

## MODIFIKASI PERILAKU TERHADAP ANAK UNTUK MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE, KAMPUNG BOJONG, RENGAS.

Ahmadin<sup>1</sup>, Anrian Muhammad<sup>2</sup>, Khoerisa Rizkia<sup>3</sup>, Ummi Latifah<sup>4</sup>, Makroen Sanjaya<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 15419

<sup>4</sup> Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 15419

<sup>5</sup> Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 15419

makroen@gmail.com., khoerisar@gmail.com., mifa2831@gmail.com., ahmadinrusli85@gmail.com.,  
anrianumar@gmail.com.

### ABSTRAK

Permasalahan akses jalan yang terpisah antar wilayah di Kampung Bojong, Rengas terjadi karena adanya Jalan W.R Suptaman, Ciputat Timur yang menjadi pemisah antar RT membuat Pemberdayaan di Kampung Bojong RT 001 ini menghadapi suatu kondisi di Perimana kurangnya perhatian dari luar, karena berada di wilayah pemukiman yang cukup sulit dijangkau. Sehingga dilihat dari kondisinya juga sangat memprihatinkan karna banyaknya anak-anak yang cukup dibiarkan dalam bermain *Gadget*, bahkan hingga larut malam sekalipun. Dalam era globalisasi yang menuntut manusia untuk mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, tentunya dapat mempengaruhi pola perilaku manusia. Beragam permasalahan yang terjadi tidak menutup kemungkinan memunculkan perilaku yang maladaptif. Tentunya hal ini memerlukan suatu penanganan yang tepat sasaran, seperti yang ada pada anak-anak Kampung Bojong ini. Oleh karena itu, dalam tulisan Modifikasi Perilaku Terhadap Anak Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online*, Kampung, Bojong, Rengas: Teori dan Penerapannya menekankan pada bagaimana mengubah perilaku yang semula maladaptif menjadi perilaku adaptif dengan menggunakan berbagai macam teknik modifikasi perilaku yang menekankan pada pendekatan lingkungan. Dengan mengajak masyarakat terutama Orang Tua untuk merubah kebiasaan buruk anak yang kecanduan bermain *Game Online*.

**Kata kunci:** Perilaku, Anak *Game Online*, Kecanduan

### ABSTRACT

*The problem of road access that is separated between areas in Bojong Village, Rengas occurs because of the W.R Suptaman Road, East Ciputat which is a separator between RTs. hard to reach. So seen from the condition, it is also very worrying because many children are allowed to play gadgets, even late at night. In the era of globalization which requires humans to keep up with the times and increasingly sophisticated technology, of course it can affect the pattern of human behavior. Various problems that occur do not rule out the possibility of giving rise to maladaptive behavior. Of course, this requires a targeted treatment, as in the case of the children of Kampung Bojong. Therefore, in the writing of Behavior Modification: Theory and Its Application, it emphasizes how to change behavior that was originally maladaptive to adaptive behavior by using various behavior modification techniques that emphasize environmental approaches. By inviting the public, especially parents, to change the bad habits of children who are addicted to playing online games.*

**Keywords:** Behavior, Children Online Games, Addiction

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi baru yang tidak terhitung jumlahnya. Bahwa dunia saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan signifikan di semua lini kehidupan, termasuk di dalamnya perkembangan game online. Dalam sepuluh tahun terakhir, perkembangan game online di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dan berdampak pada anak-anak.

*Game Online* adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. *Game Online* sendiri memiliki perbedaan dengan permainan lainnya, yaitu bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana dan kapan saja dengan menggunakan computer, atau gadget yang didukung dengan koneksi internet.

Permasalahan terkait bermain *game online* pada anak semakin hari semakin meningkat. Hal ini-lah yang menyebabkan anak kecanduan terhadap gadget. Seiring berkembangnya teknologi yang merupakan salah satu penyebab adanya kebebasan anak dalam mengakses internet dan situs game online. Dengan adanya situasi Pandemi Covid-19 yang membuat anak harus belajar dirumah secara daring, membuat anak harus lebih sering menggunakan gadget dan mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

*Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, di mana segala rasa penat dan stress dapat dikurangi dengan bermain game, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir secara abstrak. Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*.

Kecanduan dalam bermain *game online* memiliki sebuah gejala ketergantungan ke-arah psikologis yang tidak normal, bahwa kecanduan dalam bermain *game online* dapat dikatakan sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui/disadari keberadaannya yang dapat mempengaruhi kemampuan penggunaanya yang menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak

kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, dan menghabiskan waktu perlahan-lahan untuk menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak akan mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan pada akhirnya kehidupannya mejadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online* telah mengambil alih pikirannya.

Kecanduan dalam bermain *game online* sebagaimana yang terjadi di wilayah rengas RW 02, kampung bojong. Terdapat banyak anak separtaran TK, Sekolah Menengah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, yang telah mengenal teknologi dan bermain *game online*, dan bahkan hal tersebut menyebabkan kecanduan yang didukung oleh kondisi lingkungan sekitar yang mempengaruhi.

Permasalahan utama nya yaitu karena kebanyakan orang tua yang membebaskan anak-anaknya dalam menggunakan gadget (bermain *game online*) dan kurangnya pengawasan dari orang tua dalam memberikan batas-batas waktu untuk menggunakan gadget dalam hal keperluan akademik maupun non akademik. Maka dari itu, wilayah RW 002 Kelurahan Rengas yang menjadi lokasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok 52 dilaksanakan. Dimana kondisi anak-anaknya yang kurang akan pengawasan dan kurang pemahaman mengenai dampak buruk bermain *game online*.

Kami mencoba menganalisa dan mengambil program kerja apa yang efektif untuk kampung bojong RW 002, Kelurahan Rengas. Terkait dengan permasalahan yang terjadi di lingkungan tersebut. Maka, Kelompok KKN 52 Sub-Kelompok 52E mengusulkan program “sosialisasi dampak buruk bermain *game online*” yang diarahkan kepada anak-anak dan orang tua untuk mengantisipasi dampak buruk kecanduan yang berkelanjutan terhadap anak.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan program sosialisasi dampak buruk bermain *game online* ini adalah kombinasi dari beberapa pendekatan menggunakan penyuluhan dan juga pengedukasin kepada anak-anak dan orang tua di kampung Bojong, kelurahan Rengas

Pelaksanaan program ini dilakukan di kampung Bojong, Rengas – Tangerang Selatan,

dengan sistem pemberdayaan masyarakat melalui gerakan edukasi dan juga penyuluhan. Sosialisasi ini diterapkan kepada masyarakat kampung Bojong, khususnya anak-anak setempat, dikarenakan kurangnya edukasi terkait dampak buruk bermain game online pada anak itu sendiri dan banyak orang tua dari anak-anak kampung Bojong yang mengeluhkan terkait dampak buruk bermain game online seperti kecanduan bermain game hingga larut malam dan lupa waktu.

Dalam program sosialisasi dampak buruk bermain game online ini, sebelumnya mitra sudah menjelaskan semua permasalahan yang ada pada kampung Bojong, Rengas. Lalu terbentuklah program sosialisasi ini untuk membantu masyarakat sekitar kampung Bojong, khususnya orang tua dalam merubah kebiasaan buruk anak-anak yang kecanduan bermain game online dengan teknik modifikasi perilaku pada anak. Adapun macam-macam kegiatan yang dilakukan kami 1 hari penuh disana yaitu:

- a. Memberikan pengedukasian secara langsung kepada anak-anak kampung Bojong, Rengas. Mengenai dampak buruk bermain game online dan akibat yang ditimbulkan secara berkepanjangan apabila bermain game online secara terus-menerus. Tujuan diberikannya pengedukasian ini agar anak-anak kampung Bojong dapat menyadari kebiasaan buruknya dan mengubah pola pikirnya menjadi lebih baik agar tidak terus-terusan bermain game online.
- b. Langkah selanjutnya, kami memberikan pengedukasian dan alternatif cara untuk menghadapi anak yang susah diatur ketika sudah bermain game online. Dengan menerapkan Teknik modifikasi atau merubah perilaku anak melalui pembelajaran interaktif.
- c. Kemudian kami memberikan penyuluhan kepada orang tua di kampung Bojong, Rengas RT 001 Dan RW 002 terkait merubah perilaku atau kebiasaan buruk anak yang kecanduan bermain game online melalui teknik modifikasi perilaku menggunakan token economy dan juga penguatan positif. Kegiatan ini bertujuan agar para orang tua dapat mengarahkan kebiasaan buruk anaknya menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Seperti untuk

mempelajari hal baru atau mengajarkan kegiatan-kegiatan positif yang dapat bermanfaat.

- d. Lalu kami memberikan penyuluhan kepada masyarakat sekitar kampung Bojong RT 001 dan RW 002 Rengas terkait menciptakan lingkungan yang sehat dan inovatif untuk mendukung perkembangan anak menjadi lebih baik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menciptakan lingkungan yang baik untuk proses tumbuh kembangnya, dikarenakan mayoritas RT 001 terdapat banyak anak-anak usia TK hingga SMP yang masih membutuhkan pengawasan orang tua untuk tumbuh kembang dan juga pembentukan perilakunya.

Dalam meninjau proses evaluasi kegiatannya, kami selaku penyelenggara kegiatan mengadakan analisis diakhir kegiatan terkait keberhasilan dan keefektifan program yang telah diberikan. Tujuannya agar kami sebagai praktikan dapat melaksanakan program sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat dan juga dapat mendedikasikan diri kita untuk membantu serta menyukseskan program sosialisasi ini dengan pemberdayaan masyarakat khususnya anak-anak dan juga orang tua yang dilakukan dalam Kuliah Kerja Nyata (KKN).

### 3. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Permasalahan utama di wilayah RW 002 Kampung Bojong, Rengas tersebut terdapat 7 RT. Dan yang menjadi titik lokasi KKN dilaksanakan adalah RT 001. Karena lokasi antar RT di kampung tersebut terpisah dengan adanya akses JL. W.R Supratman, Ciputat Timur Sehingga wilayah RT 001 berada di area pemukiman yang cukup sulit di jangkau akses jalannya. Dalam pengembangan masyarakat, khususnya anak-anak yang berada di wilayah RT 001 kampung Bojong ini lah yang membutuhkan sosialisasi terkait dampak buruk bermain game online. Karena kondisi lingkungan yang memiliki cukup banyak anak-anak ber-usia 3-15 tahun telah mengenal/sudah mengetahui bermain game, serta orang tua yang sudah mulai terlihat khawatir terhadap perkembangan anaknya, jika sudah kecanduan dalam bermain game maka akibatnya lupa akan waktu dan bermain hingga larut mala. jika anak

tersebut telah kecanduan dalam dunia game online maka tidak dapat dipungkiri lagi anak tersebut akan melakukan top-up (melakukan transaksi untuk pembelian diamond) yang mana jumlahnya tidak sedikit. Maka dari itu dengan adanya. Permasalahan mitra ini terkait sulitnya para orang tua dalam membujuk anak-anak mereka untuk memberikan pemahaman dan juga edukasi kepada anak-anak.

Maka kami mencoba untuk menganalisa dan mengambil keputusan terkait program kerja apa yang efektif untuk kampung Bojong, alhasil kami mengusulkan program bernama "sosialisasi dampak buruk bermain game online dan memodifikasi perilaku anak" yang di arahkan kepada anak-anak, orang tua, dan juga lingkungan.

### Dampak Buruk Bermain Game Online

*Game online* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Konsumsi game online yang tidak dibatasi dikhawatirkan bisa menjadikan anak berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada agresivitas yang ditunjukkan oleh anak.

Menurut Puji (2020) faktor yang mempengaruhi anak kecanduan game online adalah orangtua, lingkungan, pergaulan, gadget, dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar anak. Tidak hanya pada aspek kecanduan psikiologi, tetapi juga mencakup beberapa aspek lain dalam kehidupan anak, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktivitasnya dengan kecanduan bermain gadget. Meskipun sebenarnya bermain gadget memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris.

Dalam proses pelaksanaan program sosialisasi dampak buruk bermain game online yang dilaksanakan selama satu hari ini terdapat

tiga kegiatan dalam satu program tersebut, yang mana di hari pertama pada kegiatan pertama setelah sambutan dari pihak mahasiswa dan pihak masyarakat (RT), kami langsung melaksanakan kegiatan-kegiatan yaitu:

### Pembelajaran Interaktif Pada Anak

Salah satu cara mengatasi anak yang kecanduan bermain *game*, baik di rumah maupun di lingkungan sekitar rumah adalah dengan menerapkan metode pembelajaran interaktif, termasuk melakukan pengedukasian kepada anak terkait dampak buruk bermain *Game Online*. Proses pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh mahasiswa dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan menjaga jarak.



**Gambar 1.** Proses Pembelajaran Interaktif Pada Anak

Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih satu setengah jam, dengan menampilkan edukasi menggunakan infokus. Dengan menerapkan proses belajar sambil bermain agar anak-anak dapat lebih mudah menerima masukan dan pengedukasian terkait dampak buruk bermain *Game Online*.

### Kegiatan Pengedukasian Terhadap Anak-Anak dan Orang Tua

Pengedukasian ini mengenai cara memodifikasi perilaku anak yang kecanduan bermain *Game Online*, yakni hal-hal apa saja yang harus dilakukan para orang tua untuk mengubah kebiasaan buruk anak-anak menjadi bermanfaat. Dengan penerapan Teknik modifikasi perilaku menggunakan *Token Economy* dan juga penguatan positif pada anak. Kami mengajak anak-anak dan juga ibunya mempraktikkan cara melakukan penguatan positif yang baik pada anak dan juga penerapan *Token Economy* sebagai penguat dalam melakukan perilaku positif pada anak untuk mengubah kebiasaan buruknya, dengan

diarahkan dan dibimbing langsung oleh rekan-rekan mahasiswa KKN dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku, seperti mengatur jarak dan lain-lain.

Disini kami mengajak total lima belas anak-anak usia 5-15 tahun untuk mengikuti kegiatan edukasi dampak buruk bermain *Game Online*, mengapa kami arahkan kepada anak-anak seusia seperti ini, karena kami mengharapkan nantinya dapat menjadi dampak positif bagi anak-anak tersebut dan mengubah kebiasaan buruk anak menjadi sesuatu kegiatan yang lebih bermanfaat untuk masa depannya yang lebih baik lagi. Selanjutnya mengapa ranahnya kita mengarahkan sosialisasi kepada orang tua juga, karena kami mengharapkan nantinya dampak positif yang kami berikan dapat dipelajari baik oleh orang tuanya dan dapat di implementasikan kepada keluarga dirumahnya terkait merubah perilaku anak menjadi lebih baik lagi kedepannya.



**Gambar 2.** Proses Penedukasian Orang Tua Terkait Memodifikasi Perilaku Anak Yang Baik



**Gambar 3.** Proses Mempraktekan Penerapan Modifikasi Perilaku Pada Anak

## Menciptakan Lingkungan Yang Positif Bagi Anak

Masa eksplorasi anak perlu didukung dengan menciptakan lingkungan rumah aman dan nyaman. Banyak Orang Tua yang meremehkan dampak buruk anak bermain *Game Online* ini, meski sudah banyak korban yang telah membuktikan bahwa anak yang dibiarkan terus menerus bermain *Game* akan menghambat proses tumbuh kembang dan kecerdasan anak tersebut. Selain itu masih banyak pula anak yang dibiarkan bermain hingga larut malam, bahkan sampai meminta uang untuk sekedar Top Up game untuk membeli perlengkapan di *Game Online* yang di mainkan anak-anak tersebut. Hal tersebut tergolong konyol namun tetap diberikan uang oleh orang tuanya untuk melakukan Top Up *Game Online* tersebut. Kombinasi dari lingkungan sekitar tempat tinggal yang ada terus menjadi kebiasaan anak-anak dalam memainkan *Game Online* bersama teman-temannya dengan penanganan yang kurang maksimal dari Orang Tua dan kurangnya pengawasan lebih ini kemudian menjadikan anak-anak semakin senang bermain *Game Online* nya. Tak heran jika banyak anak yang bermain hingga lupa waktu bahkan hingga larut malam.

Plt Kepala Biro Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengajak seluruh masyarakat khususnya anak-anak untuk menggunakan gadget secara bijaksana dan berhati-hati dalam bermedia sosial. "Zaman sekarang banyak penipuan di media sosial yang dapat merugikan,". Dengan menciptakan lingkungan yang positif bagi anak ini memilikitujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya Orang Tua sekitar RT 001 Kampung Bojong, Rengas tentang bahaya bermain *Game Online* pada anak dan pentingnya menciptakan lingkungan positif bagi anak untuk proses tumbuh kembangnya ke arah yang lebih baik. Bersama Orang Tua dan lingkungan sekitar untuk sama-sama peduli serta memberikan penguatan positif kepada anak agar dapat melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Dimana dengan menciptakan lingkungan rumah yang positif yang baik mulai dari internal atau lingkup terkecil pada anak yaitu keluarga, dapat menjadi bekal anak untuk bersosialisasi dan berteman lebih baik se

usianya. Pelaksanaannya kami mengajak semua warga masyarakat RT 001 dengan didampingi langsung oleh perwakilan dari RT setempat untuk memberikan penyuluhan terakait menciptakan lingkungan yang positif bagi anak kepada setiap kepala atau ibu rumah tangga.



**Gambar 4.** Menciptakan Lingkungan Rumah yang Positif Bagi Anak

#### 4. KESIMPULAN

Program kegiatan pengabdian masyarakat ini dijalankan untuk mengatasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra di RT 001 Kampung Bojong, Rengas bahwa kondisi kampung tersebut terpisah dengan adanya akses JL. W.R Supratman, Ciputat Timur Sehingga wilayah RT 001 berada di area pemukiman yang cukup sulit di jangkau akses jalannya. Masyarakat wilayah RT 001 inilah yang sangat kurang akan pencedukasian dan pemahaman terkait dampak buruk bermain *Game Online* ini, permasalahan mitra ini terkait dengan sulitnya memberikan pemahaman dan edukasi ke anak-anak dikarenakan acuhnya mereka terhadap dampak buruk bermain *Game Online* ini.

Maka dari itu dibutuhkan pencedukasian dan penyuluhan mengenai penerapan Sosialisasi Dampak Buruk Bermain *Game Online*. Terlebih kita juga melakukan penyuluhan atau sosialisasi kepada Orang Tua dan lingkungan sekitar terkait memodifikasi perilaku anak yang baik dengan penerapan teknik penguatan positif pada anak dan penerapan prinsip *Token Economy* untuk memicu kebiasaan yang baik pada anak dengan memberikan kepingan poin yang apabila sudah terkumpul dengan banyak dapat ditukarkan dengan hadiah dari Orang Tua anak tersebut.

Dari penjelasan yang telah di paparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Keberhasilan program-program KKN ini pada akhirnya akan memberikan manfaat yang sama-sama saling menguntungkan antara mahasiswa dan masyarakat. Bagi mahasiswa nya yaitu meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar di masyarakat yang mana dapat melatih keaktifan mahasiswa dalam hidup bermasyarakat. Sedangkan bagi anak-anak dan lingkungan sekitar nya yaitu merupakan suatu pengetahuan yang dapat diterapkan dihidupkan sehari-hari merubah kebiasaan buruk anak-anak yang kecanduan *Game Online* menjadi suatu kegiatan yang baik.

Dengan adanya antusias dari anak-anak dan juga Orang Tua di lingkungan sekitar RT 001, KKN ini berjalan dengan lancar dan sangat membantu mahasiswa KKN ini belajar bersosialisasi dengan anak-anak dan juga Orang Tua di lingkungan ini, serta kegiatan KKN ini akan memberikan pembelajaran khusus bagi Mahasiswa agar kami belajar lebih peduli akan sesama dan dapat bersikap dengan orang lain.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ketua RT 001 Kampung Bojong, Rengas serta seluruh pihak yang telah berpartisipasi pada kegiatan ini

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Sofyan., Karneli, Yeni. (2020). Kecanduan Game Online: Penangannya Dalam Konseling Individual. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Volume 17 Nomor 2 Desember 2020 (Hal. 9-20).
- Fauziah, Rusnani, Eka. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1 No. 3 (hal. 1-16).
- Hardanti, Amellia, Harvien., Nurhidayah, Ikeu., Fitri Rahayu, Yuyun, Siti. (2013). Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah. *Fakultas Keperawatan, Universitas Padjadjaran*, Volume 1 Nomor 3 Desember 2013.
- Hermawan, Endang. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak

- Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Kelola: Jurnal Ilmu Sosial*, Vol. 2 No.1 Tahun 2019. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2019). Ajak Pelajar SMKN 1 Baureno Lebih Bijak Gunakan Gadget. Kementerian Komunikasi dan Informatika ([kominfo.go.id](http://kominfo.go.id)).
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, Vol. 27 No.2 (Hal. 148-158).
- Razi F., Yulianty V., Amani, S A., Fauzia J H. (2020). *Bunga Rampai Covid-19: Buku Kesehatan Mandiri untuk Sahabat*. PD Prokami: Depok.
- Syahrani, Ridwan. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penangannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. (Hal 84-92).