

**Skripsi**

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GAMP ONLINE* DENGAN  
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMKI YOGYAKARTA**

Disusun Guna Memenuhi Sebagai Syarat dalam Mencapai Gelar  
Sarjana Keperawatan di Program Studi Ilmu Keperawatan  
Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Alma Ata  
Yogyakarta



**Oleh:**

**Abmad Adi Setyarto Nugroho  
160100756**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU – ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS ALMA ATA  
YOGYAKARTA  
2020**

## ABSTRAK

### HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMKI YOGYAKARTA

Ahmad Adi Setyarto Nugroho<sup>1</sup>, Widiyanti<sup>2</sup>, Tri Paryati<sup>3</sup>

#### INTISARI

**Latar Belakang:** *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa pertualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Intensitas penggunaan *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara *online* yang memiliki sifat kuantitatif dan kualitatif. Kecanduan akan *game online* pasti tentu mempunyai banyak sekali dampak negatifnya khususnya bagi para remaja. Maka dari itu kecanduan *game online* bisa dikategorikan salah satu dari jenis kenakalan pada remaja. Pilihan remaja akan terus menerus memainkan permainan yang sedang dimainkan. Keterampilan sosialnya juga berkurang, sehingga akan semakin merasa sangat sulit untuk berhubungan dengan orang lain. Kemudian masalah lainnya seperti persaingan, ketika berinteraksi dengan orang lain, akan muncul persaingan. Persaingan merupakan proses sosial untuk mencari keuntungan melalui interaksi sosial.

**Tujuan:** Untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja di SMKI Yogyakarta.

**Metode Penelitian:** Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan rancangan penelitian menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 303 siswa/siswi dengan teknik pengambilan sampel *stratified random sampling*. Besar sampel yang diambil adalah sebanyak 173 sampel. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan *game online* dan variabel dependennya adalah interaksi sosial.

**Hasil:** Penggunaan *game online* mayoritas responden termasuk dalam tingkatan kategori tinggi sebanyak 42,9%, sedangkan interaksi sosial mayoritas responden termasuk dalam tingkat kategori kurang baik sebanyak 52,0%. Hasil analisa dengan uji *Kendall Tau* menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial  $p=0,000 (<0,05)$ .

**Kesimpulan:** terdapat hubungan negatif antara penggunaan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja di SMKI Yogyakarta.

**Kata Kunci:** *Game online*, Interaksi Sosial, Remaja

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Alma Ata Yogyakarta

<sup>2</sup>Dosen Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Alma Ata Yogyakarta

<sup>3</sup>Dosen Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Alma Ata Yogyakarta

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia yang lainnya yang punya akan hasrat untuk bisa berkomunikasi ataupun bergaul dengan orang disekitarnya. Ditinjau dari perkembangannya manusia saat ini untuk kebutuhan sosial yang lebih menonjol terjadi di masa remaja. Secara psikologis dan sosial remaja berada disituasi yang peka dan kritis. Remaja peka terhadap perubahan dan terpengaruh dengan berbagai perkembangan disekitarnya (1).

Masa remaja interaksi sosial adalah hal yang sangat amat penting untuk proses penyesuaian dirinya, supaya bisa berkembang untuk menjadi individu yang sehat. Hal ini harus diperhatikan karena masa remaja bisa di katakan masa yang sulit dan masa yang rawan dalam perkembangan manusia, karena pada masa ini remaja adalah masa pancaroba ataupun masa transisi, dari masa yang kekanak-kanakan menuju masa dewasa (2).

Interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang sangat dinamis dan menyangkut hubungan diantara individu dan individu, antara kelompok-kelompok manusia (3). Penyesuaian diri yang baik yaitu kemampuan dimana seseorang mampu untuk hidup dan bergaul dengan wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Remaja

dikatakan sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial yaitu remaja yang sangat sulit untuk bergaul, lebih sedikit teman dan rendah diri. Dampak psikologis yang dialami remaja seperti perasaan yang tertekan, dikucilkan dari pergaulannya dan terkadang remaja tersebut merasa tidak nyaman dengan di lingkungan sosial (4).

Remaja harus bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya yang sangat luas dan majemuk. Dan proses hubungannya seperti interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (5). Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik diantara dua orang ataupun lebih dan orang yang terlibat di dalamnya harus memainkan perannya secara aktif (6). Individu yang berinteraksi sosial dengan baik biasanya bisa mengatasi berbagai persoalan di dalam pergaulannya dan tidak akan mengalami kesulitan apapun untuk menjalani hubungannya dengan teman yang baru (7).

Interaksi sosial sangatlah berpengaruh oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya adalah *game online*. Frekuensi bermain yang lebih sering akan dapat mengacaukan kehidupan di sehari-harinya. Kebiasaan untuk bermain *game* juga akan dapat membuat individu akan merasa terasingkan dari lingkungannya (8).

Sementara dampak buruk dari *game online* pada kehidupan sosial, anak atau remaja akan punya *public speaking* yang buruk, selalu apatis, merasa

kesepeian dan perilaku yang buruk (9). Kemudian dampak negatif dari interaksi sosial lainnya yaitu seperti kerusakan atau hilangnya harta benda dan nyawa apabila terjadi kontak atau benturan fisik persaingan yang tajam bisa membuat kontrol sosial tidak berfungsi lagi dan akan menimbulkan prasangka yang bisa memicu terjadinya kerugian bagi orang lain, aktifitas yang dilakukan bisa mengakibatkan terjadinya benturan atau kontak fisik dan menimbulkan rencana atau niat mencelakakan pihak lain (10).

Jumlah *gamer mobile* di Indonesia sudah mencapai 60 juta, diperkirakan bisa meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020. Aktifitas masyarakat melalui *smartphone* adalah bermain *game* (25%), dengan rata-rata bermain *game mobile* berdurasi sampai 53 menit. Kemudian aktivitas yang lainnya seperti bersosial di media (17%), *streaming* di video (12%), *browsing* (10%), hingga seperti berbelanja *online* (7%). *Gamer* di Indonesia pengguna *smartphone* laki-laki sudah terdiri dari 49% dan 51% perempuan. Artinya, perempuan tidak kalah populer dengan kalangan laki-laki (11).

Data *Nexzoo* menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* di seluruh dunia mencapai lebih dari 3,3 miliar selama 2019. Totalnya jumlah pemain *game mobile* di seluruh dunia sudah mencapai 2,3 miliar. Jumlah ini menghasilkan total pendapatan global sudah mencapai USD 68,5 miliar atau setara dengan Rp 948 triliun. Di Tanah Air pengguna *smartphone* sudah mencapai 82 juta lebih. Pemain *game mobile* di Indonesia sudah mencapai lebih

dari 52 juta. Indonesia saat ini menduduki peringkat global ke 17 dengan jumlah pemain *game mobile* yang paling banyak. Indonesia juga sudah menyumbangkan sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp 8,7 triliun untuk *mobile gaming* selama di tahun 2019 (12).

Dari sisi usia, *game online* di Tanah Air tidak hanya digemari oleh kaum muda saja. Sebuah study menunjukkan bahwa seperempat dari jumlah total *game* memiliki usia dari 16 tahun sampai usia 24 tahun. Dan usia 25 tahun sampai 34 tahun, dimana presentasinya masing-masing 27%. 24% lainnya tercatat berusia 35-44 tahun. Pengguna *smartphone* dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif memainkan *game mobile* dengan persentase 17%. Hal yang tidak kalah menarik adalah 56% ibu-ibu dengan anak yang di bawah umur 10 tahun juga sering bermain *game mobile* (11).

Mengingat pada *game online* ini telah menjadi salah satu atau sebuah kegiatan yang sangatlah aktif di internet dan kecanduan *game online* diantara pemain seusia remaja sudah menjadi banyak sekali perhatian (13). Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, apabila tanpa interaksi sosial maka tidak akan ada kehidupan bersama (14). Kita ketahui bahwa bergaul atau berinteraksi pada masa remaja sangatlah penting karena pada saat masa remaja ini banyak tuntutan perkembangan yang harus dipenuhi seperti perkembangan secara fisik atau psikis dan yang paling utama yaitu perkembangan yang secara sosial. Bagi para remaja kebutuhan untuk sebuah berinteraksi terhadap orang

lain di luar lingkungan keluarga sangat besar, terutama interaksi dengan teman-teman sebayanya (15).

Remaja yang gemar memainkan *game online* pasti akan mengabaikan realita di luar apa yang dijalani dalam sehari-harinya. Pada orang tertentu yang sering memainkan *game online* bisa saja menjadi tidak peduli dengan tatanan moral atau sistem nilai dan norma yang telah disepakati di dalam masyarakat tersebut, intinya adalah tidak akan peduli dengan aturan yang ada. *Game online* sudah menjadi salah satu penyebab paling utama timbulnya sifat seperti perilaku kompulsif, agresif, dan acuh tak acuh pada kegiatan yang lain, penurunan interaksi sosial ataupun anti sosial, dan kurang empati. Mulai ada kemunculan gejala yang aneh, seperti rasa tak tenang dan rasa gelisah saat harus bermain tidak segera terpenuhi (15).

Penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Nita, P.D tentang Hubungan Antara Intensitas Penggunaa *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja, dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa ada sebuah hubungan negatif yang amat sangat signifikan di antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Begitu juga pada penelitian yang sudah dilakukan oleh Astuti Sari dengan judul Pengaruh Penggunaan *Game Online* dan Interaksi Sosial Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja Dusun Jongkang Sleman mendapatkan hasil ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi remaja. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa



remaja yang sudah kecanduan bermain *game online* akan berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial maupun kecerdasan emosi remaja (17) (18).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMKI Yogyakarta pada tanggal 31 Januari 2020, didapatkan hasil wawancara peneliti dengan 5 responden, terungkap mereka bermain *game online* selalu bergadang untuk menaikkan level *game* masing-masing. Responden juga mengungkapkan bahwa mereka sering terlambat datang kesekolah, karena bergadang, lalai dalam mengerjakan tugas dan bahkan sering melupakan keharusan mereka sebagai seorang siswa untuk belajar, mengerjakan tugas dan mengikuti kegiatan sekolah. Disaat responden ditanya mengenai dampak negatif dari interaksi sosial, salah satu dari responden tersebut menjawab dengan menyebutkan dampak negatifnya seperti timbulnya sikap individualisme diantara mereka, untuk masalah kontak sosial yang terjadi pada siswa-siswi, mereka jarang untuk tersenyum saat dilakukan wawancara, kemudian mereka juga jarang sekali untuk jabat tangan dengan guru mereka ataupun temannya sendiri. Kemudian untuk masalah komunikasi, mereka kesulitan untuk memahami apa yang disampaikan komunikator karena komunikasi tidak mampu menjawab dengan baik, pertanyaan bukannya dijawab melainkan dibiarkan, pertanyaan justru dijawab tidak tepat. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMKI Yogyakarta.”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMKI Yogyakarta?”

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja di SMKI Yogyakarta.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden penelitian berdasarkan tinggal dengan siapa, usia dan jenis kelamin.
- b. Mengidentifikasi gambaran tingkat intensitas penggunaan *game online* pada remaja SMKI Yogyakarta.
- c. Mengidentifikasi gambaran tingkat interaksi sosial pada remaja di SMKI Yogyakarta.
- d. Mengidentifikasi keeratan hubungan dan arah hubungan intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat diharapkan bisa menambah literatur dan tingkat pengetahuan, khususnya di instansi pelayanan kesehatan terutama yang menyangkut dengan intensitas penggunaan *game online* dan interaksi sosial pada remaja.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Responden atau Remaja

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi responden (remaja) yaitu dapat meningkatkan kesadaran remaja tentang hubungan intensitas penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial remaja.

#### b. Bagi Universitas Alma Ata

Hasil dari penelitian ini bisa diharapkan dapat sebagai bahan referensi tentang hubungan intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial.

#### c. Bagi Profesi Keperawatan

Hasil dari sebuah penelitian ini bisa diharapkan dapat menjadi sebuah bahan acuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan tentang *game online* dengan interaksi sosial.

d. Bagi Wilayah Sekolah

Hasil penelitian ini bisa diharapkan dapat menjadi sebuah sumber informasi dan bahan pertimbangan promosi kesehatan sekolah terkait dengan intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan dalam menganalisis suatu masalah yang diteliti yaitu hubungan intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitiannya bisa diharapkan atau dapat menjadi acuan atau gambaran awal untuk melakukan penelitian selanjutnya sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih bermanfaat.

## E. Keaslian Penelitian

Adapun keaslian penelitian berdasarkan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian saat ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. 1. Keaslian Penelitian**

No	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil	Persamaan	Pembedaan
1	ASTUTI SARI	2017	Pengaruh Penggunaan <i>Game Online</i> dan Interaksi Sosial Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja Dusun Jongkang Sleman.	Ada pengaruh penggunaan <i>game online</i> terhadap kecerdasan emosi remaja.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Salah satu variabel independen pada penelitian sebelumnya sama dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan <i>game online</i>.</li> <li>Metode penelitian sebelumnya dengan metode penelitian yang akan dilakukan sama yaitu menggunakan metode kuantitatif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pada penelitian sebelumnya mempunyai variabel independen yaitu penggunaan <i>game online</i> dan interaksi sosial sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan satu variabel independen yaitu penggunaan <i>game online</i>.</li> <li>Pada penelitian sebelumnya mempunyai variabel dependen yaitu kecerdasan emosi remaja sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel dependen interaksi sosial.</li> <li>Pada penelitian sebelumnya tempat penelitian dilakukan di Dusun Jongkang Sleman sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan tempat penelitian dilakukan di SMKI Yogyakarta.</li> </ol>

2	NITA PUSPITA DEWI	2014	Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja.	Ada hubungan negatif yang amat sangat signifikan diantara intensitas bermain <i>game online</i> dengan interaksi sosial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salah satu variabel independen pada penelitian sebelumnya sama dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu intensitas bermain <i>game online</i>.</li> <li>2. Salah satu variabel dependen pada penelitian sebelumnya sama dengan variabel dependen penelitian yang akan dilakukan yaitu interaksi sosial pada remaja.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada penelitian sebelumnya subjek berumur 15 – 22 tahun sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan berumur 15 - 18 tahun.</li> <li>2. Pada penelitian sebelumnya tempat penelitian dilakukan di <i>game centre arena</i> sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan tempat penelitian dilakukan di SMKI Yogyakarta.</li> <li>3. Pada penelitian sebelumnya jumlah sample yang digunakan yaitu berjumlah 45 orang sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan jumlah sample yang akan digunakan yaitu berjumlah 173 orang.</li> </ol>
---	-------------------------	------	--	--	---	--

---

3	ELCHI FITRIANI	2017	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> Dengan Status Gizi Pada Remaja di SMA Negeri 1 Sedayu Bantul Yogyakarta.	Tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan <i>game online</i> dengan status gizi.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Variabel independen penelitian bermain <i>game online</i>.</li><li>2. Metode penelitian pada penelitian sebelumnya sama dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.</li><li>3. Subjek penelitian yaitu remaja.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pada penelitian sebelumnya tempat penelitian di masyarakat Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga dan pada penelitian yang akan dilakukan tempatnya di SMKI Yogyakarta.</li><li>2. Variabel dependen pada penelitian terdahulu yaitu status gizi sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu interaksi sosial.</li><li>3. Pada penelitian sebelumnya perhitungan sampel menggunakan rumus Lemeshow sedangkan penelitian yang akan dilakukan perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin.</li></ol>
---	-------------------	------	--	--	--	--

---

## DAFTAR PUSTAKA

2. Sarwono. S. W. Psikologi Remaja. In Jakarta: Rajawali Pers; 2015.
3. Gilin dalam Soekanto. Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Dipondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga. *J Fak Psikol.* 2012;2(72), 2303-114X.
4. Gunarsa. S. Psikologi Remaja. In Jakarta: BPK Gunung Mulia; 2016.
8. Danforth. I. Distinguishing Addiction and High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *In Computers in Human Behaviour*, 26; 2017. p. 1531–48.
9. Friska. Y. Game Online Kurangi Ekspresi dan Interaksi Sosial Anak [Internet]. *REPUBLIKA.co.id.* 2019 [cited 2020 Feb 10]. Available from: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/19/07/27/bva2jz370-game-online-kurangi-ekspresi-dan-interaksi-sosial-anak>
10. Emonzdoank. Dampak interaksi Sosial [Internet]. 2012 [cited 2020 Feb 10]. Available from: <http://emonzdoank.blogspot.com/2012/10/dampak-interaksi-sosial.html>
11. Lely. M. Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020 [Internet]. *tek.id.* 2018 [cited 2020 Feb 10]. Available from: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b11J7v9c4A>
17. Astuti Sari. Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Interaksi Sosial Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja Dusun Jongkang Sleman. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta; 2017.
18. Nita. P. D. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2014.
41. Purnama AE, Keloko AP, Ashar T. Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata Di Kelurahan Pa'ang Bulan Medan. 2013; Available from: <https://www.neliti.com/publications/14346/hubungan-perilaku-anak-remaja-mengenai-permainan-game-online-dengan-keluhan-kele>
45. Mona Fitri Gurusanga. HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN POLA TIDUR PADA REMAJA USIA 16-18 TAHUN DI SMA NEGERI 1 DELI TUA KECAMATAN DELI TUA KABUPATEN DELI SERDANG. 2020;2 No. 2. Available from: <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKM/article/view/194>
46. Dkk JCM. HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA GAMER ONLINE PENGGUNA KOMPUTER DI WARUNG INTERNET M2G SUPERNOVA MALALAYANG. *Kesehat Masy* [Internet]. 2019;8 no. 7. Available from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/26552>
48. Kusumawati R, Aviani YI, Molina Y. PERBEDAAN TINGKAT KECANDUAN (ADIKSI) GAMES ONLINE PADA REMAJA DITINJAU DARI GAYA PENGASUHAN. 2017;8 no. 1. Available from:



- [http://scholar.google.co.id/scholar\\_url?url=http://103.216.87.80/index.php/psikologi/article/download/7955/6074&hl=en&sa=X&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar_url?url=http://103.216.87.80/index.php/psikologi/article/download/7955/6074&hl=en&sa=X&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
49. Eryzal Novrialdy1. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. 2019;27 no. 2. Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar?q=Kecanduan+Game+Online+pada+Remaja:+Dampak+dan+Pencegahannya&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar?q=Kecanduan+Game+Online+pada+Remaja:+Dampak+dan+Pencegahannya&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
  50. Febriandari1 D, Nauli2 FA, Siti Rahmalia HD. HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA. 2016;4 no. 1. Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar?q=HUBUNGAN+KECANDUAN+BERMAIN+GAME+ONLINE+TERHADAP+IDENTITAS+DIRI+REMAJA&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar?q=HUBUNGAN+KECANDUAN+BERMAIN+GAME+ONLINE+TERHADAP+IDENTITAS+DIRI+REMAJA&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
  51. Muflih M, Harizah H, wayan agus puniawan. PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI I KALASAN SLEMAN YOGYAKARTA. 2017;8 no. 1. Available from: <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/INJ/article/view/3698>
  52. Mauladi A, Irawati D, Umaroh siti khumaidatul Sari meyritha triffin. PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA. 2020; Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar?q=PENGARUH+INTENSITAS+BERMAIN+GAME+ONLINE+TERHADAP+INTERAKSI+SOSIAL+REMAJA&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar?q=PENGARUH+INTENSITAS+BERMAIN+GAME+ONLINE+TERHADAP+INTERAKSI+SOSIAL+REMAJA&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
  53. Yusuf A, Krisnama I, Ibrahim A. HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA. 2019;1 no. 2. Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar?q=HUBUNGAN+KECANDUAN+GAME+ONLINE+DENGAN+KOMUNIKASI+INTERPERSONAL+DAN+INTERAKSI+SOSIAL+REMAJA&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar?q=HUBUNGAN+KECANDUAN+GAME+ONLINE+DENGAN+KOMUNIKASI+INTERPERSONAL+DAN+INTERAKSI+SOSIAL+REMAJA&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)

## DAFTAR PUSTAKA

1. Hurlock. E. B. Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. In Jakarta: Erlangga; 2018.
2. Sarwono. S. W. Psikologi Remaja. In Jakarta: Pajawali Pers; 2015.
3. Gilin dalam Soekanto. Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Dipondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga. *J Fak Psikol.* 2012;2(72), 2303-114X.
4. Gunarsa. S. Psikologi Remaja. In Jakarta: BPK. Gunung Mulia; 2016.
5. Sunaryo. Psikologi untuk keperawatan. In: Cetakan Pe. Jakarta. FGC; 2014.
6. Ali dan Ashori. Psikologi remaja. In Jakarta: Bumi Aksara; 2019.
7. Alo. L. M. Dasar-dasar komunikasi kesehatan. In Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2017.
8. Danforth I. D. Distinguishing Addiction and 9 High Engagement In The Context Of Online Game Playing. In *Computers in Human Behaviour*, 23; 2017. p. 1531-48.
9. Friska. Y. Game Online Kurangi Ekspresi dan Interaksi Sosial Anak [Internet]. *REPUBLIKA.co.id.* 2019 [cited 2020 Feb 10]. Available from: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/19/07/27/pvazjx370-game-online-kurangi-ekspresi-dan-interaksi-sosial-anak>
10. Emonzdoank. Dampak Interaksi Sosial [Internet]. 2012 [cited 2020 Feb 10]. Available from: <http://emonzdoank.blogspot.com/2012/10/dampak-interaksi-sosial.html>
11. Lely. M. Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020 [Internet]. *tek.id.* 2018 [cited 2020 Feb 10]. Available from: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-h1U7v9c4A>
12. Selular. Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak [Internet]. *Selular.id.* 2019 [cited 2020 Feb 10]. Available from: <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/>
13. Chou. C. Condron. L. and Bellans. J. C. A Review Of Research On Internet Addiction. 2010;17(4)(Educ Psychology Rev):368–87.
14. Soekanto. S. Sosiologi Suatu Pengantar. In Jakarta: Grafindo Persada; 2012.
15. Santosa. S. Teori-teori Psikologi Sosial. In Yogyakarta: Reflika Aditama; 2010.

16. Permatasari. I. Perilaku Sosial 7 (tujuh) Siswa Yang Gemar Bermain Game Online di SMA Negeri 1 Bengkalan. 2016;1408–22.
17. Astuti Sari. Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Interaksi Sosial Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja Dusun Jongkang Sleman. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta; 2017.
18. Nita. P. D. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.
19. Gaol. T. L. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Indonesia. 2012;
20. Kartini. H. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensitas Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W. R. Soepatman Samarinda. *J Psikoberneo*. 2016;4(4): 739-750.
21. Suryanto. R. N. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar. *Jom FISIP*. 2015;2(2): 1–15.
22. Ayu L dan Sahat S. Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *J Psikol Indones*. 2016;5(2): 167-173.
23. Dr. Jenita Doli Tine Donda, SKM. M. Psikologi Keperawatan. In Yogyakarta: Pustaka Baru Press; 2011. p. 185–94.
24. Anwar. M. K. Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di Rumah Sakit Islam Surakarta. 2016;
25. Ahmadi. Psikologi Sosial. In Jakarta: Rineka Cipta; 2019.
26. Gerungan W. Psikologi Sosial. In: Psikologi Sosial. Bandung: PT Refika Aditama.; 2014.
27. Kementerian RI. Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja 2014. In jakarta; 2015.
28. Jahja. Y. Psikologi Perkembangan. jakarta: kencana; 2011.
29. Isinay. A dan Rusilanti. Gizi Terapan. In Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offse, 2014.
30. Machfoedz. I. Metodologi Penelitian (Kuantitatif & Kualitatif). In Yogyakarta: Fitramaya; 2016.
31. Lemeshow S& DWHJ. Besar Sampel Dalam Penelitian Kesehatan. [Yogyakarta]: Gadjahmada University Press;
32. Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti N. Hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah. *Sk keperawatan*.

2015;1((2)):12–17.

33. Azwar Z. Metode Penelitian. In Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2015.
34. Ircham M. Metodologi Penelitian (Kuantitatif dan Kualitatif). In Edisi Revisi; 2014.
35. Nandini P.R. Hubungan Aktivitas Sosial, Interaksi Sosial, dan Fungsi Keluarga dengan Kualitas Hidup Lanjut Usia di Wilayah Kerja Puskesmas Denpasar. Universitas Udayana; 2015.
36. Malahayati D. Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler; 2012.
37. Elchi F. Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Status Gizi Pada Remaja di SMA Negeri 1 Sedayu Bantul Yogyakarta. Universitas Alma Ata; 2017.
38. Notoatmodjo S. Metodologi Penelitian Kesehatan. In Jakarta: Rineka Cipta; 2010.
39. Dahlan M.S. Statistik Untuk Kedokteran Dan Kesehatan. In Jakarta: Salemba Medika; 2013.
40. Sugiyono. Statistik Untuk Penelitian. In Bandung: Alfabeta; 2012.
41. Punama AE, Keloko AB, Asnar Z. Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata Di Kelurahan Padang Bulan Medan. 2013; Available from: <https://www.neliti.com/publications/14346/hubungan-perilaku-anak-remaja-mengenai-permainan-game-online-dengan-keluhan-kele>
42. Helena Cole Griffiths MD. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *cyberpsychologyandbehavior* [Internet]. 2007;10(4). Available from: <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
43. Brox RM. The Influence of Social Factors on Gaming Behaviour, Enschede: University of Twente. 2011; Available from: [http://essay.utwente.nl/60988/1/BSc%0A\\_R\\_Brox.pdf](http://essay.utwente.nl/60988/1/BSc%0A_R_Brox.pdf).
44. Blais julie j, Craig wendy m, Pepler D, jennifer connolly. Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choices to Salient Relationships. *J Youth Adolesc* [Internet]. 2007;37:522–36. Available from: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-007-9262-7#:~:text=Multiple regression analyses indicated that,relationship and best friendship quality.>
45. Mona Fitri Gurusinga. HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN POLA TIDUR PADA REMAJA USIA 16-18 TAHUN DI SMA

- NEGERI 1 DELI TUA KECAMATAN DELI TUA KABUPATEN DELI SERDANG. 2020;2 No. 2. Available from: <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKM/article/view/194>
46. Dkk JCM. HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIJUR PADA GAMER ONLINE. PENGGUNA KOMPUTER DI WILAYAH INTERNET M2G SUPERNOVA MALALAYANG. *Kesehat Masy [Internet]*. 2019;8 no. 7. Available from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/26552>
47. Rondo AAA, Wungouw HS, Onibala F. HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMA N 2 RATAHAN. *e-journal Keperawatan (e-Kp) [Internet]*. 2019;7(1). Available from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/24324>
48. Kusumawati R, Aniani YI, Molina Y. PERBEDAAN TINGKAT KECANDUAN (ADIKSI) GAMES ONLINE PADA PEMAJA DITINJAU DARI GAYA PENGASUHAN. 2017;8 no. 1. Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar\\_url?url=http://10.216.87.80/index.php/psikologi/article/download/7955/6074&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar_url?url=http://10.216.87.80/index.php/psikologi/article/download/7955/6074&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
49. Eryzal Novrialdy1. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. 2019;27 no. 2. Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar?q=Kecanduan+Game+Online+pada+Remaja:+Dampak+dan+Pencegahannya.&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar?q=Kecanduan+Game+Online+pada+Remaja:+Dampak+dan+Pencegahannya.&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
50. Febriandari1 D, Nauli2 FA, Siti Rahmalia HD. HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA. 2016;4 no. 1. Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar?q=HUBUNGAN+KECANDUAN+BERMAIN+GAME+ONLINE+TERHADAP+IDENTITAS+DIRI+REMAJA&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar?q=HUBUNGAN+KECANDUAN+BERMAIN+GAME+ONLINE+TERHADAP+IDENTITAS+DIRI+REMAJA&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
51. Muflih M, Hamzah H, wayan agus puniawan. PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1 KALASAN SLEMAN YOGYAKARTA. 2017;8 no. 1. Available from: <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/INJ/article/view/8698>
52. Mauladi A, Imawati D, Umaroh siti khumaidatul, Sari meyritha triffin. PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA. 2020; Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar?q=PENGARUH+INTENSITAS+BERMAIN+GAME+ONLINE+TERHADAP+INTERAKSI+SOSIAL+REMAJA&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar?q=PENGARUH+INTENSITAS+BERMAIN+GAME+ONLINE+TERHADAP+INTERAKSI+SOSIAL+REMAJA&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)

53. Yusuf A, Krisnama I, Ibrahim A. HUBUNGAN KECAHDIUAN GAME ONLINE DENGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA. 2019;1 no. 2. Available from: [http://scholar.google.co.id/scholar?q=HUBUNGAN+KECAHDIUAN+GAME+ONLINE+DENGAN+KOMUNIKASI+INTERPERSONAL+DAN+INTERAKSI+SOSIAL+REMAJA&hl=en&as\\_slt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](http://scholar.google.co.id/scholar?q=HUBUNGAN+KECAHDIUAN+GAME+ONLINE+DENGAN+KOMUNIKASI+INTERPERSONAL+DAN+INTERAKSI+SOSIAL+REMAJA&hl=en&as_slt=0&as_vis=1&oi=scholar)
54. S young kimberly, Molly P, James O, Jennifer B. The mental health concern for the new millennium. *cyberpsychologyandbehavior* [Internet]. 2020;2:475–9. Available from: <http://psycnet.apa.org/record/2000-16541-011>
55. D griffith M, O davis MN, Chappell d. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *J Adolesc* [Internet]. 2004;27(1). Available from: <http://irep.nyu.ac.uk/id/eprint/2246/>
56. eka rusnani ruziah PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU ANAK SMP NECERI 1 SAMBOJA. *ilmu Komun* [Internet]. 2013;1(3):1–16. Available from: [PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU%0AANAK SMP NECERI 1 SAMBOJA](#)
57. ahmadi . psikologi sosial edisi revisi. Jakarta: Rineka Cipta; 2009.