



Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas XII Jurusan Mipa SMA Negeri 1 Andong

The Effect of Playing Online Games on Communication Behavior of Class XII Jurusan Mipa Students of SMA Negeri 1 Andong

^{1)*} Fina Izdni Rahmawati, ²⁾ Harjanti Jabal, ³⁾ Rizki Pratama

^{1,2,3} Universitas Tidar Magelang, Indonesia

Email: ^{1)} finaidzni@gmail.com

*Correspondence: Anis Widiyanti Putri

DOI:

10.36418/comserva.v2i08.502

ABSTRAK

Histori Artikel

Diajukan : 05-12-2022

Diterima : 15-12-2022

Diterbitkan : 20-12-2022

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Andong. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer yang diperoleh dari kuesioner dan diukur dengan menggunakan skala likert. Data dianalisis menggunakan uji regresi sederhana. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII Jurusan MIPA SMA Negeri 1 Andong dengan jumlah siswa sebanyak 300 dimana sampel yang diambil hanya 26% atau 78 siswa yang dijadikan sampel untuk penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku komunikasi.

Kata kunci: Game Online; Perilaku Komunikasi; Remaja

ABSTRACT

This study aims to determine and analyze the Effect of Online Game on Communication Behavior of Students SMA Negeri 1 Andong. This research is a quantitative study using primary data obtained from questionnaires and measured using a Likert scale. Data were analyzed using simple regression analysis. The population of this research is the XII grade field of mathematics and natural sciences students of SMA Negeri 1 Andong with a total of 300 students in which only 26% or 78 students were sampled for this study. The results of this study indicate that the online game have no effect on communication behavior.

Keywords: : Online Games; Communication Behavior; Teenagers

PENDAHULUAN

Didalam proses perkembangan anak, bermain menjadi bagian terpenting yaitu perkembangan pengetahuan, jasmani, emosional, psikologi, sosial dan produktivitas (Sari & Dinarsi, 2022). Remaja merupakan termasuk dalam kelompok usia yang sering dinamakan dengan usia untuk beradaptasi diri (Guno & Wulanningrum, 2018). Remaja di masa sekolah senang dalam membangun keahlian mereka salah satunya adalah melalui permainan (game) yang disertai peraturan tertentu (Fadila et al., 2022). Pada zaman dahulu remaja hanya mengetahui permainan yang menguras tenaga maupun game tradisional yang dapat dimainkan bersama dengan teman-teman sebayanya seperti layang-layang dan sepak bola. namun zaman sekarang ini remaja sudah tidak memiliki minat untuk bermain permainan

yang menguras tenaga tersebut dikarenakan mereka sudah mengenal dan lebih menyukai game berjenis elektronik yaitu game online. Bermain melalui telepon genggam ataupun PC hanya melalui jalur hubungan dengan jaringan internet. Hingga menjadikan proses perkembangan mereka ditemani oleh game online.

Akibat dari kemajuan teknologi khususnya koneksi internet, membuat para gamers tertarik untuk berselancar di dunia maya dengan game-game favoritnya. Permainan online menjadi bentuk lifestyle baru oleh semua orang dalam setiap kelompok usia, hal tersebut berdampak pada pola komunikasi dalam lingkungan sosial mereka. (Guno & Wulanningrum, 2018) menemukan bahwa kebanyakan pemain game online memiliki kecenderungan terhadap penyakit candu. Sehingga berdampak pada perilaku dan penyimpangan perilaku yang berdampak pada keluarga dan kesehatan pemain. Kecanduan game online secara tidak langsung berdampak pada pemain game online yang menimbulkan perilaku baik dan buruk. (Fauziah, 2013) menemukan bahwa permainan online yang memiliki tingkat dari kelompok usia pelajar hingga remaja, hal tersebut dapat berdampak pada perilaku yang mendorong kepada aspek positif dan negatif. Dampak positif dilihat dari seberapa banyaknya relasi yang didapat oleh pemain, pemahaman pada bahasa asing di dalam dialog game dan prolog game, Membuat keputusan, membuat rencana, dan berpikir secara strategis di keadaan tertentu. pengaruh buruk dilihat dari perilaku kecanduan, menyita waktu, bahkan sampai pada level autisme ringan.

Kecanduan game online mengakibatkan remaja menghabiskan lebih banyak waktu di layar PC dan handphone dalam menambahkan rank remaja akan beradu dengan remaja lain yang menjadi pemain lain dalam menduduki peringkat tinggi dari permainan online (Pramanda, 2019). Hal tersebut dapat menghambat dan menyebabkan pengaruh mental dan menjadikan pemain memiliki tingkat emosi tinggi. remaja yang sedang melalui proses perkembangan usia dan belajar untuk dalam bersosialisasi dengan teman-teman seusianya di lingkungan masyarakat dan instansi. Kerutinan memainkan permainan online secara tidak sengaja membuat remaja cenderung hidup secara individual, mengabaikan kejadian di sekitarnya, dan gagal beradaptasi dengan lingkungan yang berfokus pada game. Kemungkinan perubahan sikap tersebut tidak disadari dari remaja, melainkan perubahan tersebut disadari dari orang-orang di sekitarnya, terutama teman dan orang tuanya. Tidak hanya itu akibat yang paling sering didapat saat bermain permainan online diluar batas dapat mengakibatkan emosional yang tidak dapat terkontrol. Sering ditemukan kasus anak dan remaja yang bermain permainan online di saat situasi remaja kalah, remaja bisa dengan gampang mengucapkan kata atau bahasa vulgar dan kata larangan seperti cacian dengan menggunakan nama binatang atau bahasa vulgar dengan pengguna lain hingga perasaan yang paling buruk Peningkatan kontak dapat membuat seseorang cukup agresif untuk menyerang seseorang di dekatnya. (Istiyanto, 2016) mengatakan bahwa teknologi utamanya menurunkan sebuah sistem software maupun produk seperti game online, film dan aplikasi lain yang menggantikan perilaku atau hubungan antara anak dan orang lain. (Siregar & Muljono, 2017) dari hasil percobaannya menunjukkan jika penggantian pola komunikasi itu disebabkan melalui agresivitas remaja dan dukungan kontekstual bagi remaja untuk berteman dan berinteraksi dengan teknologi. (Sukrillah et al., 2017) berargumen jika teknologi dapat mengarahkan di mana saja dari pemakainya, tergantung dari pengguna apakah membawa ke jalan yang baik maupun arah yang buruk. (Lestari et al., 2018) dalam penelitiannya ditemukan jika terdapat perilaku meniru anakanak pada acara melalui teknologi yang dimainkan ataupun yang di lihatnya.

Dampak negatif lainnya adalah Kehidupan remaja menjadi berantakan seperti kebiasaan konsumsi makanan dan gangguan tidur, yang mengakibatkan rendahnya imun tubuh, namun ketika

bermain game tanpa adanya batas aturan waktu tertentu akan mempengaruhi psikis, melamun dan selalu berpikir untuk bermain. (Affandi, 2013) menyatakan bahwa pemain game online menyebabkan terjadinya komunikasi tatap muka sulit dan komunikasi yang efektif menjadi berkurang (terbata-bata) dan menyebabkan perilaku acuh tak acuh pada percakapan yang dilakukan di lingkungannya. (Giandi & Arifin, 2012) menyebutkan pemain game online mempunyai variasi bagaimana mereka berbicara, pemain game online bakal memiliki kecenderungan berbicara lebih pasif dalam berbicara di lingkungan daripada dengan komunikasi yang dilakukan pada saat bermain. Hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover, Jerman (dalam Suprijanto 2010) menyimpulkan, permainan online memiliki dampak terbentuknya dissociative identity disorder (DID). Seorang wanita yang kebiasaan bermain game online tiap harinya sampai 3 bulan lamanya, dan bermain beberapa karakter yang memiliki karakteristik dan sifat berbeda-beda. Hal tersebut sangat berdampak buruk, karena karakter-karakter fiksi tersebut bisa merebut kendali psikologinya. Hal tersebut mengakibatkan, wanita itu kehilangan identitas diri dan kehidupan bermasyarakatnya. Penelitian sebelumnya juga di uji coba beberapa kali di karya ilmiah terutama skripsi. contohnya penelitian self concept oleh (Trijaya Kusumah, 2011) dari Unikom Bandung di tahun 2011 yang berjudul “Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online di Kota Bandung)”. Dalam penelitian tersebut data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi. Obyek dari penelitian ini sebanyak 4 orang yang mengalami kecanduan game online. Hasil dari penelitian ini menyatakan, bahwa hanya bermain permainan online para pecandu mengerti sekali hal tentang game dari berbagai kategori, tak hanya itu pecandu memiliki hubungan pertemana di permainan online.

Sebagai salah satu sekolah favorit SMA Negeri 1 Andong di jalan SoloKaranggede Km. 30 Andong, Suruwuh, Kecamatan Andong, Boyolali ini yang memiliki siswa berjumlah 700 siswa, siswa remaja yang berada pada kisaran usia 15- 18 tahun dengan pemikiran yang masih mudah dipengaruhi, sehingga kriteria remaja itu sendiri mudah terpengaruhi oleh lingkungan dan teknologi hiburan seperti permainan online. peneliti menemukan sebuah permasalahan dan pengalaman saat bersekolah dimana bahwa beberapa dari siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan cara dan perilaku komunikasi karena dari permainan online contohnya pada saat waktu istirahat adanya siswa-siswa yang menggunakan jam istirahat hanya untuk bermain game online dan mereka juga acuh tak acuh dengan lawan bicara lingkungan di sekitarnya dan lebih mementingkan diri sendiri untuk lebih fokus di game, beberapa dari mereka juga mengerjakan tugas di sekolah sebelum jam pelajaran dimulai dan parahnya mereka mencontek atau meniru tugas dari temantemannya. Berdasarkan gejala-gejala atau fenomena yang telah disebutkan penulis tertarik ingin melakukan suatu penelitian ilmiah dengan judul “pengaruh bermain game online terhadap perilaku komunikasi siswa kelas XII Jurusan MIPA SMA Negeri 1 Andong”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dimana peneliti menguji hubungan kausal antara satu variabel dengan variabel lainnya. Peneliti menguji dan menemukan apakah ada pengaruh bermain game online sebagai variabel X atau variabel bebas, dan terhadap perilaku komunikasi siswa SMA N 1 Andong sebagai variabel Y atau variabel terikat.

A. Populasi

Populasi adalah generalisasi dari suatu wilayah yang berupa subjek atau objek yang menunjukkan ciri dan kualitas tertentu yang dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Nugroho, 2018).

Suatu populasi biasanya terdiri dari manusia, hewan, tumbuhan, bahkan dokumen. Populasi memiliki batasan yang jelas dalam hal siapa, apa, di mana, kapan dan berapa banyak. Berdasarkan uraian populasi di atas, maka populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Jurusan MIPA SMA N 1 Andong.

B. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari jumlah sifat yang ada dalam suatu populasi (Sumargo, 2020). Jika populasinya kecil, peneliti dapat menggunakan sampel yang dikumpulkan untuk mewakili total populasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik non-probability sampling dimungkinkan dengan quota sampling, karena mengidentifikasi sampel dari populasi yang menunjukkan karakteristik tertentu dalam jumlah yang diinginkan (kuota) (Firmansyah, 2022). Berdasarkan uraian di atas, maka sampel penelitian ini adalah siswa kelas XII jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam SMA Negeri 1 Andong yang bermain game online dengan jumlah 78 orang.

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang berupa angket sehingga alat pengumpulan data berupa kuisioner. Dalam pengumpulan data, responden hanya menchecklist sesuai pilihannya hal tersebut untuk mengukur sikap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Karakteristik Responden

Pada penelitian ini telah didapatkan hasil 78 responden yaitu pemain game online yang biasanya bermain game online satu kali dalam satu hari.

Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya dalam suatu kuisioner. Peneliti menggunakan SPSS dengan menggunakan rumus Bivariate Pearson.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

Variabel	Nomor item	Hasil	Jumlah item
Game Online	1-6	Valid	6
Perilaku Komunikasi	7-13	Valid	7

Sumber : Hasil olahan data peneliti, 2022

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas tujuannya untuk mengetahui konsistensi dari kuisioner atau angket yang digunakan sebagai pengumpulan data sehingga alat ukur tersebut dapat dipercaya

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N item
Game Online	259	6
Perilaku Komunikasi	256	7

Sumber : Hasil olahan data peneliti, 2022

Hasil uji reliabilitas nilai cronbach's lebih besar dari r table 0,185 maka data dapat dikatakan reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas kolmogorov smirnov adalah bagian uji asumsi klasik, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		78
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.62606223
Most Extreme Differences	Absolute	.060
	Positive	.060
	Negative	-.044
Test Statistic		.060
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Hasil Olahan Data Peneliti, 2022

Dari hasil uji normalitas menggunakan metode one sample kolmogorov smimov di peroleh nilai sig 0,200 lebih dari 0,05 sehinga data dapat dikatakan normal.

Analisis Regresi Analisis ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel Game Online pada variabel perilaku komunikasi. Hasil analisis regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS.

Tabel 4. Uji Koefesien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.297 ^a	.088	.076	2.64328

a. Predictors: (Constant), Gameonline

Sumber : Hasil Olahan Data Peneliti, 2022

Dapat dilihat dari tabel R Square ini adalah determinan untuk mencari seberapa besar pengaruh variabel x dengan y maka disini $088 = 0.088 \times 100 = 8,8\%$ bermain game online berpengaruh terhadap perilaku komunikasi, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh beberapa faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

Tabel 5 . Uji taraf linearitas

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	51.210	1	51.210	7.329	.008 ^b
	Residual	531.008	76	6.987		
	Total	582.218	77			

a. Dependent Variable: PerilakuKomunikasi

b. Predictors: (Constant), Gameonline

Sumber : Hasil olahan data peneliti, 2022

Dari tabel tersebut digunakan untuk menentukan taraf linearitas dari regresi. Kriteria dapat ditentukan dari nilai signifikan (sigmogra) tidak lebih dari 0.05. berdasarkan tabel nilai F hitung adalah 7.329 dengan tingkat signifikan (sig) sebesar $0.008 < 0.05$, dengan demikian regresi dapat digunakan untuk menentukan variabel game online memiliki pengaruh terhadap variabel perilaku komunikasi.

Tabel 6. coefficient

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.270	3.206		8.818	.000
	Gameonline	-.354	.131	-.297	-2.707	.008

a. Dependent Variable: PerilakuKomunikasi

Sumber : Hasil olahan data peneliti, 2022

Pada tabel tersebut memperlihatkan besarnya nilai konstanta yaitu 28.270, sedangkan koefisien variabel Game Online adalah sebesar -0.354. sehingga memperoleh persamaan regresi sebagai berikut:
 $Y = 28.270 + (-0.354X)$

Persamaan tersebut menggambarkan besaran pengaruh variabel game online terhadap perilaku komunikasi. Koefisien game online bernilai negatif $Y = 28.270 + (-0.354X)$.

(-0.354) menunjukkan bahwa apabila pengaruh game online meningkat sebesar 1% maka perilaku komunikasi akan meningkat sebesar (-0.354). Dengan demikian analisis ini menyatakan game online berpengaruh negatif terhadap perilaku komunikasi siswa SMA Negeri 1 Andong.

Game Online dan Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Andong

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis deskripsi game online menyatakan bahwa penggunaan game online dikalangan siswa SMA Negeri 1 Andong berada dikategori rendah. Rendahnya penggunaan game online dikarenakan siswa menggunakan Smartphone untuk hiburan yang lebih di media sosial daripada bermain game online, dengan nilai rata-rata “sebagian besar aktivitas sehari-hari saya adalah bermain game online” sebanyak 44 atau 56,4% responden menjawab tidak setuju. Namun rendahnya penggunaan game online tersebut tidak menjadikan mereka orang yang tidak bisa diajak kerja sama. Hal ini di dasari oleh pernyataan dengan nilai rata-rata tertinggi sebesar 43 (55,1%) responden “saya dapat bekerja sama antara tim” yang semua siswa menjawab setuju.

Sedangkan hasil analisis deskripsi perilaku komunikasi siswa SMA Negeri 1 Andong berada pada kategori cukup rendah. Hal ini didasari pada nilai kuesioner “saya sering menggunakan kalimat (bahasa) kasar dan kotor” dengan nilai sebanyak 42 atau 38,5% siswa memilih jawaban tidak setuju. Hal ini menjelaskan banyak siswa yang memiliki tingkat emosional yang rendah sehingga siswa dapat mengontrol rasa emosi hingga kekerasan seperti memukul. Perilaku tersebut dapat ditunjukkan melalui

pertanyaan pada kuesioner “saya sering main tangan dengan teman” dimana sebanyak 71 atau 91% siswa menjawab tidak setuju. Hal ini menjelaskan bahwa mayoritas siswa masih memiliki kesadaran bahwa memukul teman akan memberikan efek negatif terhadap lingkungan baik di sekolah, masyarakat, dan keluarga, ataupun dalam bersosialisasi.

Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Komunikai Siswa SMA Negeri 1 Andong berdasarkan Media Depedency Theory.

Dari hasil analisis dampak dengan menggunakan uji regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa game online memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku komunikasi. Hal ini terlihat dari nilai koefisien negatif variabel game online (-0,354). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa variabel game online berpengaruh terhadap perilaku komunikasi.

Media dependency theory sering digunakan untuk melihat bagaimana atau seberapa besar Pengaruh media pada tingkat sikap dan opini. Teori ketergantungan media tersebut dikemukakan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur (1976:251-267), sebagai landasan media depedency theory sebagai pengguna media teori ini memperlihatkan individu yang bergantung pada media untuk pemenuhan kebutuhan atau untuk mencapai tujuannya, tetapi pengguna tidak bergantung pada banyak media dengan porsi yang sama besar. Besarnya ketergantungan suatu individu ditentukan dari suatu hal yaitu individu akan lebih bergantung kepada media yang dapat memenuhi sejumlah kebutuhannya dibandingkan media lain yang hanya sedikit memenuhi kebutuhan, juga berubahnya stabilitas sosial dimana ketergantungan media dapat menimbulkan terjadinya perubahan sosial dan konflik yang meningkat.

Sebagai pengguna media siswa SMA Negeri 1 Andong dapat dikatakan sebagai pengguna media yang aktif, dimana media tersebut adalah media lain, bukan media dari game online. Hal ini berdasarkan deskripsi variabel game online pada kategori terendah. Penggunaan tersebut tujuannya adalah memanfaatkan game online sebagai hiburan di waktu luang siswa. Namun, penggunaan media yang terus menerus menjadi kecanduan media, sehingga stabilitas sosial siswa berubah menjadi efek negatif seperti penggunaan kata-kata (bahasa) kasar dan perilaku dengan memukul atau bermain. Di sini, baik di dunia maya maupun di dunia nyata, siswa mulai menggunakan atau mengucapkan kata-kata (ucapan) yang lebih agresif kepada teman sebayanya.

Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Komunikai Siswa SMA Negeri 1 Andong berdasarkan Efek New Media.

Saat ini teknologi dapat digunakan di segala lapisan kehidupan, perkembangan teknologi memudahkannya dalam berbagai bidang, sehingga hampir semua media menjalankan fungsi hiburan berupa game online maupun offline, sehingga pengguna media baru tidak hanya memiliki akses saja. informasi yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. tetapi juga kegiatan rekreasi yang menyegarkan pikiran yang lelah, misalnya dari sekolah atau pekerjaan. Melalui jaringan internet, manusia dapat mengakses berbagai macam hiburan, seperti music, film, media sosial dan terutama game online. Kelebihan dari penggunaan internet salah satunya adalah dapat berkomunikasi jarak jauh, mencari informasi dengan cepat dan mudah selain itu, dapat mengakses hiburan seperti game online dengan mudah. Dengan kemudahana untuk mengakses game online yang dapat diakses oleh anak-anak hingga remaja. Tujuan mengakses game online salah satunya mengisi waktu luang, bergabung dalam suatu komunitas hingga sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan stres akibat aktivitasnya.

Pengaruh penggunaan game online dapat memberikan efek positif hingga efek negatif. Efek positifnya selain melatih dan kerjasama antar individu juga dapat meningkatkan skill bermain game.

Walaupun efek negatif dari online gamers adalah game online terlalu sering dimainkan lebih dari sekali dalam sehari, namun gamers online tidak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga mengganggu komunikasi interpersonal.

Kebiasaan individu yang terus menerus bermain game online lebih dari sekali dalam sehari membuat pemain menjadi hidup individualis, mudah marah dan mudah berkata kasar. Pemain game online yang mengalami perubahan perilaku komunikasi tidak menyadari perubahan perilaku yang dialaminya, tetapi orang lain di sekelilingnya dapat merasakannya perubahan yang dialami pemain game online.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat di simpulkan bahwa, 1) Tabel R Square ini adalah determinan untuk mencari seberapa besar pengaruh variabel x dengan y maka disini $0,088 = 0,088 \times 100 = 8,8\%$ bermain game online berpengaruh terhadap perilaku komunikasi, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh beberapa faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini. 2) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis deskripsi game online menyatakan bahwa penggunaan game online dikalangan siswa SMA Negeri 1 Andong berada dikategori rendah. Rendannya penggunaan game online dikarenakan siswa menggunakan Smartphone untuk hiburan yang lebih di media sosial daripada bermain game online, dengan nilai rata-rata “sebagian besar aktivitas sehari-hari saya adalah bermain game online” sebanyak 44 atau 56,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111–187.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Giandi, A. F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *Students E-Journal*, 1(1), 17.
- Guno, D. C., & Wulanningrum, D. N. (2018). *Gambaran perilaku kecanduan game online pada anak usia sekolah di wilayah kecamatan Magetan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Istiyanto, S. B. (2016). Telepon Genggam Dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(1), 58–63.
- Lestari, U. I., Suryatna, U., & Kusumadinata, A. A. (2018). Pengaruh Menonton Tayangan FTV Kuasa Ilahi Terhadap Perilaku Masyarakat. *Jurnal Komunikatio*, 4(1).
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Pramanda, D. G. (2019). *Pola Komunikasi Anak Pemain Game Online Dengan Orang Tua (Studi Kasus Player Unknown Battle Ground)*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sari, E., & Dinarsi, H. (2022). Pelatihan Kader Tentang Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak di Posyandu Kelurahan Darmo Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 33–38.
- Siregar, N. I., & Muljono, P. (2017). Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 1(3), 261–276.
- Sukrillah, A., Ratnamulyani, I. A., & Kusumadinata, A. A. (2017). Pemanfaatan media sosial melalui whatsapp group FEI sebagai sarana komunikasi. *Jurnal Komunikatio*, 3(2).
- Sumargo, B. (2020). *Teknik sampling*. Unj press.
- Trijaya Kusumah, R. (2011). *Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskripsi Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online Di Kota Bandung)*. Universitas Komputer Indonesia.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).