

BAB V

PENUTUP

Pada pembahasan bab-bab sebelumnya, penulis telah menjelaskan secara terperinci tentang siapa itu remaja, ciri-ciri remaja, aspek perkembangan remaja, *game online* dan kecanduan *game online* serta mengenal pendekatan konseling realitas. Selanjutnya pendekatan konseling realitas bertujuan untuk mengatasi persoalan kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja, khususnya pada lima bentuk perilaku yang disebabkan oleh kecanduan *game online* yang kerap kali dilakukan oleh remaja masa kini seperti perilaku pencurian, membolos sekolah, susah tidur atau insomnia, gangguan mental dan cenderung bersifat agresif. Semuanya itu diangkat dalam kaitannya dengan suatu upaya untuk membantu kaum remaja agar dapat bertingkah laku secara baik dan benar, sesuai dengan tuntutan lingkungan dalam kehidupan setiap hari. Lebih jauh lagi agar remaja dapat bertumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang dewasa dan berguna bagi dirinya sendiri orang lain, bangsa dan negara. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, pada bagian ini penulis memberikan kesimpulan dan saran.

5.1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan umat manusia, bahkan teknologi telah dianggap sebagai roh dalam kehidupan yang tak mungkin terpisahkan dalam hidup manusia. Keberlangsungan hidup manusia ditandai dengan hadirnya pelbagai macam alat komunikasi seperti *gadget* (*handphone*, televisi, *IPad*, dan lain-lain). Manusia selalu beraktivitas dengan peranti-peranti teknologi yang tentunya sangat menunjang untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Kehadiran teknologi dan komunikasi dapat memudahkan para penggunanya untuk berkomunikasi dengan sesama, mengunggah foto dan video di *instagram*, menonton video di *youtube*, bahkan di kalangan remaja banyak menggunakan *gadget* yang terhubung oleh jaringan internet untuk bermain *games*.

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini telah memberi banyak manfaat bagi kehidupan umat manusia.

Namun di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara perlahan memberi dampak negatif hingga membawa degradasi pada karakter bagi para penggunanya. Dalam situasi seperti ini, salah satu produk perkembangan teknologi saat ini yang banyak digemari oleh para remaja adalah *game online*. Dengan adanya *game online*, anak-anak remaja mudah terjerumus dalam kecanduan *game online*. Hal ini nampak terlihat dengan jelas bahwa kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja membuat para remaja mudah terjerumus ke dalam tindakan-tindakan yang bersifat destruktif dan menyimpang dengan norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Realitas yang terjadi sekarang ini, begitu banyak terjadi perilaku menyimpang yang dilakukan oleh para remaja seperti, mencuri, bolos dari sekolah, susah tidur atau insomnia, gangguan mental dan cenderung bersifat agresif. Pemberitaan media masa banyak memuat berita tentang perilaku menyimpang dari para remaja akhir-akhir ini.

Persoalan kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja muncul sebagai akibat dari pengaruh lingkungan. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan yang belum mendapat dampingan yang maksimal atau bahkan belum memberikan teladan yang baik bagi remaja. Sebab pada masa ini, para remaja cenderung meniru perilaku-perilaku orang lain tanpa melihat baik-buruknya perilaku tersebut. Pertumbuhan kaum remaja belum seimbang dan terkontrol, oleh karena itu mereka masih membutuhkan arahan dari orang lain agar remaja dapat bertindak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di tengah masyarakat.

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang merupakan masa pembentukan dan pematapan identitas diri. Proses pematapan identitas diri tersebut tidak berjalan mulus tanpa hambatan melainkan penuh dengan gejolak-gejolak yang tidak mudah untuk dihadapi. Kekhasan usia remaja tampak jelas dengan adanya berbagai macam gejolak yang melanda kehidupan mereka. Gejolak dalam masa remaja kadang-kadang merusak kepribadian mereka sendiri jika tidak disikapi secara serius dan hati-hati. Gejolak yang timbul pada masa remaja bukan saja sebagai akibat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada aspek biologis mereka tetapi terutama diakibatkan oleh perubahan konsep diri yang berakibat pada aspek emosional mereka. Perubahan-perubahan yang terjadi menyebabkan bertambahnya tuntutan dan harapan sosial, tuntutan

pergaulan dengan teman sebaya, tuntutan sikap yang sesuai dengan norma kemasyarakatan, tuntutan tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab sosial serta tuntutan kemandirian dalam mengambil keputusan. Usaha pencarian identitas diri tampak terlihat dalam berperilaku. Ketika kaum remaja gagal menemukan identitas dirinya, mereka secara tidak langsung mengalami krisis identitas sehingga akan terbentuk sistem kepribadian yang kacau dan tidak menggambarkan keadaan diri yang sebenarnya.

Persoalan kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja bukanlah suatu hal baru untuk diperbincangkan. Telah banyak pihak yang berupaya untuk menangani masalah ini di antaranya lembaga-lembaga pendidikan formal, peran orangtua sebagai agen sosialisasi yang pertama dan utama, dan peran Gereja. Kenyataannya ketiga upaya yang telah dilakukan oleh pihak orangtua, sekolah dan gereja belum membuahkan hasil yang signifikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja telah menjadi suatu masalah sosial yang sampai dengan saat ini belum dapat diatasi secara tuntas.

Dalam tulisan ini, penulis berusaha mengatasi persoalan kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja dengan menggunakan pendekatan konseling realitas. Persoalan tentang kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja berkaitan erat dengan tingkah laku atau perilaku remaja yang “tidak bertanggung jawab”. Perilaku yang tidak bertanggung jawab dalam artian sudah menyimpang dari aturan dan norma yang berlaku di tengah masyarakat. Berdasarkan pandangan ini, pendekatan konseling realitas pada dasarnya tidak mengatakan bahwa perilaku individu itu sebagai perilaku yang abnormal. Konsep perilaku menurut konseling realitas lebih dihubungkan dengan berperilaku yang tepat atau berperilaku yang tidak tepat. Menurut Glasser perilaku yang bermasalah atau yang kurang tepat disebabkan karena ketidakmampuan seorang individu dalam memuaskan kebutuhan hidupnya. Berdasarkan pandangan ini, perilaku bermasalah atau perilaku yang tidak tepat harus segera ditangani. Hal ini dengan tujuan agar dapat memperbaiki tingkah laku yang salah dengan cara-cara memperkuat perilaku yang diharapkan dan meniadakan perilaku yang tidak diharapkan, kemudian menemukan cara berperilaku yang tepat.

Kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja dilihat juga sebagai suatu perilaku yang disebabkan oleh faktor lingkungan (keluarga, teman sebaya, sekolah dan masyarakat). Faktor ini menjadi suatu alasan yang tepat untuk digunakan model pendekatan konseling realitas yang melihat manusia sebagai makhluk reaktif yang tingkah lakunya terkontrol oleh faktor-faktor dari luar. Kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja merupakan suatu kekhawatiran tersendiri bagi masa depan bangsa dan negara. Persoalan tentang kecanduan *game online* di kalangan remaja telah menjadi masalah sosial yang menjadi perhatian semua pihak untuk mengatasi masalah ini. Remaja sebagai generasi penerus bangsa ini, nantinya diharapkan untuk bisa berperilaku secara baik sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga kemudian mereka dapat diandalkan untuk melanjutkan pembangunan dan kelanjutan bangsa dan negara ini. Kaum remaja merupakan ahli waris, masa depan dan penerus kehidupan. Pendampingan terhadap kaum remaja dalam persiapan menuju masa depan merupakan suatu hal yang penting. Oleh karena itu, pembentukan tingkah laku remaja yang baik harus perlu mendapat dukungan dari lingkungan disekitarnya, yakni keluarga, teman sebaya, sekolah dan masyarakat.

5.2 Saran

Maraknya kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja dewasa ini semacam suatu hal yang tidak dapat terbendung. Kecanduan *game online* yang marak terjadi di kalangan remaja dipengaruhi oleh pelbagai macam faktor baik faktor internal maupun eksternal. *Game online* dalam pandangan remaja sebagai bentuk pemuasan kebutuhan diri. Pemuasan kebutuhan diri ini menjadikan seorang individu terpengaruh hingga menjadikan seorang remaja terjerumus dalam kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja diakibatkan karena mereka belum mempunyai pegangan nilai hidup yang cukup, sehingga tidak jarang mereka melakukan hal-hal yang bertentangan dengan norma yang berlaku di masyarakat dan cenderung mengikuti contoh yang kurang baik dari masyarakat.

Berhadapan dengan persoalan kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja ini, penulis mencoba menyarankan beberapa hal berikut ini:

5.2.1 Para Orangtua Remaja

Orang tua merupakan sosok yang paling pertama dan utama dalam mengatasi dan mencegah persoalan kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja. Pasalnya, pada masa ini remaja masih berada dalam masa transisi dan belum menemukan pegangan hidup yang tepat. Oleh karena itu, orang tua hendaknya membimbing, membina, mengarahkan dan memberikan pendidikan moral yang baik kepada mereka sebagai pegangan hidup. Hal itu dapat diberikan melalui contoh perilaku dan cara hidup yang baik dan bermoral. Misalnya, orang tua menanamkan kedisiplinan pada diri anak dan memberi batasan waktu dalam menggunakan media elektronik seperti *handphone*, komputer dan lain-lain.

Selain itu, orang tua harus mampu memperhatikan kebutuhan psikis mereka dengan baik. Remaja adalah individu yang membutuhkan kasih sayang dan perhatian dari orang-orang terdekatnya seperti orang tua, anggota keluarga, teman, sahabat dan lain-lain. Remaja akan tersisihkan dari keluarga, jika mereka tidak diperhatikan dan dicintai oleh orang-orang yang dekat dengannya. Oleh karena itu orangtua hendaknya mampu memberikan kasih sayang yang wajar kepada anak remaja. Orang tua tidak perlu terlalu mengekang anak karena hal itu membuat anak merasa tidak bebas dan stres.

5.2.2 Para Guru di Sekolah

Sekolah memegang peran penting dalam pendidikan karena pengaruhnya besar sekali pada jiwa anak. Karena itu di samping keluarga sebagai pusat pendidikan, sekolahpun mempunyai fungsi sebagai pusat pendidikan untuk membentuk kepribadian anak. Artinya, sekolah berfungsi melanjutkan pendidikan keluarga dengan guru sebagai pengganti orang tua yang harus ditaati. Guru dalam hal ini membantu perkembangan anak didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Guru sebagai pengganti orang tua di sekolah harus memberikan kemudahan dalam pembelajaran bagi semua anak didik agar mampu mengembangkan segala kemampuan dan potensi yang dimilikinya.

5.2.3 Masyarakat

Masyarakat adalah kumpulan orang-orang yang berinteraksi satu sama lain di dalam suatu wilayah tertentu dan yang menghayati kebudayaan yang sama. Seperti yang dikatakan pada bab sebelumnya bahwa kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja merupakan buah dari lingkungan yang kurang baik, di mana pada awalnya seorang remaja hanya sekedar mengamati peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar dirinya lalu secara perlahan melibatkan dirinya dalam peristiwa tersebut dengan berusaha meniru sikap, perilaku, dan kebiasaan yang berlaku di dalamnya.

Masyarakat pada umumnya memiliki peran yang sangat penting untuk meminimalisasi kecenderungan remaja terjerumus dalam kecanduan *game online*. Masyarakat perlu menciptakan lingkungan yang baik dan bermoral dengan cara tidak melakukan atau mengurangi perbuatan immoral dalam masyarakat. Dengan demikian contoh yang baik ini dapat diikuti oleh remaja. Selain itu, masyarakat juga harus mengawasi perilaku kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja dengan memberikan pengawasan dan larangan kepada para remaja agar tidak terus terjerumus dalam kecanduan *game online*. Selain itu, masyarakat harus membantu menanamkan nilai-nilai moral yang baik bagi anak remaja, misalnya dengan melakukan kegiatan-kegiatan umum seperti bakti sosial, membuat kegiatan olah raga, melakukan sosialisasi untuk meminimalisasi kecenderungan remaja terjerumus dalam kecanduan *game online* dan melakukan kegiatan-kegiatan rohani untuk menumbuh-kembangkan iman para remaja.

5.2.4. Remaja

Remaja hendaknya lebih aktif dalam kegiatan-kegiatan bersama yang menghasilkan hal-hal yang positif, misalnya kegiatan rohani dan pengembangan bakat. Dengan demikian bakat mereka dapat tersalur dengan baik. Selain itu remaja harus mendekati diri pada Tuhan dengan mengikuti doa-doa bersama di lingkungan dan aktif dalam kegiatan gereja seperti sekolah minggu, kegiatan OMK dan katekese. Dengan mendekati diri pada Tuhan dan aktif dalam kegiatan gereja, remaja akan mampu mengontrol diri ketika berhadapan dengan tawaran negatif dari lingkungan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Kamus

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008).

----- *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1990).

Echols, Jhon M dan Hasan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia*. Edisi yang Diperbarui. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015.

Salim, Peter dan Yeni Sakim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English, 1991.

Buku-Buku

Ajhuri Fithri, Kayyis. *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Yogyakarta: Media Pustaka, 2019.

Alberto A Paul and Anne C. Troutman. *Applied Behavior Analysis for Teachers*. Third Edition. Columbus: Merrill Publishing Company, 2009.

Amin, Safwan. *Pengantar Psikologi Umum*. Banda Aceh: Pena, 2014.

B. HurLock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan Satu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. penterj. Soedjarwo. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1980.

Corey, Gerald. *Theory and Practice of Counselling and Psychotherapy*. United States: Thomson Brooks/Cole, 2009.

----- *Teori dan Praktek: Konseling dan Psikoterapi*. penerj. E Koswara. Bandung: PT Refika Aditama, 2013.

Dariyo, A. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2004.

Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

D. Gunarsa, Singgih., dan Yulia Singgih D. Gunarsa. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia, 2003.

D. Gunarsa, Singgih. *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: Gunung Mulia, 1992.

Duka Alfons, Agus. *Komunikasi Pastoral Era Digital Memaklumkan Injil di Jagat Tak Berhingga*. Maumere: Penerbit Ledalero, 2017.

Fiah El, Rifda. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2015.

Freire, Paulo. *Pedagogy of The Oppressed*. New York: The Seabury Press, 1968.

Fromm, Erick. *Masyarakat Bebas Agresivitas*. Peny. Agus Cremers. Maumere: Penerbit Ledalero, 2004.

Hardjana M, Agus. *Stres dan Distres*. Yogyakarta: Kanisius, 1994.

Kapunan Rocio, Reyes. *The Psychology of Adolescence*. Manila: Rex Book Store, 1971.

- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial III Gangguan-Gangguan Kejiwaan*. Jakarta: Penerbit Rajawali, 1981.
- Krahe, Barbara. *Perilaku Agresif*. Penerj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyani Soetjipo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Latinpun. *Psikologi Konseling*. Malang: UMM Press, 2004.
- Laela Noer, Faizah. *Bimbingan Konseling Sosial*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2017.
- Lumongga, Lubis Namora. *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2011.
- *Depresi Tinjauan Psikologis*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Manu, Maximus. *Bimbingan dan Konseling*. Ende: Nusa Indah, 2018.
- Mariyati Lely, Ika dan Vanda Rezanita. *Psikologi Perkembangan: Sepanjang Kehidupan Manusia*. Jawa Timur: Umsida Press, 2021.
- Mahmud, Alimuddin dan Kustiah Sunarty. *Mengenal Teknik-Teknik Bimbingan dan Konseling*. Makasar: Badan Penerbit UNM, 2012.
- McLeod, John. *Pengantar Konseling: Teori dan Studi Kasus*. Penerj. A. K. Anwar. Jakarta: Kencana, 2006.
- M.M, Subandi., Aprezo Pardodi Maba, dan Evi Kartika Chandra. *Manajemen Mutu Bimbingan dan Konseling*. Lampung: Wali Songo Sukajadi, 2018.
- Mulkiyan, Suriati dan Makmur Jaya Nur. *Teori dan Teknik Bimbingan dan Konseling*. Sulawesi Selatan: CV. Latinulu, 2020.
- Narudin. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Rifai, S.S.M. *Psikologi Perkembangan Remaja dari Segi Kehidupan Sosial*. Bandung: Bina Aksara, 1984.
- Santrock, W. John. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, penterj. Achmad Chusairi dan Juda Damanik. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Semiun, Yustinus. *Kesehatan Mental 3*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2006.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: CV. Rajawali, 1983.
- Utaminingsih, Diah dan Citra Abriani Maharani. *Bimbingan dan Konseling Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: psikosain, 2017.
- Tukan, S. J. (Penyunt). *Konseling Pastoral Kehidupan Keluarga*. Jakarta: Obor, 1986.
- Walsh Lynder, Gentile. "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance". dalam Fraldy Robert Mais, Sefti S. J. Rompas, dan Lenny Gannika, "Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja". Manado: 2020.
- Yusuf, Syamsyu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.

Yuanita, Sari. *Fenomena dan Tantangan Remaja Menjelang Dewasa*. Yogyakarta: Brilliant Books, 2011.

Manuskrip

Anandani Restu, Gita. "Pendamping Pastoral Terhadap Remaja Pengguna Gadget dan Internet di Gereja Kristen Jawi Wetan (GKJW) Tulungreje". Skripsi, Sarjana Teologi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga Jawa Tengah, 2016.

Anitiara. "Pengurangan Perilaku Membolos Di Sekolah Dengan Menggunakan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Kota Bumi Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Keguruan Universitas Lampung, 2016.

Dita Roni, Melthodius. "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 6-12 Tahun di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka". Skripsi, Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, 2021.

Efendi Azis, Novian. "Faktor Penyebab Bermain *Game Online* dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar". Skripsi, Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

Manu, Maximus. "Pedagogik dan Psikologi Pendidikan". Bahan Kuliah Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero. 2018.

----- "Psikologi Perkembangan: Memahami Perkembangan Manusia". Bahan Kuliah Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero. 2021.

Jurnal

Adiningtiyas Wahyuni, Sri. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online". *Jurnal Program Bimbingan Konseling*, Vol. 4, No. 1, Juni 2017.

Dewi Kumala, Nur dan Arman Syah Putra, "Perkembangan *Gamification* dan Dampak *Game Online* terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta". *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 5, No. 3, September 2020).

Firdasannah, Astri. "Perilaku Bermasalah Remaja Kasus Pencurian Di LPKA Bandung". *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 4, No. 2, Desember 2022.

Haris, Abdul., Danir Chandra Anggraini, dan Dina Mardiana. "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang". *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Vol. 13, No. 2, Juni 2021.

Haryanti dan Sumarno. "Pemahaman Kompetensi Parenting Terhadap Perkembangan Sosial Anak (Studi Kasus Pada Kelompok Bermain di Palembang, Sleman)". *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, Maret 2014.

- Hutagalung Stimson, Stepanuston dan Rolyana Ferinia. "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja". *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, Vol. 3, No. 1, Desember 2021.
- Jafri, Yendirzal., Sinta Rahma Yuni, dan Yuli Permata Sari. "Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Prosiding Stikes Perintis*, Vol.1, No. 1, Oktober 2018.
- Khairuddin. "Hukum Bermain Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa Mpu Aceh Nomor 3 Tahun 2019". *Jurnal Syariah dan Hukum*, Vol. 18, No. 1, Juli 2020.
- Krishnapatria, Kriawanda. "From usung Hero to Savage Hero: Shaping Character's Roles in The Adaption Between Literary Works and Mobile Legends: Bang Bang! Moba". *Jurnal of English Language, Literature, and Teaching*, Vol. 3, No. 1, 2019.
- Mahyudi, Yusman. "Strategi Komunikasi Pemasaran Game Online PT. Garena Indonesia Dalam Meningkatkan Jumlah Konsumen di Kota Pekanbaru". *Jurnal Online Mahasiswa*, Vol. 3, No. 2, Oktober 2016.
- Novraldy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2, 2019.
- Nuzuli Khairul, Ahmad. "Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG". *Jurnal Komunikasi Global*, Vol. 9, No. 1, Maret 2020.
- Ondang Luis, Gilbert., Benedicta J Mokalau dan Shirley Y.V.I.Goni. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat". *Jurnal holistik*, Vol. 13, No. 2, April-Juni 2020.
- Putri, Amallia. "Pentingnya Kualitas Pribadi Konselor Dalam Konseling Untuk membangun Hubungan Antar Konselor dan Konseling". *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, Vol. 1, No. 1, Maret 2016.
- Rahmatullah Syukur, Azam dan Willis Diana. "Positif Negatif Game Online Pada Anak-Anak dan Tindakan Pencegahannya". *Jurnal Tridarma: Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 5, No. 1, Mei 2022.
- Sandya Nira, Syazira dan Ayunda Ramadhani. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa". *Jurnal Ilmiah Psikologi Psikoborneo*, Vol. 9, No. 1, Maret 2021.
- Setiadi N, Bernadette. "Memperhatikan Mutu Pendidikan di Indonesia" *Educare*, Vol. 5, No. I, Agustus 2004.
- Sihotang, Lamris dkk. "Peran Orang Tua Mengatasi Dampak Negatif Gadget Pada Remaja Kristen". *Jurnal Prosiding STT Erikson-Tritt*, Vol. 1, No. 1, Agustus 2021.
- Sunarto Andini., Shilvy Christiana Wulandari, dan Eko Hartanto. "Comunication Meaning in The Community Online Mobile Legends Based on Depok Players Realities". *Jurnal Internasional Multikultural dan Pemahaman Multireligius: Konferensi Internasional Jakarta tentang Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 6, No. 4, Februari 2019.

- Suryanto Nico, Rahmad., “Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar”. *Jurnal Online Mahasiswa*, Vol. 2, No. 2, Oktober 2015.
- Wijaya Vinci, Caroline dan Sinta Paramita. “Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)”. *Jurnal Koneksi*, Vol. 3, No. 1, Juli 2019.
- Zama Sahlan, Muhammad dkk. “Hubungan Adiksi Game Online dengan Gangguan Pola Tidur Pada Remaja”. *Jurnal An Idea Health*, Vol. 2, Vol. 1, Februari 2022.

Internet

- Anisya, Ninda. “*Cara Dekat dengan Anak Remaja di Era Digital*”, (Online), <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/ninda/cara-dekat-dengan-anak-remaja-yang-sudah-kecanduan-teknologi/1>, diakses tanggal 02 September 2022).
- Arizki, Fahmi. “Kecanduan Game Online Menjadi Penyebab Terjadinya Perbuatan Kriminalitas”, (Online), <https://www.kompasiana.com/fahmiarizki2890/6357c0e5633ebc6c797fdb32/kecanduan-game-online-menjadi-penyebab-terjadinyaperbuatan-kriminalitas>, diakses 22 April 2023).
- Bayu Jarot, Dimas. “*Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia*”, (Online), <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>, diakses tanggal 28 Februari 2023).
- Erlinda, “KPAI Catat Kasus Pencurian Oleh Anak Akibat Game Online”, (Online) <https://news.republika.co.id/berita/o66q96361/kpai-catat-kasus-pencurian-oleh-anak-akibat-game-online>, diakses 31 Maret 2023).
- https://id.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire, diakses pada tanggal 22 September 2022.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang, diakses pada tanggal 22 September 2022.
- Rasyid, Shani. “Kecanduan Game Online Jadi Penyebab Anak Nekat Lakukan Aksi Kriminal”, (Online), <https://www.merdeka.com/jateng/kecanduan-game-online-jadi-penyebab-anak-nekat-lakukan-aksi-kriminal-ini-3-faktanya.html>, diakses, 24 April 2023).
- Rokom. “Inilah Dampak Kecanduan Game Online”, (Online), <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>, diakses 24 April 2023).
- Sukarelawanto, Ema. “*Pengakses Game Online di Flores Tumbuh 50 Persen*”, (Online), <https://bali.bisnis.com/read/20190522/538/926042/pengakses-games-online-di-flores-tumbuh-50-persen>, diakses 28 Februari 2022).
- Tiarasari, Riskianiningtyas. “Kasus Siswa SMK di Manado Tikam Guru Hingga Tewas”, (Online), <https://palu.tribunnews.com/2019/10/24/kasus-siswa>

smk-di-manado-tikam-guru-hingga-tewas-psikolog-pelaku-alami-gejala-frustasi-agresi, diakses, 17 April 2023).

Wahyuni, Septi. “Peningkatan Kedisiplinan Siswa Melalui Kontrak Perilaku (*Bahavior Contract*) di TK Aba Pakis”. dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. <http://journal.student.uny.ac.id>, diakses pada 21 Februari 2023.