

## Correlation between Online Game Addiction and Social Adjustment in Teenage Mobile Legend Players

Dewi Sartika<sup>1</sup>, Imammul Insan<sup>2\*</sup>

Fakultas Psikologi dan Humaniora, Universitas Teknologi Sumbawa

**Corresponding Author:** Imammul Insan [madainsan986@gmail.com](mailto:madainsan986@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Online Game Addiction, Social Adjustment, Teenage Player

*Received:* 2, June

*Revised :* 21, June

*Accepted:* 24, July

©2024 Sartika, Insan: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

This research aims to find out whether there is a relationship between online game addiction and social adjustment in teenage mobile legend players. This research uses a quantitative correlation approach with a sampling technique using Accidental Sampling. a total of 176 samples. From the results of data analysis, the correlation coefficient ( $r_{xy}$ ) was obtained with a positive value, namely 0.473, with a sig value. ( $p$  calculated) = 0.0001 or  $p < 0.05$  which shows that the relationship between the two variables is significant. This indicates that young mobile legend players are quite capable of controlling and controlling when playing mobile legend games.

---

## Korelasi antara Kecanduan Game Online dan Penyesuaian Sosial pada Pemain Mobile Legend Remaja

Dewi Sartika<sup>1</sup>, Imammul Insan<sup>2\*</sup>

Fakultas Psikologi dan Humaniora, Universitas Teknologi Sumbawa

**Corresponding Author:** Imammul Insan [madainsan986@gmail.com](mailto:madainsan986@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Kecanduan Game Online, Penyesuaian Sosial, Teenage Player

*Received:* 2, Juni

*Revised :* 21, Juni

*Accepted:* 24, Juli

©2024 Sartika, Insan: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial pada remaja *player mobile legend*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi dengan tehnik pengambilan sample menggunakan *Accidental Sampling* sebanyak 176 sample. Dari hasil analisi data, diperoleh koefisien korelasi (*rxxy*) bernilai positif yakni sebesar 0,473, dengan nilai sig. (*p* hitung) = 0,0001 atau  $p < 0,05$  yang menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel bersifat signifikan. Hal ini menandakan bahwa remaja *player mobile legend* cukup mampu dalam mengendalikan serta mengontrol dalam bermain *game mobile legend*.

---

## PENDAHULUAN

Saat ini internet sudah tidak lazim lagi digunakan di berbagai kalangan. Internet juga salah satu jaringan yang bekerja dan terhubung ke komputer dan handphone, namun dengan adanya kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat saat ini. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh bagi masyarakat sebagian user, salah satunya kemajuan dalam perkembangan *game*. *Game* adalah kegiatan yang umumnya dimainkan dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu, seperti memenangkan. Seringkali permainan dimainkan untuk hiburan atau sebagai waktu luang dengan tujuan utama yaitu untuk menikmati proses bermain dan mungkin bersaing secara santai dengan yang lain. Jadi *Game* atau permainan adalah sebuah aktivitas yang dilakukan dengan teman atau orang-orang untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang pada pemain *Game Online*.

Pada 10 tahun terakhir, perkembangan *Game Online* ini telah banyak diminati dan dinikmati sehingga menjadi sangat populer dikalangan semua kelompok usia, termasuk anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Menurut Fitriani et,al (2021) jumlah *gamers* mengalami peningkatan sepanjang 2020 dengan total 3.77 miliar *gamer* di seluruh dunia sedangkan survie data tersebut menunjukkan bahwa *Game Online* memiliki poplaritas yang signifikan di Indonesia, dengan pengguna persentase cukup tinggi sebesar 35% dan 55% di kalangan remaja dan juga lebih banyak pria yang memainkannya dibandingkan wanita. Banyaknya remaja yang memainkan *Game Online* sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari mereka. Sehingga dapat menimbulkan efek negatif atau berbahaya bagi anak muda yang mengalami kecanduan *Game Online*. kecanduan *Game Online* memang dapat memiliki dampak yang signifikan terutama pada remaja seperti aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial dan finansial jika pengguna sudah kecanduan memainkannya. Menurut (Gebrina, 2015) kecanduan *Game Online* bisa mengakibatkan seseorang menghabiskan waktu yang sangat banyak. Data menunjukkan bahwa pecandu *Game Online* sering kali menghabiskan lebih dari 10 jam dalam seminggu untuk bermain. Dengan demikian, dalam sehari bisa bermain 3-5 jam lebih. Seseorang yang kecanduan *Game Online* disebabkan oleh intensitas atau durasi bermain *Game Online* tidak terkontrol yang mencapai 3 jam atau lebih. Hal ini membuat masa perkembangan seseorang membawa dampak bagi kehidupan selanjutnya karena masa remaja merupakan masa priode transisi yang penting dari masa kanak-kanak ke masa dewasa namun pada fase ini terjadi banyak sekali perubahan seperti perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif serta sosial yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah di atur, mudah tersinggung, dan dapat juga meningkatkan ketegangan emosi serta suasana hati yang dapat berubah sesuai dengan keadaan remaja. karena mereka mencoba menyesuaikan diri dengan identitas baru mereka dan mengatasi tekanan-tekanan yang datang dari berbagai arah terutama pada lingkungan sosial. kemampuan dalam melakukan penyesuaian sosial tidak sederhana karena pribadi harus membuat sesuatu kesepakatan antara kebutuhan dan keinginan sendiri dengan lingkungan sosial yang ada, sehingga tidak menemukan kebahagiaan di dalam hidupnya. (Arisandy, 2020) Orang yang mamiliki

penyesuaiana sosial yang baik adalah individu yang mampu belajar dan bereaksi secara matang, efisien, sehat dan memuaskan terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya. Mereka dapat mengatasi konflik mental, stres, serta kesulitan pribadi maupun sosial. Kondisis dimana hubungan sosial dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena kurangnya waktu bersama dapat menyebabkan seseorang merasa terasing dan kemampuan sosialnya menurun. Ketika seseorang terisolasi dan kurang berinteraksi dengan lingkungan pergaulan, keterampilan sosial dapat mengalami penurunan sehingga semakin sulit baginya untuk berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan untuk melihat bagaimana hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial pada player mobile legend. Berdasarkan fenomena *Game Online* yang di lihat sekarang banyaknya remaja yang bermain mobil legend bahkan di berbagai kalangan masyarakat. Oleh karena itu *Game Online* memberikan hiburan dan tantangan bagi remaja untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu aktivitas utama dalam kehidupan mereka.

## PELAKSAAN

Kecanduan *Game Online* merupakan suatu aktivitas bermain *game* dengan menggunakan handphone atau media elektrolik lainnya yang di gunakan secara berulang dan menghabiskan waktu yang sangat banyak. Menurut Sakinah (2021) menjelaskan bahwa kecanduan *Game Online* adalah prilaku seseorang yang terus menerus bermain *Game Online* serta menghabiskan banyak waktu terhadap orang yang bersangkutan. Sehingga tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya dirinya. Bagi para remaja yang bermain *Game Online* secara berlebihan dapat mempengaruhi atau memperlambat penyesuaiaian sosialnya.

Penyesuaian sosial adalah kemampuan individu khususnya remaja untuk berinteraksi dan beradaptasi dalam berbagai situasi sosial. Ini mencakup kemampuan untuk memahami norma-norma sosial, aturan-aturan dan ekspektasi yang ada dalam masyarakat atau kelompok tertentu Putra (2018). Penyesuaian sosial adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri secara efektif dan sehat terhadap situasi, realitas, dan relasi sosial sehingga tuntunan hidup bermasyarakat di penuhi sehingga dapat di terima dan memuaskan.

Berdasarkan uraian atau penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Game Online* memiliki dampak kepada remaja yang bermain *Game Online* dan berdampak kepada penyesuaian sosial. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan kecanduaan *Game Online* dengan penyesuaiaian sosial pada remaja *player mobil legend*.

## METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Machali, (Sakinah 2021) mengungkapkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang melalui proses menggunakan angka baik dari pengumpulan data, penapsiran, hasil hingga penarikan kesimpulan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian korelasi, karena tujuan dari penelitian ini yaitu meneliti hubungan antara dua variabel untuk mendapatkan sebuah kesimpulan, Menurut periantalo, (Izzah, 2021) penelitian korelasional

adalah salah satu jenis penelitian yang digunakan untuk melihat hubungan di antara variabel, apakah memiliki hubungan atau tidak.

Populasi dalam penelitian ini merupakan remaja yang bermain mobile legend yang berada di kota Sumbawa Besar. Maka peneliti mengambil populasi sebanyak 550 dalam tabel krecjie dengan sample sebanyak 176 remaja *player mobile legend*. Adapun pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono *nonprobability sampling* merupakan tehnik pengambilan sample yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi. (Azizurrahman, 2018). Dengan demikian tehnik yang digunakan adalah *Accidental Sampling*. Menurut (Sugiyono 2016) *Accidental Sampling* adalah tehnik penentuan sample berdasarkan kebetulan bertemu dengan peneliti sehingga dapat digunakan sebagai sample, bila seseorang kebetulan ditemui itu cocok dan memenuhi kriteria sebagai sumber data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala likert. Skala yang digunakan di penelitian ini adalah skala likert. Skala ini mempunyai dua jenis yaitu favorable dan unfavorable dengan pemberian skor Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Sesuai (TS), Kadang-Kadang(KK), Sesuai (S), Sangat Sesuai (SS) (Izzah, 2021). ). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan dua skala penelitian Psikologi yang disusun oleh peneliti sendiri sebagai instrumen pengumpulan data. Adapun skala yang digunakan yaitu skala kecanduan *Game Online* dan penyesuaian sosial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah dilakukan dengan skala baru dan telah menghilangkan item gugur ketika proses uji coba skala. Skala kecanduan *Game Online* memiliki item sebanyak 50, sedangkan penyesuaian sosial memiliki 31 item. Penelitian dilakukan secara langsung dengan menggunakan google form dan hard file. Dengan bantuan *google form* dan *hard file* skala disebarkan kepada responden yang berada di Sumbawa Besar yang bermain *mobile legend*. Adapun hasil dari penelitian adalah sebagai berikut:

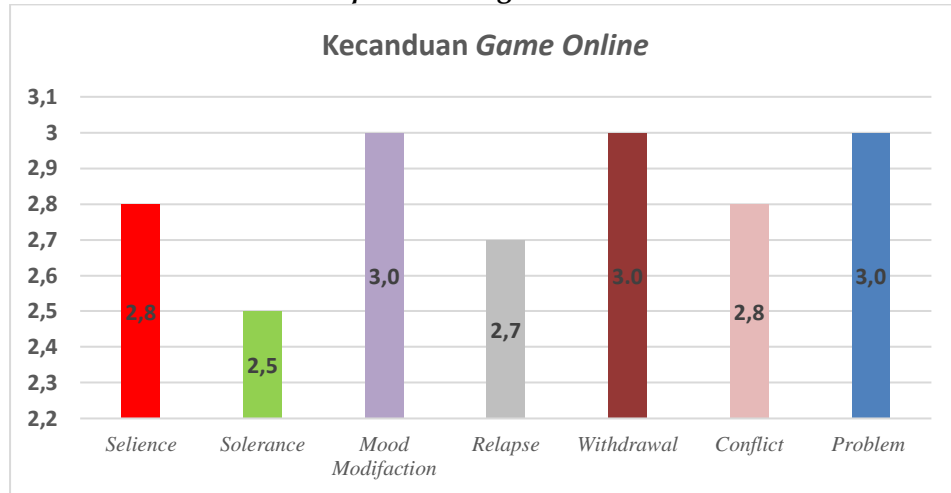
### *Kecanduan Game Online*

**Tabel 1.1. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kecanduan Game Online**

		Kecanduan Game Online			
		<i>frekuensi</i>	<i>persent</i>	<i>Valid versent</i>	<i>Comulative persent</i>
valid	Sangat tinggi	23	13,1	13,1	13,1
	Tinggi	46	26,1	26,1	39,2
	Sedang	59	33,5	33,5	72,7
	Rendah	35	19,9	19,9	92,6
	Sangat rendah	13	7,4	7,4	100,0
Total		176	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas, dari 176 subjek penelitian. Diketahui 23 subjek (23,1%) berada pada kategori kecanduan *Game Online* sangat tinggi, 46 subjek (26,1%) dengan kategori kecanduan *Game Online* tinggi, 59 subjek (33,5%) berada pada kategori kecanduan *Game Online* sedang, 35 (19,9%) dengan nilai kategori kecanduan *Game Online* rendah dan 13 subjek (7,4%) memiliki kecanduan *Game Online* sangat rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa frekuensi dari skala kecanduan *Game Online* secara umum berada pada kategori sedang.

**Tabel 1.2. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kecanduan *Game Online***



Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa ketujuh aspek kecanduan *Game Online* yaitu berada pada kategori sedang. Dari aspek-aspek berikut yang paling tinggi yaitu pada aspek *mood modification*, *withdrawal*, dan *problem*. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *Game Online* memiliki mood, penarikan dan masalah yang cukup baik akan tetapi belum mampu melakukan toleransi terhadap remaja *player mobile legend*.

### **Penyesuaian Sosial**

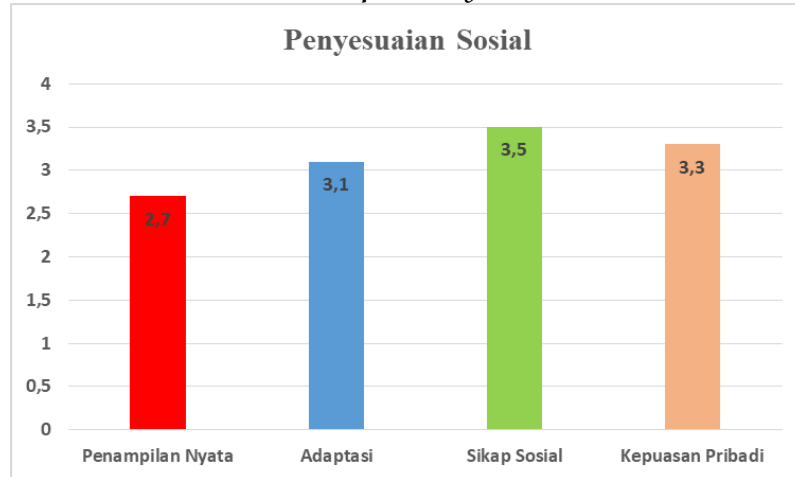
**Tabel 1.3. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penyesuaian Sosial**

		Penyesuaian sosial			
		<i>frekuensi</i>	<i>percent</i>	<i>Valid versent</i>	<i>Comulative percent</i>
valid	Sangat tinggi	24	13,6	13,6	13,6
	Tinggi	55	31,3	31,3	44,9
	Sedang	65	36,9	36,9	81,8
	Rendah	28	15,9	15,9	97,7
	Sangat rendah	4	2,3	2,3	100,0
Total		176	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel diatas, bawah dari 176 subjek, diketahui 24 (13,6%) subjek berada pada kategorisasi sangat tinggi, 55 (31,3%) subjek dengan nilai kategorisasi tinggi, 65 (36,9%) subjek berada dalam kategorisasi sedang, 28 (15,9%) subjek berada pada kategorisasi rendah dan 4 (2,3%) sebjek memiliki

kategorisasi sangat rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa frekuensi dari skala penyesuaian sosial secara umum berada pada kategori sedang.

*Tabel 1.5 Rerata Aspek Penyesuaian Sosial*



Berdasarkan hasil diatas bahwa empat aspek penyesuaian sosial yaitu: penamplan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok atau adaptasi, sikap sosial dan kepuasan pribadi berada pada rata-rata aspek cukup. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang bermain game mobile legend melakukan penyesuaian sosial dengan baik.

## PEMBAHASAN

Hasil dari analisis data dengan menggunakan teknik analisis korelasi bivariat, diketahui bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial. Hal ini dapat diketahui dari nilai koefisien korelasi sebesar  $r = 0,473$  dengan nilai signifikansi (sig)  $p = 0,000$  ( $p < 0,005$ ). Kedua variabel tersebut memiliki korelasi yang positif, atau hubungan yang searah memiliki arti, apabila tedapat kenaikan kecanduan *Game Online* maka akan terjadi penurunan dari penyesuaian sosial, begitupun sebaliknya, apabila terjadi penurunan dari kecanduan *Game Online* maka akan terjadi kenaikan dari penyesuaian sosial. Seperti yang di ungkapkan (Nasution, 2020) bahwa semakin sering seseorang bermain *Game Online*, maka kemungkinan tinggi prilaku asosiasi yang ditunjukkan pada remaja dan hubungan ini dapat dianggap kuat dan signifikan.

Hasil penelitian pada kecanduan *Game Online* pada remaja *player mobile legend* dengan kategori sedang (33,5%) atau sejumlah 59 remaja *player mobile legend* berada di kategori sedang. Hal ini manunjukkan bahwa remaja *player mobile legend* cukup mampu dalam mengendalikan serta mengontrol dalam bermain *mobile legend*. Analisis rerata aspek pada skala kecanduan *Game Online* yang dilakukan dalam penelitian ini berasal dari teori Lemmens ddk (2009) yang terdiri dari tujuh aspek yaitu *seliece, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, dan problem*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketujuh aspek tersebut berada dalam kategori sedang yaitu *mood modification, withdrawal, problem* rerata aspek paling tinggi yaitu (3,0). Hal ini menunjukkan bahwa aspek

(*mood modification*) dapat mencakup penenang atau perasaan santai, terkesan sederhana tetapi dengan suasana hati yang baik, mood dan semangat bermain *game* bisa langsung baik sehingga kualitas bermain semakin bagus dan merasa terhibur. Ketika dia sedang bermain *Game Online* dengan komunitas lain maka dia tidak mendapatkan sesuatu hasil yang maksimal. Sedangkan aspek (*wihdrawal*) dengan suatu upaya menarik diri atau menghindari dari suatu hal seperti lingkungan sosial dan keluarga yaitu melakukan aktivitas lain diluar seperti bermain di rumah teman, liburan, olahraga atau melakukan aktivitas fisik lainnya. Upaya seperti diatas merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh remaja pemain *Game Online* di Sumbawa karena dengan begitu mereka akan merasa lebih aman ketika bermain *game mobile legend*. Dan aspek (*problem*) *Game* juga bisa mengembangkan kemampuan kita dalam menyelesaikan masalah serta untuk mengasah kemampuan berpikir dan mengukur seberapa jauh mengenal teknik dan mencari solusi untuk keluar dari masalah yang ada, seperti ketika seorang remaja yang sering kali bermain *game* mempunyai masalah atau merasa stres maka mereka akan menyibukkan diri dengan bermain *game*. Karena dengan bermain *game mobile legend* remaja tersebut akan merasa masalahnya sedikit berkurang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa subjek akan merasa *mood* lebih baik ketika dia menarik diri dari orang-orang yang menolak untuk bermain *Game Online* sehingga itu adalah solusi dari masalahnya. Menurut (Novrialdy, 2019) kecanduan *Game Online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan sebagai sarana hiburan yang membantu mengurangi rasa penat dan stres. Hal tersebut dapat memberikan beberapa manfaatnya antara lain sebagai hiburan, meningkatkan keterampilan kognitif, interaksi sosial, kolaborasi dan meningkatkan konsentrasi. Namun demikian penting untuk menggunakan *game* secara bijak dan seimbang.

Analisis rerata aspek pada penyesuaian sosial menggunakan teori (Hurlock, 2005) yang memiliki 4 aspek. Aspek-aspek tersebut meliputi adanya penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok (adaptasi), sikap sosial, dan kepuasan pribadi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rerata aspek yang paling tinggi yaitu sikap sosial (3,5), hal ini menunjukkan bahwa penyesuaian sosial pada remaja *player mobile legend* dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan seperti, subjek mampu dalam mengambil keputusan secara cepat, mudah bertanggung jawab, tidak mudah putus asa, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial. Seperti yang di ungkapkan Beyers dkk (2003), masa remaja adalah priode penting dimana individu sering kali lebih rentan terhadap pengaruh teman sebaya mereka. Hal ini disebabkan oleh dorongan untuk diterima dalam lingkungan sosial. Sehingga remaja cenderung mencari penerimaan atau identitas mereka melalui interaksi sosial dengan teman-teman dilingkungan sosialnya.

Dengan adanya hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan penyesuaian sosial yang memiliki arti bahwa, apabila seseorang mampu mengendalikan dalam bermain *game mobile legend*, maka individu tersebut mampu menyesuaikan diri serta beradaptasi pada lingkungan sosial dengan baik. Menurut (Lestari & Wimbari, 2021) menunjukkan bahwa mereka masih

memiliki hubungan sosial yang cukup, meskipun mungkin tidak seaktif individu lain yang lebih sering berinteraksi secara langsung karena keterampilan sosial terus berkembang melalui berbagai bentuk interaksi, meskipun dalam konteks yang berbeda seperti melalui permainan *online*.

### KESIMPULAN

Memberikan beberapa kesimpulan dan implementasi dari hasil Berdasarkan hasil penelitian secara umum kecanduan *Game Online* pada remaja *player mobile legend* dengan kategori sedang yakni sebesar sebesar 33,5 % dan penyesuaian sosial pada remaja *player mobile legend* berada pada kategori sedang yaitu 36,9%. Dari hasil analisis data, diperoleh koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) bernilai positif yaitu 0,473, dengan nilai sig. (p hitung) = 0,0001 atau  $p < 0,05$  yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antar kedua variabel yang bersifat signifikan. Hal ini menyatakan bahwa remaja *player mobile legend* cukup mampu dalam mengendalikan serta mengontrol dalam bermain *game mobile legend*.

### REKOMENDASI

Kepada *player mobile legend* agar lebih mengoptimalkan proses sosial dalam lingkungan kelompok, hal tersebut akan menimbulkan proses penyesuaian sosial yang optimal dalam perkembangan sosialisasi dalam lingkungan. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat menambahkan jumlah sampel dan variabel lainnya untuk sehingga dapat membangun penelitian ini lebih baik lagi.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puja dan puji syukur, saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Kepada kedua orang tua penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup, tak lupa pula kepada dosen pembimbing serta teman-teman yang selalu membantu dan membimbing penulis dan teruntuk dosen pembimbing, penulis ucapkan terimakasih atas bimbingan dan arahan selama proses penyusunan jurnal ini karena berkat belaiu penulis sudah sampai dititik ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arisandy, F. (2020). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PENYESUAIAN SOSIAL PADA GAMERS REMAJA DI KOTA MAKASSAR*. 1-23.
- Azizurrahman. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa*.
- Fitriani, D. D. Pandi, J. K. R. Chasani, S. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Online Game* Pada Remaja. *Nursing Analisis: Jurnal Of Nursing Reasearch*, 1(1), 1-8
- Izzah F. N. (2021). Hubungan *Self Efficacy* Dengan *Emosional Focused Coping* Saat Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Rantauuniversitas Teknologi

- Sumbawa Dimasa New Normal.
- Lestari, A. D., & Wimbari, S. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi *Game Online* Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(1), 46-62. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i1.34250>
- Nasution, nurul hafiza. (2020). *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE dengan prilaku asosiasi pada remaja di warnet infinity export*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Putra, K. M. D. (2018). Pengaruh keterlibatan ayah dalam pengasuhan terhadap penyesuaian sosial remaja. *Doctoral Dissertation, University of Muhammadiyah Malang*, 01-95.
- Sakinah. (2021). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prokrastanasi Akademik Pada Mahasiswa