

## Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja

Dedeng Ependi, Rediko Amanda Putra, Diah Ninawati  
[ependidedeng21@gmail.com](mailto:ependidedeng21@gmail.com), [rediamandaputra1288@gmail.com](mailto:rediamandaputra1288@gmail.com),  
[diahninawati@gmail.com](mailto:diahninawati@gmail.com)

Prodi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah  
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Kata Kunci:  
Game Online,  
Interaksi Sosial

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan intensitas penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menunjukkan hubungan yang bersifat sebab akibat. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa. Data yang digunakan dalam penelitian yaitu angket sebanyak 35 pertanyaan yang terdiri dari 15 pertanyaan indikator interaksi sosial dan 20 pertanyaan indikator game online. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas data dan analisis regresi. Penelitian ini menyimpulkan bawah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Hal ini ditunjukkan pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa mencapai 33,3% dan sisanya 66,7% interaksi sosial dipengaruhi oleh variabel lain.

*Keywords: Online  
Game, Social  
Interaction*

*Abstract*

*This article aims to determine the relationship between the intensity of the use of online games on the social interaction of students at Fatmawati Sukarno Bengkulu State Islamic University. This research is a quantitative research that shows a causal relationship. The sample in this study were 100 students. The data used in this research is a questionnaire of 35 questions consisting of 15 questions on indicators of social interaction and 20 questions on indicators of online games. The data analysis techniques used are data normality test and regression analysis. This study concludes that there is a significant influence between the use of online games on the social interaction of students at the Fatmawati Sukarno State Islamic University Bengkulu. This is shown by the effect of using online games on student social interactions reaching 33.3% and the remaining 66.7% social interactions are influenced by other*

*variables.*

## PENDAHULUAN

Pentingnya interaksi sosial didalam kehidupan merupakan salah satu kunci dari kehidupan bersosial. Hal ini karena hubungan interaksi sosial merupakan hubungan yang tidak bisa dilepaskan didalam kehidupan, didalamnya terdapat hubungan antara kelompok, individual maupun perorangan. Menurut Santosa (Melantika, Itriah & Mawardah, 2017) hubungan interaksi sosial merupakan salah satu hubungan yang harus dilaksanakan mengandung pengertian bahwa dalam interaksi itu setiap individu menyadari tentang kehadirannya disamping individu lain. Mengutip pendapat Nasdian (Fahri, Lalu & Qusyairi, 2019) interaksi sosial merupakan suatu intensitas sosial yang mengatur bagaimana masyarakat berperilaku dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Interaksi merupakan suatu basis yang dapat menciptakan hubungan sosial antara individu dengan individu lainnya. Interaksi sosial juga bisa kita lihat bagaimana kemampuan diri individu dalam berorientasi dengan lingkungan sekitarnya.

Soekanto (Fahri, Lalu & Qusyairi, 2019) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan proses sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Didalam diri indivdu perlu sekali interaksi sosial karena dengan interaksi bisa menumbuhkan rasa solidaritas dan rasa sosial. Nashirlah (2017) Mengungkapkan interaksi ada syarat-syarat yang harus diketahui karena interaksi sosial merupakan hubungan sosial anantara individu, antara kelompok diantara syarat terjadinya interaksi sosial. Adanya kontak sosial yang dapat berlangsung dalam tiga bentuk yaitu antara individu dan kelompok, adanya komunikasi, yaitu seseorang memberi arti pada perilaku orang lain.

Akan tetapi seiring perkembangan zaman dan pesatnya teknologi yang canggih ini menjadikan interaksi sosila mengalami perubahan dalam berintraksi sosial diantara penyebab interaksi sosial menjadi menurun didalam kehidupan sosial dengan segala bentuk kemudahan teknologi yang diberikan kepada manusia dizaman modern ini baik teknologi komunikasi, teknologi informasi, dan juga teknologi juga menyajikan fitur-fitur yang dapat menjadi bahan hiburan-hiburan seperti aplikasi game baik yang bersifat offline dan bersifat online, namun yang menjadi familiar atau tren disetiap kalangan yaitu game online, dari game online ini seseorang bisa mengakses dan memaikan game online ini harus menggunakan dan terhubung melalui jaringan internet. Menurut Rahmadani (Sagara & Masykur, 2018) game online merupakan salah satu permainan yang harus menggunakan jaringan internet dan dimainkan secara *multiplayer* atau lebih dari satu orang pemain.

Dalam jurnal surbakti (2017) sejarah permainan *game online* ini dimulai sejak tahun 1965. Awalnya permainan ini dikembagkan dengan tujuan pendidikan. Namun kemudian pada tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses computer secara bersamaan.

Pada dasarnya game online diciptakan untuk memepermudah serta membantu sistem pemebelajaran agar lebih efektif namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman banyak segi negatif yang ditimbulkan oleh game online ini.

Dampak dari game online ini ada yang berdampak positif da nada yang berdampak negatif. Dalam hal positif menurut Adam (Novrialdy Erzal, 2019) mengungkapkan diamana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game online. zaman sekarang ini pula bilamana bermain game online itu dapat diarahkan dengan baik akan menjadi bahan penghasilan dan akan menjadi kemandirian secara pinansial. Namun menurut Russoniello, Obrien, & Praks (Novrialdy Erzal, 2019) mengungkapkan saat ini game online dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game. Maka hal ini juga secara langsung mereka akan mengalami perubahan sikap sosial atau iteraksi sosial yang berimbas pada dunia sekitarnya kurang hubungan iteraksi dengan keluarga, teman, bahkan likungan-lingkungan studinya seperti disekolah, maupun lingkungan hidup lainnya.

Dari hasil observasi penelitian awal diperoleh data yang mengarah pada kesimpulan bahwa mahasiswa di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu merupakan mahasiwa yang secara mayoritas penggemar game online, sehingga perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan yang ditimbulkan akibat seringny bermain game online terhadap interaksi sosial mahasiswa. Peneliti menemukan berbagai permasalahan dampak atau pengaruh dari seringnya bermain game online pada kehidupan sosial mahasiswa, baik dampak negatif maupun positif.

### **Interaksi Sosial**

Menurut Nasdian (Fahri, lalu, & Qusyairi, 2019) menyatakan interaksi sosial merupakan intensitas sosial yang mengatur bagaimana masyarakat berprilaku dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial merupakan basis untuk menciptakan hubungan sosial yang terpola yang disebut struktur sosial. Interaksi sosial dapat pula dilihat sebagai proses sosial dimana mengorientasikan dirinya pada orang lain dan bertindak sebagai respon terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain. Menurut Santosa (Malentika, Itriah, & Mawardah, 2017) berpendapat bahwa interaksi sosial merupakan salah satu hubungan yang harus dilaksanakan, bahwa dalam hubungan itu setiap individu menyadari tentang kehadirannya disamping individu lain. Menurut Nahrillah, (2017) interaksi adalah kegiatan yang berlangsung antara satu dengan yang lainnya, baik antara orang dengan orang maupun antara orang dengan sesuatu benda, seperti komputer, mobil, tumbuh-tumbuhan, maupun hewan. Tentu saja pengertian ini sangat berbeda bila dikaitkan dengan organisasi, keluarga, bangsa ataupun negara. Kedalam interaksi yang tersebut terakhir ini biasanya dengan interaksi sosial.

Menurut Eryanto, Riva'ie, & Salim, (2017) mengungkapkan interaksi sosial merupakan proses yang dilalui oleh seseorang dalam mengadakan hubungan timbal balik, baik oleh individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta

kelompok dengan kelompok, dalam mengadakan interaksi sosial, terdapat dua proses sosial yaitu asosiatif dan proses disosiatif. Sarwono (Hakiki, 2019) mengungkapkan bahwa dalam interaksi sosial ada empat aspek yang dapat mempengaruhi dalam berinteraksi sosial terhadap individu maupun kelompok yaitu diantaranya, komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan sarana bagi seseorang untuk berkomunikasi baik secara individu maupun kelompok dengan tujuan untuk mencipatakan suatu hubungan sosial antar individu maupun kelompok. Menurut Munawir (Melantika, Itria, & Mawarda, 2017) terdapat ciri-ciri interaksi sosial dalam masyarakat yaitu :

- a. Adanya dua orang pelaku atau lebih
- b. Adanya hubungan timbal balik antar pelaku
- c. Diawali adanya kontak sosial, baik secara langsung
- d. Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas

Soekanto (Fahri, Lalu, & Qusyairi, 2019) mengungkapkan bahwa interaksi sosial merupakan proses sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan suatu bentuk hubungan antara dua orang atau lebih, tingkah laku individu yang satu dapat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, dan sebaliknya. Boner (Fahri, Lalu, & Qusyairi). Aspek yang menjadi dasar interaksi sosial menurut Sarwono (Hakiki, 2019) ada empat aspek berinteraksi diantaranya :

- a. Komunikasi  
Komunikasi merupakan suatu proses pengiriman pesan berita dari satu individu keindividu lainnya.
- b. Sikap  
Sikap merupakan istilah yang mencerminkan rasa senang.
- c. Tingkah Laku Kelompok  
Terdapat dua teori yang menjelaskan dari tingkah laku kelompok.
- d. Norma Sosial  
Norma sosial Merupakan suatu nilai-nilai yang berlaku didalam suatu kelompok dimana disitu setiap individu akan dibatasi dalam tingkah lakunya didalam kelompok.

### **Game Online**

Menurut Rahmadani (Sagara & Masykur, 2018) game online merupakan salah satu permainan yang harus menggunakan jaringan internet dan dimainkan secara *multiplayer* atau lebih dari satu orang pemain. Dalam jurnal surbakti (2017) sejarah permainan *game online* ini dimulai sejak tahun 1965. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun kemudian pada tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses computer secara bersamaan. Pada dasarnya game online diciptakan untuk memepermudah serta membantu sistem pemebelajaran agar lebih efektif

namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman banyak segi negatif yang ditimbulkan oleh game online ini.

Menurut Griffiths & Davies (Hakiki, 2019) mengungkapkan ada tujuh aspek yang dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan game online yaitu diantaranya perhatian, toleransi, modifikasi suasana hati, penarikan diri, kambuh, konflik. Dapat disimpulkan bahwa game online adalah suatu permainan yang memanfaatkan jaringan internet untuk menjalankan permainannya, akan tetapi dalam permainan game online jika dimainkan terlalu berlebihan maka akan berdampak negatif maka perlu arahan dan bimbingan agar pemanfaatan game online ini bisa kea rah yang positif.

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (Hakiki, 2019) mengungkapkan bahwa ada tujuh aspek yang dapat mempengaruhi seseorang kecanduan game online diantaranya:

- a. Perhatian  
Perhatian merupakan hal yang penting dalam kehidupan seseorang untuk bisa mengarahkan dirinya kearah yang lebih baik sesuai pemikiran, perasaan, keinginan, dan perilaku.
- b. Tolearnsi  
Toleransi merupakan suatu sikap yang menerima keadaan diri sendiri ketika melakukan sesuatu hal.
- c. Modifikasi Suasana Hati  
Modifikasi suasana hati merupakan suatu hal pengalaman pribadi yang sering diungkapkan seseorang melalui perasaan tenang.
- d. Penarikan Diri  
Penarikan diri merupakan upaya untuk memisahkan dirinya terhadap sesuatu hal.
- e. Kambuh  
Kambuh merupakan suuatu hal yang diulang kembali ke perbuatan atau perilaku sebelumnya seperti bermain *game online*.
- f. Konflik  
Konflik yang mengacu pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari permainan game online yang berlebihan, dan dapat menimbulkan konflik antara pemain dan orang-orang disekitarnya.
- g. Masalah  
Disini suatu masalah yang mengacu pada permasalahan yang disebabkan oleh permainan game online yang terlalu berlebihan dan maslahnya meliputi permasalahan disekolah. Pekerjaan, dan bersosialisasi.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Dikatakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian yang digunakan berupa angka-angka atau data kualitatif yang diangkakan. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi, karena didalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara teknologi informasi

terhadap motivasi belajar. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa. Data yang digunakan dalam penelitian yaitu angket sebanyak 35 pertanyaan yang terdiri dari 15 pertanyaan indikator interaksi sosial dan 20 pertanyaan indikator game online. Peneliti menggunakan sampel yaitu Mahasiswa UINFAS Bengkulu dengan objek utama mahasiswa UINFAS Bengkulu. Adapun teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah teknik cluster random sampling yang digunakan untuk menentukan sampel objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji determinasi ini untuk melihat seberapa besar penggunaan TIK dalam menjelaskan variasi variabel dependen yaitu motivasi belajar. Untuk mengetahui besarnya determinasi penggunaan TIK dalam menjelaskan variasi variabel dependen yaitu motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Uji Determinasi

<i>Model Summary<sup>b</sup></i>										
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>	<i>R Square Change</i>	<i>Change Statistics</i>				<i>Durbin-Watson</i>
						<i>F Change</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig. F Change</i>	
1	,577 <sup>a</sup>	,333	,327	8,752	,333	49,031	1	98	,000	2,114

*a. Predictors: (Constant), T.IS*  
*b. Dependent Variable: T.GM*

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa nilai  $R_{\text{square}}$  adalah sebesar 0,333 atau sama dengan 33,3% artinya bahwa penggunaan game online mampu mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa mencapai 33,3% dan sisanya 66,7% interaksi sosial dipengaruhi oleh variabel yang lainnya yang tidak diikutsertakan ke dalam model penelitian ini.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Interaksi Sosial

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
,734	,741	15

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas, diperoleh nilai alpha sebesar 0,734. Dengan demikian kuesioner tersebut reliabel.

Tabel 3. Uji Reliabilitas Penggunaan Game Online

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
,885	,886	20

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas, diperoleh nilai alpha sebesar 0,885. Dengan demikian kuesioner tersebut reliabel.

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Hasil analisis regresi dengan menggunakan bantuan SPSS ialah sebagai berikut :

Tabel 4. Uji Hipotesis

<i>Coefficients<sup>a</sup></i>												
<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>	<i>95,0% Confidence Interval for B</i>		<i>Collinearity Statistics</i>				
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>			<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>	<i>Zero order</i>	<i>Partial</i>	<i>Partial</i>	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
1 (Constant)	14,304	6,696		2,136	,035	1,016	27,593					
T.IS	,957	,137	,577	7,002	,000	,686	1,229	,577	,577	,577	1,000	1,000

a. *Dependent Variable: T.GM*

Dengan demikian model analisis regresi pengaruh game online terhadap interaksi soasial mahasiswa adalah sebagai berikut :

$$Y = 14,304 + 0.957x$$

Berdasarkan hasil analisis data diatas ditafsirkan bawah penggunaan game online berpengaruh terhadap interaksi mahasiswa UINFAS Bengkulu. Setelah diperoleh model persamaan regresi taksiran maka langkah selanjutnya ialah mwlakukan pengujian signifikansi koefisien regresi secara bersama-sama. Pengujian secara simultan dilakukan dengan menggunakan uji F. langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut : 1) penentuan hipotesis Ho seluruh koefisien regresi tidak signifikan (model regresi tidak signifikan) H1 : minimal satu koefisien regresi signifikan (model regresi signifikan). Hasil pengujian dengan menggunakan SPSS ialah sebagai berikut :

Tabel 5. Uji Analisis Varian

<i>ANOVA<sup>a</sup></i>	
--------------------------	--

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3755,757	1	3755,757	49,031	,000 <sup>b</sup>
	Residual	7506,833	98	76,600		
	Total	11262,590	99			

a. Dependent Variable: T.GM

b. Predictors: (Constant), T.IS

Dari hasil diatas didapat nilai F-hitung sebesar 49,031. adapun nilai F-tabel pada tingkat signifikan 5% dan derajat bebas pembilang (df1) sebesar k (jumlah varibel bebas) = 1 dan derajat bebas penyebut (df2) sebesar = 98. Jika kedua nilai F ini dibandingkan, maka nilai F-hitung diperoleh jauh lebih besar F-tabel sehingga Ho ditolak. Jika menggunakan nilai signifikansi, dari hasil analisis diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai ini sangat kecil jika dibandingkan dengan nilai alpha yang digunakan yakni sebesar 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh koefisien regresi dalam model secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat simpulkan penelitian penggunaan game online berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa UINFAS Bengkulu. Besar pengaruh dari game online terhadap interaksi sosial mahasiswa mencapai 33,3% sedangkan sisanya sebesar 66,7% interaksi sosial dipengaruhi oleh variabel lain.

### REFERENSI

- Afidatama, M. F. (2020). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial mahasiswa pada program studi bimbingan dan konseling tahun akademik 2019-2020 universitas pancasakti tegal. *Skripsi*, 1-106.
- Amelia, O. (2021). Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X di sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara. *skripsi*, 1-96.
- Anjasari, E. A., I Gusti, A. M., & Desak, P.(2020). HUBungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *Matematika*, 9, 177-181.
- Eryanto, Riva'e, W., & Salim, I. (2019). Interaksi sosial mahasiswa antar anggota himpunan mahasiswa islam komisariat fkip untan cabang pontianak. *sosial interaction*, 1-14.
- Fajri, C. (2012). Tentang Industri Kreatif Game Online di Indonesia. *Komunikasi*, 1(5), 443-454.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampak Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 211-219.
- Gregorius, I. (2014). Tingkat Motivasi Belajar Pada Siswa Etnis Dayak Benuaq. *Skripsi*, 1-64.

- Hakiki, C. (2019). HUBungan Kecanduan game online mobile legend terhadap interaksi sosial pada mahasiswa fakultas psikologi maulana malik ibrahim malang . *skripsi*, 1-137.
- Kusumawardani, s. P. (2015). Game Online sebagai Pola Perilaku. *Clash of clans indo sprit pola perilaku interaksi sosial*, 1-8.
- Lebho, M. A., Lerik, M. C., Wijaya, R. P., & dkk. (2020). Prilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *of health and behavioral science*, 2(2), 202-212.
- Melantika, N., Itriah, & Mutiah, M. (2017). HUBungan antara interaksi sosial dengan suasana hati pada mahasiswa. *Psyhe*, 11(2), 97-106.
- Mohammad, F. A. (2010). Pengaruh Intensitas Bermain Gme online terhadap interaksi sosial mahasiswa pada program studi bimbingan konseling tahun akademik 2019-2020 universtas panca sakti tegal. *Skripsi*, 1-106.
- Monika, N. &. (2018). Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Peserta Mabinmaba 2017. *Muara Ilmu Sosial*, 2(2), 575-586.
- Mulyadi, Y. y. (2020). Wadah Interaksi Sosial. *Sain teknologi urban perancangan arsitektur*, 2(1), 37-44.
- Nasrillah. (2017). Peranan dalam Komunikasi Menurut Islam. *Warta Edisi*, 1-30.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dampak dan Pencegahan. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Oktaviani, A. (2021). Pengaruh Game Online Pubg terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran pai kals x di sekolah menengah kejuruan negri 03 bengkulu utara. *skripsi*, 1-96.
- Purnamasari, N. D., & Sabrina, A. (2020). Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya dikota Balikpapan. *lex surlema*, 2(2), 153-167.
- Qusyairi, L. M. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Studi keislaman dan ilmu pendidikan*, 7(1), 149-166.
- Sagara, S., & Masykur Achmad, M. (2018). Gambaran Online Gamer. *Empati*, 7(2), 418-424.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Geme Online Terhadap Remaja. *curere*, 1(1), 2597-9515.
- Yanthie, D. (2020). Dampak game online terhadap prilaku mahasiswa akamigas balongan. *Rekayasa teknologi dan sains*, 4(1), 13-15.