



***GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI KALANGAN REMAJA AWAL DESA
LENDANG NANGKA KECAMATAN MASBAGIK LOMBOK TIMUR***

Baiq Amalia Solihah¹ Ni Made Novi Suryanti² Mashyuri³Suud⁴

Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Mataram

Email:

amaliabaiq24@gmail.com, denov_suryan@yahoo.com, masyhuripesosunram@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebaran remaja awal penggemar *game online Mobile legend*, faktor penyebab dan dampak sosial *game online Mobile legend* pada remaja awal, serta solusi dari orang tua dan pemerintah desa untuk mengatasi dampak negatif dari *game online Mobile Legend*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan sekunder dengan sumber data subjek dan informan penelitian. Penentuan subjek dan informan dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara untuk teknik analisis datanya menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menemukan; (1) Sebaran remaja awal penggemar *game online Mobile legend* di Desa Lendang Nangka di lihat dari status pekerjaan orang tuanya di dominasi oleh remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai pedagang dan petani (2) Faktor penyebab yaitu 1). faktor internal yaitu *Relationship, Achivmen, Immersion, Escapism* dan Kurang berkegiatan, 2). Faktor eksternal yaitu, Lingkungan sekitar, *Fitur* dalam game, Kurang perhatian dari orang terdekat. (3) Dampak sosial yaitu sebagian kecil dampak Positif dan sebagian besar dampak negative.(4) Solusi dari orang tua dan pemerintah desa yaitudengan melakukan tindakan prefentif dan refrensif.

Kata kunci : Game Online, Mobile Legend, remaja Awal

ABSTRACT

This study aims to determine the distribution of early adolescents who are fans of the Mobile legend online game, the causative factors and the social impact of the Mobile legend online game on early youth, as well as solutions from parents and the village government to overcome the negative impact of the online game Mobile Legend. This research uses a qualitative approach with a case study method. The type of data used is primary and secondary data with subject data sources and research informants. Determination of subjects and informants in this study using purposive sampling. Data collection techniques in this study used interviews, observation, and documentation. Meanwhile, the data analysis technique uses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study found; (1) The distribution of early adolescent fans of the Mobile legend online game in Lendang Nangka Village is seen from the employment status of their parents, dominated by early adolescents whose parents work as traders and farmers (2) Causal factors, namely 1). internal factors namely Relationship, Achievement, Immersion, Escapism and Lack of activity, 2). External factors, namely, the surrounding environment, in-game features, lack of attention from those closest to them. (3) Social impacts, namely a small portion of positive impacts and mostly negative impacts. (4) The solution from parents and the village government is to take preventive and defensive actions.

Keywords: Online Games, Mobile Legend, Early youth



PENDAHULUAN

Game online adalah sebuah perwujudan dari perkembangan teknologi modern yang ada di dunia ini, menurut Adams (2006) *game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan melalui jaringan internet. *Game online* kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *Puzzle*, hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. *Game* dengan genre *MOBA* ini cukup populer saat ini. Salah satu *game MOBA* tersebut adalah *Mobile Legend*. *Game Mobile legend* adalah salah satu *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton Developer*, *Game* ini dapat di mainkan di platform Mobile Android dan iOS.

Remaja adalah salah satu target dari peluncuran *game online mobile legend* karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online* terutama *game online Mobile Legend*, Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang cenderung berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru Hussain & Griffiths (dalam Eryzal Novrialdy, 2019).

Masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan, yang pertama yaitu remaja awal (*early adolescence*), kedua remaja madya (*middle adolescence*) dan yang ketiga remaja ahir (*late adolescence*) (Sarwono, S. W , 2016). Dari ketiga tahapan tersebut yang paling banyak menunjukkan ketertarikan terhadap *game mobile legend* yaitu pada tahapan remaja awal (*early adolescence*). Menurut Hurlock(2013) Remaja awal (*early adolescence*) merupakan masa transisi dimana usianya berkisar antara 13-16 tahun, usia ini dianggap sebagai usia belasan yang tidak menyenangkan, dimana pada masa ini terjadi perubahan baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Pada usia ini banyak remaja terutama remaja awal yang memperlihatkan perubahan secara sosial, salah satunya dengan ketertarikan dalam bermain *game mobile legend*, tidak sedikit diantara mereka yang rela menghabiskan waktu berjam-jam bahkan seharian hanya untuk bermain *game online mobile legend*.

Game Mobile Legend kini sudah merambah di berbagai wilayah di Indonesia tak terkecuali di wilayah NTB (Nusa Tenggara Barat) tepatnya di pulau Lombok, *game* ini sudah mampu menjamah setiap daerah di pulau Lombok, bukan hanya di kota-kota besar akan tetapi di desa-desa terpencil sekalipun. Salah satu desa yang masyarakatnya banyak menggemari *game Mobile Legend* yaitu desa Lendang Nangka, Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur, di desa Lendang Nangka banyak sekali remaja yang gemar bermain *game Mobile Legend* terutama remaja awal.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan pada hari Rabu 29 Desember 2021 melalui observasi dan wawancara dengan salah satu tokoh masyarakat dan beberapa remaja awal terungkap bahwa jumlah remaja awal di Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok timur yaitu laki-laki berjumlah 436 dan perempuan berjumlah 236, jadi total remaja yang mempunyai kebiasaan untuk bermain *game online Mobile Legend* adalah 733 orang, desa Lendang Nangka terdiri dari 8 dusun, dan sekitar 30% atau 219 remaja awal merupakan anak petani, 29% atau 212 remaja awal merupakan anak buruh, 25% atau 183 remaja awal merupakan anak peternak, dan sisnya sekitar 16% atau 119 remaja awal merupakan anak pedagang, TKI/TKW, PNS, dan karyawan swasta, data remaja awal dalam setiap dusun tercatat kurang lebih sekitar 60% atau 68 dari 114 remaja awal yang gemar bermain *game mobile legend*, sehingga tercatat dari 733 orang remaja awal ada sekitar 70% atau 513 remaja awal yang gemar bermain *game Mobile Legend*.



Berdasarkan pernyataan dari beberapa remaja awal, ada beberapa hal yang menyebabkan remaja awal tertarik bermain *game mobile legend*, diantaranya yaitu bisa mabar atau main bareng dengan teman perempuan atau laki-laki, ikut-ikutan tren dan iseng. Adapun dampak yang dirasakan diantaranya peringkat menurun, bolos soslat dan mengaji, kurang bergaul dengan teman sebaya atau pendiam dan bahkan ada yang sampai mencuri uang milik orang tuanya. Akan tetapi ada beberapa solusi yang sudah dilakukan para orang tua yaitu dengan membatasi para remaja awal dalam menggunakan *Hand Phone* untuk bermain game.

Data awal di atas memperlihatkan bahwa, di desa Lendang Nangka kecamatan Masbagik kabupaten Lombok Timur terdapat remaja awal yang gemar game *mobile legend*, dan remaja awal tersebut berasal dari berbagai latar sosial seperti petani, pedagang, TKI/TKW, Karyawan swasta, buruh, PNS dan lain-lain. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Game Online Mobile Legend Di Kalangan Remaja Awal Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik Lombok Timur*”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebaran remaja awal penggemar *game online mobile legend* di lihat dari status pekerjaan orang tua, faktor penyebab remaja awal gemar bermain *game online Mobile legend*, dampak sosial *game online Mobile legend* pada remaja awal, dan solusi dari orang tua dan pemerintah desa untuk mengatasi dampak negatif dari *game online Mobile Legend*. Penelitian ini akan dilakukan di Desa Lendang Nangka kecamatan Masbagik Lombok Timur dalam satu dusun yakni dusun Kampung Masjid. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder dengan sumber data subjek dan informan penelitian. Penentuan subjek dan informan dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara untuk teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis kualitatif model Miles dan Huberman dengan tahapapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebaran remaja awal penggemar *game online Mobile legend* di Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik Lombok Timur di lihat dari status pekerjaan orang tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebaran Remaja awal penggemar *Game Online Mobile Legend* jika dilihat dari status pekerjaan orang tuanya adalah sebagai berikut : 1). Terdapat 3 remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai pedagang, 2). Terdapat 3 remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai petani, 3). Terdapat 1 remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai peternak, 4). Terdapat 1 remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai guru (PNS), 5). Terdapat 2 remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai IRT 6). Terdapat 1 remaja awal yang bersatus yatim (ayahnya sudah meninggal), 7). Terdapat 1 remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai TKW, 8). Terdapat 2 remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai Karyawan Swasta, 9). Terdapat 1 remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai Buruh.

Dengan demikian sebaran remaja awal penggemar *game online Mobile legend* di Desa Lendang Nangka di lihat dari status pekerjaan orang tuanya di dominasi oleh remaja



awal yang orang tuanya bekerja sebagai pedagang yaitu 18,75% dan petani yaitu 18,75% selanjutnya yaitu remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai IRT yaitu 12,5% dan Karyawan swasta 12,5% dan yang paling sedikit yaitu remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai peternak, guru (PNS), TKW dan buruh yaitu masing-masing sebanyak 6,25%.

Mengacu pada hasil penelitian ditemukan bahwa remaja awal penggemar *game online mobile legend* memiliki orang tua dengan status pekerjaan yang beragam. Candranita, dkk. (2019) menyatakan bahwa pekerjaan orang tua menjadi salah satu penyebab dari aktivitas penggunaan *game online* yaitu dengan orang tua sibuk bekerja mencari uang untuk anaknya, maka orang tua sering mengabaikan aktivitas anaknya dan lebih fokus untuk bekerja sehingga anak tidak terpantau oleh orang tua dan menyebabkan aktivitas anak yang normal akan terganti dengan aktivitas bermain *game online*.

Senada dengan hal tersebut Syahrani Ridwan. (2015) juga berpendapat bahwa terlalu seringnya bermain *game online* akan membuat mereka lupa akan kehidupan nyatanya, kebiasaan berkomunikasi secara langsung *face to face* menjadi tergantikan oleh interaksi yang hanya terjadi di dunia maya sehingga Mereka rata-rata kurang menalar secara baik jika ada permasalahan di kehidupannya apalagi memutuskan suatu tindakan. Karena itulah para gamers menjadi maniak dan kurang beraktivitas dengan kehidupan nyata.

Faktor Penyebab Remaja Awal Gemar Bermain *Game Online Mobile Legend*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penyebab remaja awal gemar bermain *game online Mobile Legend* di desa Lendang Nangka rata-rata dipengaruhi oleh dua faktor yaitu : 1). faktor intrnal a). *Relationship* yang di tandai dengan Seru karena bisa main bareng dengan teman yang jauh ditunjukkan dengan cara mengajak teman main bareng atau main melalui *game online mobile legend*, b). *Achivement* yang di tandai dengan merasa keren jika dia menang ditunjukkan dengan cara saling adu kekuatan melalui game, b). *Immersion* yang di tandai dengan beranggapan bahwa dirinya adalah karakter yang ada di dalam game dimana dalam *game mobile legend* mereka akan jadi pahlawan, c). *Escapism* yang di tandai dengan bosan karena tidak ada yang dikerjakan jadi memilih untuk bermain *game online Mobile legend*, d). Kurang berkegiatan yang di tandai dengan tidak ada yang dikerjakan ditunjukkan dengan cara hanya bermain *game mobile legend* seharian. 2). Faktor eksternal a). Lingkungan sekitar yang ditandai dengan hanya ikut-ikutan teman bermain *game online mobile legend* dan mengikuti trend ditunjukkan dengan cara iseng mendownload karena sering diajak main sama teman, b). *Fitur* dalam game yang di tandai dengan senang memamerkan *hero* yang dimiliki dan suka melihat *hero-hero* yang ada di *game online Mobile legend* yang di tunjukkan dengan cara memilih *hero* yang di sukai untuk bermain, c). Kurang perhatian dari orang terdekat yang di tandai dengan tidak memiliki teman bermain ditunjukkan dengan cara jarang bermain dengan teman diluar rumah dan ibu dan bapaknya jarang dirumah.

Mengacu pada data hasil penelitian ditemukan bahwa ada dua faktor yang menyebabkan remaja awal gemar bermain *game online mobile legend* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Lestari. (2018) yaitu faktor penyebab seseorang bermain *game online* ada dua yang pertama yaitu faktor internal terdiri dari *relationship* (keinginan untuk berhubungan dengan orang lain melalui game), *achivement* (ingin menjadi yang terkuat dan mendapatkan imbalan), *immertion* (ingin menjadi orang lain), *escapisme* (sebagai sarana penghilang rasa stres dan bosan), dan kurang berkegiatan,



dan yang kedua yaitu faktor eksternal terdiri dari lingkungan sekitar, fitur dalam game dan kurang perhatian dari orang terdekat.

Dampak Sosial *Game Online Mobile Legend* Pada Remaja Awal Di Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik lombok Timur

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak sosial *game online Mobile legend* pada remaja awal di Desa Lendang Nangka yaitu sebagai berikut : 1). Dampak positif yang ditandai dengan Memiliki banyak teman dari jauh melalui *game Mobile legend*, karena dari game itu mereka bisa saling kenal, rajin belajar di tunjukkan dengan cara belajar bahasa inggris melalui game online Mobile legend, peringkat naik walaupun bermain *game Mobile legend*. 2). Dampak negatif yang ditandai dengan prilaku malas mengerjakan hal lain/ malas berkegiatan ditunjukkan dengan malas sholat, malas makan dan minum dan bolos mengaji bersama teman, kurang bersosialisasi ditunjukkan dengan jarang keluar rumah untuk bermain, dan lebih memilih untuk bermain game dari rumah, mencuri ditunjukkan dengan mengambil uang ibunya secara diam-diam untuk membeli hero dalam *game Mobile legend*, sering berkata kotor atau kata yang tidak baik seperti bangke dan cok, emosional yang ditunjukkan dengan membanting hand Phone miliknya dan marah-marah ketika kalah bermain *game mobile legend*, kecanduan yang ditunjukkan dengan ingin main terus, rasanya tidak tenang kalau sehari tidak main *game mobile legend*,

Mengacu pada hasil penelitian ditemukan bahwa dampak sosial game online mobile legend pada remaja awal yaitu terdapat lebih banyak dampak negatif dari pada dampak positif. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Soekanto. (2005) bahwa dampak sosial merupakan akibat dari suatu kejadian, keadaan, kebijakan sehingga mengakibatkan perubahan baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif bagi lingkungan sosial dan keadaan sosial.

Solusi Dari Orang Tua Dan Pemerintah Desa untuk Mengatasi Dampak Negatif *Game Online Mobile Legend* pada remaja awal Di Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik Lombok Timur

Hasil penelitian menunjukkan bahwa solusi dari orang tua dan pemerintah desa untuk mengatasi dampak negatif dari *game online mobile legend* pada remaja awal di desa lendang nangka yaitu : 1) tindakan preventif yang dilakukan oleh orang tua terhadap remaja awal yang bermain game onli mobile legend yaitu dengan menasehati untuk mengurangi bermain game Mobile Legend, menyuruh anaknya ikut kegiatan di sekolahnya salah satunya mengikuti kegiatan ekstra kulikuler, kemudian membatasi waktu remaja awal memegang hp, misalnya boleh pegang HP kalau ada waktu luang saja , kalau saat belajar, makan dan istirahat tidak diizinkan. 2) tindakan preventif yang dilakukan pemerintah desa yaitu menyiapkan wadah dengan membentuk karang taruna, membentuk ikatan pemuda, membentuk komunitas senidimana setiap wadah melakukan kegiatan-kegiatan seperti bersih-bersih kampung, ngaji rutin setiap malam jum'at, diskusi rutin tiap minggu, partisipasi adat nyongkolan, mengadakan turnamen membrikan remaja untuk ikut berpartisipasi dalam komunitas gndang beaq yang melakukan latihan tiap beberapa kali dalam satu minggu. 3) tindakan refrentif yang dilakukan oleh orang tua yaitu dengan memarahi, Hpnya di ambil dan tidak diizinkan menggunakan HP sampai dia berjanji tidak akan mengulangi prilaku buruk stelah remaja bermain game.

Mengacu pada hasil penelitian ditemukan bahwa solusi dari orang tua dan pemerintah desa untuk mengatasi dampak negatif dari game online Mobile legend yaitu dengan melakukan tindakan preventif yaitu dengan mengalihkan perhatian remaja dengan



kegiatan-kegiatan lain dan tindakan refrensif yaitu dengan memberikan efek jera seperti menyita HP, dan memarahi. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Lidiana. (2021) yaitu dengan membuat kegiatan tambahan agar anak tidak selalu memainkan *game Mobile Legends*, seperti kegiatan ekstrakurikuler bermain bola, membuat makanan yang menarik di rumah dan kegiatan-kegiatan lain yang ada diluar rumah. Dan juga beberapa anak diberikan batasan waktu untuk brmain *game online Mobile legend*. Dan anak yang terlalu banyak memainkan *game online* seperti *Mobile Legends* sehingga lupa pada waktu, harus diberikan efek jera seperti hukuman dengan cara menyita *gadget* anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang *game online Mobile legend* di kalangan remaja awal Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik Lombok Timur dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Sebaran remaja awal penggemar *game online Mobile legend* di Desa Lendang Nangka di lihat dari status pekerjaan orang tuanya di dominaasi oleh remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai pedagang yaitu 18,75% dan petani yaitu 18,75% selanjutnya yaitu remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai IRT yaitu 12,5% dan Karyawan swasta 12,5% dan yang paling sedikit yaitu remaja awal yang orang tuanya bekerja sebagai peternak, guru (PNS), TKW dan buruh yaitu masing-masing sebanyak 6,25%.
- 2) Faktor penyebab remaja awal gemar bermain *game online Mobile legend* di Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik Lombok Timur rata-rata dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, adapun faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :
 - (1). faktor internal a). *Relationship* yaitu seru, bisa mabar, b). *Achivment* yaitu merasa hebat jika menang, c). *Immersion* yaitu berfantasi bahwa dirinya adalah karakter yang ada di dalam game, d). *Escapism* yaitu rasa bosan karena tidak ada yang dikerjakan, e). Kurang berkegiatan yaitu tidak ada yang dikerjakan selain bermain *game mobile legend*,
 - (2). Faktor eksternal a). Lingkungan sekitar yaitu ikut-ikutan teman, mengikuti trend, dan iseng, b). *Fitur* dalam game yaitu suka melihat hero dalam *game online Mobile legend*, c). Kurang perhatian dari orang terdekat yaitu tidak memiliki teman bermain di dunia nyata, orang tua jarang di rumah.
- 3) Dampak sosial *game online Mobile legend* pada remaja awal di Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik Lombok Timur yaitu terdapat sebagian kecil dampak positif dan sebagian besar dampak negatif remaja awal bermain *game online Mobile legend* sebagai berikut :
 - 1). Dampak positif yaitu banyak teman dan bisa bermain jarak jauh dengan orang dari berbagai penjuru dunia, bisa belajar bahasa inggris, prestasi meningkat.
 - 2). Dampak negatif yaitu malas mengerjakan hal lain/ malas berkegiatan, kurang bersosialisasi, mencuri, sering berkata kotor, emosional atau tidak bisa mengontrol emosi dan kecanduan.
- 4) Solusi dari orang tua dan pemerintah desa untuk mengatasi dampak negatif dari *game online mobile legend* pada remaja awal di Desa Lendang Nangka Kecamatan Masbagik Lombok Timur yaitu :
 - (1) tindakan preventif yang dilakukan oleh orang tua terhadap remaja awal yang bermain *game onlie mobile legend* yaitu dengan menasehati, menyuruh anaknya mengikuti kegiatan ekstra kulikuler, membatasi waktu memegang hp.
 - (2) tindakan preventif yang dilakukan pemerintah desa yaitu menyiapkan wadah dengan membentuk karang taruna, membentuk ikatan pemuda, membentuk komunitas seni dimana setiap wadah melakukan kegiatan-kegiatan seperti bersih-bersih kampung, ngaji rutin setiap malam jum'at, diskusi rutin tiap minggu, partisipasi adat nyongkolan, berpartisipasi dalam komunitas gndang beleq.
 - (3) tindakan refrensif yang dilakukan oleh orang tua yaitu dengan memarahi dan menyita gaded.



DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design (game design and development series)*. Prentice-Hall, Inc.
- Candranita, F. D., Sasmiyanto, N., Komarudin, N., & Kp, S. (2019). *Hubungan Aktivitas Penggunaan Game Online Dengan Emosional Pengguna Pada Siswa-Siswi Kelas Xi Sma Negeri 3 Bondowoso*.
- Hurlock. 2013. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)* (Doctoral dissertation, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang).
- Lidiana, E., & Kusumaningtyas, R. (2021). *Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Memberikan Edukasi Mengenai Dampak Negatif Game Mobile Legends* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-15
- Sarwono, S.W. (2016). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto, Soerjono. 2005. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta : Erlangga
- Rahardjo, M. (2017). *Studi kasus dalam penelitian kualitatif: konsep dan prosedurnya*.
- Bungin, B. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304
- Fanani, H. (2020). *Dampak game mobile legend bang bang terhadap karakter disiplin mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan iain ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Fauzi, M. P. (2017). Pengguna Aplikasi Kencan Tertinggi di Rusia, Indonesia Nomor Berapa?. *September*, 15, 2019.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. T. (2006). *Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.