



STIKES BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA

**KORELASI ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER*: MOBILE LEGEND
DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA DI SMP NEGERI 1**

BANTUL

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan

ARVID BENNET SESARIO

2002015

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM

YOGYAKARTA

TAHUN 2024

NASKAH PUBLIKASI

**KORELASI ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER*: MOBILE LEGEND
DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA DI SMP NEGERI 1**

BANTUL

Disusun Oleh:

ARVID BENNET SESARNO


2002015


Telah melalui Sidang Skripsi 17 September 2024


Ketua Penguji,

Penguji I

Penguji II


Ignasia Yunita Sari,
S.Kep., Ns., M.Kep


Santahana Febrianti,
S.Kep., Ns., MSN


Antonius Yogi Pratama.,
S.Kep., Ns., MSN

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan




Endang Prawesti, S.Kep., Ns., M.Kep

***CORRELATION BETWEEN INTERNET GAMING DISORDER AND VERBAL
AGGRESSIVENESS IN STUDENTS AT SMP NEGERI 1 BANTUL***

Arvid Bennet Sesario¹, Antonius Yogi Pratama²

ABSTRACT

ARVID BENNET SESARIO. “Correlation between Internet gaming disorder: Mobile legend and Verbal Aggressiveness in Students at SMP Negeri 1 Bantul”.

Background: Online gaming behavior can lead to various problems, such as internet gaming disorder related to depression, anxiety, and changes in the way we communicate. One form of verbal aggressiveness that emerges is the use of harsh words, such as insults and insults, as an expression of the player's emotions.

Objectives: This study aims to determine the correlation between internet gaming disorder in mobile legend players and verbal aggressiveness in SMP Negeri 1 Bantul.

Method: This study uses a correlational quantitative research design. The population of this study is 309 students. The sampling technique used was accidental sampling with a sample size of 31 grade 8 students. The measuring tool uses a questionnaire. The statistical test used is Spearman Rank (ρ).

Result: The Spearman Rank statistical test of the variable Internet Gaming Disorder with Verbal Aggressiveness showed a p value of $0.001 < 0.05$. H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that there is a correlation between Internet gaming disorder in Mobile legend players and verbal aggressiveness in SMP Negeri 1 Bantul. A correlation coefficient value of 1,000 indicates a perfect relationship.

Conclusion: There is a correlation between Internet gaming disorder in Mobile legend Players and Verbal Aggressiveness in SMP Negeri 1 Bantul.

Suggestion: It is expected for schools to provide education for students and guardians about online games. For the next researcher, it is hoped to research on the factors of internet gaming disorder and verbal aggressiveness

Keyword: Game online - Mobile legend - Internet gaming disorder - Agresivitas Verbal

Bibliography: 39, 2019 - 2024

**KORELASI ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER*: MOBILE LEGEND
DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA DI SMP NEGERI 1**

BANTUL

Arvid Bennet Sesario¹, Antonius Yogi Pratama²

ABSTRAK

ARVID BENNET SESARIO. “Korelasi antara *Internet gaming disorder: Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal pada Siswa di SMP Negeri 1 Bantul”.

Latar Belakang: Perilaku bermain *game online* dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti *internet gaming disorder* yang terkait dengan depresi, kecemasan, dan perubahan cara berkomunikasi. Salah satu bentuk agresivitas verbal yang muncul adalah penggunaan kata-kata kasar, seperti cacian dan hinaan, sebagai ekspresi emosi pemain.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara *internet gaming disorder* pada pemain *mobile legend* dengan agresivitas verbal di SMP Negeri 1 Bantul.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ini berjumlah 309 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *accidental sampling* dengan jumlah sampel yaitu 31 siswa kelas 8. Alat ukur menggunakan kuesioner. Uji statistik yang digunakan adalah Spearman Rank (ρ).

Hasil: Uji statistik Spearman Rank variabel *Internet Gaming Disorder* dengan Agresivitas Verbal menunjukkan p value $0,001 < 0,05$. H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada korelasi antara *Internet gaming disorder* pada pemain *Mobile legend* dan agresivitas verbal di SMP Negeri 1 Bantul. Nilai koefisien korelasi 1,000 menunjukkan hubungan yang sempurna.

Kesimpulan: Ada korelasi antara *Internet gaming disorder* pada Pemain *Mobile legend* dengan Agresivitas Verbal di SMP Negeri 1 Bantul.

Saran: Diharapkan bagi sekolah untuk memberikan edukasi bagi siswa dan wali siswa mengenai *game online*. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan meneliti tentang faktor *internet gaming disorder* dan agresivitas verbal

Kata Kunci: *Game online - Mobile legend - Internet gaming disorder - Agresivitas Verbal*

Kepustakaan: 39, 2019 - 2024

PENDAHULUAN

Mobile Legends : Bang Bang (MLBB) adalah game yang dikembangkan oleh Moonton dan dirilis di perangkat android dan iOS pada tanggal 9 November 2016. Game ini menggabungkan genre *Real-Time Strategy* dan *Role Playing Game* sehingga menciptakan pengalaman MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang unik.

Jumlah pemain *Mobile Legends* di Asia Tenggara (pemain aktif bulanan) menyentuh angka 70 juta. Jika diperdalam lagi, 50% pemain *Mobile Legends* di Asia Tenggara datang dari Indonesia, yakni sekitar 34 juta pemain. Berdasarkan gender, delapan puluh persen pemain merupakan laki-laki sementara dua puluh persen lainnya adalah perempuan. Indonesia merupakan kontributor terbesar dalam game ini (Agung P, Rezza D.R., 2021).

Tingginya angka pemain *game online* ini, seringkali menjadi penyumbang terbesar angka *internet gaming disorder* termasuk di Indonesia. Terutama bagi remaja, saat ini mereka cenderung semakin menunjukkan perilaku beralih ke dunia maya dibandingkan dunia nyata untuk memenuhi keinginan bermain game.

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja dalam Eryzal (2019), mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*.

Data hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara langsung dari kelas 8 yang bersekolah di SMP Negeri 1 Bantul, yakni 1 orang perempuan dan 2 laki-laki. Berdasarkan hasil wawancara, remaja menunjukkan agresivitas verbal yang dilakukan

kepada orang lain yang mengganggu saat sedang bermain, ataupun kepada teman satu timnya yang buruk dalam bermain mobile legend dengan mengucapkan kata-kata kasar (seperti: beban, bodoh, jancuk, dsb). Selain itu, mereka pernah mengalami konflik dengan teman satu kelas karena bermain *game online* mobile legend. Menurut mereka mengucapkan kata-kata kasar saat bermain *game online* mobile legend adalah hal yang wajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ini berjumlah 309 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *accidental sampling* dengan jumlah sampel yaitu 31 siswa kelas 8 yang masuk kriteria inklusi. Alat ukur menggunakan kuesioner. Uji statistik yang digunakan adalah Spearman Rank (rho).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Analisis Univariat

Tabel 1 Data Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden
Pada Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 1 Bantul

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
a. Usia			
1.	13 Tahun	22	71
2.	14 Tahun	9	29
	Jumlah	31	100
b. Jenis Kelamin			
1.	Laki-laki	24	77,4

2.	Perempuan	7	22,6
	Jumlah	31	100
c. Lama Bermain Game Online			
1.	< 3 bulan	5	16,1
2.	4 - 6 bulan	4	12,9
3.	6 - 9 bulan	3	9,7
4.	> 9 bulan	19	61,3
	Jumlah	31	100
d. Durasi Bermain Game Online Mobile Legend			
1.	0 – 30 jam/minggu	18	58,1
2.	31 – 56 jam/minggu	8	25,8
3.	57 – 70 jam/minggu	5	16,1
	Jumlah	31	100

Sumber : Data Primer Terolah (2024)

2. Analisis Bivariat

Tabel 2 Hubungan Internet Gaming Disorder pada Pemain Game Online Mobile Legend dengan Agresivitas Verbal di SMP Negeri 1 Bantul

Internet Gaming Disorder \ Agresivitas Verbal	Ringan	Sedang	Berat	Total	<i>P value</i>	α	Koefisien Korelasi
Ringan	4	0	0	4	<0,001	0,05	1,000
Sedang	2	12	4	18			
Berat	0	2	7	9			
Total	6	14	11	31			

Sumber : Data Primer Terolah (2024)

B. Pembahasan

Karakteristik responden berdasarkan umur yang pada tabel diperoleh hasil bahwa frekuensi umur pengguna Mobile Legend terbanyak yaitu sebanyak 22 siswa (71%) berumur 13 tahun, sebanyak 9 siswa (29%) berumur 14 tahun. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Sari dan Budiman (2021) menyatakan bahwa remaja di Indonesia yang tengah berada di SMP berada dalam rentang usia 13-15 tahun. Erizka, dkk (2019) Game online membuat remaja merasa tertantang, sehingga mereka terus bermain dan ini berujung pada kurangnya kemampuan untuk mengatur prioritas dalam kegiatan sehari-hari. Salah satu contoh game online yang populer saat ini adalah Mobile Legend, yang telah diunduh sekitar 100 juta kali oleh pengguna smartphone. Asumsi peneliti adalah usia periode remaja menengah (13-15 tahun) terdapat kecenderungan yang kuat untuk menjadi narsistik, terutama dalam bermain game online. Persaingan dalam menunjukkan kehebatan bermain kepada teman, dan kesenangan yang tidak terkontrol menyebabkan keinginan untuk bermain game terus menerus.

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yang pada tabel diperoleh bahwa frekuensi jenis kelamin pengguna Mobile Legend terbanyak yaitu sebanyak 24 siswa (77,4%) berjenis kelamin laki-laki, sebanyak 7 siswa (22,6%) berjenis kelamin perempuan. Hal ini sejalan dengan Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers IDBYTE ESPORTS (2019), menyebutkan bahwa berkisar 40 juta

orang di Indonesia bermain game online, dengan persentase 67% merupakan laki-laki dan 59% adalah perempuan. Selain itu, menurut Irawan dan Siska (2021), mengungkapkan bahwa gender dapat mempengaruhi seseorang dalam kecanduan game online. Baik laki-laki maupun perempuan tertarik dengan dunia fantasi yang ditawarkan oleh game online. Namun, anak laki-laki lebih rentan terhadap kecanduan game dan cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di tempat rental game dibandingkan anak perempuan. Asumsi peneliti adalah laki-laki lebih tertarik pada game dibandingkan perempuan. Kecenderungan ketertarikan pada dunia game salah satunya ditandai dengan laki-laki menghabiskan lebih banyak waktu di tempat rental game dibandingkan anak perempuan.

Karakteristik responden berdasarkan lama bermain game online mobile legend menunjukkan sebanyak 19 orang (61,3%) sudah bermain game online mobile legend selama >9 bulan, sebanyak 5 orang (16,1%) memainkan game online mobile legend selama < 3 bulan, sebanyak 4 orang (12,9%) memainkan game online mobile legend selama 4 - 6 bulan, dan sebanyak 3 orang (9,7%) memainkan game online mobile legend selama 6 - 9 bulan. Assagaf (2020), semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, maka cenderung akan semakin besar kemungkinan munculnya masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam pekerjaan, hubungan sosial, maupun kesehatan. Salah satu dampaknya adalah pada kesehatan mata. Bermain game online terlalu lama dapat

menyebabkan kebingungan antara realitas dan ilusi, mengganggu konsentrasi, mempengaruhi penurunan berat badan, serta menyebabkan gangguan pada penglihatan. Maka asumsi peneliti adalah semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin besar kemungkinan untuk mengalami *internet gaming disorder*.

Karakteristik responden berdasarkan durasi bermain game online mobile legend menunjukkan sebanyak 18 orang (58,1%) memiliki durasi bermain game online mobile legend 0 - 30 jam/minggu, sebanyak 8 orang (25,8%) memiliki durasi bermain game online mobile legend 31 - 56 jam/minggu, dan sebanyak 5 orang (16,1%) memiliki durasi bermain game online mobile legend 57 - 70 jam/minggu. Menurut Lestari (2020) bermain game online atau video game adalah aktivitas yang digemari banyak orang untuk mengisi waktu luang. Peningkatan durasi bermain game dapat menyebabkan kecanduan, serta rasa gelisah saat tidak bermain. Jika kebiasaan ini terus berlanjut, hal tersebut dapat berkembang menjadi Internet Gaming Disorder (IGD) atau gangguan kecanduan bermain game seperti lupa beribadah, lupa makan, melupakan aktivitas yang seharusnya bermanfaat karena terlalu terfokus pada game online. Peneliti berasumsi bahwa peningkatan durasi dalam bermain game online mobile legend dapat menyebabkan kecanduan dan mengalami berbagai dampak buruk yang bisa terjadi. Fokus yang tinggi pada game dan stress yang diakibatkan dari bermain game online mobile legend

mengakibatkan seseorang meluapkan emosi negatif, salah satunya adalah agresivitas verbal.

Karakteristik responden berdasarkan *Internet Gaming Disorder* pada tabel diperoleh hasil bahwa sebagian besar 20 responden (64,5%) memiliki *internet gaming disorder* dengan kategori sedang, sedangkan sebanyak 11 responden (35,5%) memiliki *internet gaming disorder* dengan kategori berat. Salah satu dampak signifikan dari permainan game online yang berlebihan adalah terjadinya kecanduan, yang dikenal sebagai gaming disorder. Ketika seseorang mengalami kondisi ini, akan terjadi perubahan fungsional dan struktural dalam sistem saraf, terutama pada sistem yang mengatur perasaan senang, proses belajar, dan motivasi. Menariknya, perubahan yang terjadi pada otak individu yang kecanduan game online memiliki kesamaan dengan perubahan yang terlihat pada gangguan kecanduan lainnya. (Halodoc, 2021)

Jalur di otak depan, khususnya neurotransmitter yang menghasilkan dopamin, menjadi aktif saat seseorang bermain video game mengakibatkan peningkatan dopamine hingga dua kali lipat. Bermain video game juga dapat meningkatkan ukuran dan kapabilitas bagian otak yang bertanggung jawab atas keterampilan visuospatial, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi hubungan visual dan spasial suatu objek. Individu yang mengalami kecanduan permainan game dalam jangka panjang dapat mengalami pembesaran pada hippocampus sebelah kanan..

(Halodoc, 2021). Hippocampus adalah bagian dari sistem limbik yang berperan sebagai pusat pengendali reaksi emosional. Struktur ini terletak di dalam lobus temporal, dekat dengan pusat otak. Fungsi utama hippocampus meliputi pengolahan memori, membantu individu mengenali objek, serta mengingat dan memahami bahasa yang diterima. Bagian otak ini juga terlibat dalam pembentukan ingatan jangka panjang; oleh karena itu, kerusakan pada hippocampus dapat mengakibatkan gangguan serius dalam kemampuan individu untuk mengingat hal-hal penting, seperti nama, tanggal, peristiwa, arah, lokasi, dan orientasi. (Alodokter, 2021). Kerusakan pada hippocampus kiri dapat menyebabkan kesulitan dalam mengingat informasi verbal, sedangkan kerusakan pada hippocampus kanan lebih berhubungan dengan gangguan ingatan visual. Selain itu, kerusakan pada hippocampus dapat berdampak pada kreativitas, imajinasi, dan empati seseorang, serta memengaruhi kemampuan mereka dalam bersosialisasi dan berkomunikasi secara efektif di masyarakat. Individu dengan sikap agresif sering kali mengalami hubungan interpersonal yang buruk dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah dalam kehidupan nyata. Akibatnya, mereka mencari cara untuk meningkatkan rasa percaya diri dan efikasi diri melalui permainan di dunia maya. (Alodokter, 2021)

Karakteristik responden berdasarkan agresivitas verbal pada tabel diperoleh hasil bahwa sebagian besar 21 responden (67,7%) memiliki agresivitas verbal dengan

kategori sedang, sedangkan sebagian kecil 10 responden (32,3%) memiliki agresivitas verbal dengan kategori berat. Agresivitas verbal adalah bentuk komunikasi yang bertujuan untuk menyakiti orang lain. Buss dan Perry (1992) mengungkapkan bahwa agresi verbal merupakan tindakan yang melibatkan upaya untuk melukai atau menyakiti orang lain melalui kata-kata, seperti berdebat, mengungkapkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, menyebarkan gosip, atau bersikap sarkastis. Perilaku agresi verbal dapat terjadi di mana saja, terutama di media sosial. Tindakan ini biasanya merupakan reaksi spontan dari individu, di mana mereka cenderung tidak memikirkan konsekuensi dari perilaku tersebut dan hanya mencari kepuasan sesaat. Peneliti berasumsi bahwa semakin berat *Internet Gaming Disorder* maka semakin berat *Agresivitas Verbal*. Sebaliknya semakin rendah *Internet Gaming Disorder* maka *Agresivitas Verbal* semakin rendah.

Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan uji *Spearman Rank* dengan tingkat kesalahan (α) 0,05 didapatkan nilai $p < 0,001 < 0,05$ yang berarti ada korelasi antara *Internet Gaming Disorder* pada Pemain *Mobile Legend* dengan *Agresivitas Verbal* di SMP Negeri 1 Bantul. Selanjutnya dilakukan uji keeratan hubungan, yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 1,000 yang berarti sempurna. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara *Internet Gaming Disorder* dengan *Agresivitas Verbal*.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diatas disimpulkan bahwa, siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Bantul memiliki karakteristik responden terbanyak, yaitu berumur 13 tahun, berjenis kelamin laki-laki, telah bermain > 9 bulan, dalam seminggu bermain 0-30 jam. Hasil p value didapatkan nilai $p < 0,001 < 0,05$ yang berarti ada korelasi antara *Internet Gaming Disorder* pada Pemain Mobile Legend dengan Agresivitas Verbal di SMP Negeri 1 Bantul.

B. Saran

1. Diharapkan siswa SMP Negeri 1 Bantul untuk mengurangi intensitas bermain game online mobile legend untuk menghindari ucapan kotor dalam bermain game mobile legend. Dalam mengurangi intensitas bisa dilakukan dengan cara melakukan aktivitas yang lain seperti mengerjakan tugas, melakukan hobi, berolahraga dan membaca buku berupa novel
2. Kepada guru dan sekolah, peningkatan dalam memberikan informasi mengenai bahaya game online kepada siswa dan orang tua siswa. Hal ini ditujukan supaya siswa bisa mengurangi intensitas dalam bermain game online, intensitas yang tinggi dapat mengakibatkan seorang siswa mengucapkan hujatan.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai korelasi kecanduan game online dengan agresivitas verbal, diharapkan

melakukan skrining ke tempat penelitian sebagai langkah awal melaksanakan penelitian.

STIKES BETHESDA YAKKUM

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ibu Nurlia Ikaningtyas, M. Kep., Sp.Kep.MB. Ph.D.NS., selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Yakkum Yogyakarta.
2. Ibu Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS., selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
3. Ibu Indah Prawesti, S. Kep., Ns.,M.Kep., selaku Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
4. Ibu Ignasia Yunita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Koordinator Skripsi STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta serta ketua penguji ujian skripsi.
5. Ibu Santahana Febrianti, S.Kep., Ns., MSN selaku penguji I ujian skripsi
6. Antonius Yogi Pratama S.Kep., Ns., MSN selaku penguji II serta pembimbing skripsi.
7. Bagian Perpustakaan, Administrasi Akademik, dan Tata Usaha Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Yakkum Yogyakarta yang telah memberikan buku referensi dan membantu menyelesaikan surat-surat yang terkait dengan kebutuhan skripsi
8. Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu mendukung, mendorong, dan mendoakan peneliti untuk membantu dalam proses menyelesaikan skripsi.
9. Semua pihak yang peneliti tidak bisa sebutkan satu persatu yang telah banyak berperan serta dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49-61.
2. Ali, A. M., Al-Amer, R., Atout, M., Ali, T. S., Mansour, A. M. H., Khatatbeh, H., Alkhamees, A. A., & Hendawy, A. O. (2022). The Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale (IGDS9-SF): Its Psychometric Properties among Sri Lankan Students and Measurement Invariance across Sri Lanka, Turkey, Australia, and the USA. *Healthcare (Switzerland)*, 10(3).
<https://doi.org/10.3390/healthcare10030490>
2. Alifanza, M. H. (2017). *Game online Dan Trash Talk* (Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi Dan Kelompok Bermain Gamer GameDota 2 Dengan Perilaku Trash Talk Di Kalangan Gamer Dota 2 Kota Surakarta). Tersedia dari Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan *Game Online* Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130
4. Anindia, E. (2022). *Konseling Kelompok dengan Teknik Token Ekonomi dalam Mengatasi Perilaku Berkata Kasar pada Kanak-Kanak Akhir (Studi di Kampung Cikosong Desa Tambak Kecamatan Kibin Serang Banten)* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
5. Apriliyani, A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47.

6. Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
7. Armita, D. (2022). Bahasa Kasar (Abussive Language) dan Dampaknya Bagi Perkembangan Perilaku Anak di Desa Pelem (Studi Kasus di Desa Pelem Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo). *Skripsi IAIN Ponorogo*.
8. Ayu, N. Z. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. In *FPSi* (Vol. 2, Issue 1).
9. Aziz, U. K., Lutfiya, I., & Sulaiman, I. (2021). Gambaran Gangguan Perilaku dan Emosional pada Remaja Usia 10-24 Tahun Berdasarkan Faktor Sosiodemografi (Analisis Data Susenas Tahun 2015). *BIOGRAPH-I: Journal of Biostatistics and Demographic Dynamic*, 1(2), 54. <https://doi.org/10.19184/biograph-i.v1i2.27873>
10. Dobrowolski, P., Skorko, M., Myśliwiec, M., Kowalczyk-Grębska, N., Michalak, J., & Brzezicka, A. (2021). Perceptual, Attentional, and Executive Functioning After Real-Time Strategy Video Game Training: Efficacy and Relation to In-Game Behavior. *Journal of Cognitive Enhancement*, 5(4), 397–410. <https://doi.org/10.1007/s41465-021-00211-w>
11. Guno, D. C., & Wulanningrum, D. N. (2018). *Gambaran perilaku kecanduan game online pada anak usia sekolah di wilayah kecamatan Magetan* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).