

TINGKAT ADIKSI GAME ONLINE PADA MAHASISWA YANG TINGGAL DI ASRAMA

Grace Christine Monalisa Damanik¹, Denny Paul Ricky²

¹Mahasiswa Program Sarjana Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Advent Indonesia

²Dosen Keperawatan Jiwa Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Advent Indonesia

¹damanikgrace14@gmail.com

²denny.ricky@unai.edu

ABSTRAK

Bersekolahan di sekolah berasrama dan jauh dari pengawasan langsung orang tua dapat membuat mahasiswa kecanduan bermain *game online*. Hal ini dapat berdampak negatif pada mahasiswa seperti prestasi akademik yang menurun dan menunda-nunda tugas perkuliahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kategori adiksi *game online* di universitas swasta X berasrama di Bandung. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan variabel yaitu kategori adiksi *game online*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 116 orang mahasiswa yang tinggal di asrama dan menggunakan teknik *Random Sampling*. Kuesioner yang digunakan adalah *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* yang berisi tujuh pertanyaan. Analisis univariat digunakan untuk melihat kategori adiksi *game online* pada mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori adiksi *game online* pada mahasiswa di universitas swasta X Bandung adalah dalam kategori tidak terindikasi adiksi *game online*. Faktor budaya sekolah berasrama, teman, pengawasan orang tua, banyaknya waktu luang mahasiswa menjadi beberapa faktor yang diduga memberikan kontribusi pada adiksi *game online* pada mahasiswa. Promosi kesehatan untuk mencegah dampak negatif dan adiksi *game online* perlu diberikan kepada mahasiswa sehingga mahasiswa dapat dengan bijaksana bermain *game online*.

Kata kunci: Adiksi; asrama; *game online*; mahasiswa

LEVEL OF GAME ONLINE ADDICTION OF STUDENTS WHO LIVED AT BOARDING SCHOOL UNIVERSITY

ABSTRACT

Live-in and studying at boarding school and away from direct supervision of parents can make students addicted to playing online games. This can harm students such as decreased

academic achievement and procrastinating habits. The purpose of this research is to know the category of addiction games online at X universities at Bandung. The design of the research used is quantitative descriptive with variables that are categories of game online addiction. The samples in this study are 116 students who lived in dormitories and used the Random Sampling technique. The questionnaire used was the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire which contained seven questions. Univariate analysis is used to view the game online category of addiction to students. The results showed that the category of addiction game online on students in X universities Bandung is in the category of not indicated addiction game online. Cultural factors of boarding schools, friends, parental supervision, the sheer amount of free time students became some of the factors that allegedly contributed to the addiction of games online on students. Health promotion to prevent the negative impact and addiction to games online needs to be given to students so that students can wisely play the game online.

Keywords: *Addiction; boarding school; game online; student*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri teknologi dewasa ini sangat mempengaruhi kehidupan di semua lapisan masyarakat. Ketersediaan *game online* yang mudah didapatkan merupakan salah satu contoh kemuktahiran teknologi saat ini. *Game online* awalnya merupakan sebuah permainan yang muncul pada tahun 1960, yang dimainkan oleh dua orang saja dan dimainkan dalam satu jaringan. Jaringan komputer awalnya hanya berskala kecil (*small local network*) dan kemudian berkembang hingga berskala luas menjadi internet. Kondisi ini didukung juga oleh pesatnya perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer, sehingga sebuah *game online* dapat dimainkan oleh lebih dari dua orang dan dimainkan dari tempat yang berbeda (Kustiawan & Utomo, 2019). *Game online* ini pun dapat di akses dimana saja, kapan saja, dan menggunakan perangkat *smartphone* ataupun komputer sehingga membuat seseorang tertarik untuk memainkannya.

Selular (2019) menyebutkan bahwa sebanyak 3,3 miliar orang di seluruh dunia menggunakan *smartphone* secara aktif dan sebanyak 2,3 miliar orang memainkan *game online*. Sebanyak 82 juta orang di Indonesia menggunakan *smartphone* dan sebanyak 52 juta orang memainkan *game online*. Hal ini menjadikan Indonesia di urutan ke-17 pengguna *game online* di dunia. Pengguna *game online* terbanyak berada pada usia remaja (Novrialdy, 2019). Pengguna *game online* pun banyak terdapat di lingkungan pendidikan, termasuk mahasiswa.

Jordan dan Andersen (2017) menuliskan bahwa masa remaja merupakan masa dimana individu menunjukkan ketidakstabilan karena individu sedang mencari jati diri, lebih mudah terpengaruh dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga mencoba hal-hal yang

baru. Hal inilah membuat remaja menjadi lebih rentan mengalami kecanduan *game online* dibandingkan usia dewasa. Penelitian yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur menunjukkan bahwa sebanyak 54,5% mahasiswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi yang menyebabkan kecanduan *game online* (Rahman, 2018). Penelitian Ismail dan Zawahreh (2017) menunjukkan bahwa tingkat kecanduan internet pada mahasiswa tergolong tinggi. Babakr, Majeed, Mohamedamin, dan Kakamad (2019) menuliskan bahwa prevalensi kecanduan internet pada kalangan mahasiswa cukup tinggi (36,5%) dan lebih banyak pada mahasiswa pria dibandingkan mahasiswa wanita.

Kecanduan *game online* dapat membuat seseorang tidak dapat mengendalikan diri, termasuk kelompok remaja. Remaja tidak tertarik melakukan kegiatan yang lain dan merasa resah pada saat tidak bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015). Kecanduan bermain *game online* ini dapat membuat seseorang lupa waktu, kurang waktu istirahat, melakukan tindakan kriminal, bahkan berdampak pada kegiatan belajar seorang pelajar. Penelitian yang dilakukan (Kurniawan, 2017) menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi juga mahasiswa kecenderungan berperilaku menunda-nunda menyelesaikan tugas akademik (prokrastinasi).

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di sebuah universitas swasta berasrama di Kabupaten Bandung Barat didapati banyak mahasiswa yang sibuk mencari akses internet atau *wifi* dan tempat yang sering dikunjungi yaitu *wifi corner*. *Wifi corner* adalah salah satu tempat yang menyediakan jaringan *wifi* yang lebih cepat dibandingkan dengan tempat lainnya di lingkungan Universitas. Tempat tersebut banyak diminati oleh mahasiswa dan banyak yang menggunakannya untuk bermain *game online*. Hidup di asrama yang jauh dari pengawasan orang tua menjadikan mahasiswa beresiko bermain *game online* secara berlebihan dan tidak terkontrol. Sebagian mahasiswa lainnya bermain *game online* di kamar saat penghuni kamar lainnya sedang berkuliah ataupun beristirahat. Sebagian mahasiswa juga sering tidak mengikuti perkuliahan karena bermain *game online* di kamar atau di tempat lain, menggunakan uang saku pemberian orang tua melebihi kebutuhan perkuliahan hanya untuk membeli pulsa supaya dapat bermain *game online*, bahkan ada yang bermain *game online* saat jam ibadah. Hal ini membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengelola waktu seperti melupakan waktu makan, dan bahkan tidak mengikuti kegiatan perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat adiksi *game online* pada mahasiswa yang tinggal di asrama Universitas swasta X Bandung.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan variabel tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Swasta X Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang tinggal di asrama Universitas Swasta X Bandung. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 116 orang mahasiswa yang tinggal di asrama dengan menggunakan teknik *random sampling*. Peneliti menggunakan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (Jap, Tiatry, Jaya, & Suteja, 2013) untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* dan isian data demografi responden yang disebarakan secara daring berbasis *google form*. Metode ini dilakukan karena kondisi pandemik Covid-19 sehingga sebanyak 116 orang mahasiswa yang mengisi kuesioner dari 211 orang mahasiswa yang diberikan kuesioner secara daring.

Persetujuan etik penelitian didapatkan dari KEPK Universitas Advent Indonesia pada tanggal 24 Maret 2020. Pengumpulan data dilakukan dari tanggal 26 Maret 2020 sampai 17 April 2020.

HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Usia Mahasiswa (n=116)

Variabel	Mean	Median	SD	SE	Min-Maks	MD (95% CI)
Usia	20,41	20,00	2,311	0,215	18-29	(19,98;20,83)

Keterangan: usia dalam tahun

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata usia mahasiswa adalah 20,41 tahun (95%CI: 19,98-20,83) dengan standar deviasi 2,311 tahun. Usia termuda mahasiswa adalah 18 tahun dan tertua adalah 29 tahun.

Tabel 2. Asrama, Fakultas, Tahun Akademik Mahasiswa (n=116)

Variabel		n	%
Asrama	Daniel	20	17,2
	Joseph	56	48,3
	Samuel	40	34,5

Fakultas	Ekonomi	54	46,6
	Filsafat	24	20,7
	Teknik Informatika	21	18,1
	Keperawatan	17	14,7
Tahun Akademik	2019/2020	31	26,7
	2018/2019	41	35,5
	2017/2018	20	17,2
	2016/2017	24	20,7

Tabel 2 menunjukkan responden terbanyak tinggal di Asrama Joseph (48,3%), berasal dari Fakultas Ekonomi (46,6%), dan merupakan mahasiswa Tahun Akademik 2018/2019.

2. Tingkat Kecanduan Responden

Tabel 3. Rata-rata Nilai Adiksi *Game Online* Menurut Tahun Akademik (n=116)

Variabel	Mean	SD	95% CI
2019/2020	12,87	3,354	11,64;14,10
2018/2019	14,44	4,577	12,99;15,88
2017/2018	14,30	4,520	12,18;16,42
2016/2017	13,42	3,682	11,86;14,97
Total	13,78		

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata adiksi *game online* pada mahasiswa adalah 13,78. Nilai rata-rata adiksi *game online* tertinggi terdapat pada mahasiswa Tahun Akademik 2018/2019 (Mean: 14,44; SD: 4,577; 95% CI: 12,99;15,88).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kategori Adiksi *Game Online* Mahasiswa (n=116)

Kategori	n	%
Tidak Terindikasi Adiksi Game Online	61	52,6
Terindikasi Adiksi Game Online Sedang	50	43,1
Terindikasi Adiksi Game Online	5	4,3

Tabel 4 menunjukkan bahwa kategori adiksi *game online* pada mahasiswa terbanyak adalah pada kategori tidak terindikasi adiksi *game online* (52,6%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kategori Adiksi *Game Online* Sesuai Tahun Akademik Mahasiswa (n=116)

Tahun Akademik	Tidak Terindikasi		Terindikasi		Terindikasi	
	Adiksi <i>Game online</i>	%	Adiksi <i>Game Online</i> Sedang	%	Adiksi <i>Game Online</i>	%
2019/2020 (n=31)	20	64,5%	11	35,5%	0	0%
2018/2019 (n=41)	18	44%	19	46%	4	10%
2017/2018 (n=20)	10	50%	9	45%	1	5%
2016/2017 (n=24)	13	54%	11	46%	0	0%

Tabel 5 menunjukkan bahwa persentase kategori tidak terindikasi adiksi *game online* terbesar adalah pada mahasiswa Tahun Akademik 2019/2020 (64,5%). Persentase terbesar kategori terindikasi adiksi *game online* sedang adalah pada mahasiswa Tahun Akademik 2018/2019 dan mahasiswa Tahun Akademik 2016/2017 (46%). Persentase kategori terindikasi adiksi *game online* adalah pada mahasiswa Tahun Akademik 2018/2019 (10%).

Tabel 6. Rata-rata Jam Perkuliahan dan Jam Bermain *Game Online* Mahasiswa (n=116)

Variabel	Tahun Akademik 2019/2020	Tahun Akademik 2018/2019	Tahun Akademik 2017/2018	Tahun Akademik 2016/2017	Total Rata-rata
Rata-rata Jumlah Jam Kuliah	21,61	26,88	23,35	12,48	21,08
Rata-rata Jumlah Jam Bermain <i>Game Online</i>	12,87	14,43	14,3	13,42	13,76

Keterangan: jumlah jam dalam satu minggu

Tabel 6 menunjukkan rata-rata jumlah jam perkuliahan dalam satu minggu adalah 21,08 jam dan rata-rata jumlah jam bermain *game online* dalam satu minggu adalah 13,76 jam. Nilai rata-rata jam kuliah dan jam bermain *game online* tertinggi dalam satu minggu adalah pada mahasiswa Tahun Ajaran 2018/2019.

PEMBAHASAN

Tingkat adiksi *game online* pada mahasiswa Universitas Swasta X Bandung masih termasuk dalam kategori tidak terindikasi *game online*. Mahasiswa di Universitas Swasta X Bandung berkuliah sambil tinggal di dalam asrama. Jadwal perkuliahan dan kegiatan harian di dalam kampus diatur sedemikian rupa sehingga mahasiswa dipaksa untuk belajar mengikuti jadwal kegiatan. Pola kegiatan ini dibuat dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengatur waktu hariannya dengan baik. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat adiksi *game online* pada mahasiswa. Sebanyak 57 orang mahasiswa (49,1%) bermain *game online* karena pengaruh teman. Penelitian (Valentina & Sari, 2019) menunjukkan bahwa teman sangat mempengaruhi seseorang untuk bermain *game online*. Kegiatan “main bareng” atau “mabar” *game online* bersama teman membuat seseorang sulit untuk memutuskan keinginan untuk bermain *game online*, merasa tidak ada lawan bicara saat tidak bermain *game online*. Usia mahasiswa rata-rata 20 tahun dan termasuk kelompok dewasa awal. Rentang usia dewasa awal adalah usia 18-40 tahun (Keliat et al 2019). Salah satu perilaku usia dewasa awal adalah memiliki hubungan dekat dengan sahabat (Keliat, Helena, & Farida, 2020). Kedekatan mahasiswa dengan sahabatnya, termasuk dalam hal bermain *game online*, sedikit banyak dapat mempengaruhi durasi mahasiswa bermain *game online*. Kurnianingsih et al (2018) menuliskan bahwa bermain *game online* itu sendiri bisa memberikan dampak yang positif apabila durasinya terkontrol. Seseorang yang sudah adiksi bermain *game online* akan sulit mengontrol atau menghentikan kebiasaan bermain *game online* sehingga *game online* itu sendiri memberikan dampak negatif dalam hidup seperti kehilangan pekerjaan, masalah dalam karir, dan masalah dalam hubungan interpersonal.

Faktor lain yang mempengaruhi mahasiswa bermain *game online* adalah adanya waktu luang tanpa adanya kegiatan dalam keseharian. Alasan mahasiswa bermain *game online* adalah untuk mengisi jam kosong (61,2%). Jam perkuliahan mahasiswa rata-rata sebanyak 21 jam/minggu, sehingga dalam satu hari berkisar empat jam perkuliahan. Ini berarti bahwa jadwal perkuliahan mahasiswa tidak terlalu padat dalam sehari, bahkan lebih banyak jam kosong, sehingga memungkinkan mahasiswa bermain *game* dengan durasi yang lama. Rata-rata durasi bermain *game online* pada mahasiswa sebanyak 15 jam/minggu. Durasi bermain *game online* pada mahasiswa di atas rata-rata durasi yang diperbolehkan sesuai yang dituliskan oleh (Novrialdy, 2019) bahwa batasan individu bermain *game online* adalah 2 jam per hari atau tidak lebih dari 14 jam dalam seminggu. Banyak waktu kosong

yang tidak dipergunakan oleh seseorang dengan mengisi kegiatan positif membuat seseorang merasa bosan sehingga individu mencari kegiatan dan menghibur diri melalui bermain *game online* (Khairiah, Nurdin, & Saifan, 2019).

Penulis juga mendapati bahwa jenjang perkuliahan juga mempengaruhi tingkat mahasiswa untuk bermain *game online*. Mahasiswa tahun pertama memiliki jam perkuliahan yang cukup padat, selain itu mereka juga masih harus menyesuaikan diri dengan cara belajar di bangku perkuliahan yang tidak sama dengan bangku SMA. Hal ini mengharuskan mahasiswa tingkat pertama untuk lebih fokus dalam belajar, sehingga jika dibandingkan dengan mahasiswa tingkat dua mereka memiliki tingkat kecanduan *game online* yang lebih rendah. Mahasiswa tahun kedua berkuliah empat jam per hari tetapi memiliki beban tugas perkuliahan yang harus dikerjakan di luar jam perkuliahan. Hal ini membuat mahasiswa menjadi jenuh dan bosan sehingga mereka menjadikan *game online* sebagai pelarian untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan. Piyeke et al (2014) menyatakan bahwa rasa jenuh dan bosan terjadi pada pelajar karena pelajar memiliki banyak materi dan tugas yang harus dipelajari dan dikerjakan di luar jam kelas. Semakin tinggi rasa jenuh dan bosan pelajar maka semakin meningkat jam bermain *game online*. Pengakuan responden pada penelitian yang dilakukan oleh Tiningrum (2013) menyatakan bahwa dengan bermain *game online* dapat menghilangkan penat dan jenuh yang mereka rasakan yang timbul akibat banyaknya tugas yang diberikan di bangku sekolah.

Berbeda dengan Lestari (2018) yang membagi adiksi atau kecanduan *game online* menjadi tiga kategori yaitu kategori ringan, kategori sedang, dan kategori berat. Setiap kategori memiliki karakteristik masing-masing sehingga dapat dengan mudah untuk mengetahui tingkat kecanduan seseorang. Karakteristik adiksi kategori ringan yaitu durasi bermain *game online* kurang dari 10 jam/bulan dan dimainkan pada saat waktu kosong saja tanpa adanya ketergantungan dan berkelanjutan. Karakteristik adiksi kategori sedang yaitu durasi bermain *game online* antara 10-40 jam /bulan dan mulai berkelanjutan dan dimainkan untuk menghilangkan rasa bosan. Karakteristik adiksi kategori berat yaitu durasi bermain *game online* sebanyak 8 jam/hari, sepertiga dari satu hari dihabiskan hanya untuk bermain *game online*, sering menggunakan jam istirahat untuk bermain *game online* sehingga membuat waktu tidur menjadi tidak teratur atau sering begadang, lupa untuk melakukan kegiatan sehari-hari misalnya makan hanya dilakukan sekali dalam sehari (Wiguna & Herdiyanto,

2018). Seseorang yang mengalami adiksi *game online* akan merasa bahwa dirinya tersiksa apabila keinginan untuk bermain *game online* tidak terpenuhi (Surakarta, 2009). Mahasiswa di Universitas Swasta X Bandung termasuk dalam kategori kecanduan atau adiksi kategori berat apabila dilihat dari jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

Pengawasan dari orang tua juga merupakan salah satu faktor mahasiswa bermain *game online*. Sebagian besar responden (67,2%) mengaku bahwa orang tua mengetahui mereka bermain *game online* dan memberikan batasan waktu. Orang tua akan lebih mudah mengawasi apabila mahasiswa tinggal bersama keluarga. Berkuliah di tempat berasrama membuat terbatasnya pengawasan orang tua pada kegiatan sehari-hari mahasiswa, termasuk dalam hal bermain *game online*. Faktor penyebab seseorang kecanduan *game online* salah satunya karena kurangnya perhatian dan kontrol dari orang tua. Kontrol dan perhatian orang tua sangat dibutuhkan untuk mengurangi kecanduan pada remaja (Kusumawati et al., 2017). Intensitas bermain *game* akan semakin tinggi bila kontrol diri seseorang rendah (Budhi & Indrawati, 2016).

SIMPULAN

Adiksi *game online* pada mahasiswa di Universitas Swasta X Bandung adalah dalam kategori tidak terindikasi adiksi *game online*. Faktor budaya sekolah berasrama, teman, pengawasan orang tua, banyaknya waktu luang mahasiswa menjadi beberapa faktor yang diduga memberikan kontribusi pada adiksi *game online* pada mahasiswa. Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah kegiatan-kegiatan bagi mahasiswa yang bersifat positif sesuai dengan bakat dan minat mahasiswa untuk mengisi waktu kosong perlu diperbanyak untuk mengurangi resiko terjadinya adiksi *game online* pada mahasiswa. Pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, atau dan melibatkan mahasiswa perlu dikembangkan sehingga dapat mengurangi kebosanan mahasiswa dalam belajar. Promosi kesehatan untuk mencegah dampak negatif dan adiksi *game online* perlu diberikan kepada mahasiswa sehingga mahasiswa dapat dengan bijaksana bermain *game online*. Penelitian yang dapat dilakukan selanjutnya seperti pengaruh motivasi belajar dan adiksi *game online* pada mahasiswa, penurunan durasi bermain *game online* dengan menggunakan terapi kognitif dan terapi perilaku, serta penggunaan responden yang lebih banyak sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Babakr, Z. H., Majeed, K., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019) Internet addiction in Kurdistan university students: Prevalence and association with self-control. *European Journal of Educational Research*. 8(3), 867-873. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.3.867>.
- Budhi, F., & Indrawati, E. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Empati*, 5(3), 478–481.
- Ismail, A.B & Zawahreh, N. (2017). Self-control and its Relationship with the Internet Addiction among a Sample of Najran University Students. *Journal of Education and Human Development*. 6 (2), 168-174. doi: 10.15640/jehd.v6n2a18.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200.
- Jap, T, Tiatri, S, Jaya, E.S, & Suteja, M. S. (2013) The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*. 8(4): e61098. doi:10.1371/journal.pone.0061098.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25, 29–44.
- Keliat, B. A., Hamid, A. Y. S., Putri, Y. S. E., Daulima, N. H. C., Wardani, I. Y., Susanti, H ... Panjaitan, R. U. (2019). Asuhan Keperawatan Jiwa. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Keliat, B. A., Helena, N., & Farida, P. (2020). Manajemen Keperawatan Psikososial & Kader Kesehatan Jiwa: CMHN (Intermediate Course). Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Khairiah., Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway. *SULOH, XVI. 4*, 1–13. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/suloh>
- Kurnianingsih, N., Ratnawati, R., Yudhantara, D. S., Prawiro, R. B. S., Permatasari, M., Rachma, H., Ariadi, A. S. (2018). Association Between Time Spent for Internet Gaming, Grade Point Average and Internet Gaming Disorder Risk Among Medical Students. *Research Journal of Life Science*. 5 (2), 140-148. doi:10.21776/ub.rjls.2018.005.03.1

- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 98.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99.
- Kustiawan, A.A., & Utomo, A.W.B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (p. 78).
- Lestari, M. A. Y. U. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan program studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu kesehatan*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Piyeke, P., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 2(2), 105771.
- Rahman, A. Z. (2018). *Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online Di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*.
- Selular. (2019). Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak. In *Selular.id*.
- Surakarta, U. M. (2009). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*.
- Tiningrum, F. I. (2013). Hubungan antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Universitas Surabaya*, 2(1), 1–17.
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450.