



HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERUBAHAN EMOSI PADA REMAJA DI SMP N 1 CIPARAY

Inggit Sri Kusdiyanty¹, Muhammad Iqbal Martani²

^{1,2} Sekolah Tinggi Kesehatan Indonesia Wirautama

*Email Korespondensi: kecizinggit@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan game online merupakan fenomena yang sering terjadi pada remaja, karena pada masa ini mereka lebih rentan terhadap perilaku adiktif. Kecanduan terhadap game ini dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan, terutama kondisi emosional. Remaja yang mengalami kecanduan cenderung menunjukkan perubahan emosi negatif, seperti mudah marah, gelisah, sedih, serta munculnya rasa cemas ketika tidak bermain. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap Perubahan Emosi pada Remaja di SMPN 1 Ciparay. Metode: Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional dan desain pendekatan *cross-sectional*. Penelitian ini dilaksanakan pada 29 juli - 21 Agustus 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Ciparay sebanyak 440 orang, dengan sampel 210 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 55,7% responden berada pada kategori kecanduan sedang, sedangkan 50,0% mengalami perubahan emosi pada kategori sedang. Uji korelasi Spearman Rank menghasilkan koefisien sebesar 0,497 dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online mobile legends* dengan perubahan emosi pada remaja. Kesimpulan: Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online mobile legends dengan perubahan emosi pada remaja di SMP Negeri 1 Ciparay. Saran: Diharapkan kepada remaja agar dapat mengatur waktu bermain game online dengan bijak, serta melatih kemampuan dalam mengendalikan emosi agar tidak mudah terpengaruh oleh dampak negatif dari kecanduan *game online*.

Kata kunci: Kecanduan, *Game Online Mobile Legends*, Perubahan Emosi, Remaja

ABSTRACT

Online game addiction is a phenomenon that frequently occurs among adolescents, as they are more vulnerable to addictive behaviors. One of the most popular online games among teenagers is Mobile legends. Addiction to this game can affect various aspect of life, particularly emotional conditions. Adolescents who experience addiction tend to show negative emotional changes, such as irritability, anxiety, sadness, and feelings of restlessness when they are not playing. Purpose: This study aimed to determine the relationship between

Mobile legends online game addiction and emotional changes among adolescents at SMP Negeri 1 Ciparay. Methods: The research employed a quantitative method with a correlational approach and a cross-sectional design. The study was conducted from July 29 to August 21, 2025. The population consisted of 440 ninth-grade students at SMP Negeri 1 Ciparay, with a sample of 210 students selected using purpose sampling. The instruments used was a Goggle form questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using the Spearman Rank correlation test. Results: The findings showed that 55,7% of respondents were in the moderate addiction category, while 50,0% experienced moderate emotional changes. The Spearman Rank test produced a correlation coefficient of 0.497 with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a significant relationship between online game addiction and emotional changes among adolescents. Conclusion: There is a significant relationship between Mobile legends online game addiction and emotional changes among adolescents at SMP Negeri 1 Ciparay. Suggestion: It is expected that adolescents are able to manage their online gaming time wisely and practice their ability to control emotions, so they are not easily influenced by the negative impacts of online game addiction.

Keywords: *Addiction, Online game mobile legends, Emotional changes, Adolescents*

PENDAHULUAN

Remaja merupakan periode yang terjadi antara pubertas dan kedewasaan. Usia Remaja Menurut Hurlock (2011), masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja tengah 15-18 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun. Remaja dalam masa transisi nya mengalami permasalahan yang sangat kompleks. Remaja juga biasanya mengalami pemberontakan. Pada masa ini, remaja yang baru mengalami fase pubertas seringkali menampilkan gejolak emosi, menarik diri dari keluarga, serta mengalami banyak masalah, baik di rumah, sekolah, ataupun lingkungan pertemanan.

Menurut Gunarsa (2012) Masa remaja awal 12-15 tahun biasanya duduk di bangku sekolah menengah pertama merupakan masa kritis dengan keadaan emosi yang belum stabil suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal, mulai tertarik dengan lawan jenis, suka menyendiri, dan muncul rasa kurang percaya diri.

Menurut laporan WHO tahun 2022 diperkirakan bahwa satu dari tujuh anak dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun kemungkinan menghadapi masalah psikologisnya. Sayangnya seringkali gangguan emosional tidak disadari dan tidak mendapatkan penanganan yang khusus. Remaja yang mengalami masalah kesehatan emosional rentan untuk diabaikan atau diisolasi oleh teman-teman sebaya dan masyarakat sekitarnya (WHO, 2022).

Indonesia adalah salah satu negara dengan jumlah gamer terbanyak. Indonesia adalah negara ketiga dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia, menurut laporan *We Are Social*. Sebuah laporan menunjukkan bahwa per Januari 2022, 94,5% pengguna internet Indonesia berusia 16 hingga 64 tahun memainkan video game (Vika Azkiya Dihni, 2022 :1). Bandung menjadi salah satu daerah paling banyak gamers dengan presentasi 57% pengguna *game online* (Hatta & Fitri, 2022). Tercatat sejak tahun 2016 hingga 2019 ada 209 pasien yang sebagian besar anak-anak dan remaja rentang usia dari 5 sampai 15 tahun telah didiagnosis mengalami kecanduan game online di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat (Kamaludin, 2019).

Game online yang paling banyak di gunakan dan di mainkan oleh remaja dilapangan adalah *game online mobile legends*. Game online mobile legends mempunyai perkembangan yang signifikan yang di mana game online ini dipandang besar oleh para remaja khususnya berjenis kelamin laki-laki yang biasa dinilai sebagai peminat utama dalam dunia game online

(Arif 2022:6).

Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi remaja, dengan ketidakstabilan emosi remaja ini remaja mengalami perubahan emosi yang negatif. Misalnya seperti saat bermain game onlin akan sering mengucapkan kata-kata kasar, mudah marah, dan emosional (Saputra, 2020). Menurut Rosenblum & Lewis, Perubahan emosi pada remaja di tandai dengan perubahan suasana hati yang lebih sering, termasuk perasaan bahagia, sedih, mudah marah, dan takut dalam waktu singkat terjadi pada remaja.

Penelitian terdahulu yang telah di lakukan oleh Ulfa Mulyani, Tentang “Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends* di Kecamatan Mandau”. Subjek penelitian ini adalah remaja yang berusia 13 tahun sampai dengan 17 tahun yang berjumlah 10 orang. Hasil penelitian terdapat dari emosi remaja yang kecanduan game mobile legends yang mana adanya emosi yang tidak stabil, berkata kasar, emosi yang meledak-ledak, berkelahi, tidak bisa berkomunikasi dengan baik, memukul benda sekitar, mengeluarkan suara keras kepada orang sekitar, berlebihan dalam bersikap serta kesal mengalami kekalahan. Dapat disimpulkan bahwa emosi remaja yang kecanduan *game online mobile legends*, emosi yang tidak karuan, tidak bisa mengendalikan emosi, dan mengeluarkan kalimat kasar. (Mulyani et al, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Asih dwi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perkembangan Emosional anak usia 6-12 tahun di SDN 64 Ambon”. Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross sectional, populasi dalam penelitian yaitu sebanyak 241 dan sampel nya sebanyak 71 teknik pengambilan sampel nya menggunakan Statified random sampling. Hasil penelitian bahwa kecanduan game online pada anak di SD 64 Ambon sebagian besar kategori tinggi sebanyak 44 orang siswa. Hasil uji statistik dapat di Tarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan perkembangan emosional pada anak usia 6-12 tahun, dengan nilai p value = 0,002 dimana p value < 0,05 maka H1 diterima yang artinya ada Hubungan kecanduan *game online* dengan perkembangan emosi anak usia 6-12 tahun (Asih dwi et al., 2024).

Berdasarkan hasil Studi pendahuluan yang di lakukan pada 10 April 2025 di SMP N 1 Ciparay. Wawancara yang di lakukan kepada bapak guru kurikulum sekolah mengatakan bahwa Siswa-siswi, banyak yang bermain *game online* sehingga mereka sering bermain game online di sekolah terutama pada saat jam istirahat, bahkan ada juga siswa yang bermain diam-diam pada jam pelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. *Cross sectional* merupakan penelitian yang data dan informasi nya di kumpulkan hanya sekali dalam waktu tertentu dari suatu populasi atau sampel (Sugiyono, 2021). Metode ini digunakan untuk mengetahui hubungan variabel independen (Kecanduan *game online mobile legends*) dengan variabel dependen (Perubahan emosi).

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kecanduan Game Online

NO	Kecanduan Game online Mobile Legends	Frekuensi (f)	Persen (%)
1	Ringan	40	19,0%
2	Sedang	117	55,7%
3	Tinggi	53	25,2%

Total	210	100%
-------	-----	------

Berdasarkan tabel 4.3 di atas di dapatkan bahwa lebih dari separuh yaitu sebanyak 117 responden (55,7%) mengalami kecanduan *game online mobile legends* sedang, sebanyak 40 responden (19,0%) mengalami kecanduan ringan dan sebanyak 53 responden (25,2%) mengalami kecanduan tinggi.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perubahan Emosi Remaja kelas IX di SMP N 1 Ciparay tahun 2025

NO	Perubahan Emosi	Frekuensi (f)	Persen (%)
1	Normal	23	11,0%
2	Ringan	32	15,2%
3	Sedang	106	50,0%
4	Tinggi	42	20,0%
5	Sangat Tinggi	7	3,3%
	Total	210	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas di dapatkan bahwa lebih dari separuh yaitu sebanyak 106 responden (50,0%) mengalami perubahan emosi sedang, sebanyak 23 responden (11,0%) mengalami perubahan emosi normal, sebanyak 32 responden (15,2%) mengalami perubahan emosi ringan, sebanyak 42 responden (20,0%) mengalami perubahan emosi tinggi dan sebanyak 7 responden (3,3%) mengalami perubahan emosi yang sangat tinggi.

Analisa bivariat bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu hubungan kecanduan *game online mobile legends* dengan perubahan emosi pada remaja kelas di SMPN 1 Ciparay tahun 2025, maka dilakukan uji statistic yaitu dengan menggunakan uji *spearman rank*.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan Perubahan Emosi Remaja kelas IX di SMP N 1 Ciparay tahun 2025

		Kecanduan <i>game online mobile legends</i>	Perubahan Emosi
<i>Spearman's rho</i>	Kecanduan <i>game online mobile legends</i>	Correlation coefficient	1.000
		Sig.(2-tailed)	.497**
	N	210	210
	Perubahan Emosi	Correlation coefficient	.497**
			1.000

	Sig.(2-tailed)	<,001
N	210	210

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa setelah dilakukan uji korelasi *Spearman's rho* di dapatkan hasil p value 0,001 yang berarti kurang dari 0,05 (<0,05). Sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima yang menunjukkan bahwa ada hubungan kecanduan *game online mobile legends* dengan perubahan emosi. Hasil korelasi dalam uji hipotesis ini termasuk kedalam kategori cukup karena memiliki nilai korelasi 0,497 dimana rentang untuk korelasi cukup berada di rentang 0,26 - 0,50, serta memiliki hubungan yang positif yang artinya semakin tinggi kecanduan *game online mobile legends* pada siswa maka semakin tinggi perubahan emosi yang di alami siswa.

PEMBAHASAN

Kecanduan Game Online Mobile Legends pada Remaja di SMPN 1 Ciparay

Berdasarkan tabel 4.3 hasil penelitian didapatkan bahwa 117 responden (55,7%) mengalami kecanduan *game online mobile legends* sedang, sebanyak 40 responden (19,0%) mengalami kecanduan *game online mobile legends* ringan, dan sebanyak 53 responden (25,2%) mengalami *kecanduan game online mobile legends* berat. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kharisma (2020), melakukan penelitian tentang kecanduan *game online*, diketahui sebanyak 61,3% responden mengalami kecanduan *game online* sedang dan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gusti (2021) responden yang bermain *game online* dengan persentasi sebanyak 37,4% responden yang mengalami kecandua *game online* dalam kategori sedang.

Menurut Kuss & Griffiths (2012) selama jam sekolah, siswa lebih cenderung merasa stress karena banyaknya tugas sekolah. Oleh karena itu, bermain merupakan pilihan mereka untuk menghilangkan stress dan meraih perasaan lega. Game bertujuan untuk bersenang-senang, menghilangkan kejenuhan dari padatnya jadwal sekolah dan juga sebagai hiburan disaat banyaknya tugas sekolah dan yang dapat menghilangkan stress. Kecanduan game online sedang terjadi karena game di anggap sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh (Baidawi,2019). Hal ini yang membuat seseorang memilih untuk bermain game online daripada melakukan aktivitas lain. Kecanduan yang dialami pada remaja akan berdampak pada psikologisnya yang ditandai dengan ketidakstabilan emosi sehingga remaja lebih mudah marah atau emosional (Novrialdy, 2019).

Ketika seorang remaja mencoba-coba untuk bermain *game online mobile legends* maka dari situlah dia akan mendapatkan sebuah kesenangan dan kebahagiaan untuk bermain game, yang mana awal nya mencoba sampai menjadi suatu kecanduan dan menjadi rutinitas dalam kehidupan yang membuat pola hidup nya berubah, dimana remaja hanya menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online saja. Jika hal tersebut terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama akan berdampak pada emosi remaja (Ali Imran, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online mobile legends* pada remaja di SMPN 1 Ciparay yang paling dominan di kategori sedang. Hal ini menunjukkan remaja di SMPN 1 Ciparay cukup sering memainkan game online mobile legends tersebut, seperti kesulitan untuk berhenti bermain dan ingin terus untuk bermain setiap hari nya serta menjadikan game online sebagai permainan yang sering remaja mainkan sebagai pelarian dari masalah.

Perubahan Emosi pada Remaja

Berdasarkan tabel 4.4 hasil penelitian didapatkan bahwa sebanyak 106 responden (50,0%) mengalami perubahan emosi sedang, sebanyak 23 responden (11,0%) mengalami perubahan emosi normal, 32 responden (15,2%) mengalami perubahan emosi ringan, 42 responden (20,0%) mengalami perubahan emosi tinggi dan sebanyak 7 responden (3,3%) mengalami perubahan emosi sangat tinggi

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nugroho (2021) mereka mengatakan saat bermain game kemudian kalah mereka akan saling menyalahkan teman satu kelompoknya, bahkan mereka selalu mengeluarkan kata-kata kasar kasar. Emosi nya sulit untuk di kendalikan, terutama pada saat kalah dalam permainan game. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh I Gusti (2021) diketahui sebanyak 31,1% responden mengalami perubahan emosi sedang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Oktaviana (2021), sebagian besar responden terbanyak pada kategori sedang 51%. Menurut Paul Ekman emosi memiliki kondisi umum seperti rasa takut, marah, kesedihan, dan kebahagiaan yang memiliki makna yang berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Mulyani (2022), pada remaja usia 13 tahun sampai 17 tahun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat dari emosi remaja yang kecanduan *game online mobile legends* yang mana adanya emosi yang tidak stabil, berkata kasar, tidak bisa berkomunikasi dengan baik, memukul benda yang ada disekitar, dan berlebihan dalam bersikap serta kesal mengalami kekalahan. Terdapat juga emosi positif yang terjadi pada remaja yaitu perasaan senang dan bahagia ketika memenangkan sebuah permainan dalam *game online mobile legends*.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 210 responden siswa kelas IX SMP Negeri 1 Ciparay, dapat disimpulkan bahwa tingkat perubahan emosi remaja dalam kategori sedang, yaitu sebesar 50,0%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian remaja mengalami perubahan emosi seperti munculnya gejala emosional mudah marah, gelisah, hingga kesedihan. Masa remaja sering disebut sebagai masa pemberontakan, dimana anak yang memasuki pubertas cenderung menunjukkan perubahan emosi yang signifikan. Remaja sering kali menjauhkan diri dari hubungan keluarga dan menghadapi berbagai tantangan baik disekolah, dirumah, ataupun pergaulan dengan teman-temannya. Masa remaja ditandai oleh ketidakstabilan emosi, dimana perilaku mereka sangat dipengaruhi oleh perasaan atau emosi

Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap Perubahan Emosi pada Remaja di SMPN 1 Ciparay

Berdasarkan tabel 4.5 Hasil penelitian dari 210 responden kelas IX di SMPN 1 Ciparay, didapatkan bahwa terdapat Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap Perubahan Emosi pada Remaja di SMPN 1 Ciparay. Hasil uji *Spearman rank* diperoleh hasil $(0,001) < \text{nilai } p \text{ value } (0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara Kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap Perubahan Emosi pada Remaja di SMPN 1 Ciparay.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Asih dwi (2023) dengan hasil *p value* (0,002) yang menunjukkan dari 71 responden hampir seluruhnya mengalami kecanduan game online sebanyak 44 siswa dan sebanyak 40 siswa memiliki peningkatan emosional. Amran (2020) berdasarkan hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa remaja yang kecanduan game online khususnya *game online mobile legends*, bisa menimbulkan rasa senang dalam dirinya, gembira saat memenangkan tantangan yang ada di game online dan juga dapat menghilangkan stress dari tugas sekolah yang dihadapi siswa. Siswa yang kecanduan game online akan sering marah dan kesal karena mengalami kekalahan atau kegagalan dalam memenangkan tantangan yang ada di *game online mobile legends*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah (2022) hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa emosi remaja yang kecanduan *game online mobile legends* yaitu terjadi nya emosi yang tidak teratur setelah bermain *game online mobile legends* seperti siswa mudah marah, mudah kesal, dan mudah mengeluarkan kata-kata kasar. Emosi remaja yang tak terkendali ketika ada gangguan dalam bermain *game online mobile legends*, berkelahi, emosi ketika diganggu pada saat bermain, memukul benda disekitar ketika mengalami kekalahan, dan mengeluarkan suara keras.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap Perubahan Emosi Pada Remaja di SMPN 1 Ciparay. Remaja SMPN 1 Ciparay sering bermain *game online* khususnya *game online mobile legends* yang sangat enarik untuk di mainkan oleh para remaja. Kecanduan *game online* dapat berpengaruh terhadap perubahan emosi remaja, dimana remaja yang kecanduan akan terus bermain dan akan mengalami perubahan emosi pada remaja tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh meningkatnya fenomena kecanduan *game online* pada remaja terutama *game online mobile legends* pada remaja yang mempengaruhi emosi mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengalami kecanduan *game online mobile legends* berada pada kategori sedang 55,7%, sedangkan tingkat perubahan emosi remaja berada pada kategori sedang 50,0%. Hasil analisis korelasi Spearman menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online mobile legends* dengan perubahan emosi pada remaja di SMP Negeri 1 Ciparay ($p \text{ value} = 0,001 < 0,05$) dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,497, yang berarti hubungan berada pada tingkat cukup kuat dengan arah positif. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan *game online mobile legends*, maka semakin tinggi tingkat perubahan emosi yang dialami oleh remaja. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online mobile legends* dengan perubahan emosi pada remaja di SMP Negeri 1 Ciparay tahun 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. Di peroleh tanggal 7 November 2021 dari <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Asri, A. R. (2022). Kecanduan *game online* siswa dan penanganannya pada era pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone). 2, 1–10.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan *game online mobile legends* dan emosi siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118–1130.
- Candranita, F. D., Sasmiyanto, N., Komarudin, N., & Kp, S. (2020). Hubungan aktivitas penggunaan *game online* dengan emosional pengguna pada siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 3 Bondowoso.
- Ekman, P. (1992). Facial expression of emotion. *Journal of American Psychologist*, Vol. 48, No.4, 384, 392.
- Ekman, P. (2013). Membaca Emosi Orang Panduan Lengkap Memahami Karakter, Perasaan dan

- Emosi Orang. Yogyakarta: Diva Press.
- Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, II(1), 61–66.
<https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Ghina Alfiya, (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja di SMPN 1 Kecamatan Pangkalan koto baru
- Gunarsa, Y.S.D. & Gunarsa, S. D. (2012). Psikologi Remaja. Jakarta: Libri.
- Goleman, Daniel. (1996). Kecerdasan Emosi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Halawa, A. (2021). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Keperawatan*, 10(2), 38-53.
- Handayani, T. Y., Robbiyanto, N. S & Fadila, E. (2022). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja. 1(2), 15.
- Hayadi, N. B. (2021). Perilaku Menyimpang Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Rt 49 Kelurahan Sidodadi. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 2021(1), 30–41.
- Hurlock, E. B. (1992). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Alih bahasa: Istiwidayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Kemendes RI. (2020). Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2019. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kustiawan, A. a., & Utomo. (2019). Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan. Solo: CV. AE Media Grafika
- Kamaludin, H. (2019, October 15). Waspadai Game Online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua karena Kecanduan Main Handphone. Retrieved from <https://jabar.tribunnews.com/>:<https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspadai-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *The Amsterdam School of Communications Ji Muhammad Ilmi Hatta Bandung Conference Series: Psychology Science* 2 (2), 207-213, 2022.