



## **ANALISIS FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA**

**Ketut Andika Priastana, Dwi Prima Hanis Kusumaningtiyas, Damaris Kakisina\***

Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Triatma Mulya, Jl. Kubu Gunung Tegal Jaya,  
Dalung, Kuta Utara, Badung – Bali 80361, Indonesia

\*[damariskakisina98@gmail.com](mailto:damariskakisina98@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Perkembangan zaman ternyata membawa pengaruh yang besar pada remaja khususnya dalam memilih permainan yang mereka sukai, game online saat ini sangat digemari oleh remaja. Dampak yang tidak diinginkan adalah kecanduan yang membuat remaja akan lupa waktu bahkan akan mengganggu aktivitas mereka terutama proses pembelajaran. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online pada remaja. Metode: Pencarian artikel jurnal dilakukan dengan menggunakan Google Scholar dan Research Gate. Kriteria inklusi artikel dari tahun 2017 hingga 2023, kecanduan game online, original research, menggunakan Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan full article. Kata kunci pencarian yaitu, kecanduan game online pada remaja. Seleksi artikel dilakukan menggunakan PRISMA dan critical appraisal dengan total akhir 10 artikel. Hasil: Setelah dilakukan review dari 10 artikel ditemukan ada beberapa faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online pada remaja yaitu sosial control dan self management. Kesimpulan: Kecanduan game online pada remaja dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah sosial control dan self management.

Kata kunci: game online; kecanduan game online, remaja

## ***ANALYSIS OF FACTORS RELATED TO ADDICTION ONLINE GAMES FOR TEENAGERS***

### ***ABSTRACT***

*Modern developments have had a big influence on teenagers, especially in choosing the games they like. Online games are currently very popular with teenagers. The undesirable impact is addiction which makes teenagers lose track of time and even disrupts their activities, especially the learning process. Objective: This study aims to analyze factors related to online game addiction in adolescents. Method: Search for journal articles was carried out using Google Scholar and Research Gate. Article inclusion criteria from 2017 to 2023, online game addiction, original research, using English, Indonesian and full article. The search keyword is, online game addiction in teenagers. Article selection was carried out using PRISMA and critical appraisal with a final total of 10 articles. Results: After reviewing 10 articles, it was found that there were several factors related to online game addiction in teenagers, namely social control and self-management. Conclusion: Online game addiction in teenagers is influenced by many factors, one of which is social control and self-management.*

*Keywords: online game addiction; online game addiction; teenagers*

### **PENDAHULUAN**

Berkembangnya teknologi internet membuat kita bisa mengakses apa saja tanpa ada batasan. Teknologi internet memberikan berbagai kemudahan bagi setiap individu yang menggunakannya. Setiap individu dapat mengakses berbagai macam sarana, seperti sarana promosi, sarana berkomunikasi, serta dapat dijadikan sebagai media hiburan salah satu contoh seperti menonton video, bermain game, maupun bergabung dengan kelompok tertentu (Efendi et al., 2021). Game online merupakan suatu permainan yang banyak digemari termasuk dikalangan remaja, permainan ini berbasis video dan bisa dijalankan dalam suatu perangkat

yang harus terhubung dengan jaringan internet. kebanyakan remaja yang kecanduan game online sebagian besar memainkan game Mobile Legends permainan tersebut sangat menyenangkan biasa dimainkan secara ramai-ramai (Mabar) mereka juga dapat berinteraksi langsung dan dapat mendengar suara teman sepermainan maupun lawan mainnya. Tetapi apabila dalam bermain game online secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan karena game online sendiri mengandung adiksi (Sholihah, 2022).

Game online merupakan suatu permainan yang banyak digemari termasuk dikalangan remaja, game online merupakan sebuah permainan berbasis video bisa dijalankan dalam suatu perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet (Marantika, 2021). Beberapa jenis game online terdiri atas PUBG, Mobile Legends, Domino Qiu-Qiu dan masih banyak lagi. Peneliti mengungkapkan bermain game Mobile Legends membuat kebanyakan remaja menjadi kecanduan karena permainan tersebut sangat menyenangkan. Permainan ini biasa dimainkan secara ramai-ramai (Mabar) sehingga mereka juga dapat berinteraksi secara langsung dan dapat mendengar suara teman sepermainan maupun lawan mainnya. Akibat lanjut dari kecanduan bermain game online secara berlebihan akan menyebabkan adiksi atau kecanduan berlebihan pada pemainnya (Sholihah, 2022). Remaja merupakan usia yang rentan untuk berada pada kondisi kecanduan game online dari pada orang yang sudah dewasa (Mais et al., 2020).

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak dan masa dewasa, masa peralihan ini seringkali membuat remaja terlibat dengan situasi yang membingungkan, satu pihak mereka masih kanak-kanak tetapi dilain pihak mereka sudah harus bertingkah laku layaknya seperti orang dewasa (Karlina, 2020). Karakteristik emosional yang dimiliki remaja adalah sikap emosi dan pembawaan diri yang belum dapat dikatakan stabil karena mereka masih berada dalam tahap mencari jati diri dan konsep diri. Setiap remaja memiliki konsep diri masing-masing saat melakukan interaksi sosial dengan orang lain, apa yang remaja pikirkan tentang dirinya tentunya akan menunjukkan bagaimana remaja dalam berbicara, berpenampilan dan bersikap (Rosdiana & Nurnazmi, 2021). Krisis pada usia remaja merupakan satu tahapan yang bisa dianggap normal dan wajar sebagai pembentuk karakter mereka. Masa remaja adalah periode kehidupan yang penuh dengan dinamika karena terjadi perkembangan dan perubahan yang sangat pesat. Masa remaja merupakan tahapan kehidupan dari masa kanak-kanak untuk menuju tahap dewasa, masa remaja dianggap krisis karena belum dimilikinya pegangan sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan (NK, 2022).

Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online dikalangan remaja ternyata memiliki pengaruh yang sangat buruk, dampak yang sering timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting (Maharani et al., n.d.). Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu banyak dalam bermain, penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan sehari-hari, gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait game online (Marantika, 2021). Remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain, akibatnya remaja mengesampingkan tanggung jawab mereka (Novrialdy, 2019).

Menurut Nija & Lianawati (2020) bermain game online memberikan dampak secara mental atau psikologis bagi remaja yaitu para gamers terutama dalam kehidupan sehari-hari karena mereka tidak akan memikirkan hal lain selain memikirkan game yang sering mereka mainkan

serta mereka berpikiran bagaimana caranya game tersebut bisa cepat naik level. Kondisi ini mengakibatkan mereka sering lupa atas kewajiban menjadi seorang murid, jadi pemalas, tidak pernah belajar dan juga tidak pernah mengerjakan PR sekolah, hal tersebut bisa terjadi akibat tidak adanya kontrol diri dari remaja. Remaja yang memiliki intensitas bermain yang tinggi cenderung memiliki kontrol diri yang kurang baik, dinyatakan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh terhadap tinggi rendahnya intensitas dalam bermain dan bermain game online diharapkan sesuai dengan kebutuhannya sebagai sarana hiburan dalam menghilangkan penat atau kebosanan (Rahman, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui factor-faktor yang mempengaruhi atau berhubungan dengan kecanduan game online pada remaja

## METODE

Jenis penelitian ini adalah studi literatur, pada proses pencarian literatur penulis menggunakan Google Scholar, dan Research Gate dengan kata kunci “kecanduan game online pada remaja” dengan batasan tahun publikasi dari tahun 2017-2023. Literatur yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: jurnal fulltext, penerbitan jurnal tahun 2017-2023 menggunakan bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Sedangkan kriteria eksklusi meliputi: jurnal tidak dapat didownload, dan tempat penelitian selain rumah sakit. Jurnal yang dipilih berjumlah 10 jurnal. Pengolahan data meliputi ekstraksi data dan sintesis data. Analisis data dan penyajian data secara deskriptif.

## HASIL

Hasil penelusuran artikel pada penelitian ini yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi, dipaparkan pada tabel dibawa ini:

No	Judul	Metode	Hasil
1	Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Gaya Hidup Sehat pada Remaja Kecanduan Game Online  (Widyaningrum et al., 2023)	Metode yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan survey cross sectional populasi: remaja SMA sebanyak 2030 orang sampel: 323 responden dengan teknik simple random sampling	faktor yang dominan berhubungan dengan perilaku gaya hidup sehat pada remaja adalah jenis kelamin, perceived barriers, perceived severity, dukungan teman, dukungan guru, self efficacy, promosi dan edukasi. Variabel dengan Odds Ratio terbesar yaitu variabel promosi dengan OR= 2,477 (95% CI : 1,392-4,405)
2	Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja  (Lebho et al., 2020)	Metode yang digunakan adalah korelasional. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Convenience Sampling</i> dengan jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 465 subyek. Analisis data menggunakan uji regresi logistik	Odds Ratio untuk variabel kesenian adalah 7,98 yang artinya orang yang tidak mengalami kesenian berpeluang 7,98 kali untuk mengalami perilaku kecanduan <i>game online</i> dibandingkan dengan orang yang mengalami kesenian. Odds Ratio kebutuhan berafiliasi sebesar 12,156 yang artinya orang yang memiliki kebutuhan berafiliasi tinggi berpeluang

No	Judul	Metode	Hasil
			12,156 mengalami perilaku kecanduan <i>game online</i> dibandingkan dengan orang yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang rendah.
3	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik  (S. Irawan, 2021)	Metode: kuantitatif deskriptif Sampel: 64 responden SMA	33,57% so that it can be categorized as addiction to playing online games for students at SMA Negeri 1 Kuaro including in the moderate category.
4	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016  (Manihuruk, 2020)	metode kuantitatif, penelitian ini dilakukan di MA Al Furqon Prabumulih pada tahun akademik 2015/2016 pada tanggal 26 Februari hingga 26 Maret sesuai dengan jadwal yang disepakati. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X MA Al-Furqon Prabumulih sebanyak 53 siswa.	nalisis distribusi frekuensi indikator kurang perhatian menunjukkan bahwa sebanyak 12 peserta didik atau (22,64 %) tergolong dalam kategori rendah, 6 peserta didik atau (11,32 %) tergolong dalam kategori sedang, dan 35 peserta didik atau (66,04 %) tergolong dalam kategori tinggi. Adanya pengaruh depresi dengan perilaku gangguan kecanduan game online. Dilihat dari hasil analisis distribusi frekuensi indikator depresi menunjukkan bahwa sebanyak 20 peserta didik atau (37,74 %) tergolong dalam kategori rendah, 24 peserta didik atau (45,28 %) tergolong dalam kategori sedang, dan 9 peserta didik atau (16,98 %) tergolong dalam kategori tinggi.
5	Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja  (Mais et al., 2020)	Desain Penelitian yang digunakan yaitu <i>Deskriptif Analitik</i> dengan pendekatan <i>Cross Sectional Study</i> . Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Purposive Sampling</i> , dengan jumlah sampel sebanyak 68 remaja.	Hasil Penelitian uji statistik menggunakan uji <i>Spearman</i> pada tingkat kepercayaan 95% atau $\hat{I}_{\pm} = 0,05$ , didapatkan nilai $r = 0,003 < \hat{I}_{\pm} = 0,05$ . Kesimpulan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan <i>game online</i> dengan insomnia pada remaja.
6	Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan  (Kusumawati et al., 2017)	Metode: kuantitatif Teknik pengambilan sampel menggunakan insidental sampling, subjek penelitian berjumlah 82 orang. Pengumpulan data untuk variabel kecanduan game online menggunakan skala kecanduan game online yang terdiri dari 57 aitem, sedangkan untuk variabel gaya pengasuhan menggunakan skala yang terdiri dari 50 aitem. Teknik pengumpulan data	terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan pada taraf signifikansi $p = 0.024$

No	Judul	Metode	Hasil
		menggunakan skala Likert. Analisis data menggunakan teknik uji beda Kruskall-wallis.	
7	Analisis Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kecanduan Game pada Siswa-siswa Sekolah Menengah Pertama  (Wiyono et al., 2023)	Desain penelitian ini adalah analitik dengan pendekatan cross sectional yang bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Palangka Raya dengan jumlah sampel sebanyak 71 responden dengan teknik purposive sampling dan diuji dengan teknik statistik spearman rho.	71 responden dengan menggunakan uji spearman rho didapatkan faktor Relationship dengan hasil p value < 0,001, faktor Manipulation dengan hasil p value < 0,016, faktor Immersion dengan hasil p value < 0,001, Faktor Escapism dengan hasil p value < 0,001, dan faktor Achievement dengan hasil p value < 0,004. adanya hubungan signifikan antara faktor-faktor kecanduan game online pada peajar
8	Hubungan Antara Kecemasan Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Pelajar Sma Di Yogyakarta  (Seto, 2021)	Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja yang duduk di bangku SMA dan bermain game online berjumlah 60 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode skala dengan model skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi product moment yang dikembangkan oleh Karl Pearson.	koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = 0,687$ ( $p < 0,05$ ) yang berarti terdapat hubungan antara kecemasan sosial dengan kecanduan game online pada remaja. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Selain itu, hasil analisis data tersebut juga menunjukkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,472 yang artinya sumbangan variabel kecemasan sosial dengan kecanduan game online sebesar 47,2% dan 52,8% dipengaruhi oleh factor lain
9	Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng  (Matur et al., 2021)	desain deskriptif kuantitatif korelasional dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Subjek penelitian adalah 240 sampel. Hasil analisa bivariat dengan menggunakan uji <i>chi-square</i>	ada hubungan antara kecanduan <i>game online</i> dengan kualitas tidur pada remaja SMA Negeri di Kota Ruteng. Ada hubungan antara kecanduan <i>game online</i> dengan kualitas tidur pada remaja SMA Negeri di Kota Ruteng.
10	Kecanduan Game Online pada Remaja Ditinjau dari Keberfungsian Keluarga dan Regulasi Diri  (Pranata & Diana, 2023)	Pendekatan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif, dengan populasi remaja pengguna game online berusia 11-21, baik laki-laki maupun perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Selanjutnya data penelitian dianalisis dengan regresi ganda	1. terdapat hubungan negatif keberfungsian keluarga dan regulasi diri terhadap kecanduan game online dengan nilai signifikansi yakni 0,013 ( $p < 0,05$ ) dan memiliki sumbangan efektif sebesar 14,8% terhadap kecanduan game online. 2) terdapat hubungan negatif keberfungsian keluarga terhadap kecanduan game online dengan nilai

No	Judul	Metode	Hasil
			signifikansi yakni 0,010 (p<0,05) dan sumbangan efektif sebesar 8,3% terhadap kecanduan game online. 3) terdapat hubungan negatif regulasi diri terhadap kecanduan game online dengan nilai signifikansi yakni 0,016 (p<0,05) dan memiliki sumbangan efektif sebesar 6,5% terhadap kecanduan game online.

## PEMBAHASAN

Masa remaja yang merupakan masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa, dimana pada usia ini remaja sudah tidak bisa lagi dikatakan sebagai anak-anak dan belum cukup matang juga dikatakan sebagai orang dewasa. Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Dalam kondisi remaja sedang mencari pola hidup yang paling sesuai baginya dan inipun sering dilakukan metode coba-coba walaupun melalui banyak kealahan. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak (Karlina, 2020). Masa Remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia yang paling penting dalam kehidupan setiap manusia. Suatu masa yang indah penuh dengan dengan segala suka cita, keunikan, keceriaan dan menyenangkan (Suryandari, 2020). Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 11 tahun sampai 21 tahun (Wahyuntari & Ismarwati, 2020).

Menurut Irawan et al. (2020) juga mengatakan terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut: 1)Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi. 2)Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*. 3)Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketikaberada di rumah atau di sekolah. 4)Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada peserta didik sebagai berikut: 1)Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman - temannya yang lain banyak yang bermain *game online*. 2)Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. 3)Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan.

### *Self Management*

*Self Management* merupakan upaya individu untuk melakukan perencanaan, pemusatan perhatian, dan evaluasi terhadap aktivitas yang dilakukan yang bersumber dari dalam diri sendiri individu tersebut. Dorongan dari dalam diri individu yang menjadi kekuatan psikologis yang memberi arah pada individu untuk mengambil keputusan dan menentukan pilihannya serta menetapkan cara-cara yang efektif dalam mencapai tujuannya (Elvina, 2019). *self management* merupakan seperangkat prinsip atau prosedur yang meliputi pemantauan diri (*self monitoring*), *reinforcement* yang positif(*self reward*), perjanjian dengan diri sendiri (*self contracting*),

penguasaan terhadap rangsangan (*stimulus control*) dan merupakan keterkaitan antara teknik *cognitive, behavior*, serta *affective* dengan susunan sistematis berdasarkan kaidah pendekatan *cognitive behavior therapy*, digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam proses kematangan karir yang diharapkan (Suwanto, 2016). *Self management* adalah salah satu teknik dalam konseling behavioral yang mempelajari tingkah laku (individu manusia) yang bertujuan untuk mengubah perilaku maladaptif menjadi adaptif (Saputra, 2021).

### **Social Control**

Kontrol sosial merupakan suatu konsep yang penting dalam hubungannya dengan norma-norma sosial, dimana diharapkan ini menjadi standar perilaku seseorang yang sesuai dengan kaidah norma yang berlaku. Kemampuan dalam control social sangat dibutuhkan oleh setiap individu untuk mampu beradaptasi dan bertahan. Ketika pertahanan diri tidak kuat maka social control akan kuat mempengaruhi individu tersebut. Efek yang ditimbulkan tergantung dari apa pencetusnya, seperti kecanduan game online ini. Pengendalian sosial dapat diartikan sebagai pengawasan sosial, yaitu suatu sistem yang mendidik, mengajak, dan bahkan memaksa warga masyarakat agar berperilaku sesuai dengan norma sosial yang berlaku, pengendalian sosial dilakukan untuk menjamin bahwa nilai dan norma yang berlaku ditaati oleh anggota masyarakat, dan bertujuan untuk menertibkan anggota masyarakat, atau menciptakan ketertiban didalam kehidupan bermasyarakat (Wahyudi, 2020). Pada dasarnya, kontrol sosial merupakan lembaga sosial yang berperan melakukan pengendalian perilaku anggota masyarakat agar kehidupan sosial tetap dalam keadaan komform, akan tetapi, efektivitas dari peranan control sosial akan sangat tergantung pas efektivitas kekuatan sanksi yang dijatuhkan pada para pelanggar maupun pada kandidat pelanggar (Putra, 2018)

### **SIMPULAN**

Social control dan self management merupakan salah satu factor yang berpengaruh terhadap kecanduan game online pada remaja. Ini merupakan masalah yang tidak bisa dipandang sebelah mata mengingat berbagai dampak yang ditimbulkan akibat kecanduan game online. Semua pihak akan terlibat dalam mengatasi masalah ini baik dari remaja itu sendiri, keluarga, maupun lingkungan sosial remaja tersebut.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Efendi, Z., Christy, T., & Madonna Yuma, F. (2021). Penyuluhan Dampak Penggunaan Game Online Kepada Siswa Sma Negeri 1 Buntu Pane. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 122–127.
- Elvina, S. N. (2019). Teknik self management dalam pengelolaan strategi waktu kehidupan pribadi yang efektif. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(2), 123–138.
- Irawan, E., Tania, M., & Pratami, A. S. R. (2020). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja di Sman 11 Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(2), 215–223.
- Karlina, L. (2020). Fenomena terjadinya kenakalan remaja. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 147–158.
- Maharani, A. S., Fimansyah, W., & Daud, D. (n.d.). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja di Desa Tebel Kabupaten Sidoarjo. *Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi*, 4(1), 29–39.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18–27.

- Marantika, P. (2021). Efektivitas Konseling Behavioral Teknik Self Management terhadap Penanganan Kecanduan Game Online pada Siswa SMP Negeri 2 Way Jepara. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 1.
- Nija, Y. I., & Lianawati, A. (2020). Bimbingan kelompok teknik self control efektif mengurangi kecanduan game online siswa SMA Sejahtera Surabaya. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 154–160. <https://doi.org/10.26539/teraputik-42428>
- NK, M. M. (2022). Terapi Behavior Dalam Perspektif Islam (Upaya Penanganan Perilaku Maladaptif Remaja Pecandu Game Online). *At-Taujih: Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(1), 13–27.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Putra, I. B. S. (2018). Sosial control: sifat dan sanksi sebagai sarana kontrol sosial. *Vyavahara Duta*, 13(1).
- Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(3), 385–400.
- Rosdiana, A., & Nurnazmi, N. (2021). Dampak Aplikasi Tiktok dalam Proses Sosial di Kalangan Remaja Rabadompu Timur. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 100–109.
- Saputra, D. (2021). Sosialisasi Anti Hoax, Anti Narkoba, Serta Pengembangan Umkm Di Desa Kubu Kabupaten Kubu Raya. *Mafaza: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 35–43.
- Sholihah, S. A. N. (2022). Pengaruh Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*.
- Suryandari, S. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kenakalan Remaja. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 4(1), 23–29.
- Suwanto, I. (2016). Konseling behavioral dengan teknik self management untuk membantu kematangan karir siswa SMK. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 1(1), 1–5.
- Wahyudi, R. (2020). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Smartphone Pada Anak Remaja Di Mangkupalas Kecamatan Samarinda Seberang. *Ejournal Sosiatri-Sosiologi*, 8(1), 231–244.
- Wahyuntari, E., & Ismarwati, I. (2020). Pembentukan kader kesehatan posyandu remaja Bokoharjo Prambanan. *Jurnal Inovasi Abdimas Kebidanan (Jiak)*, 1(1), 14–18.