

**PENGARUH *INTENSITAS PEER GROUP COMMUNICATION* DAN
PENGENDALIAN DIRI TERHADAP TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS: BANG BANG DI KALANGAN GENERASI Z**

Sulthan Nadhif Zufar Faizal¹, Nurist Surayya Ulfa², Agus Naryoso³

Sultan.nadhif@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof Soedarto, SH, Tembalang Semarang Kotak Pos 1269

Telepon (024) 7465407 Faksimile (024) 7465504

Laman: <http://www.fisip.undip.ac.id> email fisip@undip.ac.id

ABSTRAK

Generasi Z merupakan kelompok usia terbesar di Indonesia yang meliputi sekitar 27,94 persen dari total populasi Indonesia. Bermain game online di Indonesia telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari Generasi Z. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, Generasi Z menunjukkan keterikatan yang kuat terhadap teknologi, termasuk game online, yang jika dimainkan dengan intensitas tinggi dapat menyebabkan kecanduan. Salah satu game online yang populer di kalangan Generasi Z adalah Mobile Legends. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas komunikasi kelompok sebaya dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksplanatori dengan teknik purposive sampling yang melibatkan 108 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas komunikasi kelompok sebaya memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kecanduan game online, di mana semakin tinggi intensitas komunikasi dalam kelompok sebaya, semakin tinggi kemungkinan terkena dampak kecanduan. Di sisi lain, rendahnya pengendalian diri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingginya tingkat kecanduan game online khususnya pada mobile legends.

Kata Kunci: *peer group communication*, pengendalian diri, tingkat kecanduan

ABSTRACT

Generation Z is the largest age group in Indonesia, accounting for approximately 27.94 percent of the total population. Online gaming has become an integral part of daily life for Generation Z in Indonesia. As a generation raised in the digital era, Generation Z shows a strong attachment to technology, including online games, which, when played with high intensity, can lead to addiction. One of the most popular online games among Generation Z is Mobile Legends. This study aims to examine the influence of peer group communication intensity and self-control on the level of addiction to Mobile Legends among Generation Z. The study employs a quantitative explanatory method with purposive sampling involving 108 respondents. The results indicate that peer group communication intensity has a significant effect on the level of online gaming addiction, where higher communication intensity within peer groups correlates with a greater likelihood of addiction. On the other hand, low self-control also significantly contributes to higher levels of online gaming addiction, especially in Mobile Legends.

Keywords: peer group communication, self-control, addiction level

PENDAHULUAN

Tren bermain game online di Indonesia semakin populer dan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Indonesia dikenal sebagai salah satu pasar industri game terbesar di dunia, terutama dalam kategori game online. Berdasarkan laporan dari We Are Social pada tahun 2022, Indonesia menempati posisi ketiga dunia dengan 94,5% pengguna internet yang memainkan video game, dengan rentang usia 16-64 tahun (Rahman, 2022).

Generasi Milenial, yang lahir antara tahun 1980 dan 2000, tumbuh bersama teknologi informasi yang memfasilitasi konektivitas dengan teman-teman mereka (Haroviz, 2022 dalam Y. Sari et al., 2022).

Sementara itu, Generasi Z, yang lahir antara 1995 dan 2012 (Stillman, 2023), adalah generasi yang sangat terbiasa dengan teknologi dan dikenal sebagai generasi digital (Harrispoll, 2020). Generasi ini dikenal memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi (Noordiono, 2018). Menurut laporan Newzoo, Generasi Z memiliki persentase tertinggi dalam bermain video game, dengan 81% dari mereka menghabiskan rata-rata 7 jam 20 menit per minggu untuk bermain. Generasi Milenial menempati posisi kedua dengan persentase 77% dan rata-rata waktu 6 jam 50 menit per minggu (Wicaksana, 2021).

Game online memungkinkan interaksi antara pengguna dari lokasi

berbeda melalui jaringan internet (Young, 2018). Platform yang digunakan untuk bermain game online sangat beragam, termasuk ponsel pintar, konsol, komputer/PC, dan realitas virtual. Pada tahun 2021, tercatat ada sekitar 170 juta orang di Indonesia yang bermain game online melalui berbagai platform, namun ponsel pintar mendominasi dengan 84% pengguna bermain game menggunakan smartphone (Suara.com, 2021).

Salah satu game online mobile yang paling digemari di dunia adalah Mobile Legends (Dythia Novianty, 2022). Pada Desember 2022, pemain Mobile Legends global mencapai 80,76 juta, naik dari 77,06 juta pada tahun sebelumnya (Rizaty, 2023). Di Indonesia, Mobile Legends juga menjadi game online yang paling populer, dengan 67% responden survei dari Telkomsel dan tSurvey.id menyatakan game ini sebagai favorit mereka (Annur, 2023).

Genre game online juga bervariasi, dan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) menjadi yang paling diminati oleh Generasi Z (Mujib, 2022). Berdasarkan data dari Indonesia Millennials Report (IMGS) 2022, 44% dari Generasi Z lebih memilih genre MOBA, diikuti oleh genre Battle Royale dengan 29% (Mujib, 2022). Hal ini menunjukkan preferensi Gen Z terhadap genre MOBA dalam permainan mobile.

Namun, kecanduan game online dapat berdampak negatif pada remaja, menyebabkan mereka melupakan aktivitas penting lainnya (Novriyaldi, 2019). Kecanduan ini ditandai dengan ketergantungan psikologis yang tidak sehat terhadap game online, yang seringkali disertai dengan perilaku obsesif-kompulsif (Xu Turel et al., 2013). Indonesia juga dilaporkan memiliki tingkat kecanduan game online tertinggi di Asia, terutama pada kelompok usia 18-25 tahun dengan persentase sebesar 46,2% (Fundrika, 2023). Salah satu faktor yang memicu kecanduan ini adalah rasa kesepian, di mana remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebaya daripada keluarga (Santrock dalam Triani, 2012).

Kemampuan untuk mengendalikan diri, yang dikenal sebagai self-control, memainkan peran penting dalam mencegah kecanduan game online. Individu dengan kontrol diri yang rendah cenderung lebih sulit mengatur perilaku mereka, sehingga lebih rentan terhadap kecanduan game online (Young, 2017).

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh antara intensitas *peer group communication* (X1) dan pengendalian diri (X2) terhadap tingkat kecanduan memainkan game online

Mobile Legends di kalangan Generasi Z (Y).

KERANGKA TEORI

Intensitas *Peer Group Communication*

Teman sebaya didefinisikan sebagai sebuah kelompok sosial dimana dalam kelompok tersebut semua orang memiliki kesamaan yang sama. *Peer group* merupakan kelompok dimana semua orang didalamnya memiliki kelompok usia yang serupa, yang saling berkomunikasi secara aktif dan memiliki peran khusus dalam kebiasaan atau budaya. (Santoso, 1999). Definisi lain menyebutkan dimana *peer group* merupakan kelompok teman sebaya yang berhasil dimana ia dapat berkomunikasi di dalamnya (Sanotoso, 1999). Teman sebaya dapat berada di lingkungan apa saja, mulai dari rumah, sekolah, kerja, hingga kampus. Teman sebaya yang ada pada lingkungan kita tentu dapat mempengaruhi perilaku (Huda, 2013.) dalam (Sari et al.) *Peer group* akan memungkinkan individu untuk saling berinteraksi, memberi semangat kepada sesama secara emosional.

Intensitas komunikasi merupakan sebuah *level* kedalaman dari penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan (Djamarah, dalam Indrawan, 2013). Tingkat kedalaman komunikasi bisa dilihat melalui indikator seperti kejujuran, tingkat

saling percaya, dan keterbukaan, yang akhirnya tercermin dalam tanggapan yang positif baik dalam tindakan maupun perilaku (Gunarsa, 2004) Terdapat 6 aspek yang dapat mengukur intensitas komunikasi, yaitu jumlah orang, keteraturan, perhatian, serta kedalaman berkomunikasi.

Pengendalian Diri

Self control merupakan kesanggupan seorang individu untuk mengarahkan perilakunya dan kesanggupannya dalam menekan atau merintangi tingkah laku impulsive (Chaplin, dalam Journal extract, 2021) Pengertian lain menjelaskan bahwa *self control* adalah kesanggupan seseorang untuk mengontrol perbuatan ketika seseorang tersebut dihadapkan dengan gangguan yang berat atau tekanan di lingkungannya (Singgih, 2002). Sebagai hasil dari pengertian ini, pengendalian diri, juga dikenal sebagai self-control, adalah kemampuan seseorang untuk mengubah perilaku atau tindakannya ke arah yang tidak membahayakan dirinya sendiri. Seseorang dengan kontrol diri yang rendah akan cenderung memiliki *negative behavior*, contohnya seperti memiliki adiksi dalam memainkan game online. Seseorang yang tidak dapat mengontrol dirinya dalam memainkan game online, ia akan memiliki kesulitan dalam mengontrol durasi main

game, mengatur pola tidur, memprioritaskan kegiatan, hingga akademik yang membuatnya malas belajar (Marsya & Chandra, dalam Lukman & Firdaus, 2021) Menurut Ghusrion & risnawanti, (dalam Tresnawati & Naqiyah) mengungkapkan bahwa kontrol diri memiliki 3 aspek, yaitu mengarahkan tindakan, menahan hasrat, dan mengambil sebuah keputusan.

Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends

Kecanduan dapat diartikan sebagai sikap yang tidak dapat lepas dari individu sebagai kegiatan rutin yang harus dilakukan pada waktu tertentu adalah mengonsumsi suatu bahan tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya yang dapat membahayakan kesehatan mental, spiritual, fisik, dan finansial. (Peele, dalam Misrawati et al., 2018). Menurut Hovart dalam (Tumangkeng, 2016), kecanduan tidak hanya disebabkan oleh zat-zat tertentu; aktivitas tertentu yang dilakukan secara terus-menerus juga dapat menyebabkan efek samping yang merugikan. Kecanduan bisa didapatkan dari perilaku yang di senangi dan menjadi ketergantungan terhadap perilaku tersebut. Jika seseorang melakukan aktivitas yang sama lima kali atau lebih dalam satu hari, itu dapat dianggap sebagai kecanduan. (Cooper, 2000) dalam (Misrawati et al.,

2018). Game online bukanlah sebuah genre atau gaya permainan, melainkan sebuah kemajuan teknologi yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antar pemain, bukan sebagai mekanisme permainan tertentu. Tingkat kecanduan game online dalam remaja dapat diukur dengan tolak ukur sebagai berikut (Lemmens et al, 2009)

1. *Salience*: menganggap bermain game online sebagai aktifitas yang tidak dapat ditinggalkan.
2. *Tolerance*: proses dimana sebuah individu telah menghabiskan waktu hanya untuk bermain game online.
3. *Escapeism*: seseorang menggunakan game online sebagai prasarana untuk menenangkan diri.
4. *Withdrawal*: emosi seseorang yang mudah berubah ketika waktunya untuk bermain game di Batasi.
5. *Relapse*: kehilangan kontrol diri dalam bermain game. Pola bermain yang semakin meningkat dan semakin sering.
6. *Conflict*: hal ini merujuk kepada semua konflik interpersonal yang dihasilkan ketika bermain secara berlebihan, seperti menipu anggota keluarga, teman dekat, pasangan terkait jumlah biaya yang dikeluarkan hanya untuk sebuah game.

7. *Problems*: hal ini merujuk kepada masalah yang diakibatkan dalam bermain game berlebihan, seperti mengganggu banyak aktifitas sekolah, bekerja, dan bersosialisasi.

Social Learning Theory

Teori ini yang dikemukakan oleh Albert Bandura (1977) ini menjelaskan bahwa dalam lingkungan sosial bukan hanya perilaku yang bekerja, namun terdapat proses kognitif didalamnya. Pembelajaran dilakukan dengan cara mengamati sekitar dengan melihat imbalan dan hukumannya. Namun dalam penelitian ini menggunakan *social learning theory* yang sudah di kembangkan oleh Im Hong Lai pada penelitiannya dengan judul *Online Digital Game Addiction: How does Social Relationship Impact Game Addiction*.

Lai (2016) menjelaskan bagaimana *social learning theory* berjalan, Pengamat tidak menerima informasi secara pasif dari lingkungannya melainkan kognisi, dan perilaku saling berinteraksi. Seseorang kecanduan dalam bermain game online dengan terus melakukan aktivitas bersama teman sebayanya dimana ia merupakan pecandu game online. Sikap positif terhadap permainan diartikan sebagai persepsi yang memandang bermain game sebagai suatu kegiatan yang positif. Seseorang yang memandang game online

sebagai aktivitas positif, mereka akan semakin sering memainkan game online sehingga mereka akan mengutamakan waktu mereka lebih banyak untuk bermain game online bersama kelompok sebayanya (Lai et al., 2016).

Theory of Planned Behavior

Teori ini menjelaskan mengenai pandangan baru yang membantu menjelaskan bagaimana persepsi seseorang terhadap kemampuan mereka untuk mengendalikan perilaku dalam mengambil tindakan yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu *intention*, *perceived behavioral control*, dan interaksi motivasi dan kontrol (Ajzen, 1991) dalam (Nabavi & Bijandi, 2011). Namun, theory of planned behavior digunakan dalam penelitian ini. yang sudah di kembangkan oleh Lili Wang & Bingsheng Yang (2015) pada penelitiannya dengan judul *Exploration of the Affecting Factors on the Quit Intentions of Online Game Player in China*.

Wang & Yang (2015) menambahkan teori ini mengacu terhadap persepsi seseorang jika mereka mempunyai sumber daya dan kemampuan yang diperlukan untuk mengambil perilaku. Seseorang akan memiliki niat berperilaku yang kuat ketika memiliki kontrol diri yang lebih kuat terhadap perilakunya (Wang & Yang, 2015). Wang menjelaskan dalam

studi *the influence factors of adopting mobile service behaviour and the using behaviour of Chinese instant messaging* (Wang Et Al., 2006) bahwa *theory of planned behavior* terbukti dengan baik. Sementara itu, pada studi motivasi memainkan game online, model dari *theory of planned behavior* memiliki komponen-komponen yang menjadi faktor penting dalam mempengaruhi niat dan motivasi memainkan game online (Wang & Yang, 2015) Dalam konteks kecanduan game online, teori ini mengakui peran pengendalian perilaku yang dirasakan sebagai faktor yang dapat menghubungkan antara niat dan perilaku.

HIPOTESIS

H1 : Terdapat pengaruh positif antara intensitas *peer group communication* terhadap tingkat kecanduan bermain game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z

H2 : Terdapat pengaruh positif antara pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan bermain game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif eksplanatori. Dalam penelitian ini, teknik sampling non-probability purposive dengan jumlah 108

responden yang akan dipakai pada penelitian ini. Data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah data primer, dari data yang digunakan dalam penelitian penulis, akan dikumpulkan dari responden yang memenuhi kriteria pada penelitian ini. selain itu penulis memperoleh informasi masalah dari penelitian ini dari buku, jurnal, artikel, hingga media cetak dan elektronik. Analisis data yang digunakan yaitu uji regresi linear sederhana.

PEMBAHASAN

Pengaruh Intensitas *Peer Group Communication* terhadap Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends

Hasil dari uji regresi linear sederhana yang sudah dilakukan diatas menyebutkan bahwa adanya pengaruh antara intensitas *peer group communication* dan tingkat kecanduan game online mobile legends. Pada table summary diatas disebutkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 dan nilai koefisien determinasi (R square) sebesar 0,723 atau 72,3%, yang artinya pengaruh variabel intensitas *peer group communication* (X1 dan tingkat kecanduan game online mobile legends (Y) adalah sebesar 72,3%. Dari hasil uji tersebut dapat ditarik kesimpulan lainnya bahwa penelitian ini selaras dengan teori yang digunakan, yaitu *social learning*

theory. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis (H1) diterima dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas *peer group communication* (X1) terhadap tingkat kecanduan game online mobile legends pada generasi Z (Y).

Pengaruh Pengendalian Diri terhadap Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends

Hasil dari uji regresi linear sederhana yang sudah dilakukan diatas menyebutkan bahwa adanya pengaruh antara pengendalian diri dan tingkat kecanduan game online mobile legends. Pada table summary diatas disebutkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,146 atau 14,6%, yang artinya pengaruh variabel pengendalian diri (X2) dan tingkat kecanduan game online mobile legends (Y) adalah sebesar 14,6%. Dari hasil uji tersebut dapat ditarik kesimpulan lainnya bahwa penelitian ini selaras dengan teori yang digunakan, yaitu *theory of planned behavior*. Namun nilai koefisien korelasi (R) yang dihasilkan menunjukkan 0.382 yang dapat diartikan pengaruh variabel positif tetapi lemah. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis (H2) diterima dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh antara pengendalian diri (X2) terhadap tingkat

kecanduan game online mobile legends pada generasi Z (Y).

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online mobile legends. Artinya semakin tinggi intensitas komunikasi sebuah individu dalam kelompok teman sebayanya serta minimnya kontrol diri, maka semakin tinggi juga kemungkinan meningkatnya kecanduan game online. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi untuk H1 sebesar 0,001 dan H2 sebesar 0,001. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh antara intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online mobile legends pada generasi Z dapat diterima.

Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh penulis berdasarkan dari segi teoritis, praktis, maupun sosial dari penelitian mengenai pengaruh *intensitas peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online mobile legends di kalangan generasi z, yaitu:

Teoritis

Dari segi teoritis, temuan dari penelitian ini mampu memberikan penjelasan maupun pengetahuan mengenai dampak yang dihasilkan dari intensitas *peer group communication* dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online pada generasi Z. Hal ini pun sudah ditelaah oleh penelitian terdahulu. Melalui penelitian ini juga ditekankan bahwa intensitas komunikasi dalam kelompok teman sebaya dan rendahnya kontrol diri sebuah individu dapat memicu peningkatan kecanduan bermain game online.

Sosial

Berdasarkan perspektif sosial, temuan dari penelitian ini mampu menambah wawasan kepada Masyarakat yang lebih mendalam terkait hal yang dapat meningkatkan kecanduan game online terkhusus pada kalangan generasi Z. Peneliti menekankan agar setiap individu dapat meningkatkan kesadaran dalam menggunakan game online mobile legends.

Praktis

Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi perhatian bagi para kelompok bermain hingga komunitas game online mobile legends khususnya pada generasi Z agar dapat menciptakan lingkungan yang positif dalam bermain game online.

Peneliti menyarankan untuk penelitian kedepannya, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambah variabel lain pada faktor lingkungan pengaruh dan hubungan keluarga hingga kualitas dari hubungan interpersonal. Maka dari itu bagi akademisi dan pembaca agar memperluas dan memperkuat penelitian selanjutnya berdasarkan informasi yang lebih lengkap dan luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2024, July 16). E-Sport Mengubah Paradigma Game dan Kompetisi Global. Tigaserangkai.
- Anggi Tri Prasetyo. (2021, April 14). WAKTU IDEAL PENGGUNAAN GADGET DAN DAMPAK KECANDUAN GADGET. April 14.
- Aprillia. (2023, August 5). 19 Dampak Game Online dari Sisi Negatif dan Positif. Orami.
- Bungin, Pror. Dr. H. M. B. (2005). Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya (2nd ed.). Prenadademia Group.
- Cindy Mutia Annur. (2023, April 6). Mobile Legend, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>
- Dythia Novianty. (2022, July 10). Kominfo: Orang Indonesia Lebih Banyak Main Game di Ponsel. Suara.Com. <https://www.suara.com/tekno/2022/07/10/101706/kominfo-orang-indonesia-lebih-banyak-main-game-di-ponsel?page=all>

- Dzulfiqar Fathur Rahman. (2022, August 17). 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak, RI Peringkat Berapa? Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling . Jurnal Konseling Dan Pendidikan, Vol.4 No.3, 215–216.
- Fundrika, B. (2023, August 23). Orangtua Mesti Waspada, Ini Bahaya Kecanduan Game Online. Suara.Com.
- Gunarsa, S. (2004). Psikologi Praktis Anak, Remaja, dan Keluarga, Cetakan 7. PT. Gunung Mulia.
- Hardika, Aisyah, E., & Gunawan, I. (2018). Transformasi Belajar Generasi Millennial. Universitas Negeri Malang.
- Harrispoll. (2020). 100 Recent Stats About Gen Z Every Marketer Needs To Know. Stagwell Company.
- Ilyas Listianto Mujib. (2022, September 29). Riset Membuktikan Gen Z Menyukai Mobile Game. Idntimes.Com. <https://www.idntimes.com/tech/games/ilyas-listianto-mujib-1/riset-membuktikan-gen-z-menyukai-mobile-game>
- Indrawan, B. (2013). INTENSITAS KOMUNIKASI DENGAN MENGGUNAKAN BLACKBERRY MESSENGER DITINJAU DARI KONFORMITAS DAN TIPE KEPERIBADIAN EKSTRAVERSION . Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, Vol.2 No.2, 6–7.
- Jannah, W., Jumaini, & Zukhra, R. (2022). HUBUNGAN INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA DAN SELF CONTROL DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH. JOM FKp, Vol.9 No.1, 22.
- Journalextract. (2021, April 20). Self Control (Pengendalian diri). Journalextract.
- Kumparan. (2023, July 24). Ragam Pengertian Gen Z Menurut Para Ahli. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/pengetahuan-umum/ragam-pengertian-gen-z-menurut-para-ahli-20qzLHPqGZv/full>
- Lai, I. H., Kim, D. J., & Jeong, E. J. (2016). Online Digital Game Addiction: How Does Social Relationship Impact Game Addiction. Twenty-Second Americas Conference on Information Systems, 3–4.
- Liani, L. (2013). Korelasi Antara Popularitas Model Iklan dan Terpaan Iklan dengan Minat Beli Produk Kecantikan Ponds di Media Televisi Pada Kalangan Perempuan Perumahan BPD Samarinda. EJournal Ilmu Komunikasi, Vol.1 No.3.
- Lukman, & Firdaus, F. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain PUBG. Journal of Art, Humanity, and Social Studies, Vol1, No 6, 79.
- Mardison, S. (2019). Konformitas Teman Sebaya Sebagai Pembentuk Perilaku Individu. Imam Bonjol , 79–80.
- Misrawati, D., Mariyam, R., & Deviana, D. (2018). Dampak Adiksi Media Sosial terhadap Penerimaan Diri dan Kelekatan dalam Relasi Sosial (Adult Attachment). Boipsikososial, Vol.2 No.2.
- Nabavi, R. T., & Bijandi, M. S. (2011). Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning Theory.
- Nabilah Muhammad. (2023, June 15). Rata-rata Waktu yang Dhabiskan Konsumen untuk Bermain Game Online dalam Sehari. 15/06/2023.

- Newman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches (Seventh Edition)*. Pearson plc.
- Novriyaldi, E. (2019). Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions. *Buletin Psikologi*, Vol.27 No.2, 149–150.
- Prabawati, A. (2019). REMAJA YANG IDEAL ADALAH IDOLA SOSIALITA DAMBAAN ORANG TUA HARAPAN BANGSA DAN NEGARA . *Majalah Ilmiah "Pelita Ilmu,"* Vol2. No.1, 6–10.
- Puteri, A., & Dewi, D. (2021). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN DUKUNGAN SOSIAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA PSIKOLOGI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA. *Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol.8 No.6.
- Rachmat Trijono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Paps Sinar Sinanti.
- Rahmayani, D., & Rozali, Y. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja yang Bermain Free Fire di Jakarta.
- Rizaty, M. (2023, January 13). Pemain Mobile Legends Dunia Capai 80,76 Juta pada Desember 2022. *DataIndonesia*.
- Sanotoso, S. (1999). *Dinamika Kelompok Sosial*. Bumi Askara.
- Saputro, B. M., & Soeharto, T. N. E. D. (2012). Hubungan Antara Konformitas Terhadap Teman Sebaya dengan Kecenderungan Kenakalan pada Remaja. *INSIGHT*, Vol. 10 No. 1, 4.
- Sari, S., & Hamdiansah. (n.d.). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA KONFORMITAS NEGATIF PADA SISWA DAN UPAYA PENANGGULANGANNYA. *Jurnal Attending*, Vol.1 No.2, 162.
- Sari, Y., Salsabilah, N., Fadia, L., & Simarmata, R. (2022). Bahasa Milenial Sebagai Identitas Remaja Dalam Novel Cerita Kapal Kertas Karya HaloBagas. *Jurnal Bahasa*, vol.11, 134.
- Semara, I., & Lertari, D. (2021). PENGARUH TERPAAN INFORMASI PANDEMI COVID-19 TERHADAP LOYALITAS WISATAWAN BERWISATA DENGAN MINAT BERKUNJUNG SEBAGAI VARIABEL MEDIASI. *Jurnal IPTA (Industri Perjalanan Wisata)*, Vol.9 No.2, 263.
- Sondang Maria J Silaen, & Christian Maranatha. (2023). The Relationship Between Peer Attachment and Self-Regulation with Student Online Game Addiction at Sman 42 Jakarta. *Journal of Social Research*, 2(5).
- Sugiyono. (2018). *metode penelitian kuantitatif*. ALFABETA.
- Sujarweni, V. W. (2014). *SPSS untuk penelitian*. Pustaka baru press.
- Teguh Wicaksana. (2021, August 11). Di Tahun 2021 2021, 80% Dari Gen Z dan Milennial Suka Bermain Video Games. *Games.Grid.Id*.
<https://games.grid.id/read/152831409/di-tahun-2021-80-dari-gen-z-dan-milennial-suka-bermain-video-games?page=all>
- Tresnawati, I., & Naqiyah, N. (n.d.). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN PERILAKU ASERTIF DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 34 SURABAYA. 28.
- Triana, N. (2020, June). Banyak Keuntungan yang Bisa Kamu Dapatkan Jadi Atlet E-Sport, Ini Buktinya! *Grid Games ID*.
- Triani, A. (2012). PENGARUH PERSEPSI PENERIMAAN TEMAN SEBAYA TERHADAP KESEPIAN PADA

REMAJA. Jurnal Penelitian Dan
Psikologi, Vol.1 No.1, 131.

Tumangkeng, D. (2016). Hubungan Antara
Kecanduan Media Sosial Dengan
Kepekaan Sosial Pada Mahasiswa Fakultas
Psikologi UIN Suska Riau. . Universitas
Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.

Vika Azkiya Dihni. (2022, February 16).
Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak
Ketiga di Dunia. Databoks.Katadata.Co.Id.

Wang, L., & Yang, B. (2015). Exploration of
the Affecting Factors on the Quit
Intentions of Online-Game Players in
China . EDP Science, 3–4.

Xihua Zhou, & Jing Xing. (2021). The
Relationship between College Students
Online Game Addiction, Family Function
and Self-Control. Scientific Research
Publishing, 13(9).