

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL REMAJA
(Studi Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk
Meraih Gelar Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi



Disusun oleh :
Pirdandi Aslami
201910040311325

Dosen Pembimbing :
Budi Suprpto, M.Si, Ph.D

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

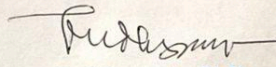
**DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
REMAJA (STUDI PADA REMAJA KARANG TARUNA BUMI PALAPA
MALANG)**

Diajukan Oleh :

PIRDANDI ASLAMI
201910040311325

Telah disetujui
Rabu / 01 Oktober 2025

Pembimbing I

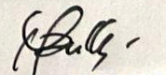

Budi Suprpto, Ph.D

Wakil Dekan I



Khairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Nasrullah, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

PIRDANDI ASLAMI

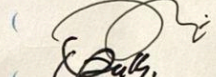
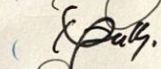
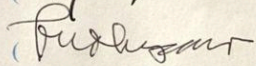
201910040311325

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

LULUS

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi
Hari Rabu, 01 Oktober 2025
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. **Arum Martikasari, M.Med.Kom** ()
2. **Nasrullah, M.si** ()
3. **Budi Suprpto, Ph.D** ()

Mengetahui
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Najamuddin Muhammad Rizal, S.IP.,M.Hub.Int.

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Pirdandi Aslami
NIM : 201910040311325
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang)

Disetujui,
Pembimbing

Budi Suprpto, M.Si, Ph.D

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, S.Sos, M.Si.



Kampus I
Jl. Sandiung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulami No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Togomas No 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 319 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VIII/2025

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Pirdandi Aslami
No. Induk Mahasiswa	: 201910040311325
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Dampak Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang)

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang, 06 Agustus 2025

Dosen Pembimbing

Budi Suprpto, M.Si, Ph.D



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 660

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 219 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Pirdandi Aslami
NIM : 201910040311325
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :

Dampak Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang)

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 06 Agustus 2025



Pirdandi Aslami



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutani No 158 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 180 (Hunting)
F: +62 341 527 660

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 319 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN

DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI DENGAN JUDUL :

Dampak Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Pada Remaja Karang
Taruna Bumi Palapa Malang)

Oleh:

Nama : Pirdandi Aslami

NIM : 201910040311325

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

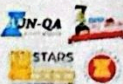
Menyetujui,

Malang, 06 Agustus 2025

Budi Suprpto, M,Si, Ph.D

NIP. 10387090041

(*) Coret yang tidak perlu

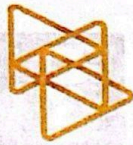


Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 400 435

Kampus II
Jl. Dendangin Sutani No 158 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 319 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

TANDA TERIMA PLAGIASI



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Pirdandi Aslami

NIM : 201910040311325

Hasil Plagiasi : 25/6

BAB I	17			
BAB II	15			
BAB III	9			

BAB IV	18			
BAB V	5			
BAB VI	9			

Malang, 25 Agustus 2025
PROGRAM STUDI
Admin Plagiasi Prodi
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

CS Dipindai dengan CamScanner

M. Dasuki



BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA SEMINAR HASIL

Pada hari, 2025

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi oleh:

Nama	Pirdandi Aslami
NIM	201910040311325
Konsentrasi Studi	Ilmu Komunikasi, Peminatan Public Relation
Judul Skripsi	Dampak Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang)

Dihadiri oleh:

1. Dosen Pembimbing : Budi Suprpto, M.Si, Ph.D
2. Dosen Penguji : Arum Martikasari, M.Med.Kom
3. 10 Mahasiswa (daftar presensi terlampir)

Penyajian dinyatakan LULUS/TIDAK LULUS dengan nilai

Malang, 06 Agustus 2025

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Budi Suprpto, M.Si, Ph.D

Dosen Penguji

Arum Martikasari, M.Med.Kom

Kaprodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, S.sos, M.Si



Kampus I
Jl. Banteng 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulani No. 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 531 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Trijumas No 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 310 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Pirdandi Aslami
2. NIM : 201910040311325
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Tugas Akhir : Dampak Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang)
6. Pembimbing : Budi Suprpto, M.Si, Ph.D
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
18 September 2023	Pengajuan Judul skripsi	
02 Desember 2023	pengajuan BAB I, II, dan III	
15 Desember 2023	Pelaksanaan Seminar Proposal	
10 April 2025	Revisi BAB I, II, dan III	
15 April 2025	Pengajuan Instrumen Penelitian	
22 April 2025	ACC Seminar Hasil	
7 Mei 2025	Seminar Hasil	

Malang, 06 Agustus 2025

Disetujui

Penulis

Pirdandi Aslami

Pembimbing

Budi Suprpto, M.Si, Ph.D



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tigomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 463 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VIII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

NAMA : Pirdandi Aslami
NIM : 201910040311325
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester Sebelas (11) tahun akademik 2024/2025 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 06 Agustus 2025

Ketua Program Studi

Nasrullah, S.sos, M.Si



Kampus I
Jl. Bendang 1 Malang Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulaimi No 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tojomas No 240 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 219 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK

Pridandi Aslami

Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang)

Pembimbing : Budi Suprpto, M.Si, Ph.D

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Remaja, *Game Online*

Pada jaman *modern* seperti sekarang, yang dulunya remaja memiliki kesibukan bermain menggunakan permainan tradisional sekarang mulai beralih karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Kecanggihan serta kemudahan dari perkembangan teknologi inilah yang mengubah pola hidup dan dunia bermain remaja, mereka akan lebih tertarik untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana bermain seperti *game online*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja di Karang Taruna Bumi Palapa Malang. Kemampuan interaksi sosial dikaji berdasarkan konsep dasar syarat interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan sumber data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari wawancara bersama subjek penelitian, dan data sekunder merupakan data pendukung data primer yang didapatkan dari dokumentasi dan juga observasi.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa remaja di Karang Taruna Bumi Palapa Malang lebih sering berinteraksi secara virtual melalui *game online* dibanding tatap muka. Kontak mata dianggap penting hanya saat berbicara dengan orang yang lebih tua, sementara kontak fisik seperti berjabat tangan sudah menjadi kebiasaan di lingkungan Karang Taruna. Keterbukaan komunikasi lebih tinggi pada topik *game online*, dengan kesulitan memberi umpan balik di luar topik tersebut. Kemampuan empati sebagian besar muncul lebih mudah saat interaksi langsung dibanding virtual.

Mengetahui



Budi Suprpto, M.Si, Ph.D

Peneliti



Pridandi Aslami

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah bermurah kasih memberikan saya waktu, usia, dan kesempatan untuk menyusun dan menyelesaikan penelitian yang menjadi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di program studi Ilmu Komunikasi dengan judul “Analisis Proses Interaksi Sosial Saat Bermain *Game Online* Pada Remaja Karang Taruna Bumi Palapa Malang”. Salawat serta salam hangat penuh sayang pun tak lupa saya haturkan kepada nabi Allah SWT Nabi Muhammad SAW yang telah berjasa besar dalam menuntut umat muslim menuju ke zaman yang lebih baik daripada zaman jahilia sebelumnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam merealisasikan ilmu yang didapatkan. Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S. E., M. Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Fauzik Lendriyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Nasrullah M.si., selaku Ketua Program Studi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Budi Suprpto, M.Si, Ph.D selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sudah meluangkan waktu, arahan, dan bimbingan sehingga penulis dapat

menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang yang telah membimbing dan mengajar penulis dari semester 1 (satu) sampai dengan saat ini.

Semoga apa yang telah diberikan pada peneliti, akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 06 Mei 2025

Pridandi Aslami



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PLAGIASI.....	vii
TANDA TERIMA PLAGIASI.....	viii
BERITA ACARA SEMINAR HASIL.....	ix
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	x
SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH.....	xi
ABSTRAK.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR PUSTAKA.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terdahulu	5
2.2. Pengaruh <i>Game Online</i>	11
2.3. Remaja dan <i>Game Online</i>	13

2.4. Interaksi Sosial	19
2.5. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial	24
2.6. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Pendekatan Penelitian	27
3.2. Subjek Penelitian	27
3.3. Prosedur Penelitian	27
3.4. Data dan Sumber Data	28
3.5. Teknik Pengumpulan Data	29
3.6. Uji Keabsahan Data	32
3.7. Teknik Analisa Data	33
BAB IV TEMUAN LAPANGAN	
4.1. Profil Umum	35
4.2. Struktur Organisasi	35
4.3. Temuan Lapangan	35
4.4. Profil Subjek Penelitian	37
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1. Hasil	41
5.2. Pembahasan	49
5.3. Pembahasan Dampak Bermain <i>Game Online</i> Pada Interaksi Sosial Remaja di Karang Taruna Bumi Palapa Malang	57
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan.....	60
6.2. Saran.....	61
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 3.1 Isi Pertanyaan Wawancara	30
Tabel 4.1 Data Demografi Pemain dan Deskripsi Awal Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Skema Model Interaktif Analisis Data Kualitatif	32
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Karang Taruna Bumi Palapa Malang	34



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, F. A. (2022). Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Di Dukung Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten. *Universitas Widya Dharma Klaten*, 1(1), 45.
- Aji, Suryawan. (2023). Hubungan Antara Empati Dengan Interaksi Sosial Pada Anggota Komunitas Pati Coffee Enthusiast. Fakultas Psikologi Universitas Semarang Semarang
- Am, J., Atieka, N., & As, R. D. (2018). Implementasi Kemampuan Empati Dan Interaksi Sosial Di Kelas Inklusi Smp Negeri 5 Metro Kota Metro Lampung. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 3(1).
- Anderson, A. N., Rapp, J. T., & Bush, H. (2025). Exploring Adolescents' Ratings of Social Profiles: The Impact of Eye Gaze. *Behavior and Social Issues*, 34(1), 194–216. <https://doi.org/10.1007/s42822-025-00196-7>
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., Ninin, R. H., & Korespondensi, A. (2021). Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja Pemain Game Online Di Jatinangor. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1). <https://doi.org/10.21009/Jppp>
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. 2020. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi sosial remaja. *E-Jurnal Matematika* Vol. 9(3), Agustus 2020. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/mtk/article/download/63690/36300>
- Ardian, R., & Saputra, D. (N.D.). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. In *Rosyada: Islamic Guidance And Counseling* (Vol. 2, Issue 2).
- Arista E. Ayu G. Putu D. 2020. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja*. Vol.9(3). Hal.177-181
- Ballard, M. E., & Spencer, M. T. (2023). Importance of Social Videogaming for Connection with Others During the COVID-19 Pandemic. *Games and Culture*, 18(2), 251–264. <https://doi.org/10.1177/15554120221090982>
- Boer, J., Boonstra, N., Kronenberg, L., Stekelenburg, R., & Sizoo, B. (2024). Variations in the Appearance and Interpretation of Interpersonal Eye

- Contact in Social Categorizations and Psychiatric Populations Worldwide: A Scoping Review with a Critical Appraisal of the Literature. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 21, Issue 8). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/ijerph21081092>
- Chiang, Y. C., Chien, S. H. L., Lyu, J. L., & Chang, C. K. (2024). Recognition of Dynamic Emotional Expressions in Children and Adults and Its Associations with Empathy. *Sensors*, 24(14). <https://doi.org/10.3390/s24144674>
- Commodari, E., Consiglio, A., Cannata, M., & la Rosa, V. L. (2024). Influence of parental mediation and social skills on adolescents' use of online video games for escapism: A cross-sectional study. *Journal of Research on Adolescence*, 34(4), 1668–1678. <https://doi.org/10.1111/jora.13034>
- Dela, L., Wijaya, C., Soesilo, T. D., Tagela, U., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Sma/Smk Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. In *Juang: Jurnal Wahana Konseling* (Vol. 5, Issue 1).
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun. In *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* (Vol. 1).
- Dewi, K. S., Mouliansyah, R., Adriani, L., Program, D., Keperawatan, S. I., Stikes, D., Lhokseumawe, A., Ners, S. P., & Program, M. (2023). Hubungan Keterbukaan Diri (Self-Disclosure) Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. In *Darussalam Indonesian Journal Of Nursing And Midwifery* (Vol. 5, Issue 2). <http://Jurnal.Sdl.Ac.Id/Index.Php/Dij/>
- Dwinata, A., Pahru, S., Suryaning Astutik, L., Zahrani Susilo, C., & Yunita Rahma Pratiwi, E. (N.D.). *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik Motivasi Dan Interaksi Sosial Sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pasca Pandemic Covid-19*.
- Fifi, A. A. (2022). Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten.

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma
Klaten

- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (N.D.). *Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe*.
- Hasna Suherdi, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1).
- Hasna Suherdi, P. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi. *Jurnal Kewarganegaraan*. Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia. 7(1). 973-977.
- Hidayat, P., & Nurhayati, S. R. (2019). The Influence of Online Social Interaction on Internet Addiction Among Adolescence. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 3(6), 229–236. <https://doi.org/10.31461/ybpd.616184>
- Jafri Y., Sinta R. Y., Yuli P. S. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Kesehatan Perintis. Vol. 1 No. 1 Tahun 2018
- Kim, G. M., Jeong, E. J., Lee, J. Y., & Yoo, J. H. (2022). Role of social capital in adolescents' online gaming: A longitudinal study focused on the moderating effect of social capital between gaming time and psychosocial factors. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.931134>
- Lengerya, G. R., Putri, A. P. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Kota Padang. *Journal Of Elementary Education*, Vol. 6 (1). 126-134
- Maulida, A., Imawati, D., Khumaidatul Umaroh, S., & Trifina Sari, M. (N.D.). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja*.
- Muhith, A., & Siyoto, S. (2018). *Aplikasi Komunikasi Terapeutik NUrning & Health* (R. I. Utami (ed.)). Penerbit ANDI.
- Muslikah, M., & Suargani, G. (2021). *The Correlation between Peer Conformity, Time Management and Online Game Addiction in Senior High School Students* (Issue 4). Article Accepted. www.psychologyandeducation.net

- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI(2), 2549–9149.
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (n.d.). *Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto: Vol. VI* (Issue 2).
- Nadia, O., D. Suhaili, N. Irdamurni. Peran Interaksi Sosial Dalam Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Universitas Negeri Padang*. 8(1). 2722-2738
- Nira Sandya, S., & Ramadhani, A. (N.D.). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Imiah Psikologi*, 9(1), 202–213. <https://doi.org/10.30872/Psikoborneo>
- Noveladia, Dinda. A., Ruslan, M., Syawal K, S. Hubungan Kecanduan Dan Durasi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Kelurahan Kassilampe. *Jurnal Wawasan Promosi Kesehatan* (Vol 3. 3). 89-94
- Prochnow, T., & Patterson, M. S. (2024). It's not just a game: social networks, isolation and mental health in online gamers. *Journal of Public Mental Health*, 23(2), 140–153. <https://doi.org/10.1108/JPMH-11-2023-0099>
- Rahayuningrum, C. D. (2017). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*. (Vol 8. 1) 9-16.
- Ritonga, L. A., Adi, P. N., & Saragih, S. Z. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Usia Sekolah Di Dusun Gunung Selamat The Influence Of Online Games On The Social Interaction Of School-Age Adolescents In Dusun Gunung Selamat. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan (Jmapen)*, 5(1).
- Safitri, S. S. (2020). Year 2020-364 Salsabilla Senja Safitri. In *Jurnal Edumaspul* (Vol. 4, Issue 1).
- Subekti, N. M., Prasetyanti, D. K., Nikmah, A. N., Program, M., Kebidanan, S., Kesehatan, I., Kadiri, U., Selomangleng, J., & Pos, K. K. (2020). Gambaran Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Dalam Menghadapi Pubertas Pada Remaja. In *Jurnal Mahasiswa Kesehatan* (Vol. 1, Issue 2).

- Suganda¹, R., Sutisnawati², A., & Lyesmaya³, D. (2019). Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Pembelajaran Debat. In *Jurnal Perseda* (Vol. 2, Issue 2).
- Sweijen, S. W., te Brinke, L. W., van de Groep, S., & Crone, E. A. (2023). Adolescents' trust and reciprocity toward friends, unknown peers, and community members. *Journal of Research on Adolescence*, 33(4), 1422–1434. <https://doi.org/10.1111/jora.12888>
- Tan, X., Liu, C., Yang, W. J., Hui, X., Zhang, L., Chen, S., & He, Y. (2024). Who has the greatest influence on adolescent gaming disorder: parents, teachers, or peers? An interpersonal relationships network model of gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1419014>
- Usop, S. D. (2013) Dwi Sari Usop Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Penyesuaian Diri Pada Remaja. *Jurnal Anterior*. (Vol 13. 1) Hal 52-55
- Üstündağ, A., Haydaroğlu, S., Sayan, D., & Güngör, M. (2025). The relationship between social anxiety levels and effective communication skills of adolescents participating in sports. *Scientific Reports*, 15(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-025-00800-1>
- Vijayakumar, N., & Pfeifer, J. H. (2020). Self-disclosure during adolescence: exploring the means, targets, and types of personal exchanges. In *Current Opinion in Psychology* (Vol. 31, pp. 135–140). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.08.005>
- Wang, X., Rui, Y., & Cheng, Q. (2024). Research on Online Games and Social Interaction. In *International Journal of Education and Humanities* (Vol. 16, Issue 2).
- Yang, S. Y., Wang, Y. C., Lee, Y. C., Lin, Y. L., Hsieh, P. L., & Lin, P. H. (2022). Does Smartphone Addiction, Social Media Addiction, and/or Internet Game Addiction Affect Adolescents' Interpersonal Interactions? *Healthcare (Switzerland)*, 10(5). <https://doi.org/10.3390/HEALTHCARE10050963>
- Yuandra, A. M., Asrori, M., Program, Y., Bimbingan, S., & Fkip, K. (2023). *Analisis Etika Berkomunikasi Dalam Interaksi Sosial Antar Peserta*

Didik Di Smp Negeri 18 Pontianak. 12.
<https://doi.org/10.26418/jppk.v12i12.69117>

Yudhiyantoro, B. I., & Kusma Pharamita, D. (2023). Interaksi Orang tua Kepada Anak Selama Melaksanakan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah Ambar ketawang 2 Yogyakarta. *12*(2), 20–43.

