STUDI LITERATUR : PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN KONSEP DIRI REMAJA

JURNAL

DIAN FITRIANI HALID
C01416019

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
TAHUN 2020

STUDI LITERATUR : PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN KONSEP DIRI REMAJA

[1]Dian Fitriani Halid, [2] Ns. Rona Febriyona., M.Kes., M.Kep, [3]Ns. Dewi Modjo M.Kep
[123]Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Email :Dyanhalid11@gmail.com

ABSTRACT

DIAN FITRIANI HALID. The Influence of *Online Game* Addiction against to theChanges of Adolescent Self-Concept: Literature Study. Supervised by RONA FEBRIYONA as the chairman and DEWI MODJO as member.

Online game addictionhas a bad impact on adolescents, this is a problem for adolescents. *Online game* itself is something that becomes an escape from the real world therefore can cause changes in adolescents. Self-concept includes self-assessment, image, and acceptance. The objective was tofind out whether is there the influence of *online game* addiction against to the changes of adolescents self-concept. The research uses a descriptive narrative design with a literature review approach, tracking *online game* addiction and changing self-concept, using google cendikia and one search Indonesia. The resultIndicates a change in self-concept occurs because of something good or bad habits. So it can be concluded that there is influence of *online game* addictionon changes in adolescent self-concept.

Keywords: Online Game Addiction, Online Games, Adolecents' Self-Concept

ABSTRAK

DIAN FITRIANI HALID. Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perubahan Konsep diri remaja : Studi Literatur Dibimbing oleh RONA FEBRIYONA sebagai ketua tim dan DEWI MODJO sebagai Anggota.

Kecanduan *Game online* memiliki dampak yang buruk bagi remaja, hal inilah yang menjadi permasalahan bagi remaja.*Game online* sendiri merupakan sesuatu yang menjadi bahan pelarian dari dunia nyata sehingga dapat menimbulkan perubahan pada remaja. Konsep diri mencangkup penilaian, gambaran, serta penerimaan diri sendiri. Tujuan dilakukan untukmengetahui apakah ada pengaruh kecanduan *Game online*terhadap perubahan konsep diri pada remaja. Penelitian ini menggunakan Desain naratif desriptif dengan pendekatan literature review, menelusuri kecanduan *Game online* dan perubahan konsep diri, menggunakan google cendikia dan one search Indonesia Hasil penelitianMenunjukkan adanya Perubahan konsep diri terjadi karena sesuatu kebiasaan baik ataupun buruk. Sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *Game online* terhadap perubahan konsep diri remaja.

Kata Kunci : Kecanduan Game online, online games, konsep diri remaja

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman kini telah sampai ditahap era globalisasi dimana salah satu ciri-cirinya terletak pada teknologi yang semakin meningkat. Semua informasi yang didapatkan menjadi mudah merupakan bentuk bukti dari teknologi yang semakin meningkat dan sangat berbeda dengan dulu, ini membuat generasi yang terlahir pada tahun 1990an sampai dengan sekarang dikenal dengan generasi millennial karena adanya peningkatan besar penggunaan media, komunikasi, dan teknologi digital.

Dikalangan remaja internet sangat diminati sebagai metode mempermudah dalam mencari informasi bahkan sebagai metode menghibur diri sehingga berdasarkan data Wearesocial dan Hootsuite tentang perspektif digital dunia, data tahun 2020 ini mengatakan bahwa diseluruh dunia pengguna internet sudah sampai pada angka 4,5 milyar orang. Jumlah ini menggambarkan bahwa sudah 60% penduduk dunia telah menggunakan internet, dan perbedaan ini sudah melebihi 2% hanya dalam kurung setahun. Jika terus naik seperti ini setiap tahunnya di prediksikan pengguna internet di seluruh dunia akan mencapai 80% pada tahun 2030 atau 10 tahun yang akan datang.

Menurut data Hootsuite (2020) pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta pengguna pada Januari 2020 dan 77% diantaranya adalah usia sekitaran 13-40 tahun. Hal ini menjadi perhatian dikarenakan terdapat peningkatan 17% dari tahun kemarin. Kemudian Indonesia diprediksi akan jadi Negara pengadopsi *smartphone* terbesar ketiga dikancah global dengan estimasi jumlah pengguna 150 juta pengguna pada tahun 2023, dan 410 juta pada tahun 2025 nanti, (sumber Tech in Asia, dan Databoks)

Internet itu sendiri sudah menjadi prioritas dari pada remaja karena memiliki manfaat memberikan hiburan kepada mereka, salah satu hiburan tersebut adalah mengakses *Game online* atau permainan yang didapatkan atau digunakan hanya melalui teknologi internet. Kecanduan *Game online*memiliki dampak negatif bagi siapa saja, apalagi kini mayoritas pengguna akun *Game online* adalah para remaja 13-27 tahun maka dari itu kecanduan *Game online* hanya dapat memberikan dampak yang tidak baik bagi remaja itu sendiri. Dampak negatif salah satunya adalah kekerasan pada masyarakat karena anak-anak akan bertingkah seperti apa yang sering dimainkan dan dilihat seperti peperangan dalam *Game online.* Banyak alasan

sehingga seorang remaja bisa kecanduan *Game online,* seperti penyesuian diri terhadap lingkungan, emosional, keyakinan, masa lalu, dan masa sekarang, semua itu sesuai dengan penelitian dari Pandu dwi pamungkas (2018) bahwa setiap pribadi yang menghadapi atau merasakan kecanduan *Game online* kemungkinan orang memiliki konsep diri rendah.

Konsep diri menurut Hurlock (dalam Ghufron & Risnawita, 2016) merupakan rekaan seseorang tentang diri sendiri yang menggambarkan gabungan dari keyakinan fisik, psikologi, sosial, emosional aspiratif dan prestasi yang mereka capai. Konsep diri dimulai dengan pengalaman serta cara berinteraksi dengan orang lain, secara bertahap dan di tandai dengan kemampuan menguasai lingkungan. Konsep diri dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti tingkat perkembangan, pengalaman sukses atau gagal, usia dan keadaan trauma (Karaeng,2015).

Maka kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari berdasarkan observasi pada beberapa literature adalah konsep diri merupakan pandagan terhadap individu pada dirinya sendiri sehingga apapun kebiasaan atau aktifitas akan mempengaruhi konsep diri karena ini merupakan cara diri untuk berinteraksi ataupun mengekspresikan diri individu.

Maka pengaruh yang dapat diperoleh dari *Game online*ini bisa mempengaruhi dari perubahan konsep diri remaja, dikarenakan kecanduan akan*Game online* tidak memiliki dampak positif akibatnya remaja akan melupakan banyak hal yang begitu penting seperti beribadah, belajar bahkan dengan kesehatannya sendiri.

Memperhatikan tentang angka yang telah mencapai 59% pengguna internet menggunakan *Game online* (Hootsuite, 2020) beserta dampak terhadap konsep diri remaja yang sangat marak di Indonesia, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana kecanduan *Game online* yang dilakukan mempunyai korelasi terhadap interaksi atau identitas remaja?. Adapun judul penelitian ini adalah “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perubahan Konsep Diri Pada Remaja”

METODOLOGI PENELITIAN

Desain yang digunakan adalah desain naratif desriptif dengan pendekatan literature review. Studi *literature review* adalah cara yang dipakai untuk mengumpulkan data atau sumber yang berhubungan pada sebuah topik tertentu yang bisa didapat dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, internet, dan pustaka lain.

Pengumpulan data dilakukan melalui kajian literature dengan menggunakan satu database dalam mencari sumber literature yaitu Google Scholar atau google cendikia dan One Search Penulis menggunakan kata kunci pencarian yaitu Kecanduan *Game online* dan Perubahan Konsep diri.

Kemudian menentukan literatur mana saja yang akan diteliti melalui metode konseptualisasi, dimana mengumpulkan semua literatur yang akan diteliti, kemudian dilakukan pengamatan secara induktif atau secara rinci dan setelah itu akan dilakukan analisa data atau menggolongkan data untuk menghasilkan jawaban tujuan yang ingin diteliti, dikumpulkan dibuat rangkuman sehingga menghasilkan hasil dan kesimpulan yang sesuai.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu studi literature maka sumber yang digunakan adalah berbentuk tulisan, baik itu berupa buku, karya ilmiah atau jurnal dan sebagainya.Dalam penelitian yang menggunakan literatur terdapat beberapa tahapan yang dilakukan sehinggan studi literature tersebut dapat diakui kreadibilitasnya.

Proses pengumpulan data ini dilakukan dengan memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Tahun literatur yang diambil pada jurnal penelitian yakni mulai dari tahun 2016 hingga tahun 2020. Dengan penulisan judul yang serupa dengan judul peneliti dan keterkaitanpembahasan.
2. Strategi penelusuran jurnal penelitian diakses melalui situs yang telah terakreditasi yakni *GoogleScholar dan One Search Indonesia.*
3. Cara memasukan keyword dengan memasukan kata kunci Kecanduan *game online* Perubahan Konsep diri.
4. Melakukan Pencarian Berdasarkan *full text* jurnal dengan abstrak, pendahuluan, pembahasan dan kesimpulan.
5. Melakukan penilaian dengan melihat pada judul penelitian dan abstrak serta tujuan dari jurnal penelitian.

Literature Review ini di sintesis dengan memakai metode naratif dan menggolongkan data hasil ekstrak yang sama sesuai dengan hasil yang diteliti untuk menjawab tujuan Jurnal penelitian yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan kemudian dikumpulkan dan dibuat rangkuman jurnal meliputi nama, tahun terbit jurnal, negara penelitian, judul penelitian, metode dan ringkasan hasil atau temuan. Rangkuman jurnal

penelitian tersebut dimasukan ke dalam tabel diurutkan sesuai tahun terbit dan sesuai dengan format tersebut di atas.

Untuk menelaah analisis *full text* dan abstrak jurnal dengan cara dibaca dan dicermati. Rangkuman jurnal tersebut kemudian dilakukan analisa terhadap isi yang terkandung didalam tujuan penelitian dan hasil/temuan penelitian.Analisis yang digunakan menggunakan analisa isi dari jurnal, kemudian dilakukan koding terhadap isi jurnal yang diteliti menggunakan metode foot masagge.Data yang sudah terkumpul kemudian dicari persamaan dan perbedaannya lalu dibahas untuk menarik kesimpulan.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian literatur dari pencarian *google scholar* atau google cendikia dan *One Search Indonesia* dengan kata kunci "Kecanduan *Game online*" dan "Perubahan Konsep diri" Menghasilkan literatur sebanyank (*Google scholar* 1.740 literatur dan One search 29) Setelah itu peneliti melakukan *screening* pada literatur-literatur tersebut dengan memperhatikan kesesuaian sumber, kesesuaian isi dari literatur, dengan membaca abstrak, heading, sub heading, serta kalimat-kalimat atau dokumen *statement* yang penting pada abstrak dan pendahuluan literatur dengan secara sekilas, setelah itu ditambah dengan memperhatikan kondisi literatur, seperti : Ketidaksesuaian judul, Jurnal tidak dapat dibuka, jurnal tidak dapat di *download,* tidak lengkap, hanya berupa abstrak, tidak full text, tidak bisa diakses (Literatur pdf berbayar), mengharuskan login repository yang memerlukan akses nama pengguna dan kata sandi, serta terbitan 5 tahun terakhir. Sehingga melalui dari screening tersebut dikeluarkan hasil berupa (*Google scholar* 297 dan *One Search* 14).

Hasil 311 literatur tersebut selanjutnya dilakukan uji kelayakan seperti dengan mengamati dan membaca secara utuh dan lengkap menyeluruh kemudian di dapatkan 30 jurnal yang merupakan hasil dari diterapkan kriteria inklusi. Jurnal yang bersifat ulasan artikel atau hanyalah opini, studi literatur dengan judul yang sama, analisis yang digunakan hanya analisis univariat serta literatur yang tidak serasi atau sesuai dengan tujuan, kemudian dikeluarkan. Untuk memacu proses eliminasi literatur atau jurnal dilakukan evaluasi lagi isi secara objektif pada literatur yang mendukung maupun melemahkan, kemudian cara selanjutnya menggunakan *skimming* (meluncur) dengan maksud membaca dan mengobservasi focus pada inti dari literatur atau jurnal, dengan menangkap inti sari literatur atau

jurnal menggunakan metode membaca cepat. Bila metode penggunaan *skimming*belum bisa menangkap maksud jurnal, maka dilakukan pembacaan secara berulang, mendalam dan berfokus pada metode dan hasil penelitian. Dan didapatkan jurnal yang sesuai sejumlah 5 jurnal. Jurnal yang telah sesuai, kemudian dilakukan analisis dan ekstraksi.

Ditemukan dari beberapa studi literatur menurut Pandu Pamungkas (2019) memiliki hasil yang sama yakni terdapat hubungan antara konsep diri dengan kecanduan *Game online* , hal ini memang benar adanya dikarenakan sesuai dengan beberapa teori yang menggambarkan bahwa individu yang kecanduan akan sesuatu hal akan sulit untuk lepas dari hal tersebut. Sehingga dapat disesuaikan tentang kecanduan game sebenarnya dapat memberikan akibat buruk kepada remaja, sehingga diperlukan cara atau upaya agar remaja bisa terjauhi atau terhindar dari kecanduan *Game online* (Eryzal Novrialdy, 2019).

Kecanduan pada *Game online* memakan waktu individu 4-6 jam terus menerus bahkan dalam sehari, sehingga ini sesuai bahwa kecanduan *Game online* dapat membuat individu merasa kerugian atau bahkan menimbulkan bahaya dalam beberapa aspek seperti yang dijelaskan teori milik Baggio et al., (2016) bahwa Kecanduan *Game online* ini dapat menimbulkan bahaya utama yakni menginvestasi waktu ekstrim atau menghabiskan waktu ke hal yang tidak berguna seperti bermain *Game online*.

Hubungan antara konsep diri dan kecanduan *Game online* dikarenakan dampak kecanduan *Game online* yang bisa saja merubah perilaku dan konsep diri remaja sehingga hal ini merupakan masalah jika remaja terus-menerus mempermainkan *Game online* sampai dengan kecanduan, sama halnya, ini dapat mengganggu minat dari pada remaja dapat mempengaruhi konsep diri remaja sehingga ketertarikan remaja pada suatu hal yang tidak ada keterkaitan dengan *Game online* (King & Delfabbro, 2018).

Dan *Game online* ini dapat memberi dampak perilaku yang tidak sesuai pada remaja, dikarenakan remaja telah kecanduan dan merasa dirinya hanya harus berfokus pada *Game online*tersebut, tidak jarang banyak remaja yang tidak bisa membedakan antara kehidupan nyata dan kehidupan online atau virtual. Menurut Soleman (Dalam Rochman) mengatakan bahwa remaja atau seseorang yang kecanduan akan bermain *Game online*dapat mencetuskan atau mengakibatkan perilaku negative yaitu yang pertama adalah secara sosial, hubungan dengan keluarga dan teman sebaya akan makin renggang karena tidak adanya waktu bersama atau

berkumpul. Sehingga hal inilah yang membuat konsep diri berhubungan dengan kecanduan *Game online* pada individu itu sendiri.

Perubahan konsep diri remaja itu sesuai bagaimana seseorang merasa dirubah dirinya atau dipengaruh sesuatu di dalam dirinya secara positif atau negatif.Konsep diri positif dan negatif ini tidak dimiliki sepenuhnya oleh seseorang melainkan lebih ke arah mana konsep yang mereka miliki. Menurut William (Dalam Rahmat 2016) mengatakan seseorang yang mempunyai konsep diri negatif memiliki cara pandang yang berbeda pada dirinya sendiri, ia akan menganggap *Game online* adalah tempat pelarian karena ketidakmampuan dirinya menyelesaikan masalah dalam kehidupan yang nyata, bukan untuk menghilangkan penat dalam dunia nyata seperti orang pada umumnya.

Penelitian diatas memiliki perbedaan dengan penelitian milik Defryansyah Amin (2019) yang berpendapat bahwa tidak terdapat hubungan atau korelasi antara harga diri dengan kecanduan *Game online*, namun beberapa individu memiliki nilai bahwa semakin tinggi harga diri semakin rendah tingkat adiksi atau kecanduan *Game online* dan begitu pula sebaliknya. Hal ini sesuai dengan beberapa pendapat yang mengatakan individu dengan harga diri rendah akan melihat dirinya dengan cara yang negative sehingga dirinya akan mencari berbagai macam cara untuk berusaha melarikan diri dari segala permasalahan yang dialami, sehingga salah satu bentuk pelariannya adalah rekreasi seperti *Game online* dan internet (Kim and Davis 2017).

Selain itu sama dengan penelitian menurut Dona febriandari (2016) mengatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *Game online* terhadap identitas remaja, sehingga dalam penelitiannya menyampaikan bahwa usia remaja adalah tahapan usia dengan mencari bentuk identitas diri dan berusaha mencari peran diri, sehingga dalam masa ini kecanduan *Game online* tidak bisa menemukan identitas diri yang sebenarnya dan tidak akan ada perubahan dalam identitas dirinya. Hal ini bersangkut paut dengan teori Berk 2017 yang mengatakan individu yang berada pada usia remaja dalam identitas ini dilihat masih belum membuat adanya komitmen atau pilihan yang pasti hidup berkaitan dengan beberapa informasi.

Penelitian terakhir milik Arman Marwing (2016), yang memiliki hasil penelitian bahwa adanya hubungan antara identitas diri remaja, dan terdapat faktor pembentuk identitas diri pada subyek yang bersifat interistik. identitas dari pada pecandu *Game online* di mulai terbentuk sejak semakin tingginya level yang dimainkan atau semakin tinggi tingkat kecanduan yang

ada didalam diri pemain *Game online*, sehingga kejadian dalam *Game online* dapat merubah penglihatan tentang identitas dirinya, sehingga ini sesuai dengan teori yang disampaikan pada penelitian Dona Febriandari bahwa faktor-faktor seperti interaksi teman sebaya, pola asuh, sampai dengan kecanduan sesuatu dapat mempengaruhi dalam pembentukan status identitas diri.

Sehingga terdapat kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap perubahan konsep diri remaja. Kecanduan yang terjadi mengakibatkan perubahan konsep diri karena beberapa faktor seperti teman, lingkungan dan rentang usia, pada dasarnya hal ini cocok dengan penelitian menurut Hurlock, Rahmat (2015) yang mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi konsep diri adalah orang lain, teman sebaya, dan jika kita diterima dan dihormati disuatu lingkungan hal ini akan memperngaruhi konsep diri remaja, selain itu rentang usia juga merupakan faktor yang mempengaruhi konsep, seperti yang cenderung dipengaruhi adalah remaja.

KETERBATASAN PENELITIAN

Peneliti hanya menganalisa secara online melewati proses membaca jurnal penelitian dan tidak menambahkan dengan hasil penelitian terbaru yang belum dipublikasikan secara online, sehingga terdapat penelitian terbaru tentang kecanduan *Game online* dan perubahan konsep diri remaja yang belum dibahas pada studi literatur ini. Selain itu, studi literatur ini memang belum bisa digambarkan dengan jelas kecanduan *Game online*dan perubahan konsep diri remaja.

Peneliti juga tidak dapat meneliti dan mencari secara rinci tentang komponen konsep diri berupa Gambaran diri, ideal diri, dan peran diri sehingga peneliti hanya meneliti jurnal konsep diri pada umumnya dan mendapatkan komponen konsep diri berupa Harga diri dan Peran diri.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan 5 *Literatur Review* yang didapatkan terdapat kesimpulan yang dapat diambil dari uraian dalam hasil pembasan adalah :

1. Teridentifikasi pengaruh antara kecanduan *Game online* pada remaja
2. Teridentifikasi perubahan konsep diri pada remaja
3. Terdapat pengaruh antara konsep diri remaja dengan kecanduan *Game online*, Semakin tinggi tingkat kecanduan *Game online* remaja maka akan meningkatkan perubahan konsep diri pada remaja pula.

SARAN

1. Bagi Pendidikan :

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk menambah wawasan tentang pengaruh kecanduan *Game online*dengan perubahan konsep diri remaja sebagai sumberi ilmu dan informasi.

2. Bagi Masyarakat :

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau menjadi bahan untuk menambah wawasan kepada masyarakat mengenai kecanduan *Game online*dengan perubahan konsep diri remaja

3. Bagi Peneliti :

   Dapat memperluas wacana ilmu pengetahuan dan diharapkan penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya, dan diharapkan pada peneliti selanjutnya agar bisa meneliti secara rinci komponen konsep diri yang lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammdiyah Gorontalo. 2020. Panduan Penyusunan Skripsi dengan Metode Penelitian Studi Literatur. Gorontalo

Hootsuite and We Are Social. 2020. Digital in 2020 : Essential Insight Into Internet, Social Media, Mobile, and E-Commerce Use Around The World.

Ghufron, N. M. & Risnawita, R. (2016).*Teori-teori psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Thalib, Syamsul. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana

Sofia, A. Adiyanti, M.G. (2013). *Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral.*

Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizinf internet use disorders: interpersonal relationship on the pathological use of internet games. *Community Mental Health Journal*, 47(1),113-121.

Anhar, Rahmat. (2014). *Hubungan kecanduan Game online dengan keterampilan sosial remaja*. Jurnal Psikologi: Malang.

Ulfa, Mimi. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja.*Jom FISIP.Vol.4

Kustiawan, Andri. dkk. (2019). *Jangan suka Game online pengaruh Game online dan tindakan pencegahan*. Magetan: AE Media Grafika

World Health Organization (WHO).*International Classification of Diaseases (ICD-11).* 2018

Adam, Ernest, & Rollings. (2007) *Foundamentals of game design*. New Jersey: Person Education

Indriyani, D. & Asmuji.(2014). Buku Ajar Keperawatan Maternitas. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Meilan, Nessi, dkk. (2018). *Kesehatan Reproduksi Remaja*. Malang: Wineka Media

Ayu, Lestari. 2016. Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Games Online* pada Dewasa Awal.Jurnal Psikologi Indonesia. 05(2): 167-173

Febriandari, Dona. 2016. Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas Diri Remaja. Jurnal Keperawatan Jiwa. 05(1):50-56

Amin, Defryansyah. 2019. Hubungan antara Pengendalian Diri, Harga Diri, dan Adiksi *Game online* di Indonesia. Jurnal Psikogenesis. 7(2): 105-115

Pamungkas, Pandu. 2019. Hubungan antara Konsep diri dengan kecanduan *Game online* pada pemain game *MMORPG*. Jurnal Insight Fakultas Psikologi UMJ. 15(1): 60-70

Silvadha, Ardita. 2016. Konsep diri Pemain *Game online*. eJurnal Mahasiswa Padjajaran. 1(1) 1-16

Marwing, Arman. 2016. Identitas Diri remaja pengguna *Game online*.Jurnal SNATI. 7(2) 110-125

Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J, Spilka,. .... Gmel,G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction, empiral cross national addiction, 111(3), 513-521

King, D, L., & Deltabo,.P.H (2018). Internet Gaming disorder; Thery, asseisment, treatment and prevention. New York: Academis

Tiarmy, Agnes. 2016. Mengurangi Konsep diri negatif menggunakan assertive training pada siswa kelas X SMA.Jurnal FKIP Unila. 167-177

Novrialdy, Erizal. 2019. Kecanduan *Game online* pada remaj : dampak & pencegahannya. 27(2), 148-158