

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERUBAHAN EMOSIONAL ANAK USIA REMAJA
DI SMPN 2 PALU**

SKRIPSI



**AULIN KRISTIKA
202001051**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS WIDYA NUSANTARA
2024**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Perubahan Emosional Anak Usia Remaja Di SMPN 2 Palu adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan manapun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka dibagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta skripsi saya kepada Universitas Widya Nusantara.

Palu, 28 Mei 2024



Aulin Kristika
202001051

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN EMOSIONAL ANAK USIA REMAJA DI SMPN 2 PALU

Aulin Kristika, Suaib, Agnes Erlita Distriani Patade
Ilmu Keperawatan, Universitas Widya Nusantara

ABSTRAK

Permainan daring merupakan jenis permainan yang dapat diakses ketika terkoneksi dengan jaringan internet untuk mencapai tujuan kemenangan dalam pertandingan atau misi dalam dunia game, interaksi atau hubungan dengan pemain lain harus dibentuk, memerlukan kerja sama secara bersamaan. Selain itu *game online* juga didefinisikan sebagai game yang dapat diikuti oleh banyak pengguna online, di mana para peserta harus tetap terkoneksi dengan jaringan internet untuk bermain bersama-sama. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan emosional anak usia remaja di SMPN 2 Palu jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan menggunakan pendekatan *cross-sectional* observasional analitik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII SMPN 2 Palu yang berjumlah 348 orang, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan slovin. Hasil penelitian dari 78 responden diketahui terdapat hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan emosional anak usia remaja di SMPN 2 Palu, dengan hasil ($p\text{-value} \leq 0,05$), yaitu 0,003. Ada hubungan antara kecanduan *game online* terhadap perubahan emosional anak usia remaja di SMPN 2 Palu. Bagi pihak sekolah SMPN 2 Palu diharapkan penelitian ini bisa dijadikan bahan acuan untuk siswa-siswa agar bisa dapat mengontrol waktu bermain *game online*.

Kata Kunci : Kecanduan *Game online*, Perubahan Emosional, Anak Usia Remaja

**THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION TO EMOTIONAL
CHANGES IN ADOLESCENT CHILDREN
IN SMPN 2 PALU**

Aulin Kristika, Suaib, Agnes Erlita Distriani Patade
Nursing Science, Widya Nusantara University

ABSTRACT

Online games are a type of game that can be accessed when connected to the internet network to achieve the goal of winning a match or mission in the game world, interaction or relationships with other players must be formed, requiring simultaneous cooperation. In addition, online games are also defined as games that can be participated in by many online users, where participants must remain connected to the internet network to play together. The purpose of this study was to analyse the relationship of online game addiction to emotional changes in adolescent age children at SMPN 2 Palu. The type of research used in this study was quantitative, using an analytical observational cross-sectional approach. The population in this study were class VIII students of SMPN 2 Palu totalling 348 people, with sampling techniques using slovin. The results of the study from 78 respondents showed that there was a relationship between online game addiction and emotional changes in adolescent children at SMPN 2 Palu, with the results ($p\text{-value} \leq 0.05$), namely 0.003. There is a relationship between online game addiction and emotional changes in adolescent children at SMPN 2 Palu. For the school of SMPN 2 Palu, it is hoped that this research can be used as a reference material for students to be able to control the time of playing online games.

Keywords: Online Game Addiction, Emotional Changes, Adolescent Children



**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERUBAHAN EMOSIONAL ANAK USIA REMAJA
DI SMPN 2 PALU**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Ners
Universitas Widy Nusantara



**AULIN KRISTIKA
202001051**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS WIDYA NUSANTARA
2024**

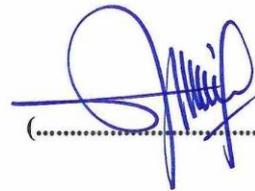
**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
PERUBAHAN EMOSIONAL ANAK USIA REMAJA DI
SMPN 2 PALU**

SKRIPSI

**AULIN KRISTIKA
202001051**

Skripsi Ini Telah Diujikan pada Jumat, 28 Juni 2024

**Dr. Tigor H. Situmorang, MH.,M.Kes
NIK: 20080901001**



(.....)

**Ns. Suaib, S.Kep.,M.Kes
NIK: 202209013**



(.....)

**Ns. Agnes Erlita Distriani Patade., S.Kep.M.Kep
NIK: 20230901168**



(.....)

Mengetahui

**Dekan Fakultas Kesehatan
Universitas Widya Nusantara**



**Arifah SST, Bd, M. Keb
NIK. 20090901010**

vii

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunianya sehingga skripsi ini berhasil di selesaikan dan dalam penyusunan skripsi penelitian mulai dari awal sampai dengan selesainya, penghargaan dan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada orangtua tercinta Ayahanda (Harmon Ramimpi) dan Ibunda (Nurnaningsi Moreko) yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang, yang selalu memberikan Doa serta dukungan, baik moral dan material kepada penulis. Kakak penulis, Yuherlian Aulia, serta keluarga besar yang sudah memberikan dukungan serta Doa yang tulus atas semua yang di lalui penulis.

Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Maret 2024 ini ialah “Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Perubahan Emosional Anak Usia Remaja Di SMPN 2 Palu”. Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sastra 1 Keperawatan (S1) pada program studi ilmu keperawatan Universitas Widya Nusantara.

Peneliti juga tidak lupa untuk menyampaikan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Ibu Widyawati Situmorang, M.Sc., selaku Ketua Yayasan Widya Nusantara Palu.
2. Bapak Dr. Tigor H. Situmorang, M.H., M.Kes., selaku Rektor Universitas Widya Nusantara sekaligus penguji utama yang telah memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki skripsi ini.
3. Bapak Ns. I Made Rio Dwijayanto, M.Kep. selaku Ketua Prodi Ilmu Keperawatan Universitas Widya Nusantara.
4. Bapak Ns. Suaib, S.Kep., M.Kes. selaku Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan dukungan moral dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Ns. Agnes Erlita Distriani Patade, S.Kep., M.Kep. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Hj. Ramlah M. Siri, S.Pd., M.Si. selaku kepala sekolah SMPN 2 Palu beserta staf, dewan guru atas bantuan dan kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sesuai waktu yang sudah ditetapkan.

7. Seluruh siswa-siswi kelas VIII SMPN 2 Palu yang telah bersedia menjadi responden dan selalu memberikan waktu serta dukungan selama proses penyusunan skripsi
8. Teman-teman Nuraini, Sinta Pratiwi, dan Indah Sari Masdin, terimakasih sudah menguatkan dan menjadi saksi perjuangan saat perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang ilmu keperawatan.

Palu, 17 Mei 2024



Aulin Kristika
Nim 202001051

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Teori	7
B. Kerangka Teori	30
C. Kerangka Konsep	31
D. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	32
C. Populasi Penelitian	32
D. Variabel Penelitian	33
E. Definisi Operasional	34
F. Instrumen Penelitian	34
G. Teknik Pengumpulan Data	35

H. Analisa Data	37
I. Bagan Alur Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden	41
Table 4.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Kecanduan Game Online	42
Table 4.3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Perubahan Emosional	42
Table 4.4 Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perubahan Emosional	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	30
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	31
Gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian	40

DAFTAR LAMPIRAN

1. Jadwal Penelitian
2. Surat Pengambilan Data Awal
3. Surat Balasan Pengambilan Data Awal
4. Surat Komite Etik
5. Surat Izin Penelitian
6. Surat Selesai Penelitian
7. Lembar Pernyataan Menjadi Responden
8. Kuesioner Penelitian
9. Dokumentasi Penelitian
10. Master Tabel
11. Analisa Data

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah fase transisi dari masa kecil ke dewasa, dimulai dari awal pubertas hingga mencapai kematangan, biasanya dimulai pada usia empat belas tahun untuk pria dan dua belas tahun untuk wanita. *World Health Organization* (WHO) mengklasifikasikan remaja sebagai kelompok usia 10 hingga 19 tahun. Periode ini dibagi menjadi dua kategori: remaja pertama dan remaja kedua. Anak-anak pada usia 13-17 tahun mengalami kematangan seksual, yang dikenal sebagai masa remaja awal. Sementara itu, masa remaja akhir berlangsung hingga seseorang dianggap dewasa secara hukum pada usia 18 tahun. Masa ini adalah saat yang sama dalam masa remaja, sifat-sifat khas dan peranannya yang penting dalam kehidupan individu di masyarakat orang dewasa menarik perhatian (Imelda *et al.*, 2023).

Selama masa transisi mereka, remaja menghadapi permasalahan yang sangat rumit. Mereka cenderung memberontak, terutama saat memasuki fase pubertas, yang seringkali ditandai oleh gejolak emosi, penarikan diri dari keluarga, dan berbagai masalah yang muncul di rumah, sekolah, maupun lingkungan pergaulannya. Pentingnya memperhatikan perkembangan masa remaja saat ini terletak pada fakta bahwa interaksi sosial mereka, terutama di era globalisasi dan modernisasi saat ini, menimbulkan kekhawatiran. Pada masa sekarang, kemajuan dalam bidang pengetahuan dan teknologi terus berlanjut tanpa henti. Menghasilkan berbagai produk teknologi yang jumlahnya tidak terbatas (Suryana *et al.*, 2022).

Game online menjadi salah satu produk teknologi yang sangat diminati oleh kalangan remaja saat ini dengan popularitas yang luas, keberadaan *game online* menjadi populer, dan penggunaannya terus bertambah. Permainan daring kini menjadi hal umum sebagai sumber hiburan, dan tidak hanya itu, tetapi juga

berfungsi sebagai sarana untuk berinteraksi sosial. Melalui frekuensi bermain yang tinggi, *game online* dapat menjadi media pembelajaran yang mengajarkan hal-hal baru (Fatimah, 2022).

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan koneksi internet secara bersamaan. Seringnya terlibat dalam permainan dan mengamati adegan di dalamnya, seseorang dapat meniru apa yang terjadi dalam dunia *game online*. Problem penggunaan *game online* sangat menarik perhatian masyarakat secara luas. *Game online* adalah perangkat lunak permainan yang terkoneksi melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk bermain bersama dalam kelompok di berbagai belahan dunia. Permainan ini melibatkan kedua jenis game, baik yang dimainkan di komputer maupun di ponsel, dan dapat dinikmati secara bersama-sama dalam kelompok melalui koneksi internet. Pengguna dapat mengakses *game online* ini secara langsung melalui situs web khusus atau melalui platform yang disediakan oleh perusahaan pengembang game tersebut (Rachman *et al*, 2023).

Game online berdampak negatif bagi pemainnya, Seperti menimbulkan ketergantungan, pemborosan, masalah kesehatan, kesulitan fokus, dan kesulitan dalam berinteraksi sosial. Sebagian remaja terlihat terlalu terlibat dalam permainan, yang menyebabkan mereka menjadi kecanduan. Organisasi kesehatan dunia (WHO) telah menetapkan dalam *International Classification of diseases* (ICD) bahwa kecanduan *game online* termasuk dalam kategori gangguan jiwa. Kecanduan didefinisikan sebagai keterlibatan berulang dalam suatu aktivitas yang sulit untuk dihentikan dan berdampak negatif (Robbiyanto Noer Syarief, *et al* 2022).

Permainan daring merupakan jenis permainan yang dapat diakses ketika terkoneksi dengan jaringan internet untuk mencapai tujuan kemenangan dalam pertandingan atau misi dalam dunia game, interaksi atau hubungan dengan pemain lain harus dibentuk, memerlukan kerja sama secara bersamaan. Selain itu *game online* juga didefinisikan sebagai *game* yang dapat diikuti oleh banyak

pengguna online, di mana para peserta harus tetap terkoneksi dengan jaringan internet untuk bermain bersama-sama (Kibtyah *et al*, 2023).

Adapun dampaknya adalah mereka menjadi semakin tidak dapat mengutamakan kehidupan di dunia nyata dan peran yang harus mereka jalani di dalamnya. Situasi *game online* di Indonesia menjadi sangat memprihatinkan, terbukti dari banyaknya gamers yang muncul, menunjukkan tingkat kecanduan yang tinggi. Statistik menunjukkan bahwa 44,10% remaja di Indonesia menggunakan *game online*, dan pada kelompok usia 10 tahun sampai usia 24 tahun, angkanya mencapai angka 18,40%, prevalensi ketergantungan pada permainan daring di kalangan remaja Indonesia terus bertambah, menjadikan Indonesia berada di peringkat keenam secara global dengan persentase sebesar 112,6%. Keadaan ini berpotensi menimbulkan dampak serius (Novrialdy, 2019).

Menurut laporan WHO tahun 2022, diperkirakan bahwa satu dari tujuh anak dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun kemungkinan menghadapi masalah psikologis. Sayangnya, seringkali gangguan emosional tidak disadari dan tidak mendapat penanganan yang memadai. Remaja yang mengalami masalah kesehatan emosional rentan untuk diabaikan atau diisolasi oleh teman-teman sebaya dan masyarakat sekitarnya, menghadapi ketidakhormatan, stigma, atau perlakuan buruk (WHO, 2022).

Emosi Bisa dijelaskan sebagai tanggapan perasaan yang ditunjukkan oleh individu terhadap suatu kejadian atau kondisi yang dialaminya. Pada tahap perkembangan anak, emosi menjadi aspek kritis karena memiliki dampak signifikan pada perilaku anak. Faktor ini diakui sebagai salah satu elemen yang paling mempengaruhi tingkah laku anak. Menurut *American Academy of Pediatrics* bahwa kemajuan emosional Kemampuan anak dalam mengatur dan mengekspresikan emosinya bisa mempengaruhi efektivitasnya (Lestari, 2021).

Menurut informasi yang telah diperoleh dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Marsanda, peneliti menemukan efek positif dan negatif pada lima anak sekolah dasar yang menggunakan *game online*. Salah satu dampak positifnya adalah anak-anak menjadi terampil dalam menggunakan teknologi,

mereka juga bisa mengerti berbagai aplikasi termasuk *game online* dan dapat memperluas kosa kata dalam bahasa asing. Dampak negatif dari *game online* terhadap emosi dan sosial remaja antara lain adalah mudahnya anak marah, menjadi lebih agresif, dan kurang berinteraksi dengan orang di sekitarnya. (Paremeswara *et al* 2021).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ulfa Mulyani, pada ke 10 Remaja berusia 13-17 tahun yang terlibat dalam permainan daring, khususnya *Mobile Legends*, menunjukkan hasil penelitian adanya ketidak stabilan emosional. Mereka cenderung mengekspresikan emosi yang tidak terkendali, menggunakan bahasa kasar, meledak-ledak secara emosional, terlibat dalam pertengkaran, kesulitan berkomunikasi secara efektif, serta menunjukkan perilaku agresif seperti memukul benda di sekitarnya. Selain itu, mereka dapat mengekspresikan kekecewaan secara berlebihan saat mengalami kekalahan dalam permainan. Faktor-faktor yang berkontribusi pada ketergantungan pada permainan *online Mobile Legends* melibatkan aspek internal remaja, seperti dorongan yang kuat untuk terus bermain, dan faktor yang berasal dari teman sebaya yang mempengaruhi mereka untuk terus terlibat dalam permainan tersebut. Dalam rangkaian ini, dapat dapat ditarik kesimpulan bahwa Remaja yang mengalami ketergantungan pada *game online Mobile Legends* menunjukkan ketidakstabilan emosional, kesulitan dalam mengontrol emosi, dan cenderung menggunakan kata-kata kasar (Mulyani *et al*, 2022).

Berdasarkan data yang didapatkan di SMPN 2 Palu seluruh siswa kelas 8 yang berjumlah 348 orang. Wawancara yang telah dilakukan terhadap 5 siswa ada 3 orang yang mengatakan mereka bermain *game online* dan 2 orang lain tidak ikut bermain. Hasil wawancara yang dilakukan, sebagian siswa mengatakan bahwa pada saat bermain *game online* siswa tersebut mudah marah ketika mengalami kekalahan dalam suatu permainan, bahkan sampai mengatakan kata-kata kasar. Saat wawancara yang dilakukan dengan wali kelas dari kelas 8 menyatakan bahwa sebagian muridnya banyak yang bermain *game online* dan sembunyi-sembunyi membawa HP ke sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Perubahan Emosional Anak Usia Remaja di SMPN 2 Palu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka dapat di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Apakah ada hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan emosional anak usia remaja di SMPN 2 Palu?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tearanalisis hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan emosional anak usia remaja di SMPN 2 Palu

2. Tujuan Khusus

- a. Teridentifikasi kecanduan *game online* di SMPN 2 Palu
- b. Teridentifikasi perubahan emosional anak usia remaja di SMPN 2 Palu
- c. Teridentifikasi kecanduan *game online* terhadap perubahan emosional anak usia remaja di SMPN 2 Palu

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Remaja

Hasil dari penelitian ini bisa berguna bagi remaja dalam memahami dampak kecanduan *game online* terhadap perubahan emosional.

2. Bagi Instansi Tempat Meneliti

Data dari penelitian ini bisa digunakan untuk memberikan pendidikan perubahan emosional kepada remaja di SMPN 2 Palu.

3. Bagi institusi

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi di perpustakaan dan bermanfaat bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian dengan variabel yang sama atau berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham H. Maslow (1966) 'self-Actualization'. Available at: https://www-goodreads-com.translate.google.com/show/565571.Self_Actualization?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc&_x_tr_hist=true.
- Amin, N.F., Garancang, S. and Abunawas, K. (2023) 'Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian', *Jurnal Pilar*, 14(1), pp. 15–31. Available at: <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/download/10624/5947>.
- Annisa M (2022) *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbabu Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar, UIN Syarif Kasim Riau*. Available at: [http://repository.uin-suska.ac.id/59610/1/Gabungan Kecuali BAB V.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/59610/1/Gabungan%20Kecuali%20BAB%20V.pdf).
- Anzani *et al.* (2020) 'Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah', 2, pp. 180–193. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/download/595/524/>.
- Asri, A.R., Saman, A. and Umar, N.F. (2022) 'Kecanduan *Game online* Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah', *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), pp. 190–200. Available at: <https://ojs.unm.ac.id/PJAHSS/article/download/38653/18118>.
- Bahagia and Satria, B. (2019) 'Gambaran Tingkat Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas Xii Di Sma Negeri Banda Aceh', *Jim Fkep*, 4(1), p. 5. Available at: <https://jim.usk.ac.id/FKep/article/viewFile/11207/4967>.
- Cendekia, I. *et al.* (2024) 'No Title', 1(1), pp. 7–18.
- Chotim, E.R. and Latifah, S.U. (2019) 'Komunitas Anak Punk dan Anomali Sosial (Studi Kasus di Kecamatan Ujung Berung Kota Bandung) Endah', *Jurnal JISPO*, 8(1), pp. 69–93. Available at: <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jispo/article/download/2772/1812>.
- Dahlan, M.S. (2018) 'Besaran Sampel Dan Cara Pengambilan Sampel'.
- Fatimah, F.S. (2022) 'Pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial di komunitas ANBU project', *Bikangwangi*, 1(1). Available at: <https://doi.org/10.36526/.ulang>.
- Gabriella Simanjuntak (2020) *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Intensitas Bermain Game online Pada Mahasiswa/I Universitas Hkbp Nommensen, Jurnal*

Psikologi Kreatif Inovatif. Available at:
[https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/5431/Gabriella
 Simanjuntak.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/5431/Gabriella%20Simanjuntak.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Ghanang, R. (2020) *Analisis Dampak Game online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal, universitas Negeri Semarang.* Available at:
<http://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.pdf>.

Imelda *et al.* (2023) ‘Vaginal Discharge, Health Promotion Model Theory C’, *Jurnal Imiah Obsgin*, 15(2). Available at: <https://stikes-nhm-e-journal.id/JOB/article/view/1141>.

Kartini, A.P. (2023) *Pengaruh Penggunaan Game online Terhadap Ciseeng Kabupaten Bogor Skripsi Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S . Pd) Oleh Nama : Aprisya Putri Kartini NIM.* Available at: <https://ecampus-fip.umj.ac.id/h/umj/2uQsLpXvOPcDUL15r3ckArrMmwb.pdf>.

Kecemasan, T. and Tua, O. (2022) ‘Pengaruh Kecanduan *Game online* pada Remaja terhadap Perkembangan Psikolog Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua’, *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), pp. 135–146. Available at: <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.10835>.

Kibtyah, M. *et al.* (2023) ‘Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya dalam Konseling Islam’, *Counseling As Syamil*, 03(1), pp. 25–38. Available at: <http://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/as-syamil/article/view/1130>.

LESTARI, I.G.A.A.D. (2021) *Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Perubahan Emosional Anak Di Smp Negeri 2 Denpasar.* Available at:
https://repository.itekes-bali.ac.id/medias/journal/2022_I_Gusti_Ayu_Arya_Dewi_Lestari.pdf.

Mahardika, A. (2022) *Perilaku Sosial dan Gaya Hidup Remaja, Skripsi.* Available at:
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/37401/1/Hanifa
 Nur Auliya-FITK](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/37401/1/Hanifa%20Nur%20Auliya-FITK).

Mariki, S.B. (2021) *Gambaran Kelelahan Mata Pada Anak Bermain Game online Di Sdn 80 Ngoresan Jebres Surakarta, Universitas Kusuma Husada Surakarta.* Available at:
[https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3783/%0Ahttps://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/
 3783/1/Skripsi_FULL_Septyan.pdf](https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3783/%0Ahttps://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3783/1/Skripsi_FULL_Septyan.pdf).

Matur, Y.P., Simon, M.G. and Ndorang, T.A. (2021) ‘The relations between the ego and the unconscious’, *The Jung Reader*, 6(10), pp. 98–139. Available at:

<https://doi.org/10.4324/9780203721049-12>.

- Mulyani, U. *et al.* (2022) 'Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain *Game online* Mobile Legends di Kecamatan Mandau', *Media cetak*, 5(1), pp. 29–35. Available at: https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/28219/1/687328725963_17a.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Novrialdy, E. (2019) 'Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27(2), p. 148. Available at: <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Nuryono, W., Surabaya, U.N. and Surabaya, U.N. (2023) 'Regulasi Emosi Untuk Mengurangi Adiksi *Game online* ', 40(2), pp. 43–54. Available at: <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/helper/article/view/7493>.
- Panjaitan, I.K. (2019) *Hubungan antara religiusitas dengan kecerdasan emosi pada siswa muslim di SMA Negeri 1 Pantai Cermin, Fakultas Psikologi; Universitas Medan Area*. Available at: <https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/11373/1/158600226 - Ira Khairani Panjaitan - Fulltext.pdf>.
- Pardede, F.F. *et al.* (2023) 'Dampak Permainan *Game online* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar', *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(01), pp. 89–95. Available at: <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2574>.
- Paremeswara, M.C. and Lestari, T. (2021) 'Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh *Game online*), pp. 1473–1481. Available at: [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2047293&val=13365&title=Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2047293&val=13365&title=Pengaruh%20Game%20online%20Terhadap%20Perkembangan%20Emosi%20dan%20Sosial%20Anak%20Sekolah%20Dasar).
- Pautina, M.R., Tuasikal, J.M.S. and Siregar, I.K. (2023) *Deskripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Kecanduan Game online Di Smp Negeri 1 Kota Gorontalo Mohamad Rizal Pautina, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar*. Available at: <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/10984/Deskripsi-Faktor-faktor-yang-mempengaruhi-Siswa-Kecanduan-Game-Online-di-SMP-Negeri-1-Kota-Gorontalo.pdf>.
- Pratama, R.A., Widiarti, E. and Hendrawati, H. (2020) 'Tingkat Kecanduan *Game online* pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan', *Journal of Nursing Care*, 3(2). Available at: <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>.

- Putri, R.I.R. *et al.* (2022) ‘Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jurnal Damarwulan Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat’, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), pp. 45–49.
- Rachman, M.A. and Ghozali, M.L. (2023) ‘Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif *Game online* Pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif Masalah’, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(02), pp. 1698–1704. Available at: <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jei/article/download/7912/3678>.
- Robbiyanto Noer Syarief, Yani, H.T. and Fadila Erida (2022) ‘Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior’, *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1(2), p. 15. Available at: <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/download/531/394/>.
- Sari, D.A., Trimawati and Apriyatmoko, R. (2020) ‘Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Smp Negeri 3 Ungaran : Tinjauan Dari Beberapa Artikel Penelitian’, *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), p. 085201. Available at: <http://repository2.unw.ac.id/id/eprint/1089>.
- Sugiono (2018) ‘Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D’.
- Sugiyono (2020) *Metode Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif Dan Kombinasi*.
- Sugiyono (2023) ‘metode penelitian studi kasus’.
- Suryana, E. *et al.* (2022) ‘Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan’, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), pp. 1917–1928. Available at: <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.
- Tiwa, J.R., Palandeng, O.. and Bawotong, J. (2019) ‘Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado’, *Jurnal Keperawatan*, 7(1), pp. 1–7. Available at: <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339>.
- WHO (2023) *Mental Disorders*, *World Health Organization*. Available at: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/anxiety-disorders#:~:text=Key facts,onset during childhood or adolescence>.