

## DINAMIKA EMOSI REMAJA KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE*

<sup>1\*</sup> Efan Yudha Winata, <sup>2</sup>Desy Pratiwi

<sup>1,2</sup> Program Studi Psikologi, Universitas Teknologi Sumbawa

Email : <sup>1</sup>efan.yudha.winata@uts.ac.id, <sup>2</sup>pratiwidesy22@gmail.com

\*Corresponding Author

### ABSTRAK

Ketergantungan *game online* merupakan jenis ketergantungan akibat dari tingginya aktivitas dalam bermain *game online* yang dapat diakses melalui *smartphone* dan didukung dengan teknologi internet. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan emosi pada remaja yang mengalami ketergantungan *game online*. Partisipan penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil skrining dari skala *Game Addict Screening Score* untuk mengukur tingkat ketergantungan bermain *game online* dan didapatkan 2 partisipan penelitian dengan inisial NU (17th) dan AN (22th). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua partisipan penelitian termasuk dalam kriteria *online game addiction* dan memiliki beberapa aspek emosi negatif yang terletak pada pikiran kognitif dari keduanya. Kedua partisipan penelitian memiliki gambaran emosi yang hampir sama yakni cenderung lebih mengekspresikan emosinya dengan kata-kata negatif. Hal ini mempengaruhi kondisi emosi pada kedua partisipan penelitian dalam kehidupan sehari-hari, yang dimana kedua partisipan penelitian memiliki kontrol emosi yang berbeda-beda dalam menyelesaikan suatu masalah. Berdasarkan hasil penelitian pada kedua partisipan penelitian, tingkat emosi yang dialami semakin bertambah ketika keduanya tidak mendapat kepuasan dalam mendapatkan apa yang diinginkan. Selanjutnya dampak lain dari *online game addiction* terhadap emosi tidak hanya berpengaruh pada saat memainkan *game* saja tetapi berpengaruh pada kehidupan sosialnya.

**Kata Kunci:** Remaja, Emosi, Ketergantungan, *Game online*

### ABSTRACT

*Online game addiction is a type of addiction resulting from high activity in playing online games which can be accessed via smartphones and supported by internet technology. This research is a study using qualitative methods that aims to describe the emotions of adolescents who are addicted to online games. Participants in this study were determined based on the screening results of the Game Addict Screening Score scale to measure the level of addiction to playing online games and obtained 2 research participants with the initials NU (17 years) and AN (22 years). The results showed that the two study participants were included in the online game addiction criteria and had several negative emotional aspects that were located in the cognitive minds of both of them. The two study participants had almost the same emotional picture, namely they tended to express their emotions more with negative words. This affects the emotional state of the two research participants in everyday life, where the two research participants have different emotional controls in solving a problem. Based on the results of research on the two research participants, the level of emotion experienced increases when neither of them gets satisfaction in getting what they want. Furthermore, another impact of online game addiction on emotions does not only affect playing games but also affects social life.*

**Keywords:** Adolescence, Emotions, Addictions, Online Games

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini, tentunya berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia, sehingga secara tidak langsung pengguna teknologi ini terus mengalami peningkatan. Berbagai macam produk teknologi informasi baru yang diciptakan untuk mempermudah aktivitas masyarakat diantaranya seperti televisi, computer, laptop, telepon genggam dan internet (Irmawati, 2016). Salah satu penggunaan teknologi yang meningkat dalam keseharian setiap individu adalah dari segi teknologi virtual yaitu internet yang dimana mayoritas pengguna berusia remaja. Internet juga menyediakan banyak hiburan yang dapat menarik minat pengguna seperti *game online* (Suplig, 2017).

*Game online* yang saat ini memiliki peminat yang cukup banyak, dengan usia pemain mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Pemain *game online* tidak jarang menghabiskan waktu lebih banyak utk bermain daripada melakukan aktivitas lainnya yang lebih bermanfaat (Pande & Marhen, 2015). Popularitas *game online* di Indonesia bisa dengan mudah dikenali dengan peristiwa yang dibuat oleh perusahaan *game* atau warung internet. Bahkan institusi populer seperti Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) yang menyimpan catatan unik kegiatan atau prestasi tertentu di Indonesia, menyelenggarakan acara yang melibatkan ratusan peserta memecahkan rekor 150 jam sebelumnya untuk bermain *game*, sebagian besar adalah *game online* (Jap et al., 2013).

*Game online* adalah situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang mungkin melibatkan banyak pengguna internet di lokasi yang berbeda, dan pengguna tersebut dapat terhubung secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online (Febriandari et al., 2016). *Game online* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk dipecahkan, sehingga individu dapat memainkan *game online* tanpa menghabiskan waktu demi kepuasan. *Game online* akan memiliki dampak positif bagi individu tersebut jika dimanfaatkan sebagai wadah hiburan atau sebagai media pembelajaran. Namun akan memberikan dampak negatif jika individu tidak mampu dalam mengolah waktunya dengan baik atau bermain secara berlebihan dalam waktu lama atau digunakan sebagai tempat pelarian diri dari realitas kehidupan (Kurniawan, 2017).

*Game online* memiliki peminat dari berbagai macam kalangan tak terkecuali pada remaja. Masa yang dimana merupakan periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa yakni usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun (Surbakti, 2017). Pada masa ini remaja memiliki fase perkembangan yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional (Saputro, 2018). Namun, remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap ketergantungan *game online* daripada orang dewasa (Novrialdy, 2019). Hal ini disebabkan emosi remaja yang cenderung kuat, kurang terkontrol, dan tampak tidak rasional sehingga dapat berdampak pada minat dan tingkah laku (Al Mighwar, 2016). Yuliani (2013) menegaskan bahwa emosi dapat diartikan sebagai suatu respon terhadap suatu perangsang yang menyebabkan perubahan fisiologis disertai perasaan yang kuat dan biasanya mengandung kemungkinan untuk meletus.

Goleman (2000) membagi aspek-aspek emosi menjadi beberapa bagian; 1) *Stimulus Event*, berfokus pada persepsi individu terhadap suatu obyek; 2) *Inferred Cognition*, berfokus pada pola pikir individu terhadap suatu obyek; 3) *Feeling State*, berfokus pada gejolak emosi yang dirasakan oleh individu; 4) *Physiological arousal*, luapan emosi dalam bentuk fisik; 5) *Impulse to action*, meluapkan emosi dengan cara melakukan sesuatu yang diinginkan; 6) *Overt behavior*, fokus pada perilaku yang ditunjukkan sebagai bentuk kondisi perasaan individu saat ini; dan 7) *Effect*, berfokus pada akibat dari emosi individu tersebut.

Adapun terkait dengan kualitas atau fluktuasi gejala yang tampak dalam tingkah laku itu sangat tergantung pada tingkat fluktuasi emosi yang ada pada individu tersebut (Sary, 2017). Seperti halnya seseorang dengan ketergantungan *game online*, emosi menjadi tidak stabil, cenderung berperilaku *impulsif* seperti mendorong, memukul dan mengucapkan kata-kata kasar (Novrialdy, 2019). Menurut Surbakti (2017), *game online* membawa dampak besar dikalangan remaja jika sering memainkannya, dimana akan mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* dan membuat aktivitas-aktivitas lainnya menjadi terabaikan. Peningkatan bermain *game* dan pemakaian *game online* secara intensif dalam waktu yang terus menerus akan menimbulkan ketergantungan *game online* (Nurhaniyah et al., 2015). Ketergantungan *game online* merupakan salah satu jenis ketergantungan yang disebabkan oleh teknologi internet atau dikenal dengan *internet addictive disorder* (Ulfa, 2017).

Fenomena yang terjadi saat ini bahwa para remaja cenderung mengabaikan dampak negatif dari *game online*. Bermain *game online* secara terus menerus tanpa manajemen waktu yang baik justru dapat mengakibatkan ketergantungan terhadap *game online* (Lutfiwati, 2018). Ketika tidak dapat memainkan *game online* seseorang akan merasakan gelisah, cemas, marah bahkan depresi ketika keinginannya tidak terpenuhi (Azizah, 2020). Berdasarkan kriteria *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-V* (DSM-V) ketika seseorang mengalami ketergantungan *game online* akan terus-menerus fokus untuk bermain *game online*, merasa cemas, tidak tenang, atau sedih ketika tidak bermain *game online* (Santoso dan Purnomo, 2017). Hal ini yang membuat seseorang memilih untuk lebih menambah waktu bermain *game online* daripada melakukan aktivitas lain. Ketergantungan yang dialami pada masa remaja akan berdampak pada psikologisnya yang ditandai dengan ketidakstabilan emosi sehingga lebih mudah marah atau emosional (Novrialdy, 2019).

M.D. Griffiths (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami ketergantungan *game online* akan mengalami beberapa kondisi, diantaranya; 1) *Salience*, senantiasa memikirkan *game online* sepanjang hari; 2) *Conflict*, berdampak pada hubungan interpersonal individu dengan orang lain; 3) *Tolerance*, bermain *game online* dengan intensitas tinggi; 4) *Mood Modifications*, mengacu pada aktivitas bermain *game online* yang melibatkan emosi yang cenderung berubah-ubah; 5) *Withdrawal*, merasa mudah gelisah ketika tidak bermain *game online*; 6) *Relapse and Reinstatement*, cenderung untuk bermain secara berlebihan ketika tidak melakukannya

dalam waktu tertentu; dan 7) *Problem*, dampak pada aktivitas lainnya akibat dari *game online*.

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febriandari et al., 2016) yang menyatakan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut. Ketergantungan *game online* dapat berdampak pada emosi remaja yang dimana beberapa adegan pada *game online* tak jarang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online*. Hal tersebut memperkuat bahwa remaja dengan ketergantungan *game online* dapat berpengaruh terhadap emosi dan perilaku yang tidak terkontrol seperti perubahan *mood* atau suasana hati, mudah marah, mudah berkata-kata kotor serta memunculkan dampak negatif lainnya (Azmi, 2015; Nauli Thaib, 2013).

Mengacu pada fenomena ketergantungan *game online* ini berdasarkan apa yang telah dijabarkan di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana dinamika emosi pada remaja yang mengalami ketergantungan pada *game online*. Sehingga dapat melihat dampak bagi emosi remaja yang ketergantungan *game online*.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berusaha membangun sebuah makna tentang sebuah fenomena untuk menyelidiki isu-isu yang berhubungan dengan individu-individu. Andi (2016) menjelaskan bahwa metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati dan melibatkan penggunaan dan pengumpulan berbagai bahan empiris (studi kasus, pengalaman pribadi, introspeksi, riwayat hidup, wawancara, pengamatan, teks sejarah, interaksi, dan visual). Metode yang digunakan untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek suatu set kondisi, suatu system pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang Ahmadi (2014).

Partisipan pada penelitian ini sebanyak 2 orang yang berinisial NU (17th) dan AN (22th). Memiliki kriteria usia remaja (11-24 Tahun) (Wirawan, 2002), aktif bermain *game online*, dan memenuhi kriteria ketergantungan terhadap *game online* berdasarkan hasil skринning menggunakan skala *Game Addict Screening Score* oleh Griffiths (2009). Pengumpulan data lapangan menggunakan wawancara mendalam yang dilakukan kepada partisipan penelitian, observasi serta dokumentasi untuk mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan; 1) Reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang relevan dengan topik; 2) Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan; 3) Penarikan Simpulan atau

Verifikasi, yaitu merincikan data sebelumnya yang masih belum jelas sehingga lebih mudah dipahami (Creswell, 2010)

## **PEMBAHASAN**

### **1. *Stimulus Event* (kejadian pendorong)**

Pada aspek ini, kejadian pendorong yang ditampakkan kedua partisipan penelitian ialah saat partisipan penelitian mengaku sangat aktif bermain *game online* dan gelisah jika tidak bermain *game online* dalam waktu sehari, yang dimana karena partisipan penelitian tidak dapat bermain *game online* membuat ia merasakan emosi yakni gelisah. Tak hanya itu, ketika ada yang mengganggunya sedang bermain *game*, partisipan penelitian biasanya akan membiarkan dulu beberapa saat, ketika partisipan penelitian terlalu emosi ia akan dengan spontan mengeluarkan kalimat makian. Hal ini didukung oleh pernyataan salah satu informan partisipan penelitian bahwa bahwa partisipan penelitian cenderung akan menanggapi suatu hal ketika ia tidak merasa nyaman atau terganggu.

### **2. *Inferred Cognition* (pikiran kognitif)**

Pada aspek ini, emosi berfokus pada pola pikir individu terhadap suatu objek tertentu. Kedua partisipan penelitian berfokus pada *game online* yang dimana ia memiliki emosi untuk mendapatkan *reward* dari *game* tersebut. Hal ini didukung dengan pernyataan dari kedua informan partisipan penelitian yang mengatakan bahwa partisipan penelitian cenderung menghabiskan waktu bermain *game online* dalam waktu yang cukup lama.

### **3. *Feeling State* (keadaan perasaan)**

Pada aspek ini keadaan perasaan yang dialami kedua partisipan penelitian ketika emosi yakni cenderung merasa jengkel dan marah ketika ada sesuatu yang membuat kedua partisipan penelitian merasa tidak senang, seperti ketika bermain *game online* ada seseorang yang mengganggunya, kedua partisipan penelitian mengaku merasa marah dan jengkel pada hal tersebut.

### **4. *Physiological Arousal* (fisiologis yang muncul)**

Pada aspek ini partisipan penelitian yang mengalami gejala emosi cenderung mengekspresikan emosinya dalam bentuk fisik. Dari hasil wawancara kedua partisipan penelitian diketahui bahwa partisipan penelitian NU ketika mengalami gejala emosi akan mengekspresikannya dalam bentuk fisik seperti memukul atau mendorong dan terkadang dengan kata-kata kasar atau kotor. Berbeda dengan partisipan penelitian AN ketika emosi hanya dalam bentuk verbal yaitu mengeluarkan kalimat-kalimat makian atau kasar.

### **5. *Impulse to Action* (dorongan dari hati untuk bertindak)**

*Impulse to action* yang diperlihatkan kedua partisipan penelitian ialah ketika kedua partisipan penelitian mendapat teguran dari kedua orangtua kedua partisipan penelitian cenderung untuk menghindari tempat tersebut walaupun merasa jengkel atau marah, namun kedua partisipan penelitian memilih untuk menghindari tempat. Hal ini didukung oleh pernyataan kedua informan partisipan yang mengatakan bahwa

partisipan penelitian ketika mendapat teguran akan berpindah tempat agar emosinya tidak meledak-ledak.

### 6. *Overt Behavior* (perilaku yang terlihat)

Perilaku yang sering diperlihatkan oleh kedua partisipan penelitian ketika marah memiliki kesamaan yakni mengekspresikan emosinya dengan mengeluarkan kata-kata makian atau kotor. Hal ini dapat dilihat ketika kedua partisipan penelitian merasa terganggu pada saat bermain *game online*, baik sebab gangguan tersebut disebabkan karena orang lain maupun masalah teknis tanpa melibatkan orang.

### 7. *Effect* (akibat)

*Effect* yang dialami kedua partisipan penelitian memiliki kesamaan yakni kedua partisipan penelitian memiliki masalah dengan kedua orangtua, ketika bermain *game online*, orangtua selalu melarang untuk bermain terlalu lama dan terkadang orangtua memberikan teguran yang tegas kepada kedua partisipan. Hal ini menyebabkan kedua partisipan penelitian memunculkan emosi yang keras dan cenderung tidak terkontrol, karena mempertahankan keinginan untuk tetap bisa bermain *game online*.

**Tabel 1.1 Gambaran Emosi Partisipan Penelitian**

Aspek Emosi	Indikator	Partisipan Penelitian (NU)	Partisipan Penelitian (AN)
<i>Stimulus Event</i>	✓ Gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> sehari	√	√
	✓ Mudah marah dan mengeluarkan kata-kata kotor ketika diganggu saat bermain <i>game online</i>	√	√
<i>Inferred Cognition</i>	✓ Pikiran berfokus pada <i>reward game online</i>	√	√
<i>Feeling State</i>	✓ Mudah marah, emosi tidak terkontrol ketika ada kendala, hambatan atau pengganggu saat bermain <i>game online</i>	√	√
<i>Physiological Arousal</i>	✓ Emosi yang diekspresikan dengan bentuk fisik (memukul, mendorong)	√	-
<i>Impulse to Action</i>	✓ Emosi yang diekspresikan dengan bentuk verbal (memaki, berkata-kata kotor)	√	√
	✓ Memilih untuk menghindari atau berpindah ketika ditegur oleh orangtua terkait <i>game online</i> , dengan tujuan agar emosi tidak meledak-ledak kepada orangtua	√	√
<i>Overt Behavior</i>	✓ Perilaku yang sering nampak terkait	√	√

	dengan kekerasan verbal (memaki, kata-kata kotor, kasar)		
<i>Effect</i>	✓ Mendapat teguran tegas dan dilarang bermain <i>game online</i> oleh orangtua	√	√
	✓ Emosi tidak terkontrol, cenderung menghasilkan perilaku negatif	√	√

Secara umum, kedua partisipan tidak memiliki perbedaan emosi yang signifikan. Kedua partisipan cenderung menggambarkan kondisi emosi yang masih belum terkontrol, tidak hanya disebabkan karena usia yang masih remaja, didukung juga dengan ketergantungan terhadap *game online* yang jelas berpengaruh terhadap semua aspek (Erikson, 1968; Goleman, 2000; Hurlock, 2010). Salah satunya pada interaksi sosial, kedua partisipan masih kurang baik dan menunjukkan sensitifitas emosi seperti mudah tersinggung, marah, atau jengkel ketika ada suatu hal yang tidak disukai (M. D. Griffiths, 2009). Emosi yang disebabkan ketergantungan *game online* kedua partisipan juga berpengaruh dalam *problem solving*. Misalnya tugas-tugas sekolah ataupun tugas lainnya sering terbengkalai, walaupun dapat diselesaikan namun kualitas tidak bagus karena fokus terbagi dengan *game online*. Novrialdy (2019) menambahkan bahwa seorang individu yang mengalami ketergantungan terhadap *game online*, akan terus memikirkan *game online* tersebut dalam setiap aktivitasnya. Hal ini yang dialami oleh kedua partisipan penelitian sehingga menjadi tidak fokus dan cenderung mudah berkonflik dengan orang lain maupun keluarga.

## KESIMPULAN

Emosi kedua partisipan secara umum tidak ada perbedaan yang signifikan. Hanya saja pada poin emosi yang diekspresikan (*Physiological Arousal*), partisipan NU menunjukkan ekspresi emosi dalam bentuk fisik dan verbal sedangkan partisipan AN hanya bentuk verbal. Selain itu, kurangnya dukungan sosial dari lingkungan internal maupun eksternal dalam memantau kegiatan kedua partisipan dalam bermain *game online*, sehingga membentuk emosi menjadi semakin tidak terkontrol, mudah meledak-ledak bahkan berdampak pada kesehatan mental.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Mighwar, M. (2016). *Psikologi Remaja: Petunjuk bagi guru dan orangtua*. Pustaka Setia.
- Andi, P. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Azizah, N. (2020). Studi: 86 Persen Remaja Kecanduan Gim Online. *Republika.Co.Id*.
- Azmi, N. (2015). *Potensi Emosi Remaja dan Perkembangannya*. 2(1), 36–46.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity youth and crisis* (Issue 7). WW Norton & company.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Goleman, D. (2000). *Emotional intelligence* (terjemahan). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Griffiths, M. (2009). Mark Griffiths and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3–6.
- Griffiths, M. D. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3–6.
- Hurlock, E. B. (2010). *Developmental psychology: an approach throughout the life span*. Jakarta: Erlangga.
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Nauli Thaib, E. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 384–399. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.485>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurhaniyah, B., Soetjipto, B., & Hanurawan, F. (2015). The Implementation of Collaborative Learning Model “Find Someone Who and Flashcard Game” to Enhance Social Studies Learning Motivation for the Fifth Grade Students. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 166–171.
- Pande, N. P. A. M., & Marhen, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2),



163–171.

- R, A. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. AR-RUZZ MEDIA.
- Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan Kognitif dan Emosi Psikologi Masa Remaja Awal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 6–12.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar. *Jaffray*, 15(2), 182.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Ulfa, M. (2017). Effect of Addiction Online Game Center. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Wirawan, S. S. (2002). *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yuliani, R. (2013). Emosi Negatif Siswa Kelas Xi Sman 1 Sungai Limau. *Konselor*, 2(1), 151–155. <https://doi.org/10.24036/0201321883-0-00>