

DAMPAK AKTIVITAS *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN ANAK DI KELURAHAN PAMPANG KOTA MAKASSAR

Muhammad Syafii¹, M. Hasibuddin², M. Ishaq Shamad³

¹²³Universitas Muslim Indonesia, Fakultas Agama Islam, Jl. Urip Sumoharjo Km.05, Gedung Fakultas Agama Islam Lt

Email : 12120170010@student.umi.ac.id¹, mhasibuddin@umi.ac.id², mishaq@umi.ac.id³.

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu masalah serius yang sedang dihadapi oleh remaja karena *Game Online* dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya. di bidang akademik, menyebabkan anak menjadi malas untuk belajar, sehingga prestasi belajar anak akan mengalami penurunan. Media *game online* akan sangat mempengaruhi kepribadian anak, lebih cenderung candu terhadap *game online* dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu perlu adanya komunikasi antara orang tua dan anak yang terjalin dengan baik, pada umumnya remaja termasuk yang ada di Kelurahan Pampang sebagian besar pernah mengalami dampak negatif dari *Game Online* . Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di Kelurahan Pampang Kota Makassar. Dengan menggunakan sampel sebanyak 10 orang anak dan 10 orang orang tua. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orangtua dan anak yang kecanduan *Game Online* ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi, terdapat orangtua yang memberikan kebebasan kepada anak dan ada yang menganut pola komunikasi demokratis yang memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk. Kemudian dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *Game Online* terhadap komunikasi orangtua dan anak ada berupa positif yaitu anak mengenal dunia teknologi, anak mendapat pelajaran untuk mengikuti aturan, dan melatih perkembangan. Dampak negatif yaitu anak tidak bisa mengendalikan emosi, anak menjadi superior, anak menjadi pembangkang, anak sering berkata kasar dan anak terkesan mementingkan dirinya sendiri dibanding lingkungannya.

Kata Kunci : Komunikasi, anak, Orang tua, *Game Online*

1. PENDAHULUAN

Komunikasi adalah informasi yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain yang dimana jika komunikasi tersebut berlangsung dengan baik dan tidak dapat dimengerti berarti komunikasi tersebut belum dapat dikatakan berhasil. Suprantiknya mengemukakan bahwa komunikasi merupakan suatu bentuk dari tingkah laku seseorang baik verbal maupun nonverbal yang dapat ditanggapi oleh orang lain.

Komunikasi itu sendiri merupakan kebutuhan bagi setiap manusia dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya, hampir tidak mungkin lagi jika ada seseorang yang bisa menjalankan hidupnya tanpa adanya komunikasi dengan orang lain. Komunikasi juga terjadi dimana saja baik dirumah, sekolah, kantor dan disemua tempat yang terjadi sosialisasi termasuk komunikasi dengan orang tua.

Komunikasi dalam keluarga sangatlah penting karena dalam keluarga kita dapat membentuk rasa saling pengertian, memelihara kasih sayang, menyebarkan pengetahuan dan ini dimulai dari orang tua sendiri agar dapat membangun komunikasi yang baik kepada anaknya karena kalau komunikasi orang tua sendiri tidak terbangun dengan baik maka akan menyuburkan perpecahan dan menghambat pemikiran dan tentunya dapat disaksikan dan dirasakan oleh anak baik dari segi komunikasi maupun keharmonisan keluarga. Oleh karena itu, komunikasi antara suami dan istri, komunikasi antara ibu dan anak dan juga anak dan anak sangat perlu dibangun dengan baik dan harmonis sebagai cara untuk terus membangun pendidikan yang baik dalam keluarga.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah sangat berkembang. Berbagai macam teknologi kini masuk kedalam rana kehidupan manusia. Perkembangan ini sangat cepat berada dikehidupan media elektronik yang sudah dapat menghubungkan kita dengan orang lain yang bahkan tinggalnya jauh dari kita atau berada diluar daerah yang tidak bisa terjangkau karena jaraknya yang jauh.

Muhammad Yahya menjelaskan bahwa adanya pengaruh *game online* di bidang akademik, menyebabkan anak menjadi malas untuk belajar, sehingga prestasi belajar anak akan mengalami penurunan. Media *game online* akan sangat mempengaruhi kepribadian anak, lebih cenderung candu terhadap *game online* dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitarnya. *Game online* sendiri akan menjadi wadah bermain yang sangat digemari anak, dimana *game online* memiliki banyak daya tarik yang akan membuat anak lebih memilih bermain dari pada belajar, hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak yang

sering bolos dan menghabiskan waktu didepan komputer dari pada membaca buku ataupun belajar, sehingga akan menyebabkan aktivitas sekolahnya menjadi terganggu.

Adapun dampak positif dan negatif dari *game online* tersebut yang dimana dampak positifnya yaitu pemain *game online* bertemu dengan orang yang bermain diwilayah yang berbeda-beda, menambah banyak teman, disinilah bagaimana para pemain *game online* berkenalan dan akhirnya menjadi relasi. Para pemain *game online* akan menganggap bahwa *game online* adalah bagian dari hobi mereka. Ada juga dampak positif lainnya yaitu sebagai kegiatan *Refreshing* yang dimana tujuannya untuk menghibur diri sendiri, karena dalam kegiatan *refreshing* ini para pemain *game online* akan merasakan hal yang positif, seperti berkurangnya kejenuhan, melepaskan stress dan sebagainya.

Meskipun ada sisi positif dari *game online*, tetapi tanpa disadari banyak orang yang bermain *game online* lebih banyak memberikan dampak yang negatif bagi para pecandunya. Baik secara fisik maupun psikologi seseorang. Banyak orang yang berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu luang saja, padahal tanpa mereka sadari hal tersebut akan merusak melalui banyak sisi. Dan juga teori sosial memandang hal ini merupakan fakta sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak yang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi.

Ketika anak sedang asik bermain game online anak cenderung tidak fokus lagi berkomunikasi dengan orang tuanya atau orang disekitarnya, melainkan anak akan berfokus berkomunikasi dengan temannya di dalam game online tersebut. Komunikasi orang tua sangat di perlukan guna untuk mengurangi anak yang bermain game online.

Pampang merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Panakukang Kota Makassar. Berdasarkan pengamatan peneliti yang beberapa kali dilakukan banyak masyarakat Pampang yang menggunakan gadget untuk pemenuhan kebutuhannya. Bahkan banyak diantaranya orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya secara Cuma-Cuma. Mereka dibebaskan untuk menggunakan teknologi. Dari usia yang sangat dini, dapat dilihat bahwa di Pampang penduduknya telah dapat mengoperasikan *gadget* dengan lancar.

Kecanduan *game online* menyebabkan anak di Kelurahan Pampang menjadi khawatir terhadap aktivitas kesehariannya jika tidak ada *gadget*. Sang anak yang telah kecanduan juga sering memberontak dan pemaarah apabila orang menjauhkannya dari

gadget dan juga anak lebih sulit saat orang tuanya menyuruh seperti membeli sesuatu atau hal lainnya. Selain itu terdapat dampak fisik yang muncul saat sang anak kecanduan *game online* yaitu mata mereka mudah lelah dan sering berair, serta membuat kelainan pada postur tubuh (yang awalnya tegap, menjadi sering membungkuk karena terlalu lama menunduk saat bermain *game*). Hal ini disebabkan radiasi oleh layar *gadget*, dimana ketika seseorang terlalu lama bermain *gadget* akan mengakibatkan kerusakan pada indera penglihatan. Dampak psikis yang timbul ketika anak telah kecanduan yaitu kesulitan untuk tidur, kurang peduli pada lingkungan sekitar, dan akan menyebabkan anak menjadi malas beraktivitas.

Anak yang telah masuk kedalam kategori pecandu *game online* di Kelurahan Pampang membuatnya lupa akan waktu belajar, mengaji, berkomunikasi dengan keluarga, bahkan lupa untuk makan. Mereka lebih sering dan senang menghabiskan waktu bersama *gadget* yang mereka gunakan untuk bermain *game online*.

Hal inilah yang menyebabkan orang tua sekarang lebih sulit untuk berkomunikasi secara langsung atau *face to face* dengan anak-anak mereka. Di Kelurahan Pampang sering sekali nampak orang tua yang kesusahan saat ingin berkomunikasi dengan anaknya, padahal niat orang tua sebagai komunikator ingin sebentar saja menjauhkan gadget dari anak mereka. Dari fenomena itulah sehingga ingin melakukan penelitian terhadap usaha atau proses orang tua yang berkomunikasi dengan anak mereka yang telah kecanduan oleh *game online* itu sendiri.

Pentingnya penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi yang berkaitan dengan pola komunikasi terhadap orang tua ke anaknya, dapat memberikan gambaran yang baik terkait bagaimana upaya orang tua terhadap perilaku anak yang kecanduan *game online*, dan memberikan masukan kepada orang tua bagaimana cara berkomunikasi yang baik ke anak dengan menggunakan pola komunikasi yang ada.

2. METODE PENELITIAN

Lokasi Subjek dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di Kelurahan Pampang Kota Makassar, Subjek dari penelitian ini adalah orang tua dan anak yang kecanduan *game online* dan waktu penelitian yang dilakukan selama 2 bulan.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data Primer dan sekunder, dimana data primer adalah data atau informan yang diperoleh langsung dari orang-orang yang terlibat atau mengetahui seluk-beluk persoalan dalam hal ini para anak dan orang tua yang berada di Kelurahan Pampang Kota Makassar dan data Sekunder : Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber lain selain data primer data ini diperoleh melalui studi dokumen/pustaka seperti buku-buku, dokumen-dokumen dan literatur yang berkaitan dengan objek penelitian.

Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, sumber data menggunakan sampel purposif yang memfokuskan pada informan-informan terpilih yang kaya dengan kasus untuk studi yang bersifat mendalam. Maka data yang diperlukan untuk mengetahui bagaimana dampak aktivitas *game online* terhadap komunikasi antara orang tua dan anak di Kelurahan Pampang Kota Makassar adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sumber data adalah objek dimana data itu diperoleh. Dalam hal ini kita mengambil sampel 10 anak dan 10 orang tua yang mewakili di Kelurahan Pampang Kota Makassar.

Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi : Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi..
- b. Wawancara : Metode wawancara yaitu menanyakan sereretan pertanyaan yang sudah terstruktur kemudian satu persatu diperdalam dalam mengorek keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lebih lengkap dan mendalam. Metode ini digunakan untuk mendapatkan keterangan mengenai Aktivitas *Game Online* terhadap Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak di Kelurahan Pampang Kota Makassar.
- c. Dokumentasi : Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Maksudnya dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka,

melainkan data berupa wawancara catatan lapangan dan dokumentasi pribadi. Adapun data yang dimaksud peneliti berkaitan dengan Dampak Aktivitas *Game Online* terhadap Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak di Kel. Pampang Kota Makassar.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif, setelah data berhasil dikumpulkan baik data primer maupun data sekunder akan dianalisa secara kualitatif yaitu dengan memberikan penjelasan-penjelasan konkrit secara deskriptif untuk menentukan jawaban permasalahan kemudian ditarik suatu kesimpulan.

3. Hasil Penelitian

Pola Komunikasi Orangtua dengan Anak Penggemar *Game Online*

Pola komunikasi *permissive* (membebaskan) adalah pola komunikasi yang ditandai adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai keinginan anak dan orang tua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan anak secara berlebihan.

Hal ini yang dikemukakan oleh Bapak Malik bahwa “Dalam sehari jarang saya bicara sama anakku, kadang beberapa jam ji itupun kalau pagi dan sudah magrib, atau dia mau makan. Karena dia itukan pulang sekolah kadang sore jadi jarang waktu sama-sama itupun kalau dia pulang pasti langsung masuk dikamarnya mungkin karena capek ataukah mau main game. Saya juga sama mamanya tidak kekang dia jadi saya bebaskan saja selama dia tau batasannya”

Pola komunikasi yang demokratis (*authoritative*) membuat anak bisa menjalin komunikasi yang baik dengan orang tuanya. Anak bebas mengemukakan pendapat atau keinginannya kepada anak tetap dengan pendiriannya dan tidak merasakan tekanan dengan peraturan-peraturan yang telah disepakati oleh anak dan orang tua.

Hal ini juga disampaikan oleh Alif yang mengemukakan bahwa “Mama sama Bapak selalu ji perhatikan ka, asal bukanji hal tidak baik kulakukan pasti tidak melarangji, kalau main game juga tidak dilarangji na bilang asal tidak terlalu lama, kalau lama mi saya main pasti mama nasihati ji dan juga ditegur”

Dampak Aktivitas *Game Online* terhadap Komunikasi Orangtua dan Anak

Game Online yang dimainkan oleh anak tentu membawa dampak, baik berupa dampak positif maupun dampak negative. Dampak tersebut tentunya berhubungan dengan

komunikasi antara keluarga, lingkungan, teman sebaya dan juga pendidikan. Orang tua mengungkapkan bahwa semenjak bermain *game online* anak-anak mengenal kata-kata yang tidak sopan, mereka juga tidak peduli terhadap apapun yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Kamelia, Ibu Sartika dan Ibu Hikmah.

“Sepertinya begitumi, karena ku perhatikan ini anak kalau main game mi tidak dia peduli mi lingkungan disekitarnya, biar main terus ada temannya panggil atau ada yang ganggu pasti marah-marah bahkan biasa dia bicara kotor”

Hal serupa diungkapkan orang tua anak bahwa setelah mengenal *game online* ia sering lupa waktu serta marah dan berbicara kotor, seperti yang diungkapkan Ibu Firda dan Bapak Wawan bahwa

“Semenjak tau game anakku jadi selalu lupa waktu, susah juga diatur, maunya saja didengar, kalau disuruh juga lama sekali baru bergerak”

Selain berdampak pada kosa kata baru yang didapatkan anak-anak serta mengakibatkan anak sering lupa waktu, *game online* juga dinilai mampu membuat anak-anak kehilangan konsentrasinya dalam belajar. Mereka lebih mudah focus dalam permainan dibandingkan dalam proses belajar. Seperti yang diungkapkan Besse Fatin, Andika dan Muh. Ikhsan bahwa mereka merasa kesulitan berkonsentrasi saat belajar. Mereka juga menyatakan bahwa bermain *game online* lebih menyenangkan daripada belajar.

“Iya karena biasa banyak teman baru kalau main game. Tidak bisaka juga belajar kalau belum selesai main game ku”

Pembahasan

Pola Komunikasi Orangtua dengan Anak Penggemar *Game Online*

Pola komunikasi orang tua dan anak yang kecanduan *Game Online* ditunjukkan dengan berbagai pola komunikasi yaitu *permissive*, dan *authoritative*. Terdapat orang tua yang menganut pola komunikasi *permissive*, dan ada juga yang menganut pola komunikasi demokratis. Pola komunikasi yang membebaskan (*permissive*) memiliki sikap orang tua yang memberikan kebebasan pada anak untuk menyatakan keinginannya. Pola komunikasi demokratis (*authoritative*) memiliki sikap orang tua yang memberikan penjelasan tentang dampak dari perbuatan yang baik dan buruk. Sedangkan anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri, sopan dan juga memiliki tujuan dan arah hidup yang lebih jelas.

Adapun yang menjadi hambatan pada komunikasi orang tua dan anak yaitu karena kurangnya waktu bersama anak dikarenakan kesibukan orang tua dengan pekerjaan yang membuat orang tua mudah marah karena capek setelah bekerja. Hal ini dapat membuat anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua. Ego antara orang tua dan anak terkesan cuek dengan sesama anggota keluarga yang juga merupakan hambatan dalam berkomunikasi yang dimana akibatnya orang tua menjadi tidak fokus dalam mengawasi anak.

Menurut Asri Anggun (2021), komunikasi orang tua dan anak dikatakan efektif apabila pada komunikasi yang tercipta didasari oleh cinta dan kasih sayang dengan memposisikan anak sebagai objek yang harus dibina, dibimbing dan dididik.

Dengan demikian, maka komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak yang kecanduan bermain *game online* di Kelurahan Pampang Kota Makassar kurang terjalin efektif, karena orang tua tidak mampu mempengaruhi atau mengubah sikap anak-anaknya, serta tidak ada perubahan tindakan dari anak.

Dampak Aktivitas *Game Online* terhadap Komunikasi Orangtua dan Anak

Game Online saat ini berguna sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan rasa bosan atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Andika mengungkapkan bahwa *Game Online* merupakan cara untuk refreshing dan menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas. Sayangnya tidak semua orang dapat mengontrol dirinya sehingga menjadikan *Game Online* sebagai prioritas dalam kehidupan sehari-harinya.

Game Online tentunya memiliki berbagai dampak bagi pemainnya baik dampak positif maupun negatif. Dari berbagai dampak yang ada berpotensi membangun kepribadian anak bagi yang mampu menggunakan game dengan bijak.

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan. Peneliti menemukan dampak positif yang terjadi pada anak yang bermain game online, yakni yang pertama anak menjadi lebih mengenal dunia teknologi, ia mendapatkan banyak teman. Kedua, anak mendapatkan pelajaran untuk mengikuti aturan-aturan yang ada. Ketiga, melatih perkembangan motorik karena ketika anak bermain game ia dengan luwes menggerakkan tangannya untuk menjalankan karakter yang ada didalam *Game Online*.

Selain dampak positif, *Game Online* juga memiliki dampak negatif bagi para pemainnya. Dari hasil Wawancara peneliti menemukan beberapa dampak negatif yang terjadi pada pemain *Game Online* yaitu, pertama penurunan aktifitas gelombang otak pada

anak yang membuat anak tidak bisa mengendalikan emosinya, hal ini terjadi ketika anak kalah dalam permainannya sehingga menyebabkan perubahan mood dan menjadikannya mudah marah-marah. Kedua, anak menjadi merasa superior atau unggul ketika anak menjadi pemenang dalam permainannya. Ketiga anak menjadi pembangkang ketika bermain anak hanya fokus pada game nya saja tanpa peduli terhadap lingkungan sekitarnya sehingga menunjukkan adanya sikap pembangkang. Sikap yang ditunjukkan yakni mengabaikan nasihat orang tua dan tidak mau menuruti perintah orang tua seperti yang diungkapkan orang tua subjek penelitian. Keempat anak lebih sering berkata kasar dimana tingkah laku agresif terhadap orang lain dalam bentuk kata-kata ejekan.

Hal ini dapat berdampak buruk bagi kepribadian sosial anak, baik anak yang mengejek maupun anak yang diejek. Pada anak yang diejek akan merasa malu dan minder sedangkan anak yang mengejek ia akan dijauhi oleh teman-temannya.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan, subjek penelitian ini menunjukkan adanya perilaku mengejek ketika temannya kalah dalam suatu pertandingan game online. Orang tua juga mengatakan bahwa anak kadang berkata kasar saat bermain game online.

Kelima yaitu anak terkesan lebih mementingkan diri sendiri, dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa subjek cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Orang tua juga mengatakan bahwa keinginan anaknya untuk bermain harus terpenuhi, ketika orang tua melarang anak maka anak akan marah-marah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan yang dapat diambil, yaitu sebagai berikut:

1. Pola komunikasi orang tua dengan anak yang kecanduan *game online* ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu *permissive* dan *authoritative*, terdapat orang tua yang menganut pola komunikasi *permissive* yang dimana memberikan kebebasan kepada anak untuk menyatakan keinginannya, dan ada orang tua yang menganut pola komunikasi demokratis yang dimana memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk.
2. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *Game Online* terhadap komunikasi orang tua dan anak ada yang berupa positif dan negatif. Dampak positifnya yang pertama yaitu anak menjadi lebih mengenal dunia teknologi, kedua anak mendapatkan

pelajaran untuk mengikuti aturan dan yang ketiga, melatih perkembangan. Dampak negatif yang ditimbulkan yang pertama anak tidak bisa mengendalikan emosinya, kedua, anak menjadi superior. Ketiga, anak menjadi pembangkang. Keempat, anak lebih sering berkata kasar dan yang Kelima, anak terkesan lebih mementingkan dirinya sendiri dibanding lingkungannya.

REFERENSI

- Ardial. (2018). *Komunikasi Organisasi* (H. Wahyuni (ed.); Pertama). Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli.
- Martono, N. (2015). *Metode Penelitian Sosial : Konsep-konsep kunci* (II). Rajawali Pers.
- Muftie, Z. (2017). *Pengaruh Komunikasi Orang Tua dalam Rumah Tangga Terhadap Akhlak Anak Sehari-hari. II*.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>.
- Siyoto, D. S., & Sodik, M. A. (2016) *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Talika, F. T. (2016). Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *E-Journal*, 5(1), 1–6.
- Triningtyas, D. A. (2016). *Komunikasi Antar Pribadi* (E. Riyanto (ed.); Pertama). CV. Ae Media Grafika.
- Yahya, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah*.
- Yudha, W. (2015). *Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online* (p. 1).