

Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Siswa Penggemar Game Online Di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Khusnul Khotimah¹, Gian Raharja², Guntur Pamungkas³,

^{1,2,3} Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia, Universitas Mercu Buana, Yogyakarta.

* Corresponding author, e-mail: 200710408@student.mercubuana-yogya.ac.id¹

ABSTRACT

This research aims to understand the role of interpersonal communication between parents and children who often play online games, especially the Mobile Legends game. This research examines the importance of parental communication in shaping children's good and correct behavior in various environments, including family, school and society. With a constructivist paradigm, this research uses a qualitative approach through observations and interviews with student SMP 1 Muhammadiyah Yogyakarta and parents of student SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta who are addicted to online games. The research results show that there are communication barriers between parents and children who are addicted to online games and parents need to understand effective communication to overcome this problem. This study also highlights the different communication models adopted by parents and the challenges they face in understanding the communication needs of their children addicted to online games.

Keywords: Interpersonal Communication, Parents, Children, Online Games.

Pendahuluan

Pada saat ini, teknologi berkembang dengan sangat pesat. Segala aspek kehidupan manusia sudah tersentuh dengan kecanggihan teknologi. Terciptanya teknologi menghadirkan berbagai inovasi yang memberikan dampak positif di kehidupan manusia. Teknologi memberikan kemudahan-kemudahan bagi manusia untuk melakukan aktivitas. Inovasi perkembangan IPTEK sangat dirasakan manusia di saat ini, teknologi telah memberikan manfaat diberbagai aspek kehidupan manusia menjadi efektif dan tidak memakan waktu. Salah satu perkembangan yang sangat kita rasakan yang memiliki dampak yang cukup besar terhadap kehidupan kita yaitu internet. Berdasarkan riset yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2023, menyatakan bahwa pengguna aktif internet sebanyak 215,63 juta pengguna setara dengan 78,19% dari populasi penduduk Indonesia dan rata-rata penggunaannya 7 jam keatas dalam sehari. Dari angka-angka tersebut telah menjelaskan bahwa perkembangan di Indonesia sangat pesat dan tidak dapat dipungkiri bisa menimbulkan permasalahan di kehidupan manusia terlebih bagi penduduk yang berusia muda dan produktif.

Teknologi memiliki berbagai dampak positif namun juga memiliki dampak negatif. Salah satu dampak negatif yaitu kecanduan game online. Kecanduan game online disebabkan oleh teknologi internet, perilaku pengguna game online menjadi konfusif dan adiktif yang mana aktivitas tersebut

dapat memuaskan pengguna. Sifat adiktif penggunaan game online dapat menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Diperlukan control diri dalam membatasi penggunaan game online. Berdasarkan hasil penelitian dari Jap, Dkk (2013) siswa Indonesia mengalami kecanduan game online memiliki kasus sebesar (10.15%) dari data tersebut juga digambarkan bahwa Indonesia memiliki level kecanduan game online lebih tinggi dari negara lain. Akibat yang ditimbulkan dari dampak penggunaan game online tersebut menjadikan komunikasi interpersonal siswa dengan orang tua menjadi terganggu. Kontrol memiliki peran yang penting dalam proses penggunaan game online, karena mampu mengatur dan mengendalikan penggunaan game online baik secara waktu dan kedisiplinan sehingga bidang akademik siswa tidak terganggu. Oleh karena itu dibutuhkan peran orang tua dalam mengontrol anaknya dalam penggunaan game online.

Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak berperan penting dalam membentuk kepribadian dan perilaku anak. Dengan anak-anak yang menikmati game online, komunikasi ini menjadi semakin penting karena potensi dampak negatif dari kecanduan game online. SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta menjadi salah satu institusi yang fokus pada penelitian ini, mengingat minat dan tren utama anak-anak dan remaja terhadap game online. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial individu, terutama untuk interaksi antara orang tua dan anak. Salah satu fenomena yang muncul dari perkembangan teknologi ini adalah semakin banyaknya anak-anak yang kecanduan game online. Game online seperti Mobile Legends, PUBG, dan Free Fire tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga seringkali membuat ketagihan di kalangan anak-anak dan remaja. Kondisi ini membuat para orang tua khawatir karena dapat mempengaruhi perkembangan psikologis dan sosial anak. Fenomena kecanduan game online di kalangan anak-anak dan remaja telah menjadi perhatian utama banyak pemangku kepentingan, termasuk orang tua, pendidik, dan peneliti. Game online seperti Mobile Legends dan lainnya memberikan pengalaman yang menyenangkan dan membuat ketagihan bagi para pemainnya. Namun, di balik kegembiraan tersebut terdapat risiko yang tidak bisa diabaikan, seperti rendahnya prestasi akademik, gangguan tidur, dan gangguan kesehatan mental.

Oleh karena itu, peran interpersonal orang tua sangat penting untuk mengelola dan meminimalkan dampak negatif tersebut. Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, emosi, dan makna melalui pesan verbal dan nonverbal antara dua orang atau lebih dalam hubungan yang erat dan saling percaya. Dalam konteks keluarga, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak mencakup banyak aspek berbeda, mulai dari komunikasi terbuka dan jujur hingga dukungan dan bimbingan emosional. Studi ini menyoroti bahwa komunikasi yang efektif dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial,

emosional, dan kognitif yang lebih baik, yang pada akhirnya dapat mengurangi ketergantungan mereka pada game online.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis yang menekankan bahwa realitas sosial dibentuk oleh interaksi dan pengalaman individu. Pendekatan ini mengakui bahwa setiap keluarga memiliki tantangan motivasi dan komunikasi yang unik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam kepada orang tua yang anaknya penggemar game online. Tujuan utamanya adalah memahami gaya komunikasi yang digunakan orang tua dan menemukan cara efektif untuk meningkatkan kualitas komunikasi tersebut.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru bagi para orang tua untuk memahami dan mengatasi masalah kecanduan game online pada anak. Dengan memahami kendala dan kesulitan yang dihadapi dalam berkomunikasi dengan anak, orang tua dapat menyusun strategi komunikasi yang lebih efektif dan suportif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan kebijakan dan program pendidikan untuk mengurangi dampak negatif kecanduan game online pada anak dan remaja. Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya berfokus pada dampak negatif game online tetapi juga potensi peran positif komunikasi interpersonal dalam mendukung tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang tua, pendidik dan peneliti untuk memahami dinamika komunikasi keluarga dan mencari solusi terbaik untuk mengatasi tantangan terkait kecanduan game online.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pendekatan deskriptif dengan cara memperhatikan dari berbagai macam fenomena yang terjadi di masyarakat, objek yang akan diteliti dalam hal ini, yaitu Dzaky Nauval siswa kelas 9 SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan orang tua dari Dzaky Nauval yaitu ibunya yang bernama Kharisa Yola. Tujuan dari penelitian kualitatif ini untuk memahami gambaran umum data yang diamati dan menghubungkan secara sistematis data komunikasi interpersonal penggemar game online Dzaky Nauval siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan orangtuanya.

Pengumpulan data yang dilakukan diambil dari observasi yaitu wawancara dan pengamatan dari sumber data dalam kasus ini yaitu Dzaky Nauval siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan orang Dzaky Nauval yaitu Ibu Kharisa Yola. Pengambilan data meliputi kata-kata secara lisan dan tertulis, penulis mencari tahu apa perubahan yang dirasakan saat bermain game online serta apa

dampak yang ditimbulkan dari gemar main game online terhadap komunikasi interpersonal yang terjalin dengan orang tua.

Dalam proses pengumpulan data ini ada beberapa aspek yang penting untuk diperhatikan, yaitu tiga prosedur tahapan yang pertama tahap reduksi data, kedua tahap penyajian data, dan yang ketiga tahap penarikan kesimpulan. Semua tahapan tersebut merupakan bentuk Upaya yang dilakukan penulis dengan mengorganisasikan data, memilah, mencari pola kemudian dikelola sehingga menemukan data yang penting untuk penelitian. Yang pertama, reduksi data yaitu pengumpulan data-data dari sumber data. Data yang didapatkan dari hasil wawancara dari siswa dan orang tua SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Dari hasil data tersebut dipilih hal-hal pokok dan penting dan menghasilkan gambaran yang lebih jelas. Kedua, tahap penyajian data yaitu penyampaian informasi yang telah tersusun, data yang disajikan disusun agar bagian-bagian data mudah dipahami. Dalam proses itu akan terbentuk tema berdasarkan data yang diamati menjadi sudut pandang, pengetahuan, teori dan hipotesis. Peneliti mendeskripsikan sebagai tindak lanjut terhadap dampak game online terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan siswa. Ketiga, tahap penarikan kesimpulan. Dalam tahap terakhir ini, semua data yang telah diteliti ditarik kesimpulannya. Pada tahap ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi mengenai dampak siswa yang gemar main game online terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan mengidentifikasi bagaimana siswa menyikapi dalam penggunaan game online.

Hasil dan Pembahasan

Komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dan anak merupakan bentuk pemahaman tentang bagaimana komunikasi yang terjalin dari menyampaikan pesan dan pengalaman yang ingin disampaikan kepada lawan komunikasinya dengan upaya adanya pemahaman yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap dan tingkah laku. Penelitian ini dilakukan untuk memahami secara teoritis dan analisa dampak penggunaan game online terhadap komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak. Peneliti melakukan pengamatan dan wawancara terhadap informan orang tua dan anak yang menggunakan game online. Hasil dari kegiatan tersebut nantinya akan dijabarkan dalam bentuk analisa yang dilakukan oleh peneliti dan menghasilkan data. Dalam proses analisa dan penyajian data tersebut peneliti menggunakan pedoman pemahaman berdasarkan teori dari Altman dan Taylor.

Teori penetrasi sosial yang dikembangkan oleh Irwin Altman dan Dalmis Taylor pada tahun 1973 merupakan model yang menjelaskan bagaimana hubungan interpersonal berkembang seiring berjalannya waktu. Teori ini menggambarkan proses dimana orang berpindah dari interaksi yang

relatif dangkal dan impersonal ke hubungan yang lebih intim dan mendalam. Inti dari teori ini adalah gagasan bahwa hubungan berkembang melalui berbagai tingkat keintiman, yang diekspresikan sebagai lapisan-lapisan kepribadian, serupa dengan lapisan-lapisan bawang. Proses ini disebut “penetrasi sosial” karena lapisan-lapisan tersebut perlu ditembus untuk mencapai tingkat keintiman yang lebih dalam. Teori penetrasi sosial (Altman dan Taylor) menjelaskan bahwa hubungan antar individu berkembang secara bertahap, dari yang dangkal hingga yang lebih dalam. Dalam konteks penelitian ini, komunikasi antara orang tua dan anak terhambat oleh kurangnya keterbukaan dan kedalaman hubungan terkait aktivitas game online. Orang tua mungkin hanya membahas topik ini secara dangkal (misalnya dengan melarang atau membatasi waktu bermain) tanpa benar-benar menggali motif, pengalaman, atau perasaan anak. Akibatnya, hubungan tidak berkembang ke tahap yang lebih intim dan penuh pengertian. Pemahaman menyeluruh terhadap teori-teori ini dapat membantu orang tua dan pendidik merancang strategi komunikasi yang lebih efektif dengan siswa yang menyukai game online, dengan mempertimbangkan dinamika spesifik yang muncul dari keterlibatan mendalam mereka dengan teknologi game.

Altman dan Taylor juga memperkenalkan konsep “self-disclosure” atau keterbukaan diri sebagai mekanisme kunci dalam proses penetrasi sosial. Mereka berpendapat bahwa kedalaman dan luasnya keterbukaan diri meningkat seiring berkembangnya hubungan. Kedalaman mengacu pada tingkat keintiman informasi yang diungkapkan, sedangkan keluasan mengacu pada keragaman topik yang dibahas. Teori ini juga memperhitungkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kecepatan dan kedalaman penetrasi sosial. Ciri-ciri kepribadian, latar belakang budaya, dan konteks sosial. Aspek penting dari teori ini adalah gagasan timbal balik dalam pengungkapan diri. Ketika seseorang mengungkapkan informasi pribadi, orang lain cenderung terdorong untuk melakukan hal yang sama, sehingga menciptakan siklus pengungkapan yang saling menguntungkan. Meskipun teori ini menuai beberapa kritik, misalnya karena keterbatasannya dalam memperhitungkan dinamika hubungan yang lebih kompleks dan perbedaan budaya dalam pembentukan hubungan, teori penetrasi sosial tetap merupakan salah satu model yang paling berpengaruh untuk memahami pembangunan. Teori ini mempunyai implikasi penting bagi berbagai bidang seperti psikologi, komunikasi, dan sosiologi. Ini memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana hubungan berkembang dari waktu ke waktu, dan untuk menganalisis dan meningkatkan komunikasi antarpribadi dalam berbagai situasi, mulai dari hubungan pribadi hingga interaksi kerja

Emosi yang Mudah Muncul (Agresif)

Orang tua cenderung lebih banyak bicara, memberi nasehat atau memarahi anaknya tentang aktivitas game online. Anak seringkali menjadi pendengar yang pasif dan jarang mengungkapkan

pendapat atau perasaannya. Hal ini dapat membuat anak merasa tidak didengarkan atau dipahami. Orang tua sering kali tidak memahami dunia game online, termasuk istilah-istilah khusus, mekanisme permainan, atau daya tarik bimbingan mereka kepada anak. Sebaliknya, anak-anak mungkin kesulitan menjelaskan pengalaman mereka dalam permainan kepada orang tua yang tidak memahami konteksnya.

Kesibukan orang tua dan kecanduan anak terhadap game online menyebabkan mereka menghabiskan lebih sedikit waktu untuk mengobrol santai, berbagi cerita, atau melakukan aktivitas bersama. Interaksi saat ini cenderung terburu-buru dan kurang bermakna. Berdasarkan hasil wawancara terhadap Dzaky Naufal siswa kelas 9 dan orang tuanya Ibu Kharisa Yola ditemukan adanya upaya komunikasi interpersonal antaranya. Komunikasi ini terutama terjadi saat makan malam, Dzaky Nauval dan orang tuanya mendiskusikan aktivitas sehari-hari dan tugas sekolah. Namun diskusi khusus mengenai game online jarang terjadi, biasanya hanya ketika ada masalah atau anak-anak sudah terlalu lama bermain. Hal ini menunjukkan bahwa topik game online belum sepenuhnya terintegrasi dalam komunikasi mereka sehari-hari.

Terlihat adanya perubahan sikap orang tua, dari yang awalnya khawatir akan kecanduan game menjadi lebih pengertian dan menerima, asalkan anak bisa mengatur waktunya. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam komunikasi interpersonal, dimana orang tua berusaha memahami sudut pandang anak dan tidak langsung melarangnya. Meskipun konflik terkadang muncul ketika anak bermain terlalu lama, namun memiliki aturan yang jelas akan membantu mengurangi risiko konflik. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif dapat membantu memecahkan potensi masalah game online. Diakui para orang tua, diskusi rutin tentang aturan dan manajemen waktu permainan justru mempererat hubungan mereka dengan anak. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif dapat memperkuat hubungan keluarga, bahkan dalam konteks yang berpotensi rawan konflik seperti penggunaan game online.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa komunikasi yang baik antara orang tua dan anak dapat memberikan efek positif, seperti anak menjadi lebih disiplin dalam mengatur waktu bermainnya dan lebih dekat dalam hubungan kekeluargaan. Pada dasarnya komunikasi antara orang tua dan siswa penggemar game online di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta menunjukkan perkembangan yang positif. Meskipun ada kekhawatiran awal dan potensi konflik, upaya untuk memahami satu sama lain, menetapkan aturan bersama, dan menjaga komunikasi terbuka telah membantu menyelesaikan potensi masalah game online. Hal ini menunjukkan pentingnya komunikasi interpersonal yang efektif dalam mengatasi tantangan pengasuhan anak di era digital.

Respon yang terjadi antara Orangtua dan anak dalam penggunaan game online

Hubungan antar orangtua dan anak sangat penting untuk dijaga. Perlu adanya komunikasi untuk saling mengobrol maupun bertukar cerita. Ketika proses komunikasi terjadi maka didalamnya terjadi interaksi salah satunya respon, yaitu daya tangkap ketika interaksi yang diterima responden dari komunikasikan. Komunikasi dua arah antara orang tua dan anak menghasilkan respon dalam bentuk suasana hati, tanggapan, sikap baik itu positif maupun negatif. Dari hasil wawancara penulis mengamati dari komunikasi antara orang tua dan anak terdapat respon, dalam hal ini respon dari penangkapan pemahaman dari pesan yang disampaikan oleh lawan bicara berupa tanggapan maupun tindakan.

Orang tua memberikan pesan berupa nasihat kepada anaknya dan mengharapkan timbal balik respon dari anaknya. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada orangtua dan siswa SMP 1 Muhammadiyah, penulis memahami bahwa ketika anak bermain game terlalu lama terjadi konflik dengan orang tua. Respon anak terhadap nasihat orangtua dalam penggunaan game online bisa berbeda-beda. Hubungan antara orang tua dan anak memiliki pandangan yang sifatnya mungkin satu arah. Penyampaian keinginan orangtua terhadap anak memiliki perbedaan sudut pandang sehingga dapat menimbulkan pertentangan atau perdebatan. Sebagai orangtua, pasti ingin mengkomunikasikan dengan anaknya untuk membatasi atau mengurangi penggunaan game online, namun anak meresponnya dengan emosional. Anak yang sudah kelelahan dengan aktivitas yang dijalannya memerlukan hiburan bermain game online. Di sisi lain, orang tua juga geram dengan anak yang menghabiskan waktunya bermain game online sehingga memberikan nasihat secara emosional dan dari situlah muncul respon yang menimbulkan konflik

Orangtua dan anak yang memiliki keinginan berbeda kemungkinan besar akan mengalami kesalahpahaman atau miskomunikasi. Untuk mengatasi miskomunikasi yang terjadi maka perlu keterbukaan dalam mengkomunikasikan apa yang diinginkan kedua belah pihak untuk menciptakan kesepakatan. Diskusi dan keterbukaan dalam komunikasi antara orang tua dan anak sangat penting untuk saling memahami dan menyamakan keinginan dari orangtua dengan anaknya dan sebaliknya dari anak dengan orangtua dan membentuk ikatan hubungan.

Kontrol Diri Pada Anak Dalam Penggunaan Game Online

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada informan, orang tua memberikan menetapkan waktu agar anak tidak kecanduan game online dan tidak mengganggu aktivitas akademik maupun nilai akademik anaknya. Orang tua harus tegas dalam membatasi anak dalam menggunakan game online. Dibutuhkan peran orang tua dalam membimbing anak untuk mengatur waktu dan pengontrolan diri. Penerapan kontrol diri pada siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta ini perlu

diterapkan dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mengatur waktu untuk mengerjakan tugas akademik dan bermain game online sehingga dapat mencegah resiko dari kecanduan penggunaan game online.

Terkadang anak yang keasyikan penggunaan game online bisa lupa waktu dan berjam-jam hingga lupa melakukan aktivitas lainnya. Orang tua pun dengan tegas menegur dan menyampaikan pesan kepada anak untuk membatasi penggunaan internet . Waktu yang diizinkan orang tua bagi anak dalam menggunakan game online hanya bisa setelah tugas akademik selesai dikerjakan dan penggunaan game online juga dibatasi kurang lebih dua jam sehari. Salah satu faktor penyebab kecanduan online adalah kontrol diri. Siswa yang memiliki masalah kontrol diri dapat berdampak pada permasalahan proses belajar dan susah untuk mengendalikan keinginan diri dalam suatu tindakan.

Individu yang bermain game online akan mengalami keterlibatan yang dalam terhadap permainan game onlinenya, sehingga akan membawa dampak yang negatif seperti mengganggu aktivitas tidur, belajar, dan hubungan antar kondisi sosial seseorang serta mengganggu kesehatan mental dan emosi individu (Yee, 2017). Peran orang tua dalam membimbing kesadaran kontrol diri anak sangat penting agar anak tumbuh dengan kesadaran yang benar dan dapat membagi waktu antara belajar, bermain dan melakukan aktivitas lainnya. Sehingga anak tau batasan waktu dalam penggunaan game online dan juga mencegah kecanduan game online. Dengan bimbingan dan didikan orang tua yang dilakukan sejak awal penggunaan game online dapat meminimalisir kecanduan game online.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, komunikasi interpersonal antara orang tua dan siswa penggemar game online di SMP Muhammadiyah 1 Jogyakarta menunjukkan perkembangan yang positif, namun masih terdapat tantangan yang harus diatasi. Sikap orang tua berubah dari kekhawatiran awal akan kecanduan judi menjadi lebih memahami dan menerima hobi anak, asalkan anak mengatur waktunya dengan baik. Menetapkan aturan bersama antara orang tua dan anak mengenai waktu bermain game online membantu mengurangi kemungkinan konflik dan meningkatkan kedisiplinan anak. Meskipun topik game online tidak dibahas secara komprehensif, komunikasi yang terbuka dan teratur membantu memperkuat hubungan orang tua-anak. Penerapan teori penetrasi sosial menunjukkan bahwa hubungan orang tua-anak perlu dikembangkan ke tahap yang lebih intim dan saling pengertian, terutama dalam aktivitas game online. Penelitian ini menyoroti tantangan pengasuhan anak di era digital, khususnya pentingnya komunikasi interpersonal yang efektif dalam mengelola minat anak terhadap game online. Orang tua dan anak

hendaknya terus berupaya untuk lebih meningkatkan kualitas komunikasi antarpribadi agar dapat menyeimbangkan hobi bermain game online dengan aspek kehidupan lainnya.

Daftar Pustaka

- Ain, A. B. (2019). *Komunikasi Orangtua Dan Anak Penggemar Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Ainia, A. (2022). *ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDBANGBANGTERHAD AP KONSENTRASI BELAJAR DI SMAN 1 SEPUTIH AGUNG KECAMATAN SEPUTIH AGUNG KABUPATEN LAMPUNG TENGAH* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- CAHYO, R. E. D. *DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA KALANGAN REMAJA DI KELURAHAN SIDOTOPO WETAN KECAMATAN.*
- Hasan, S. F. (2020). *Penyimpangan Perilaku Komunikasi Pada Player PUBG Studi Deskriptif Terhadap Perilaku Mahasiswa di Yogyakarta Pengguna Game PUBG* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Rahayu Dian, A. (2023). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KARAKTER RELIGIUS SISWA MI MA'ARIF NU 02 TAMANSARI KECAMATAN KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA* (Doctoral dissertation, UIN Saizu Purwokerto).
- Khaerudin, R. (2023). *Efek Game Online Mobile Legends terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas* (Doctoral dissertation, Universitas Islam).
- RIRIN NOVIA, Z. R. (2022). *Pengaruh Konsep Diri terhadap Kesehatan Mental pada Siswa yang Bermain Game Online di MAN 2 Brebes* (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).
- SAPUTRA, J. (2023). *KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUNGAI SEMUT KECAMATAN MAKARTI JAYA KABUPATEN BANYUASIN (STUDI FENOMENOLOGI REMAJA)* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Darma).
- Saoki, M. A. A. (2022). *HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DAN AGRESIVITAS PADA REMAJA DI KELURAHAN X DI KOTA SEMARANG* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).