

Analisis psikologi hukum terhadap remaja yang ketergantungan game online di Kecamatan Mambi Kabupaten Mamasa

Nurkhapisah, Qadriani Arifuddin, Abdul Latif
Fakultas Syari'ah dan Hukum IAI DDI Polewali Mandar
Email : nurkhapisah@iaiddipolman.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pandangan hukum mengenai fenomena remaja yang ketergantungan game online, (2) Apa dampak dan solusi penaganan psikologi hukum terhadap remaja yang ketergantungan game online di kecamatan Mambi kabupaten. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang metodenya bersifat deskriptif kualitatif. Data yang digunakan adalah data yang bersifat primer dan sekunder dengan menggunakan dua teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang didapatkan memberikan makna dari hasil yang dikumpulkan dan dari data tersebut diambil kesimpulan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pandangan hukum mengenai fenomena remaja yang ketergantungan game online. (2) Untuk mengetahui dampak dan solusi penaganan psikologi hukum terhadap remaja yang ketergantungan game online di kecamatan Mambi kabupaten Mamasa. Hasil penelitian ini menunjukkan dampak perkembangan penyimpangan game online di kecamatan Mambi kabupaten Mamasa ditinjau dari beragam aspek kehidupan yaitu Aspek Kesehatan, Aspek Psikologis, Aspek Sosial, Aspek Keuangan, dan Aspek Akademik dan bahkan juga berdampak pada tindak pidana pencurian. Mereka mempraktekkan apa yang dilihat dan di tonton pada game online tersebut dan mereka tidak dapat memilih mana yang baik dan buruk bagi dirinya dan orang lain sehingga membentuk perkembangan perilaku remaja ke arah yang negatif. Maka peran Keluarga, Masyarakat dan Pemerintah sangat di butuhkan dalam menaggulangi Dampak perkembangan penyimpangan remaja terhadap game online salah satu upaya pemerintah dengan mengeluarkan undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik mpraktekkan Apa yang dilihat remaja jangamatan dari pelaksanaan pembimbingan dan Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang pornografi. Selain itu pemerintah daerah dalam hal ini Polsek Mambi mereka memberikan begitu banyak arahan dalam hal ini solusi atas penanggulangan remaja yang Melakukan Penyimpangan terhadap game online.

Kata Kunci : Psikologi, Hukum, Game, Remaja

1. Pendahuluan

Hampir seluruh kaum muda saat ini sangat mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Remaja saat ini belajar untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Banyak cara yang dilakukan oleh para remaja saat ini, salah satu jalan yang mereka tempuh adalah bermain game online. Saat ini, kebanyakan yang masih sekolah, terutama laki-laki khususnya di kecamatan Mambi, sangat

menggemari bermain game online. Mereka berpendapat game online lebih seru dari pada game offline. Saat bermain game online, mereka bermain dengan orang lain di tempat lain dan bermain pada game yang sama tidak bermain sendirian tetapi mereka membentuk team dan bertanding antar team. Melihat antusias para pengguna game online, banyak penyewaan game online yang akhirnya mengadakan lomba game online. Tidak hanya para penyewaan game, namun hal ini ternyata juga dilakukan oleh banyak pihak swasta untuk tujuan komersil.

Di atur dalam perlindungan hukum terhadap hubungan penyedia jasa layanan game online sebagai pihak pelaku usaha dan pengguna jasa game online dan pihak konsumen di atur dalam undang-undang nomor 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen. Selain itu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik atau biasa disingkat dengan (ITE) mengatur bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik harus menyelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman serta bertanggungjawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya di atur dalam undang-undang nomor 19 tahun 2016 pada pasal 28 ayat 1 menyatakan Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik terancam pidana penjara paling lama 6 tahun dan denda paling banyak Rp 1.000.000.000 (Rp 1 miliar). peraturan menteri komunikasi dan informatika nomor 19 tahun 2014 tentang penanganan situs internet bermuatan negatif, serta surat edaran menteri komunikasi dan informatika nomor 3 tahun 2016 tentang penyediaan layanan aplikasi dan/atau konten melalui internet.

Pemain game online yang merasa sudah ahli atau mereka yang sangat berantusias memainkan game online mereka, permainan ini tidak akan mereka lewatkan begitu saja. Antusisme para remaja menyebabkan banyak dari mereka kecanduan untuk terus bermain game online.

Industri game online dan penggunaan internet di Indonesia kian berkembang. Akan tetapi, kemajuan itu di sertai dengan kenyataan bahwa makin banyak rumah sakit jiwa yang menerima anak-anak kecanduan game dan internet sebagai pasien. Game online pada awalnya diciptakan hanya untuk penyegaran saat otak kita jenuh atau penat, tujuan yang sama dengan diciptakannya game offline yang sudah ada jauh sebelum game online diciptakan. Namun kini menjadi lahan komersil dan membuat para pemainnya kecanduan.

Banyak sekali remaja yang kecanduan game online, mereka melakukan itu karena terdapat beberapa faktor di belakangnya, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema permasalahan, yaitu sebagai

hiburan dan rekreasi, sebagai coping emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustasi), mendarikan diri dari kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat superior, keinginan untuk kontrol, dan untuk menambah kepercayaan diri).

2. Literatur Review

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, game online adalah permainan yang biasanya digunakan oleh jaringan internet dan yang sejenisnya. Arti game online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Salah satu hasil dari perkembangan internet adalah permainan secara online atau disebut juga game online. Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. Game online merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana permain ini membutuhkan jaringan internet (Syafrizal, 2005: 1)

Game secara bahasa berarti permainan, dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol, sedangkan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game adalah aktivitas untuk bertujuan menghibur, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan).

Game merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Game membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

Pengertian yang luas game berarti Hiburan, game juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual(intellectual playability). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada yang ingin dicapai pemainnya sehingga memainkan game

secara maksimal. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Pada game juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam game. Jadi, bermain game adalah suatu proses penyamaan frekuensi dari logika berpikir kita dengan aplikasi komputer yang canggih. Pada saat bersamaan, game juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.

Sejarah game online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Game online benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini. Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

3. Metode

Penulis dalam hal ini menggunakan jenis penelitian empiris yang merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan bukti-bukti empiris. Bukti empiris inilah sebagai informasi yang diperoleh melalui observasi yang berfungsi melihat hukum sebagai arti yang nyata dan penelitian ini meneliti hubungan hidup orang dalam kehidupan bermasyarakat, metode

penelitian hukum empiris bisa dikatakan sebagai penelitian hukum sosiologis. Penelitian hukum ini diambil dari banyak fakta yang ada di masyarakat. cara kerja hukum dalam lingkungan masyarakat penelitian empiris berfokus meneliti suatu fenomena atau keadaan dari objek penelitian secara detail dengan menghimpun kenyataan yang terjadi dan mengembangkan konsep yang ada. Penelitian empiris bertujuan membuktikan sebuah dugaan dengan melakukan pengamatan atau observasi dan percobaan untuk menemukan kebenaran.

Metode pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis pendekatan konseptual merupakan jenis pendekatan dalam penelitian hukum yang memberikan sudut pandang analisa penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bahkan dapat dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam penormaan sebuah peraturan. Jenis pendekatan ini dipakai untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan penormaan dalam suatu perundang-undangan apakah telah sesuai dengan ruh yang terkandung dalam konsep-konsep hukum yang mendasarinya. Pendekatan ini menjadi penting sebab pemahaman terhadap pandangan/doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum dapat menjadi pijakan untuk membangun argumentasi hukum ketika menyelesaikan isu hukum yang dihadapi.

A. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini akan dilaksanakan di kecamatan Mambi. Pemilihan tempat penelitian tersebut didasarkan pada pertimbangan karena. Tahap-tahap dalam pelaksanaan penelitian ini dimulai dari tahap persiapan sampai dengan penulisan laporan penelitian.

B. Jenis Data Dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber pertamanya atau responden sehingga masih mentah (raw data), dapat disebut lokasi dan dapat disebut subjek (populasi dan sampel) secara rinci. Sumber data primer berasal dari remaja kecamatan Mambi.

Data sekunder adalah data normative yang mempunyai nilai teoritis atau bisa juga disebut data kepustakaan. Maka dari itu penelitian ini mengambil sumber data atau referensi dari berbagai literatur, buku-buku, jurnal ilmiah serta artikel yang relevan dengan penelitian.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Informan dalam penelitian ini akan dipilih beberapa remaja yang ada di kecamatan Mambi.

D. Instrumen Penelitian

Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Instrumen selain manusia (seperti: angket, pedoman wawancara, pedoman observasi dan sebagainya) dapat pula digunakan, tetapi fungsinya terbatas sebagai pendukung tugas peneliti sebagai instrumen kunci. Maka dari itu dalam penelitian kualitatif ini peneliti harus berada di lapangan untuk berinteraksi dengan lingkungan baik secara aktif maupun pasif, dalam hal ini kehadiran peneliti bersifat mutlak

E. Teknik Pengumpulan Data

Data adalah sesuatu yang belum diolah mempunyai arti bagi penerimanya, data bisa berwujud suatu informasi, fakta, gambar, suara, huruf, angka, digunakan sebagai bahan untuk menyelesaikan suatu persoalan dalam lingkungan kehidupan warga masyarakat.

Data penelitian kualitatif diperoleh dengan berbagai macam cara: wawancara, observasi, dokumen. Perolehan data dengan berbagai macam cara ini disebut triangulasi (triangulation). Alasan menggunakan triangulasi adalah bahwa tidak ada metode pengumpulan data tunggal yang sangat cocok dan benar-benar sempurna.

Observasi

Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Inti dari observasi adalah adanya perilaku yang tampak dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Perilaku yang tampak dapat **berupa perilaku yang dapat dilihat langsung oleh mata, dapat didengar, dapat dihitung, dan dapat diukur.**

Wawancara

Wawancara adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh setidaknya dua orang, atas dasar ketersediaan dan dalam setting alamiah, di mana arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan trust sebagai landasan utama dalam proses memahami.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian

4. Hasil

Kabupaten Mamasa merupakan Kabupaten pemekaran dari Kabupaten Polewali Mamasa pada tahun 2002 yang terbentuk berdasarkan UUD Nomor 11 Tahun 2002 yang pada saat itu masih berada dalam Wilayah Provinsi Sulawesi Selatan. Namun pada saat terbitnya UU nomor 26 tahun 2004 tentang pembentukan Provinsi Sulawesi Barat di Provinsi Sulawesi Selatan, Kabupaten

Mamasa masuk wilayah provinsi Sulawesi Barat bersama dengan empat kabupaten lainnya yaitu: Mamuju, Mamuju Utara, Majene, dan Polewali Mandar.

Secara geografis letak wilayah Kabupaten Mamasa berada pada koordinat antara $119^{\circ} 00' 49-119^{\circ} 32' 27$ bujur timur, serta $40^{\circ}00'$ hingga $03^{\circ} 12' 00'$ lintang selatan dengan luas wilayah seluas 3005,88, Km. Secara administrative, batas wilayah Kabupaten Mamasa adalah:

- a. Sebelah Utara Berbatasan dengan Kabupaten Mamuju
- b. Sebelah Timur Berbatasan dengan Provinsi Sulawesi Selatan (Kabupaten Tana Toraja dan Kabupaten Pinrang);
- c. Sebelah Selatan Berbatasan dengan Kabupaten Polewali Mandar;
- d. Sebelah Barat Berbatasan dengan Kanupaten Mamuju dan Kabupaten Majene.

Secara administrative Kabupaten Mamasa sampai pada saat ini terdiri dari 17 (tujuh belas) kecamatan yaitu: Kecamatan Messawa, Kecamatan Sumarorong, Kecamatan Tandu Kalua, Kecamatan Nosu, Kecamatan Pana“, Kecamatan Mamasa, Kecamatan Tabang, Kecamatan Mambi, Kecamatan Tabulahan, Kecamatan Aralle, Kecamatan Rante Bulahan Timur, Kecamatan Seseana Padang, Kecamatan Balla, Kecamatan Tawalian, Kecamatan Bambang, Kecamatan Buntu Malangka, dan Kecamatan Mehalaan. Sebagian besar Wilayah Kabupaten Mamasa merupakan dataran tinggi dan kawasan hutan, luas hutan mencapai 261,67 Ha, sedangkan luas lahan kritis cukup besar, yaitu dalam kawasan hutan kurang lebih 46,700 Ha dan di luar kawasan hutan 17.320 Ha. Wilayah kabupaten mamasa dikenal dengan beberapa sebutan yaitu *Kondosapata' Uai Sipaleean, Limbong Kalua*, dan tentunya daerah *Pitu Ulunna Salu Karua Ba'bana Minanga*.

Secara umum Wilayah Kabupaten Mamasa tergolong iklim tropis basah dengan suhu udara minimum 19,0 c dan suhu maksimum rata-rata berkisar 28, 1 Kecepatan rata-rata angin setiap tahunnya 77-85 km/jam.

2. Kecamatan Mambi

Kecamatan Mambi merupakan satu bagian dari "Pitu Ulunna Salu" yaitu persekutuan tujuh kerajaan besar ditanah Mandar. Bahasa yang digunakan adalah bahasa campuran antara bahasa Mandar, dan Patta'e. Ibu kota kecamatan mambi berada pada kota Mambi, pusat kegiatan yang ada di kecamatan tersebut seperti pendidikan, pemerintahan, perdagangan dan transportasi berpusat pada kota mambi. Mayoritas berpenduduk muslim dengan mata pencaharian penduduk adalah bertani, berkebun dan pegawai kantoran. Mambi dikenal sebagai penghasil manggis dan sekarang ditambah dengan tanaman nilam. Di kelurahan Talippuki,desa pomoseang, dan desa indobanua Galung menghasilkan beras, rotan, kakao dan kopi.

Mambi adalah induk pemekaran dari 7 kecamatan yang ada di wilayah Pitu Ulunna Salu. Letak kecamatan mambi sangat strategis karena dilalui jalan poros Mamuju-Toraja, Mamuju-Polewali, Mamasa-Majene. Yang menjabat pada saat ini sebagai camat Mambi ialah Armin Pane, S.Pd. Di hitung Populasi masyarakat kecamatan Mambi pada tahun 2021 sampai pada saat ini mencakup Total 10.376 jiwa, Luas 142,66 km²,

Desa/kelurahan terdapat 11 desa dan 2 kelurahan Desa/Kelurahan kecamatan Mambi yaitu Bujung Manurung, Indo Banua, Pamosean, Rantebulahan, Salu Alo, Salubanua, Saludurian, Selumaka, Sendana, Sondong Layuk, Tapalinna. Sedangkan kelurahan yang terdapat di kecamatan Mambi yaitu Kelurahan Mambi dan Kelurahan Talipukki.

1. Polsek Mambi

a. Sejarah kantor

Kantor Polsek Mambi ini merupakan pemekaran dari Kantor Polsek Mamasa yang terbilang Kantor yang sudah berdiri pada tahun 2004, yang pada saat ini di pimpin oleh bapak Ahmad Khairul selaku Kepala Polsek Mambi.

b. Letak Geografis

Lokasi kecamatan Mambi terletak di kabupaten/kota Kabupaten Mamasa di Provinsi Sulawesi Barat. Polsek Mambi merupakan salah satu dari 4 Polsek di Kabupaten Mamasa dan satu-satunya Polsek di Kecamatan Mambi. Kantor Polsek Mambi Kecamatan Mambi terletak di antara perkampungan warga Desa Sendana dan desa Bambang Kecamatan Mambi dengan batas-batas desa sebagai berikut:

Tabel 1.1 Batas Wilayah Polsek Mambi

Batas	Desa/Kelurahan
Sebelah Utara	Desa Sendana
Sebelah Barat	Desa Minanga
Sebelah Timur	Desa Kepopok
Sebelah selatan	Desa Rantelemo

Letak Polsek Kecamatan Mambi hanya berjarak kurang lebih 60 Km dari ibu kota kabupaten Mamuju Selawesi Barat. Provinsi Sulawesi barat memiliki wilayah kerja yaitu kabupaten Mamuju, Kabupaten Mamuju Tengah Kabupaten Mamuju Utara, Kabupaten Majene, Kabupaten Polewali Mandar Kabupaten Mamasa.



Gambar 4.1 Peta Sulawesi Barat

5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti paparkan dapat dia ambil kesimpulan sebagai berikut : perkembangan penyimpangan game online di kecamatan Mambi kabupaten Mamasa Di tinjau dari beragam aspek kehidupan yaitu Aspek Kesehatan, Aspek Psikologis, Aspek Sosial, Aspek Keuangan, dan Aspek Akademik dan bahkan juga berdampak pada tindak pidana pencurian Mereka mempraktekkan apa yang dilihat dan di tonton pada game online tersebut dan mereka tidak dapat memilih mana yang baik dan buruk bagi dirinya dan orang lain sehingga membentuk perkembangan perilaku remaja ke arah yang negatif. Maka peran Keluarga, Masyarakat dan Pemerintah sangat di butuhkan dalam menanggulangi Dampak perkembangan penyimpangan remaja terhadap game online salah satu upaya pemerintah dengan mengeluarkan undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik mempraktekkan Apa yang dilihat remaja pengamat dari pelaksanaan pembimbingan dan Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang pornografi. Selain itu pemerintah daerah dalam hal ini Polsek Mambi mereka memberikan begitu banyak arahan dalam hal ini solusi atas penanggulangan remaja yang Melakukan Penyimpangan terhadap game online.

A. Implikasi penelitian

Implikasi penelitian dalam skripsi ini adalah :

Penanggulangan penyimpangan remaja terhadap game online di lakukan dengan cara Pembimbingan terkhusus kepada remaja yang di lakukan oleh penegak hukum dengan menyampaikan dampak serta solusi Ketika remaja sudah masuk dalam rana kecanduan game. Serta memberikan sosialisasi dan evaluasi agar tercipta peningkatkan kualitas yang dimiliki remaja agar Kesehariannya menjadi lebih baik dan lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

A BUKU

- Andi. Dasar dan Konsep Pendidikan Moral. Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2011.
- Azis, Kecanduan Game Online. Jakarta: Pustaka Persada, 2011
- Ahmad Ali. Bahan Ajar Psikologi. Makassar: Persada 2009
- A. Muri Yusuf. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Chen C.Y. Game Online. Jakarta: Pustaka Persada, 2011
- Desmita. psikologi perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Ismi Nurul, Akmal. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. Sumatera Barat, 2020.
- Kahar. Penelitian Hukum Normatif & Empiris. Samata-Gowa: Gunadarma Ilmu, 2017.
- Kasmawati. Dasar-dasar dan Konsep Pendidikan Moral. Makassar Universitas Negeri Makassar. 2016
- Lexy J Moleong. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Nurlaela. Dampak Game Online Terhadap Moral Remaja. Luwu Timur: 2018.
- Rahma, A. Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online. Surabaya: Pustaka utama, 2018.
- Salim, Agung. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa. Makassar: 2016.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Umar Sidiq. Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.

B. JURNAL DAN INTERNET

- Dian “Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya”, <https://pelayananpublik.id> (Di Akses Pada 2 Mei 2022, pukul 00.31)
- Fauzan, “pengaruh game online Terhadap Kaum Remaja” <https://retizen.republika.co.id>, (di akses pada 21 Mei 2022, pukul 10:50).
- Renitasari, “Dampak Game Online Bagi Anak dan Remaja” <https://kominfo.bengkulukota.go.id> (Di akses pada 13 April 2022 pukul 10.55).
- Sovia Hasanah, ‘Jerat Hukum Bagi Pembuat Game Online Berkonten Negatif’ <https://www.hukumonline.com> (Di akses 06 Mei 2022 pukul 00.02).

Sri wahyuni, “pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang” <https://digilibadmin.Unismuh.ac.id> (Di akses pada 28 Mei 2022, pukul 04.22).

PERUNDANG-UNDANGAN

Pengaturan mengenai game diatur dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik (“Permenkominfo 11/2016”).

Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 perlindungan hukum mengenai konsumen

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang pengaturan mengenai Informasi dan transaksi elektronik (ITE).