbernya berupa data hasil observasi sekolah SMA Triguna Utama dan hasil wawancara dengan siswa, orang tua, dan guru.
2. Data Sekunder berupa bacaan atau sumber referensi dari berbagai literatur dan kajian pustaka terkait dengan permasalahan yang diteliti.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang sangat urgent dari penelitian itu sendiri. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi dilakukan di SMA Triguna Utama Ciputat.
2. Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.
3. Kajian Pustaka (*library research*) yang berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian. Kajian Pustaka ini dilakukan untuk memperkuat penelitian dan menghubungkannya dengan penelitian relevan lainnya.

Teknik Penentuan Informasi

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *snowball sampling* dalam menentukan informan. Teknik ini dimulai dari jumlah yang kecil kemudian bertambah besar sesuai dengan kebutuhan data dilapangan. Teknik snowball sampling dipilih oleh peneliti dikarenakan target subjek dalam penelitian ini ialah sekolah SMA Triguna Utama Ciputat yang masih bersifat general.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif teknik analisis data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik penggumpulan data yang bermacam-macam dan dilakukan secara terus-menerus sampai datanya jenuh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Reduksi Data
Reduksi data adalah proses menyederhanakan data yang ada dengan mengurangi data yang tidak diperlukan atau tidak relevan dengan penelitian, serta menambahkan data jika diperlukan. Reduksi data juga mencakup merangkum, merujuk pada hal-hal pokok, fokus pada hal-hal yang dianggap penting, dan mencari tema serta pola
- b. Penyajian Data
Penyajian data penting dalam penelitian karena membantu peneliti memahami apa yang terjadi selama proses penelitian. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk bagan, flowchart, uraian singkat, dan lainnya. Setelah data direduksi, data disajikan secara relevan untuk menarik kesimpulan berdasarkan masalah penelitian dalam bentuk sistematis dan singkat.
- c. Kesimpulan atau Verifikasi
Kesimpulan atau verifikasi merupakan langkah terakhir pada analisis data. Tahap ini adalah tahap untuk mengambil intisari dari data yang diperoleh untuk disusun dan disajikan dalam pernyataan singkat atau padat agar dapat memberikan penjelasan menyeluruh. Adapun kesimpulan data ini juga harus menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam bentuk deskripsi atau gambaran terkait objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam bagian ini, peneliti akan menguraikan hasil dan temuan dari lapangan terkait penelitian tentang bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial remaja di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial dan dampak yang disebabkan oleh penggunaan *game online* pada remaja di sekolah

SMA Triguna Utama Ciputat. Dalam penelitian pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial remaja melalui perspektif interaksionalisme simboliknya berfokus pada pikiran (*mind*), kontrol diri (*self control*), dan masyarakat (*society*).

1. Pikiran (*Mind*)

Berfikir merupakan suatu proses dimana manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka, makna diciptakan dalam interaksi antar manusia yang kemudian dimodifikasi melalui proses interpretif. Berdasarkan hasil wawancara dengan Dedat sebagai informan 2 siswa remaja SMA Triguna Utama Ciputat mengatakan bahwa :

“Saya bermain game online oleh keinginan saya sendiri, saya bermain game online untuk mengisi waktu luang dan menghindari kebosanan”

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang diberikan oleh Noval siswa remaja disekolah SMA Triguna Utama Ciputat, informan 1 mengatakan :

“Saya diajak oleh teman- teman saya untuk bermain game online”

Kemudian ada pernyataan dari teman sebaya yaitu Fahri sebagai infroman 3 dengan mengatakan sebagai berikut :

“karena diajak oleh teman saya, teman sekelas saya mengajak bermain bersama sehingga saya menjadi tertarik untuk memainkannya”

Dalam mengumpulkan data, peneliti juga melakukan observasi. Hasil observasi yang di lakukan peneliti menemukan bahwa pikiran bertindak berdasarkan kemauan diri sendiri dan kemudian mempengaruhi kepada individu lain.

Berdasarkan teknik triangulasi dengan melihat hasil wawancara dan observasi. Dapat disimpulkan bahwa berfikir merupakan suatu proses dimana individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dan mempengaruhi orang lain dengan simbol- simbol yang bermakna melalui proses interaksi. Simbol tersebut merupakan interaksi dengan menggunakan gerakan tangan, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan gesture, ketika komunikasi dengan ucapan tidak bisa dilakukan pada saat sedang bermain *game online* bersama teman walaupun saling berdekatan.

2. Konsep Diri (*Self*)

Merupakan seperangkat perspektif yang dipercaya orang mengenai dirinya sendiri, peranan, talenta, keadaan emosi, nilai, keterampilan dan keterbatasan sosial, intelektualitas, dan seterusnya yang membentuk konsep diri. Juga kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku dalam mengelola informasi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini. Diri muncul dan berkembang jika terjadi komunikasi sosial atau komunikasi antarmanusia. Berdasarkan hasil wawancara dengan Noval informan 1 mengatakan bahwa :

“Saya bermain game online bersama dengan teman-teman komunitas, apabila hari biasa sepulang sekolah mulai dari jam 15:00-18:00 WIB secara langsung Bersama teman komunitas dengan durasi 3 jam dan akhir pekan saya bisa menghabiskan waktu untuk bermain game online hingga lebih dari 6 jam namun untuk waktunya tidak menentu karena harus menunggu satu tim lengkap dan satu tim terdiri dari 5 orang sesuai dengan peran masing-masing”

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang diberikan oleh Dedat siswa remaja disekolah SMA Triguna Utama Ciputat, informan 2 mengatakan :

“Sering sekali saya emosi apabila sinyal buruk, sering kalah, sering berbicara kata-kata kotor kadang kepada teman atau tim saya ketika mereka bermain buruk”

Didukung dengan pernyataan dari Fahri informan 3 di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat, mengatakan:

“Pastinya dengan teman saya, ketika saya bermain dengan teman menjadi lebih menyenangkan namun apabila bermain sendiri menjadi kurang seru. Saya memainkan game online dengan durasi 2 jam apabila hari biasa, biasanya dari jam 15:00-17:00 WIB kadang dari jam 19:00- 21:00 WIB namun kalau akhir pekan bisa lebih dari 2 jam”

Dengan mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi. Hasil observasi di lakukan dengan mengetahui bahwa remaja pengguna *game online* di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat masih sulit untuk mengontrol emosi dan durasi dalam bermain *game online*.

Berdasarkan teknik triangulasi dengan melihat hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa kontrol diri sangat penting bagi remaja terutama remaja pengguna *game online* di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. Tanpa adanya kontrol diri pada remaja pengguna *game online* maka remaja akan bermain *game online* hingga lupa waktu serta menyebabkan remaja mudah marah, sering menyalahkan teman karena hal sepele, melampiaskan kemarahan pada benda-benda, binatang, dan orang lain. Kontrol diri Membantu remaja untuk mengendalikan perilakunya sehingga remaja dapat bertindak benar berdasarkan pikiran dan hati nuraninya.

3. Masyarakat (*Society*)

Masyarakat merupakan individu yang hidup bersama dalam kelompok dan berbagi beberapa kebiasaan umum. Kelompok ini berinteraksi bersama secara terus menerus. Saling mempengaruhi satu dengan lainnya, membantu menciptakan rasa kebersamaan dan hubungan antar manusia. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siha informan 4 wali kelas X di sekolah SMA Triguna Utama, beliau mengatakan:

"Saya sebagai wali kelas tentunya mengontrol perilaku dan perbuatan mereka dengan memahami dan mengamati tingkah laku para siswa, apabila ada perbuatan yang dirasa berlebihan atau menyimpang maka saya akan panggil siswa tersebut untuk diberikan arahan"

Di dukung pernyataan dari Ibu Suwarni informan 5 orang tua siswa, mengatakan :

"Saya melarang anak saya untuk bermain game online apabila sedang ada ulangan atau ujian sekolah"

Berdasarkan teknik triangulasi didapat bahwa kekuatan itu selalu berubah bergantung pada proses interaksi dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia. Dari hasil wawancara dan observasi didapat bahwa masyarakat saling mempengaruhi individu satu dengan lainnya melalui kritik diri untuk membantu menciptakan rasa nyaman dalam berinteraksi dan hubungan yang baik antar manusia. Kekuatan itu selalu berubah bergantung pada proses interaksi dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia.

Pembahasan Penelitian

Pembahasan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang ditemukan dari hasil temuan-temuan yang telah digambarkan sebelumnya dan akan dihubungkan dengan interaksi simbolik.

Dalam aspek Mead menekankan bahwa pikiran merupakan merupakan suatu proses dimana individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dan orang lain sebagai alat untuk memahami dan beradaptasi terhadap lingkungan sosial. Proses ini melibatkan simbol-simbol, terutama bahasa, yang digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi makna melalui proses interaksi. Konsep pikiran didefinisikan sebagai proses mental yang terbentuk melalui interaksi sosial dan penggunaan simbol, terutama Bahasa.

Dalam konteks ini remaja bertindak berdasarkan kemauan diri sendiri untuk mendownload permainan online yang didasari oleh rasa bosan, pelarian dari tekanan sosial atau akademik, untuk mengisi waktu luang, dan cara untuk berinteraksi dengan teman-teman sebaya yang kemudian kemudian mempengaruhi kepada temannya untuk ikut bermain *game online* bersama. Lingkungan keluarga dan teman-teman sangat mempengaruhi cara remaja berinteraksi dengan *game*.

Dukungan dari orang tua atau teman dapat membantu mereka menggunakan *game* dengan cara yang positif namun apabila sebaliknya maka remaja akan menggunakan *game* dengan cara yang negatif. Beberapa remaja menggunakan *game online* sebagai cara untuk menghilangkan stres atau masalah emosional namun, ada risiko bahwa ketergantungan pada *game* dapat mengganggu keseimbangan hidup mereka dan terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat menyebabkan masalah kesehatan mental, seperti kecemasan atau depresi.

Bahasa merupakan alat utama yang digunakan untuk berkomunikasi dan digunakan sebagai simbol. Kata-kata dan frasa memiliki makna tertentu yang tergantung pada konteks dan situasinya. Melalui bahasa, remaja dapat menyampaikan ide, perasaan, dan informasi. Selain bahasa lisan, simbol non-verbal seperti isyarat tangan, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh juga memiliki makna yang kuat. Misalnya, senyuman sering kali menunjukkan kehangatan atau persetujuan, sementara gerakan tubuh tertentu dapat

menyampaikan ketidaknyamanan atau ketertarikan. Makna simbol sering kali bergantung pada konteks di mana interaksi terjadi oleh karena itu, memahami konteks sangat penting dalam interaksi.

Melalui proses interaksi dalam banyak *game*, terutama yang multiplayer, remaja menggunakan bahasa dan istilah tertentu untuk berkomunikasi. Bahasa ini dapat menciptakan rasa komunitas dan memperkuat ikatan antar pemain. Setiap komunitas *game* memiliki simbol dan makna tersendiri yang berkaitan dengan budaya permainan mereka. Dari proses tersebut didapatkan simbol-simbol dan makna dalam berinteraksi saat remaja sedang memainkan *game online*. Simbol dan makna tersebut merupakan interaksi dengan menggunakan meme, jargon, gerakan tangan, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan gesture, ketika komunikasi dengan ucapan tidak bisa dilakukan pada saat sedang bermain *game online* bersama teman walaupun saling berdekatan.

Dampak dari penggunaan game online terhadap interaksi sosial siswa di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa dampak negatif yang dirasakan oleh para remaja pengguna *game online* di sekolah SMA Triguna Utama Ciputat yaitu remaja menjadi emosi apabila kalah, kemudian juga stress dan pusing, juga menjadi tempramen kepada teman yang bermain tidak baik dan menyebabkan kekalahan hingga memaki dengan kata-kata kotor. Kadang karena sering bermain *game online* saya menjadi lupa waktu, lupa mengerjakan tugas sekolah, lalai dalam mengerjakan pekerjaan dirumah dan apabila disuruh oleh orang tua remaja menjawabnya nanti-nanti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *game online* berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja. Remaja bertindak berdasarkan kemauan diri sendiri untuk mendownload dan memainkan *game online* yang didasari oleh rasa bosan, mengisi waktu luang, dan penasaran yang kemudian mempengaruhi kepada temannya untuk ikut bermain *game online* bersama. Melalui proses interaksi pada saat bermain *game online* didapatkan simbol-simbol dan makna. Simbol tersebut merupakan interaksi dengan menggunakan gerakan tangan, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan gesture, ketika komunikasi dengan ucapan tidak bisa dilakukan pada saat sedang bermain *game online* bersama teman walaupun saling berdekatan. Remaja menjadi emosi kemudian juga merasa stress dan pusing apabila kalah terus, remaja menjadi tempramen kepada teman yang bermain tidak baik dan menyebabkan kekalahan hingga memaki dengan kata-kata kotor atau bahkan sampai memukul temannya. Kadang karena sering bermain *game online* remaja menjadi lupa waktu, lupa mengerjakan tugas sekolah, lalai dalam mengerjakan pekerjaan dirumah dan apabila disuruh oleh orang tua remaja menjawabnya nanti-nanti.

DAFTAR PUSTAKA

- Farrel Fachreza. 2023. *Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja*, Purbalingga : Eureka Media Aksara.
- Devie Rahmawati. 2021. *Seri Solusi Membesarkan Anak Kecanduan Game Online*, Jakarta : Pabrik Boekoe.
- Haerani Nur. 2020. *Dinamika Perkembangan Remaja*, Jakarta : Kencana
- Hikmadayani. 2023. *Psikologi Perkembangan Remaja*, Purbalingga : Eureka Media Aksara.
- Adlini, Miza Nina, et al. 2022. "Metode penelitian kualitatif studi pustaka." *Jurnal Edumaspul*.
- Harahap, Siti Rahma. 2020. *Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19*. Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan.
- Marista, E. (2022). *Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar Game online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN ponorogo). Hal. 3-4.
- Rosita, Esi, Wahyu Hidayat, and Wiwin Yuliani. 2021. "Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4.4. 279-284.
- Salsabilla Senja Safitri. 2020. Game online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta, *Jurnal Edumaspul* Vol. 4 – No. 2. hal.364.
- Sapto Irawan dan Dina Siska, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game online Peserta Didik, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 7, No. 1, April 2021, hal. 14.
- Marista, E. (2022). *Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar Game online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN ponorogo). Hal. 3-4.
- Iskandar, D., & Isnaeni, M. (2020). Penggunaan internet di kalangan remaja di Jakarta. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 6(1), 57-72.

- Diananda, A. 2020. *Psikologi remaja dan permasalahannya*. ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Pasal 54 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.
www.kominfo.go.id, diakses pada tanggal 16 Agustus 2024 pukul 18:20 WIB.
- www.banten.bps.go.id, diakses pada tanggal 16 Agustus 2024 pukul 18:23 WIB.