



Game dan Komunikasi: Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa FSDU di IAIN Takengon

Muhammad Abdan Syaputra¹, Ali Mustafa², Alsabarni³

¹ Mahasiswa Prodi KPI IAIN Takengon

²Institut Agama Islam Negeri Takengon

³Institut Agama Islam Negeri Takengon

E-mail: ammustafa8@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 21-03-2025

Diterima: 24-04-2025

Diterbitkan: 30-04-2025

Keywords:

Online Games; Ethic;
Communication; Islam

Kata Kunci:

Game Online; Etika;
Komunikasi; Islam



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

The development of digital technology has brought significant changes in various aspects of life, including in the way individuals communicate. One phenomenon that is increasingly prevalent among students is playing online games. This study aims to look at the effect of playing online games on the communication ethics of students of the Faculty of Sharia, Da'wah and Ushuluddin at IAIN Takengon. This research uses a quantitative approach with a survey method. There were 50 students involved in this study. The results showed that there is a significant influence of playing online games on the communication ethics of students of the Faculty of Sharia, Da'wah and Ushuluddin at IAIN Takengon. Students who play online games have a tendency to violate communication ethics, especially when it comes to Islamic values. Competitive games - which allow players to lose - can encourage the release of unethical words, such as rude speech, cursing, even insulting and racist words. This research suggests the need for supervision and guidance from educational institutions as well as individual awareness of students to maintain Islamic communication ethics, both in social interaction and in playing online games.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara individu berkomunikasi. Salah satu fenomena yang semakin marak di kalangan mahasiswa adalah bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh bermain *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa Fakultas Syariah, Dakwah dan Ushuluddin di IAIN Takengon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 50 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa Fakultas Syariah, Dakwah dan Ushuluddin di IAIN Takengon. Mahasiswa yang bermain *game online* memiliki kecenderungan melakukan pelanggaran terhadap etika komunikasi, terlebih jika dikaitkan nilai-nilai Islam. Permainan kompetitif -yang memungkinkan pemainnya kalah- dapat mendorong keluarnya kata-kata yang tidak etis, seperti berkata kasar, memaki,

bahkan menghina dan mengeluarkan kata-kata yang berbau rasis. Penelitian ini menyarankan perlunya pengawasan dan bimbingan dari pihak institusi pendidikan serta kesadaran individu mahasiswa untuk menjaga etika komunikasi Islam, baik dalam berinteraksi sosial maupun dalam bermain *game online*.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara individu berkomunikasi. Salah satu fenomena yang semakin marak di kalangan mahasiswa adalah bermain *game online*. Fenomena ini tidak hanya ditemukan pada mahasiswa pada perguruan tinggi umum, melainkan juga mewabah di kalangan mahasiswa perguruan tinggi keagamaan Islam. *Game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menciptakan ekosistem komunikasi baru yang melibatkan interaksi antarpemain melalui berbagai fitur komunikasi seperti obrolan suara (*voice chat*) dan teks (*text chat*). Dalam konteks akademik, fenomena ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana kebiasaan berkomunikasi dalam dunia virtual memengaruhi etika komunikasi mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam lingkungan akademik Islami seperti di IAIN Takengon.

Game online adalah sebuah permainan elektronik yang berbasis internet, memudahkan para pemain untuk berinteraksi dengan pemain lainnya tanpa terbatas jarak dan waktu. Istilah *Game online* merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *game* yang artinya adalah permainan, dan *online* artinya berada di dalam jaringan. Ketika dua kata ini kemudian digabungkan maka akan menciptakan sebuah kalimat yang tidak jauh dari pengertian dasar kedua kata ini. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Jadi, *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* menggunakan sebuah media elektronik. *Game online* juga dapat diartikan sebagai permainan secara berkelompok yang menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antarperangkat. (Haryanti, Hasanah, & Utami, 2022)

Pada tahun 1976, Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach berbicara tentang ketergantungan media, dengan mengajukan sebuah teori yang disebut *media dependency theory*. Melalui teori ini, mereka mengatakan bahwa individu tergantung pada media sejauhmana media tersebut secara signifikan dapat memenuhi kebutuhan hidup mereka. Artinya, semakin besar pengaruh sebuah media terhadap pengguna, maka semakin kuat ketergantungan seseorang pada media tersebut (Rafiq, 2012). DeFleur dan Rokeach kemudian menjelaskan ada tiga kebutuhan dasar yang dapat menyebabkan ketergantungan pada media, yakni kebutuhan untuk memahami lingkungan sosial seseorang (*surveillance*), lalu kebutuhan untuk bertindak secara bermakna dalam

lingkungan tersebut (*social utility*), dan kebutuhan untuk melarikan diri dari persoalan hidup yang penuh tekanan (*fantasy escape*). Jadi dalam konteks penelitian ini, *game online* -sebagai sebuah media- juga dapat menyebabkan individu memiliki ketergantungan (Rahmawati, Safitri, & Sujarwo, 2024).

Namun, beberapa penelitian juga menyebutkan bahwa media tidak hanya menyebabkan ketergantungan, melainkan juga memberi pengaruh pada aspek perilaku individu (Machfiroh, Rahmansyah, & Budiman, 2021), antara lain perilaku komunikasi (Akin, 2024) (Suherdi, 2023) (Rahmawati, Jabal, & Pratama, 2022). Seperti dalam penelitian Rahmad dan Rian yang mengungkap bahwa media juga dapat mengubah atau memengaruhi perilaku anak remaja. Menurut penelitiannya, banyak anak remaja yang meniru penggunaan bahasa kasar melalui salah satu aplikasi media sosial yang berkembang saat ini. Anak-anak ini sering mengucapkan kata-kata kotor, yang bisa dibagi menjadi lima jenis yaitu kondisi, nama hewan, makhluk astral, sebuah objek, dan organ tubuh manusia (Setyo & Rian, 2022). Kemudian, secara spesifik juga ditemukan hasil penelitian yang menyebut bahwa *game online* ternyata berdampak pada perilaku komunikasi penggunanya. Seperti penelitian Ahmad Huzaepi yang menyatakan bahwa selain memiliki efek candu, permainan elektronik juga dapat menjadikan seorang remaja memiliki nilai etika yang rendah. Hal ini terutama bila dimainkan secara berlebihan. (Huzaepi, 2024)

Penelitian Agus, et.al. (Agus, Zainuddin, & Piara, 2024) menunjukkan ada beberapa bentuk penyimpangan verbal yang umum ditemui pada pemain *game online*, antara lain hinaan yang meremehkan kemampuan pemain (*demeaning language*), menyebut nama hewan, kata-kata kasar (*harsh words*), komentar tidak pantas yang bersifat seksual (*sexual harassment*), dan kata-kata yang menghina personal atau performa pemain (*condition insult*). Bentuk yang terakhir ini, pemain melakukan kekerasan verbal saat berinteraksi di dunia *game online* baik terhadap lawan mainnya ataupun teman satu timnya. Hal itu biasanya terjadi ketika sedang bermain *game online* jenis kompetitif seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Valorant*. Pada game seperti ini, para pemain dapat berinteraksi dengan orang lain secara *real-time*. Perilaku komunikasi yang melanggar etika sering kali dilakukan pemain ketika mereka kalah ataupun tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dalam permainan tersebut. Kekesalan hingga mengeluarkan kata-kata kotor seperti ejekan atau celaan tersebut bahkan tidak hanya terjadi ketika berinteraksi dalam *game online* saja, tetapi juga dapat terjadi pada interaksi sosial sehari-hari.

Sejumlah penelitian lainnya juga telah menyoroti dampak bermain *game online* terhadap berbagai aspek kehidupan mahasiswa (Pardede, et al., 2023). Banyak juga yang secara spesifik melihat pada aspek komunikasi. Misalnya, penelitian oleh Aristoteles, et.al. yang menemukan bahwa *game online* berpengaruh terhadap pola komunikasi mahasiswa. Mahasiswa yang dalam frekuensi sering bermain *game online* memiliki pola komunikasi pasif (Aristoteles, Rini, & Poddar, 2019). Selanjutnya, penelitian Prasetyo, et.al. yang menemukan bahwa *game online* berpengaruh negatif pada pola interaksi mahasiswa (Prasetyo, Riyanto, & Sarungu, 2024). Kemudian ada penelitian Jabbar (Jabbar, 2022) yang

melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam penelitian ini, ia tidak menemukan adanya pengaruh variabel x terhadap variabel y. Namun ia menemukan bahwa kecanduan mahasiswa tersebut terhadap *game online* berada pada kategori sedang.

Sebagian besar penelitian tersebut di atas lebih berfokus pada aspek psikologis dan komunikasi secara umum, tanpa secara spesifik menyoroti bagaimana *game online* memengaruhi etika komunikasi dalam konteks akademik di lingkungan perguruan tinggi Islam. Etika komunikasi merupakan aspek penting dalam interaksi sosial yang mencakup norma, kesopanan, serta penggunaan bahasa yang tepat dalam berbagai situasi. Seiring dengan meningkatnya intensitas bermain *game online* dan berbagai hasil penelitian sebelumnya, muncul kekhawatiran bahwa pola komunikasi dalam *game*—yang sering kali sarat dengan ekspresi spontan, kompetitif, bahkan agresif—dapat memengaruhi cara mahasiswa berkomunikasi dalam konteks akademik dan sosial. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam untuk memahami pengaruh bermain *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa, khususnya di lingkungan pendidikan tinggi berbasis keislaman seperti IAIN Takengon.

Dari berbagai penelitian sebelumnya, terdapat kesenjangan dalam kajian tentang dampak bermain *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa di perguruan tinggi berbasis Islam. Sebagian besar penelitian hanya menyoroti perubahan perilaku komunikasi secara umum, tanpa memperdalam aspek etika komunikasi dalam interaksi akademik. Selain itu, belum ada kajian yang secara spesifik meneliti mahasiswa IAIN Takengon, yang memiliki karakteristik unik dalam hal latar belakang budaya, agama, dan pola komunikasi.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan ilmiah (*novelty*) dalam mengeksplorasi hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan etika komunikasi mahasiswa di lingkungan akademik yang berbasis Islam. Studi ini akan memberikan wawasan baru mengenai bagaimana interaksi dalam *game online* dapat membentuk pola komunikasi mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam ranah akademik.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama: Bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa di Fakultas Syariah, Dakwah dan Ushuluddin di IAIN Takengon? Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa Fakultas Syariah, Dakwah dan Ushuluddin di IAIN Takengon. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan tinggi Islam dalam menghadapi dampak *game online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa. Selain itu, juga memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan akademik yang lebih adaptif terhadap perkembangan

teknologi digital dan dinamika komunikasi mahasiswa di era digital.

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Pendekatan kuantitatif menekankan fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif (Sukmadinata, 2010). Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian dengan maksud agar data-data yang peneliti peroleh selama penelitian dapat dikumpulkan, diolah, dianalisis dan diambil kesimpulan dengan menggunakan rumus statistik yang sesuai untuk tujuan penelitian.

Jenis penelitian korelasi ini digunakan untuk melihat hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat (Iskandar, 2013). Penelitian korelasi ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel lain. Penelitian ini menggunakan jenis korelasi ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh bermain *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa Fakultas Syariah, Dakwah dan Ushuluddin (FSDU) IAIN Takengon. Lebih spesifik, penelitian ini menyelidiki antara lain apakah perilaku bermain *game online* memengaruhi etika komunikasi mahasiswa dalam interaksi mereka baik ketika bermain *game* maupun ketika di dalam lingkungan kampus.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode survei. Mahasiswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Fakultas Syariah, Dakwah dan Ushuluddin IAIN Takengon yang berjumlah 50 orang. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah teknik kuota sampling. Peneliti menyebarkan tautan kuisisioner melalui pesan berantai di grup *WhatsApp* mahasiswa FSDU. Kemudian, peneliti menutup akses pengisian kuisisioner setelah memenuhi 50 responden yang memenuhi kriteria. Kuisisioner dalam penelitian ini didesain menggunakan skala Likert. Instrumen kuisisioner yang digunakan diadopsi dari penelitian Ahmad Huzaepi. Variabel *game online* (X) memiliki tiga dimensi (tren, masalah, kecanduan) dan 10 indikator. Sedangkan dimensi untuk variabel etika komunikasi (Y) adalah menjaga ucapan, sopan santun, dan saling menghargai. Dimensi ini juga diturunkan menjadi 10 indikator. (Huzaepi, 2024)

Hasil dan Pembahasan

Karakteristik responden yang mengisi angket penelitian ini terdiri dari 22 orang laki-laki (44 %) dan 28 orang perempuan (56 %). Ini temuan menarik, artinya penelitian ini mengungkap fakta bahwa penggemar dan pemain *game online* kompetitif di Fakultas Syariah, Dakwah dan Ushuluddin IAIN Takengon ternyata banyak dari kalangan perempuan. Dilihat dari sebarannya, responden berasal tujuh program studi yang ada di Fakultas Syariah, Dakwah dan Ushuluddin, yaitu Ekonomi Syariah (28 %), Perbankan Syariah (12%), Hukum Tata Negara (10 %), Komunikasi dan Penyiaran Islam (30 %), Ilmu

Al-Qur'an & Tafsir (10 %), Pariwisata Syariah (4 %), dan Pengembangan Masyarakat Islam (6 %).

Hasil analisis regresi sederhana membuktikan bahwa terdapat korelasi antara bermain *game online* (X) dan etika komunikasi mahasiswa FSDU IAIN Takengon (Y). Hal ini ditunjukkan oleh nilai r_{hitung} sebesar 0.866 yang lebih besar daripada nilai r_{tabel} (0.279).

Tabel 1. Koefisien Korelasi

<i>Correlations</i>				
		Bermain <i>Game online</i> (X)		Etika Komunilasi (Y)
Bermain <i>Game online</i> (X)	Pearson Correlation	1	.866**	
	Sig. (2-tailed)		0.001	
	N	50	50	
Etika Komunilasi Islam (Y)	Pearson Correlation	.866**	1	
	Sig. (2-tailed)	0.001		
	N	50	50	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Data Primer Diolah 2024

Besarnya pengaruh variabel X (bermain *game online*) terhadap variabel Y (etika komunikasi mahasiswa) ditunjukkan oleh angka koefisien (*R square*) sebesar 0.750 (75%). Sedangkan sisanya sebesar 25.0 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian. Sedangkan signifikansi pengaruh diperoleh melalui uji T. Nilai t_{hitung} diperoleh sebesar 12.008, lebih besar daripada nilai t_{tabel} (2.010). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa.

Berdasarkan temuan di atas, dapat dikatakan bahwa bermain *game online* merupakan variabel yang memengaruhi etika komunikasi mahasiswa. Semakin intens frekuensi bermain *game online* maka semakin besar pengaruh terhadap implementasi etika komunikasi mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah frekuensi bermain *game online* maka semakin kecil pula *game online* mempengaruhi etika komunikasi mahasiswa. Mayoritas responden (52%) menyatakan setuju bahwa mereka bermain *game* mengikuti tren. Artinya, para mahasiswa ini memiliki kecenderungan bermain *game online* karena

meniru teman-temannya.

Penelitian ini menemukan bahwa terdapat pengaruh negatif *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa yang notabene kuliah di perguruan tinggi Islam (PTKI). Diantara bentuk konkret dari pengaruh *game online* terhadap etika komunikasi mahasiswa adalah mudahnya para *gamer* ini melontarkan kata-kata kasar. Sebanyak 66 persen responden menyatakan setuju akan bersifat kasar manakala diganggu ketika bermain *game online*. Seseorang yang sedang bermain *game online* mereka cenderung tidak ingin diganggu karena mereka sedang fokus untuk bermain. Ada beberapa permainan yang tidak bisa dihentikan di tengah-tengah permainan berlangsung seperti pada penelitian ini yaitu permainan kompetitif, contohnya seperti *mobile legend*, *free fire*, dan *valorant*. Ketika mereka bermain dan diganggu memungkinkan muncul rasa kesal, yang kemudian berdampak pada sikap dan perilaku ketika berinteraksi dengan orang lain. Cacian dan makian bisa terlontar dari lisan mereka yang menyebabkan etika komunikasi Islam dilanggar. Hal ini sejalan dengan penelitian Ahmad Huzaepi yang menyimpulkan bahwa *game online* yang dimainkan secara berlebihan menjadikan seorang remaja memiliki nilai etika yang rendah.

Kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa FSDU IAIN Takengon ditunjukkan oleh dua indikator. Pertama, sebanyak 60 persen responden menyatakan bahwa mereka selalu memikirkan *game online*, seperti memikirkan tentang strategi untuk naik ke tingkat selanjutnya, penasaran dengan karakter atau pakaian yang baru di keluarkan dan sebagainya. Kedua, sebanyak 58 persen dari responden menyatakan bahwa mereka menggunakan kebanyakan waktu luang untuk bermain *game online*.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Melvin De Fleur dan Sandra Ball Rokeach. De Fleur dan Rokeach mengemukakan teori ketergantungan media (*Media Dependency Theory*) yang menyatakan bahwa rasa ketergantungan akan meningkat seiring dengan peningkatan kebutuhan media. Semakin banyak media dan pesan yang diberikan kepada mereka, semakin besar kemungkinan mereka akan mengalami dampak ketergantungan. Sama halnya dalam penelitian ini yaitu *game online* dijadikan sebagai media hiburan yang di dalamnya terdapat sarana untuk bertukar informasi selama permainan berlangsung, seperti fitur *voice chat* dan *typing chat* yang memungkinkan para pemain bisa berinteraksi satu sama lain secara langsung. Proses interaksi yang dilakukan juga biasa di sebut dengan interaksi sosial yaitu hubungan antara dua orang atau lebih seperti beberapa ahli yang memberikan pendapatnya tentang interaksi sosial.

Pada dimensi menjaga ucapan, ditemukan bahwa sebanyak 58% responden menyatakan setuju akan cenderung menolak perintah dari orang yang meminta bantuan. Sebanyak 46% dari 50 responden yang menyatakan setuju bahwa bermain *game online* bisa berpengaruh terhadap respon dan tanggapan yang buruk kepada orang lain. Sedangkan sebanyak 34% menyatakan sikap tidak setuju terhadap pernyataan ini dan sisanya sebanyak 20% menyatakan sikap yang netral.

Temuan menariknya, pada dimensi sopan santun, ditemukan bahwa 52% responden sangat setuju/setuju dengan pernyataan “rasis terhadap *player* yang berbeda daerah atau negara”. Dengan adanya *player* yang bergabung di dalam tim dan mereka termasuk *player* yang berbeda daerah seringkali mereka akan mengolok-olok ras ataupun dari daerah orang tersebut, seperti menggunakan bahasa daerah masing masing untuk saling menghina, mengatakan bahwa warna kulit mereka berbeda karena menjadi suku tertentu dan sebagainya.

Berikutnya, pada dimensi saling menghargai, 54% responden setuju dengan pernyataan akan menolak atau berkata kasar ketika ditegur untuk berhenti bermain. Di sisi lain, 44% dari mereka mendukung pernyataan akan meluapkan emosi kepada teman. Pada *game* kompetitif, umumnya pemain adalah tim yang terdiri dari beberapa orang. Bila ada yang kurang pandai bermain atau dianggap tidak becus, yang mengakibatkan kekalahan pada satu tim, maka berpotensi membuat *player* lainnya menjadi emosi. Kemudian, hal itu mendorong mereka meluapkan emosi kekesalan kepada teman. Luapan emosi kesal tersebut bisa berupa mencaci, mencela, menghina bahkan dapat merendahkan teman sendiri. Ini menjadi salah satu pengaruh dari bermain *game online* kepada etika komunikasi *player*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas diperoleh kesimpulan bahwa bermain *game online* memberikan pengaruh negatif terhadap etika komunikasi mahasiswa di Fakultas Syariah, Dakwah, dan Ushuluddin IAIN Takengon. Mahasiswa yang bermain *game online* memiliki kecenderungan melakukan pelanggaran terhadap etika komunikasi, terlebih jika dikaitkan nilai-nilai Islam. Permainan kompetitif -yang memungkinkan pemainnya kalah-dapat mendorong keluarnya kata-kata yang tidak etis, seperti berkata kasar, memaki, bahkan menghina dan mengeluarkan kata-kata yang berbau rasis. Lain lagi, persoalan kecanduan yang dapat menyebabkan pemain marah jika diganggu atau dihentikan ketika bermain *game*. Ketergantungan mahasiswa pada *game online* ini mendukung teori DeFleur dan Rokeach (*Media Dependency Theory*).

Penelitian ini menyarankan perlunya pengawasan dan bimbingan dari pihak institusi pendidikan serta kesadaran individu mahasiswa untuk menjaga etika komunikasi Islam, baik dalam berinteraksi sehari-hari maupun dalam bermain *game online*. Manfaat teoritis penelitian ini adalah menambah khazanah kajian terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku komunikasi, sedangkan manfaat praktisnya adalah memberikan rekomendasi untuk penerapan etika komunikasi yang lebih baik lagi dikalangan mahasiswa.

Daftar Rujukan

- Agus, Zainuddin, K., & Piara, M. (2024). Behavior of Verbal Violence in Online Game Players: Mobile Legend: Bang Bang . *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 184-198.
- Akin, M. S. (2024). Communication With the Social Environment in Multiplayer Online Games: The Turkey Case. *International Journal of Game-Based Learning*, 1-14.

- Aristoteles, Rini, P. S., & Poddar, S. (2019). The correlation between frequency of playing online games and teen communication on nursing students in STIKes Muhammadiyah Palembang. *Enfermeria Clinica*, 1-5.
- Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial*, 131-138.
- Huzaepi, A. (2024). *Pengaruh Game Online Mobile Legend Bang-Bang Terhadap Etika Komunikasi Remaja di Dusun Sandongan, Desa Saribaye, Kecamatan Lingsar*. Mataram: Universitas Negeri Mataram.
- Iskandar. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Referensi.
- Jabbar. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Machfiroh, R., Rahmansyah, A., & Budiman, A. (2021). The Effect of Massively Multiplayer Online Game on Player . *Journal of Physics: Conference Series*, 1-4.
- Pardede, F. F., Lubis, M. R., Siregar, M. F., Sinurat, E., Maria, A., Purba, J., & Sitompul, H. S. (2023). Dampak Permainan Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 89-95.
- Prasetyo, D. I., Riyanto, B., & Sarungu, L. M. (2024). Pengaruh Bermain Game Mobile Legend dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Solidaritas FISIP UNISRI*, 4-8.
- Rafiq, M. (2012). Depedency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach). *Hikmah*, 1-13.
- Rahmawati, F. I., Jabal, H., & Pratama, R. (2022). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas XII Jurusan Mipa SMA Negeri 1 Andong . *Comserva: Jurnnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1435-1443.
- Rahmawati, L., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legends terhadap Tingkat Emosional Siswa SMA. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 32-42.
- Setyo, J. R., & Rian, D. (2022). Analisis Bahasa Kasar yang Ditirukan Anak Remaja dari Media Social Tiktok di Desa Mojoarum Kecamatan Gondang Kabupaten Tulung Agung. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* , 227-238.
- Suherdi, P. H. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi . *Jurnal Kewarganegaraan*, 973-977.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.