



Penggunaan *Game Online* dalam Kehidupan Remaja di Kota Surabaya (*Studi Fenomenologi pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online*)

Tarisha Indrawan¹, Yuli Candrasari²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional 'Veteran' Jawa Timur, Indonesia

E-mail: tarisha.indrwn29@gmail.com, yuli_candrasari.ilkom@upnjatim.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-07-12 Revised: 2023-08-22 Published: 2023-09-02 Keywords: <i>Application;</i> <i>Online Games;</i> <i>Early Adolescence.</i>	The phenomenon of online games which is one of the impacts of the development of science and technology (Science, Technology and Communication), has made Indonesia the third country with the most online game players in the world (We Are Social, 2022). The reality that supports this, especially what is happening in the city of Surabaya, is the emergence of internet cafes (internet cafes) with complete facilities, and the E-Sports community which often holds tournaments for young people who like to play online games. Online games are now not just a game but can be called a lifestyle, even a sport, making researchers want to know how the application of online games for early adolescents, namely 13-17 years in the city of Surabaya will be associated with the Uses & Gratification. The method used by researchers in conducting this research is to collect data through observation and interviews. The analysis technique used to summarize the results of the research will be carried out using six specific steps to analyze data in research using the phenomenological approach by Creswell (1998). The results of this study indicate that there are several application classifications that are felt by adolescents in the city of Surabaya in online games.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-07-12 Direvisi: 2023-08-22 Dipublikasi: 2023-09-02 Kata kunci: <i>Penggunaan;</i> <i>Game Online;</i> <i>Remaja Awal.</i>	Fenomena <i>game online</i> yang merupakan salah satu dampak dari berkembangnya IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi), membuat Indonesia menjadi negara urutan ketiga dengan pemain <i>game online</i> terbanyak di dunia (We Are Social, 2022). Realitas yang mendukung hal ini khususnya yang terjadi di kota Surabaya ialah dengan bermunculan warnet (warung internet) dengan fasilitas yang lengkap, dan komunitas <i>E-Sports</i> yang sering membuat turnamen untuk para muda-mudi yang gemar bermain <i>game online</i> . <i>Game online</i> yang kini sudah bukan sekedar sebuah permainan, tetapi bisa disebut dengan gaya hidup, bahkan sebuah cabang olahraga, membuat peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan <i>game online</i> tersebut bagi remaja usia awal yakni 13-17 tahun di kota Surabaya yang akan dikaitkan dengan teori <i>Uses & Gratification</i> . Metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini ialah dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Teknik analisis yang dilakukan untuk meringkas hasil dari penelitian akan dilakukan menggunakan enam langkah spesifik untuk menganalisis data dalam penelitian yang menggunakan pendekatan fenomenologi oleh Creswell (1998). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa klasifikasi penggunaan yang dilakukan oleh remaja di kota Surabaya terhadap <i>game online</i> .

I. PENDAHULUAN

Remaja sering disebut dengan fase dimana seseorang tersebut sedang mencari jati dirinya (Dwi Marsela & Supriatna, 2019). Remaja usia awal yakni antara 13-17 tahun, Hurlock dalam Hidayati & Farid (2016) membagi fase remaja menjadi dua yakni remaja awal dan akhir karena menurutnya ada perbedaan yang cukup bisa dilihat dan signifikan dari kedua fase usia tersebut, yakni pada fase remaja akhir seorang anak telah mencapai transisi perkembangan yang sudah lebih mendekati dewasa dibanding dengan fase usia awal. Menurut Purwanto dalam Dwi Marsela & Supriatna (2019) masa remaja akan sering kali terjadi timbulnya konflik-konflik yang

akan menyebabkan remaja memiliki perilaku-perilaku yang aneh, canggung, dan bahkan sampai tidak terkontrol.

Beriringan dengan fenomena *game online* yang saat ini terjadi sebagai salah satu dampak dari perkembangan internet dan teknologi di Indonesia khususnya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu, atau kini bisa disebut dengan era globalisasi dimana manusia dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) saling memiliki keterkaitan yang begitu kuat. Kemajuan IPTEK yang paling bisa dirasakan saat ini ialah dengan kehadiran internet. Internet yang memudahkan segala aktivitas manusia. Segala aktivitas dan

pekerjaan manusia yang kini membutuhkan internet, manusia dapat dengan mudah mencari segala informasi, memesan makanan, membutuhkan kendaraan, saling terhubung walau jarak yang jauh, tentunya semua itu bisa dilakukan karena kehadiran internet.

Kehadiran internet dan perkembangan teknologi yang membuat adanya fenomena *game online* ini bisa dirasakan dengan dahulu untuk bermain diharuskan untuk bertatap muka dengan lawan main, mengunjungi tempat bermain yang sama. Namun kini dengan kemunculan *game online*, kegiatan bermain tidak perlukan bermain di tempat yang sama atau bahkan tatap muka, cukup dengan adanya jaringan internet dan gadget atau gawai. Hal ini sesuai dengan pengertian *game online* oleh Surbakti (2017) yang mengatakan bahwa *game online* adalah sebuah permainan video yang dibentuk dan dimainkan oleh beberapa bentuk jaringan komputer maupun gawai yang digunakan, jaringan tersebut terdiri dari internet dan teknologi. *Game online* juga memiliki kemampuan untuk menghubungkan pemain dengan pemain lainnya yang juga sedang bermain *game* yang sama walaupun tidak berada di tempat atau lokasi bermain yang sama yang dapat disebut dengan *multiplayer* (Surbakti, 2017). Dengan adanya fitur *multiplayer* ini menjadi salah satu faktor yang membuat *game online* semakin digemari, bahkan kini semakin banyak *game online* yang menambahkan fitur *mic* sehingga sesama pemain bisa melakukan obrolan sembari bermain.

Berdasarkan laporan oleh We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *game online* terbanyak ketiga di dunia. Telah tercatat sebanyak 94,5% pengguna internet di Indonesia yang bermain *game online* per Januari 2022 (We Are Social, 2022). Fenomena meningkatnya penggemar *game online* yang dirasakan di Surabaya sendiri ialah dengan banyak bermunculan kembali warnet atau warung internet tentunya dengan fasilitas yang lebih lengkap dan perangkat-perangkat yang memadai. Selain itu, bermunculan komunitas *game online* karena kini *game online* sudah menjadi salah satu cabang olahraga atau dapat disebut dengan *E-Sports*. Wahyudi dalam Kurniawan (2019) mengatakan bahwa *E-Sports* merupakan sebuah olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan yang khusus selayaknya atlet-atlet profesional seperti sepak bola, bulutangkis, maupun basket. Salah satu komunitas *game online* yang sering menggelar turnamen

untuk para muda-mudi di Surabaya yang gemar bermain *game online* ialah komunitas *Kill The Last* dan masih banyak lainnya yang juga aktif dalam turnamen baik di dalam kota maupun luar kota bahkan aktif dalam turnamen dengan taraf internasional. Banyak bermunculan atlet-atlet *E-Sports* yang sukses, membuat semakin meningkat fenomena *game online* untuk mendapatkan kesenangan sekaligus keuntungan dari bermain *game online* khususnya pada anak-anak usia remaja awal.

Berdasarkan uraian dari realitas bahwa fenomena *game online* kini sudah semakin menyebar khususnya di kota Surabaya yang didukung dengan beberapa bukti nyata yang bisa ditemukan bahkan dirasakan secara langsung dan teori-teori yang ada, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *game online* dalam kehidupan remaja khususnya dengan remaja di usia awal yang masih dalam fase mencari jati diri dan berdomisili di kota Surabaya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul "Penggunaan *Game Online* Pada Remaja di Kota Surabaya (Studi Fenomenologi Pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain *Game Online*)" merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri merupakan penelitian yang menekankan kondisi yang sesuai dengan apa yang terjadi dari objek maupun subjek yang sedang diteliti tanpa adanya intervensi dari peneliti agar konteksnya tidak mengalami perubahan dan nanti hasil akhir dari penelitian tersebut akan disusun berupa tulisan deskriptif (Abdussamad, 2021). Penelitian menjadikan *game online* dan remaja awal di kota Surabaya sebagai objek dan subjek untuk dikaji nantinya dan hasilnya akan dituangkan menjadi sebuah artikel ilmiah. Penelitian kualitatif dipilih karena peneliti ingin mendapatkan data dan hasil yang lebih mendalam terkait dengan penggunaan *game online* pada remaja awal di kota Surabaya. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti memilih desain penelitian studi fenomenologi karena peneliti berusaha memahami arti dari fenomena *game online* sehingga menemukan alasan mengapa *game online* tersebut digunakan dan berpengaruh dalam kehidupan remaja usia awal di kota Surabaya. Hal ini sesuai dengan definisi dari studi fenomenologi oleh Moelong dalam Novianti (2013) yang mengatakan bahwa pandangan fenomenologi digunakan untuk peneliti yang berusaha memahami arti peristiwa dan kaitannya pada orang-orang yang berada didalamnya.

Dalam melakukan penelitian tentunya dibutuhkan data-data untuk mendukung tujuan dari penelitian ini, dalam penelitian ini sendiri dilakukan adanya teknik observasi dan wawancara. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati subjek penelitian secara langsung (Sirajuddin, 2016). Peneliti melakukan observasi secara langsung pada remaja usia awal di kota Surabaya, dengan melakukan kunjungan ke sekolah-sekolah disaat jam pulang sekolah dan beberapa tempat yang biasa dikunjungi untuk mereka berkumpul dan bermain *game online*. Selain melakukan pengamatan secara langsung, peneliti juga melakukan wawancara secara mendalam atau dapat disebut dengan *In depth Interview* dengan beberapa anak sekaligus menjadi narasumber atau informan penelitian ini dengan kisaran usia 13-17 tahun yakni anak-anak yang sedang duduk di bangku SMP dan SMA, laki-laki dan perempuan, yang tentunya memiliki kegemaran dalam bermain *game online*. Wawancara dilakukan dengan peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab, teknik wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini sejalan dengan definisi wawancara yang dikemukakan oleh Sirajuddin (2016) bahwa wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal atau percakapan secara langsung yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

Data yang sudah didapatkan oleh peneliti dari informan, kemudian selanjutnya akan dianalisis menggunakan teori Creswell (1998) dalam bukunya yang berjudul *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*, bahwa terdapat enam langkah spesifik untuk menganalisis data dalam penelitian yang menggunakan pendekatan fenomenologi: (1) Peneliti mendeskripsikan secara menyeluruh tentang pengalaman pribadinya terkait dengan fenomena yang diangkat dalam penelitiannya. Dengan maksud agar analisis data akan berfokus langsung pada subjek dalam penelitian. (2) *Horizontalizing Data*, yakni dengan mengembangkan pernyataan-pernyataan yang sudah didapatkan dari informan melalui wawancara dengan memilah bagian yang dirasa penting. (3) *Meaning Unit*, memisahkan pernyataan yang penting dan digabungkan dan nantinya akan menghasilkan makna tertentu yang berkaitan dengan fenomena. (4) *Textual Description*, yakni peneliti menuliskan deskripsi teks yang berisi tentang pengalaman yang dialami subjek terkait dengan fenomena yang sedang diteliti. (5)

Structural Description, peneliti mendeskripsikan bagaimana pengalaman tersebut bisa terjadi akan nantinya akan merefleksikan latar dan keadaan dimana fenomena tersebut dialami oleh subjek dalam penelitian. (6) *Composite Description*, yakni penggabungan tahap keempat dan kelima yang nantinya menjadi esensi dari pengalaman dan akan menggambarkan aspek puncak dari penelitian fenomenologi yang akan berbentuk paragraph panjang dan akan menjawab rumusan masalah dari penelitian yang sedang diangkat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Informan pada penelitian ini berjumlah enam orang yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya, yakni remaja awal dengan usia 13-17 tahun yang gemar bermain *game online*. Responden yang memiliki usia yang beragam, dan latar belakang pendidikan maupun keluarga yang berbeda-beda membuat adanya perbedaan fungsi dan penggunaan *game online* yang didapati peneliti dari masing-masing responden. Menurut KBBI penggunaan memiliki definisi sebagai suatu aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu yang berupa barang maupun jasa. Dalam penelitian ini, maka barang tersebut adalah *game online*. Disini remaja melakukan aktifitas memakai dan juga memainkan *game online*, tentunya masing-masing informan memiliki tujuan yang berbeda dalam penggunaan *game online* itu sendiri. Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat beragam tujuan dari penggunaan *game online* yang diungkapkan oleh responden dalam kehidupannya yakni (a) *Game online* digunakan untuk menjadi sarana bagi para remaja untuk melakukan interaksi (b) *Game online* digunakan menjadi kegiatan untuk mengisi waktu luang (c) *Game online* dimainkan untuk mengubah perasaan (d) Dan yang terakhir adalah dengan *game online* secara tidak langsung diungkapkan bahwa dapat memenuhi kebutuhan untuk diakui.

B. Pembahasan

Ditemukan beberapa tujuan penggunaan *game online* yang disebutkan oleh informan yakni:

1. *Game online* digunakan untuk melakukan interaksi

Interaksi menurut Nashrillah (2017) mendefinisikan dalam penelitiannya adalah sebagai suatu kegiatan yang berlangsung

antara dua hal, baik antara makhluk hidup dengan makhluk hidup lainnya maupun makhluk hidup dengan benda mati. Interaksi dalam *game online* ini sebagai suatu tujuan yang dilakukan oleh remaja ialah *game online* dalam kehidupan remaja sebagai tempat untuk melakukan adanya interaksi dengan pemain lainnya bahkan sampai mendapatkan teman baru dari bermain *game online*. Hal ini didukung melalui pernyataan dari informan sebagai berikut:

Informan 1

"Positifnya dari game online tuh bisa interaksi sosial aja sih kak. Iya kak beda aja, kaya aku lebih nyaman kalau interaksi di game online dibandingkan dengan interaksi secara langsung karena aku tuh kan bisa dibilang introvert gitu kak hehe"

Informan 2

"Iya aku tuh buat nyari kesenangan sama lebih mudah buat cari teman lewat game online gitu kak"

Pernyataan dari informan di atas menunjukkan bahwa penggunaan *game online* bagi remaja sebagai wadah bagi mereka untuk melakukan interaksi dengan sesama pemain, bahkan mereka sampai menjalin pertemanan karena sering bermain bersama. *Game online* juga menjadi wadah bagi informan untuk mencari teman baru karena merasa lebih mudah mencari teman melalui *game online* dibandingkan dengan interaksi secara langsung. Melihat dari pernyataan informan yang mengatakan bahwa *game online* memiliki peran dalam kehidupan mereka sebagai wadah untuk melakukan interaksi maka hal ini berkaitan dengan 8 klasifikasi yang menggambarkan hubungan antara audiens dengan media yang digunakan dalam teori *Uses & Gratifications* yakni *companionship* dimana seseorang memilih media untuk mencari dan mendapatkan teman baru dan *social interaction* yakni sebagai wadah untuk melakukan interaksi sosial dan menjalin relasi atau hubungan dengan sesama pemain.

2. *Game online* yang digunakan untuk mengisi waktu luang

Game online yang saat ini bukan hanya sekedar permainan melainkan sudah

menjadi gaya hidup, telah berperan besar bagi kehidupan remaja. *Game online* sudah menjadi kegiatan wajib dan bahkan harus untuk dilakukan sebagai kegiatan mengisi waktu luang yang ada. Hal ini selaras dengan pernyataan dari para informan sebagai berikut.

Informan 3

"Ya saya suka karena bisa mengisi waktu luang, kalau main bola gitu kan harus keluar rumah dulu, nah itu mager kak kan panas yah. Kalo main game online ga perlu keluar rumah, adem di rumah, di kamar gitu"

Informan 6

"Pas lagi ada waktu luang aja sih kak. Kalo futsal kan males geraknya ya, kalo belajar juga kan udah pas di sekolah. Jadi mau cari kegiatan lain yang nggak perlu mikir dan nggak buat capek, jadi ya main game aja."

Game online lebih dipilih informan untuk digunakan sebagai sebuah kegiatan untuk mengisi waktu luang, hal ini termasuk dalam klasifikasi media dalam teori *Uses & Gratifications* sebagai *passing time*, atau sebagai seorang audiens memilih media tersebut untuk mengisi waktu luangnya. Berbagai alasan dalam menjadikan *game online* sebagai kegiatan mengisi waktu luang karena kemudahan bermain tanpa perlu keluar rumah dan banyak gerak, hanya memerlukan internet dan *gadget*.

3. *Game online* digunakan untuk merubah perasaan

Sesuai pernyataan dari beberapa informan mengatakan bahwa dengan *game online* bisa mengubah perasaan dari informan yang awalnya mereka sedang sedih atau gusar akan menjadi lebih tenang bahkan senang setelah bermain *game online*.

Informan 2

"Kalau lagi ngerjain PR kan otaknya capek ya kak. Jadi pikirannya kacau pasti butuh hiburan setelahnya jadi udah pasti butuh main game walau cuman bentar yang penting biar seneng dulu"

Informan 3

"Ya jadi senang sih kak, jadi bahan hiburan gitu. Jadi kalo abis main game bisa ngilangin stress sih kalo buat aku"

Informan 5

"Mangkanya baru free di malam buat main game buat refreshing dari kegiatan sehabian. Kan seru main sama temen-temen lainnya juga"

Pernyataan dari informan diatas, yang menyatakan bahwa *game online* memiliki kegunaan sebagai suatu hal yang bisa mengubah perasaannya. Jika dikaitkan dengan klasifikasi media dalam teori *Uses & Gratifications* masuk ke dalam 4 klasifikasi sekaligus yakni (1) *Escape*, berperan menjadi pelarian disaat informan merasa capek dan suntuk dengan kegiatan di sekolahnya. (2) *Enjoyment*, berperan untuk mendapatkan kesenangan ketika dan setelah bermain *game online* (3) *Relaxation*, berperan untuk mendapatkan ketenangan, bisa rileks setelah sehabian harus sekolah atau kegiatan lainnya (4) *Excitement*, berperan untuk mendapatkan sensasi diatas kesenangan. Informan merasa dengan bermain *game online* merasa sangat senang dan gembira.

4. *Game online* dapat memenuhi kebutuhan terhadap pengakuan

Ada rasa ingin diakui oleh lingkungan sekitarnya menjadikan beberapa informan mengatakan bahwa menurut mereka *game online* dapat digunakan untuk mendapatkan pujian dan penghargaan yang bisa diraih jika mendapatkan rank yang tinggi.

Informan 4

"Iya itu tujuan utamanya kak. Untuk mencapai rank tertinggi, tapi ya tujuan lainnya untuk mencari kesenangan aja sih kak. Pengen selalu menjadi rank tertinggi jadi ada rasa bangga banget gitu. Terus juga ada rasa senang dan bangga kalo bisa dipuji sama teman-teman dibilang keren gitu hehe.."

Informan 5

"Paling kadang hanya untuk mencari gelar tapi udah nggak seambis yang dulu sih kak. Ya karena suka aja gitu kalo pada ngakuin aku paling jago dalam bermain gitu"

Rasa senang dan bangga yang dirasakan setiap mendapatkan pujian dari lingkungan sekitarnya ketika bisa memenangkan dan mendapatkan rank yang tinggi dalam bermain *game online* membuat adanya

perasaan diatas senang atau menurut klasifikasi teori *Uses & Gratifications* hal ini bisa masuk ke dalam klasifikasi *excitement*.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan *game online* dalam kehidupan remaja usia awal di kota Surabaya sesuai dengan beberapa klasifikasi yang ada pada teori *Uses & Gratifications*, yakni (1) *Passing Time*, berperan sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang (2) *Companionship*, memiliki peran sebagai wadah untuk mencari teman baru (3) *Escape*, sebagai pelarian dari masalah dan tekanan yang dirasakan di sekolah (4) *Enjoyment*, memiliki peran untuk mencari kesenangan (5) *Social Interaction*, yakni sebagai wadah untuk membangun relasi dan berinteraksi dengan sesama pemain (6) *Relaxation*, berperan sebagai sarana untuk merasakan ketenangan dan rileks dari kegiatan sehari-hari dan yang terakhir (7) *Excitement*, yakni perasaan diatas senang, ada rasa bangga terhadap diri sendiri jika bisa memenangkan permainan. Beberapa penggunaan yang disebutkan dari *game online* yang dirasakan remaja awal diatas juga dapat disimpulkan bahwa setiap informan tentunya berbeda-beda apa yang dirasakan dalam bermain *game online*, hal tersebut dapat disebabkan oleh faktor latar belakang dari masing-masing informan yang berbeda-beda pula.

B. Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya bisa lebih berfokus pada faktor-faktor apa saja yang bisa melatar belakangi seorang anak atau remaja khususnya bisa gemar bermain *game online* sehingga *game online* bisa memiliki peran yang besar dalam kehidupan mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. S. Dr. Patta Rapanna, SE. (ed.); Cetakan I). CV. Syakit Media Press.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches (Second Edition)*.
- Dewi Novianti. (2013). *Kebermaknaan Hidup Penyandang Disabilitas Fisik Yang*

- Berwirausaha (Penelitian Fenomenologi Pada Tiga Orang Penyandang Disabilitas Fisik yang Berwirausaha di Kota Bandung)*. 1-10. <http://repository.upi.edu/2976/>
- Dwi Marsela, R., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 3(2), 65-69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 137-144. <https://doi.org/10.35790/ecl.4.2.2016.14370>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66.
- Nashrillah, M. (2017). *Peranan Interaksi Dalam Komunikasi Menurut Islam*. April, 1-14.
- Sirajuddin, S. (2016). ANALISIS DATA KUALITATIF. *Analisis Data Kualitatif*, 180. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Subandi. (2011). Qualitative Description as one Method in Performing Arts Study. *Harmonia*, 19, 173-179.
- Suminar, R. (2018). Fenomena Hallyu di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 63(2), 1-3. http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf https://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf <https://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaengen-PIs/2018/180607-Bitkom>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- We Are Social. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublik/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia#:~:text=Berdasarkan%20laporan%20We%20Are%20Social,video%20game%20per%20Januari%202022>