

**SKRIPSI**  
**STUDI FENOMENOLOGI PENGALAMAN PERILAKU**  
**AGRESIF SISWA SMA DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE***  
**DALAM INTERAKSI TEMAN SEBAYA**



**DEVI AMELIA SARI**

**NIM: 202201038**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS BINA SEHAT PPNI**  
**MOJOKERTO**

**2026**

**SKRIPSI**  
**STUDI FENOMENOLOGI PENGALAMAN PERILAKU**  
**AGRESIF SISWA SMA DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE***  
**DALAM INTERAKSI TEMAN SEBAYA**

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan  
Pada Program Studi S1 Keperawatan Di Universitas Bina Sehat PPNI  
Kabupaten Mojokerto



**DEVI AMELIA SARI**

**NIM: 202201038**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS BINA SEHAT PPNI**  
**MOJOKERTO**

**2026**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devi Amelia Sari

NIM : 202201038

Prodi : S1 KEPERAWATAN

Fakultas : FIKES

Judul : Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku Agresif Siswa SMA dengan Adiksi Game Online dalam Interaksi Teman Sebaya

Saya menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun, dan apabila terbukti ada unsur Plagiarisme saya siap untuk dibatalkan kelulusannya.

Mojokerto, 09/07/2026



Devi Amelia Sari  
202201038

QR REPOSITORY



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program studi

Judul : Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku Agresif Siswa SMA  
dengan Adiksi *Game Online* dalam Interaksi Teman Sebaya

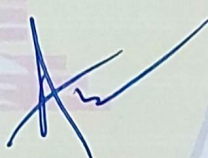
Nama : Devi Amelia Sari

NIM : 202201038

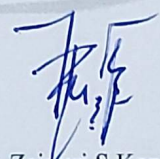
Pada tanggal : 17 Juni 2026

Oleh :

Pembimbing I

  
Amar Akbar S.Kep.,Ns., M.kes.Ph.D  
NIK.162 601 100

Pembimbing II

  
Dr. Imam Zainuri.S.Kep.,Ns., M.Kes

NIK. 162 601 922



Yayasan Kesejahteraan Warga Perawatan Perawat Nasional Indonesia

# UNIVERSITAS BINA SEHAT PPNI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

FAKULTAS EKONOMI BISNIS & TEKNOLOGI DIGITAL

• <http://www.ubs-ppni.ac.id>  
• [info@ubs-ppni.ac.id](mailto:info@ubs-ppni.ac.id)

• 0321-390203 (Fax) / Call Center : 08113281223  
• Jln. Raya Jabon KM.06 Mojoanyar Mojokerto

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : DEVI AMELIA SARI  
NIM : 202201038  
Program Studi : Ilmu Keperawatan  
Pada Tanggal : 07 Juli 2026  
Judul Skripsi : "Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku Agresif Siswa SMA dengan Adiksi Game Online dalam Interaksi Teman Sebaya "

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dosen Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto

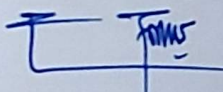
### DOSEN PENGUJI

Penguji Utama : Dr. Siti Kotijah, S.Kep.Ns., M.Kep (.....)  
Penguji 1 : Amar Akbar, S.Kep.Ns.M.Kes.Ph.D (.....)  
Penguji 2 : Dr. Imam Zainuri, S.Kep.Ns.,M.Kes (.....)

Ditetapkan di : Mojokerto

Tanggal : 8 Juli 2026

Ka. Prodi Ilmu Keperawatan

  
Enny Virda Y., S.Kep.Ns., M.Kes

NIK : 162.601.095

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku Agresif Siswa SMA dengan Adiksi *Game Online* dalam Interaksi Teman Sebaya“ dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Selesainya penulisan Skripsi ini adalah berkat bantuan dan dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati tulus kepada :

1. Drs. Sugeng Wibawa selaku kepala sekolah SMAN 1 Sooko Mojokerto, beserta seluruh staff dan jajarannya atas izin, dukungan, serta kesempatan yang telah diberikan pada penulis untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah.
2. Dr. Indah Lestari S.Kep., Ns., M.Kes selaku Rektor Universitas Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto.
3. Dr. Lilik Ma'rifatul Azizah S.Kep., Ns., M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto yang telah memberikan dorongan untuk menyelesaikan pendidikan di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto.
4. Enny Virda Yuniarti S.Kep., Ns., M.Kes selaku Ka. Prodi S1 Keperawatan Universitas Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto yang telah memberikan dorongan untuk menyelesaikan pendidikan di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto

5. Amar Akbar S.Kep., Ns., M.kes. Ph.D dan Dr. Imam Zainuri S.Kep., Ns., M.Kes selaku pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dalam bimbingan kepada penulis
6. Dr. Siti Kotijah S.Kep., Ns., M.Kes selaku penguji Skripsi yang telah menguji serta memberikan evaluasi dan saran perbaikan demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Staff dosen dan karyawan Universitas Bina Sehat PPNI Kab. Mojokerto, serta partisipan / responden, teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini

Akhirnya penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan diharapkan dapat menyempurnakan Skripsi ini.



Mojokerto, 19 Februari 2026

Devi Amelia Sari  
202201038

## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.3.1 Tujuan Umum .....	7
1.3.2 Tujuan Khusus .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.4.1 Bagi Tempat Penelitian.....	8
1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan .....	8
1.4.3 Bagi Responden .....	8
1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya .....	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.1 Konsep Remaja .....	10
2.1.1 Pengertian Remaja .....	10
2.1.2 Fase-fase Remaja .....	12
2.1.3 Karakteristik Remaja.....	13
2.2 Konsep Agresivitas .....	14

2.2.1	Pengertian Agresivitas .....	14
2.2.2	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas .....	15
2.2.3	Aspek- Aspek Agresivitas.....	18
2.2.4	Teori-Teori Dalam Agrsesivitas.....	21
2.2.5	Skala Agrsesivitas .....	21
2.2.6	Alat Ukur Agrsesivitas.....	24
2.3	Konsep Adiksi <i>Game Online</i> .....	24
2.3.1	Pengertian Adiksi <i>Game Online</i> .....	24
2.3.2	Durasi Bermain <i>Game Online</i> .....	26
2.3.3	Tipe-Tipe <i>Game Online</i> .....	26
2.3.4	Faktor Bermain <i>Game Online</i> .....	27
2.3.5	Dampak Game Terhadap Perilaku .....	28
2.4	Konsep Interaksi Teman Sebaya.....	29
2.4.1	Pengertian Interaksi Teman Sebaya.....	29
2.4.2	Ciri-Ciri Interaksi Teman Sebaya .....	30
2.4.3	Faktor yang Mempengaruhi Hubungan Teman Sebaya.....	31
2.5	Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	33
2.6	Kerangka Berpikir.....	36
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		39
3.1	Pendekatan dan Strategi Penyelidikan (Strategy of Inquiry) .....	39
3.2	Sampling .....	41
3.3	Metode Pengambilan Data .....	43
3.3.1	Proses Pengambilan Data.....	43
3.3.2	Keterpercayaan (Trustworthiness) Penelitian .....	46
3.3.3	Keterbatasan Penelitian.....	48
3.4	Pendekatan dalam Analisis Data.....	49
3.4.1	Pengolahan Data.....	51
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		54
4.1.	Hasil Penelitian .....	55
4.2.	Karakteristik Partisipan.....	55

4.3.	Deskripsi Tema .....	56
4.3.1	Tema 1: Kehilangan Kontrol Terhadap Aktivitas Bermain <i>Game Online</i> 57	
4.3.2	Tema 2: Perilaku Agresif Verbal dalam Interaksi Teman Sebaya .....	60
4.3.3	Tema 3: Perilaku Agresif Fisik dalam Interaksi Teman Sebaya.....	63
4.3.4	Tema 4: Perubahan Interaksi Sosial .....	65
4.4.	Pembahasan.....	70
4.4.1	Tema 1: Kehilangan Kontrol Terhadap Aktivitas Bermain <i>Game Online</i> 70	
4.4.2	Tema 2: Perilaku Agresif Verbal dalam Interaksi Teman Sebaya .....	72
4.4.3	Tema 3: Perilaku Agresif Fisik dalam Interaksi Teman Sebaya.....	74
4.4.4	Tema 4: Perubahan Interaksi Sosial.....	76
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....		79
5.1	Kesimpulan .....	79
5.2	Saran.....	80
5.2.1	Bagi Tempat Penelitian.....	80
5.2.2	Bagi Institusi Pendidikan .....	80
5.2.3	Bagi Responden .....	81
5.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....		83
LAMPIRAN.....		90

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Informed Consent</i> .....	90
Lampiran 2 Lembar Permohonan Menjadi Responden .....	91
Lampiran 3 Lembar Data Demografi .....	92
Lampiran 4 Lembar Observasi ( <i>Field Note</i> ) .....	94
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Mendalam .....	95
Lampiran 6 Lembar ACC Judul .....	97
Lampiran 7 Izin Studi Pendahuluan .....	98
Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian .....	99
Lampiran 9 Etik Penelitian .....	100
Lampiran 10 Lembar Bimbingan Proposal Skripsi .....	101
Lampiran 11 Lembar Revisi Ujian Proposal .....	103
Lampiran 12 Lembar Bimbingan Skripsi .....	104
Lampiran 13 Lembar Revisi Ujian Skripsi .....	106
Lampiran 14 Uji Turnitin .....	107
Lampiran 15 Analisa Data .....	108
Lampiran 16 Transkrip .....	117
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian .....	186

BINA SEHAT PPNI

## DAFTAR PUSTAKA

- Aggy, E. H., Fretes, D., Charla, A., Awak, R. P., Ijah, J., Amalia, A., Hardiyanti, R., Heriska, E., & Pratiwi, A. (2023). *Online Game Addiction is Associated with Aggressive Behavior in Secondary Education School Students in Sorong. October.*
- Alexander, R. (2025). *Gaming Addiction Statistics Worldwide*. Co-Op Board Games. <https://share.google/i5dUtXmORYdHE2taT>
- Alfaro, A. (2021). Adolescence and Health Risk Factors. *Journal of Gynecology and Womens Health*. <https://doi.org/10.19080/jgwh.2021.22.556079>
- Anderson, C. A. (2022). Media Violence and Agression: A Meta-Analytic Review. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Andrita, A., Rondo, A., & Wungouw, H. I. S. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan*. 7.
- Apriani, R., Probowati, D., Indreswari, H., & Simon, I. M. (2020). Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 5, 35–42.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um027v5i12020p035>
- Aprilia, C., Sari, P., Kertapati, Y., & Chabibah, N. (2022). *Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak*. 6(6), 6559–6568. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946>
- Arinandya. (2021). *Gambaran Tingkat Stres Remaja Smp Pada Kondisi Pandemi Covid-19 Di Smp Islam Miftakhul Huda Pakis Aji Kabupaten Jepara*.
- Asari, H. V., Liza, R. G., & Isona, L. (2024). *Perbandingan Tingkat Adiksi Game Online dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja Sekolah Menengah Pertama SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah*. 3(1), 166–175.
- Atiqah, N., Sulhan, A., Ardaniah, N. H., & Rahmadi, M. S. (2024). *Periodisasi Perkembangan Anak Pada Masa Remaja : Tinjauan Psikologi*. 1(1), 9–36  
*Behavior : Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi Volume 1 No 1 Mei 2024*.
- Bandura, A. (1977). *Seri Prentice-Hall dalam teori pembelajaran sosial*. Prentice Hall.
- Branje, S., De Moor, E., Spitzer, J., & Becht, A. (2021). Dynamics of Identity Development in Adolescence: A Decade in Review. *Journal of Research on Adolescence*, 31, 908–927. <https://doi.org/10.1111/jora.12678>

- Budiawan, N., & Sari, N. N. (2024). *Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja*. 5(2), 253–263.
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459.  
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Carroll, S., Mikhail, M., & Burt, S. (2023). The development of youth antisocial behavior across time and context: A systematic review and integration of person-centered and variable-centered research. *Clinical Psychology Review*, 101, 102253. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2023.102253>
- Chesnay, M. D. (2015). *Nursing research using data analysis: Qualitative designs and methods in nursing*. Springer Publishing Company.
- Cholifah, N., Rini, A., & Pratitis, N. (2025). Media Sosial, Kualitas Tidur, Dan Agresivitas Mahasiswa Di Era Digital. *Paedagogy : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i3.6948>
- Ciampo, L., & Ciampo, I. (2020). *Physical, emotional and social aspects of vulnerability in adolescence*. 3, 183–190.  
<https://doi.org/10.33545/comed.2020.v3.i1c.135>
- Colaizzi, P. F. (1978). *Psychological research as the phenomenologist views it*. Existential-Phenomenological Alternatives for Psychology.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (5th ed.)*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset: memilih diantara lima pendekatan*. Pustaka Pelajar.
- Databoks. (2023). *Mobile Legends vs PUBG, Mana yang Lebih Disukai Konsumen Indonesia?*  
<https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/b4ea7a8b6939471>
- Dwi, N., Putri, P., & Cahyanti, I. Y. (2021). *Terapi Bermain untuk Menurunkan Perilaku Agresi pada Anak-anak di Pesantren X*, Surabaya 2(3), 259–267.
- Empati, J., Setiawan, A., & Dinardinata, A. (2020). *Hubungan Antara Durasi Bermain Violent Video Game, Semarang*. 8(nomor 4), 18–25.
- Fitri, S. S., & Wahyuni, L. (2024). Perilaku Agresif Remaja Pemain Game Online. <https://doi.org/http://doi.org/10.54460>
- Franjić, S. (2022). Aggression is an Emotional Reaction. *SAR Journal of Psychiatry and Neuroscience*.  
<https://doi.org/10.36346/sarjpn.2022.v03i02.001>
- Franjić, S. (2024). Aggression is Behavior with the Aim to Cause Damage.

*Journal of Medical Health Research and Psychiatry.*  
<https://doi.org/10.70844/jmhrp.2024.1.1.3>

- Gurjar, Y. J., Nikita, S., Himalay, J. & Abhishek, J. (2024). The Prevalence of Internet Gaming Disorder and its Associated Factors Among College Students in Saurashtra. *Kerman University of Medical Sciences*, 16(1), 11–16. <https://doi.org/10.34172/ahj.2024.1451>
- Hanani, H. A. R., & Yudistira, S. (2024). Kekerasan Mental (Bullying) sebagai Isu Kesehatan Masyarakat di Indonesia. *VISA: Journal of Vision and Ideas*. <https://doi.org/10.47467/visa.v4i3.4579>
- Hasan, T., & Alvi, T. (2023). Online Gaming Addiction and Its Impact on Social Aggression among Adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Hatimah, N. A. (2023). Pemberian Edukasi Tentang Adiksi Dalam Perspektif Psikologi Melalui Kegiatan Webinar How To Deal With Addiction. *Jurnal Kebajikan*, 01.
- Indrawan, T., & Candrasari, Y. (2023). Penggunaan Game Online dalam Kehidupan Remaja di Kota Surabaya ( Studi Fenomenologi pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online ). 6(September), 6804–6809.
- Irawan, S., & DIna Siska, W. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang. *Journal of Civic Education*, 3.
- Jeffrey Gottfried, & Olivia Sidoti. (2024). Teens and Video Games Today. <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/>, May, 1–37.
- Johnstone, N., Milesi, C., Burn, O., Van Den Bogert, B. & Kadosh, K. C. (2021). Anxiolytic effects of a galacto-oligosaccharides prebiotic in healthy females (18–25 years) with corresponding changes in gut bacterial composition. *Scientific Reports*, 11. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-87865-w>
- Koanda, N., Rahayu, P., & Zainuddin, N. I. (2024). Overview of Aggressiveness in Early Adolescents Who Play Online Games. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v4i2.342>
- Kruglanski, A., Ellenberg, M., Szumowska, E., & Bushman, B. (2023). Frustration-aggression hypothesis reconsidered: The role of significance quest. *Aggressive Behavior*. <https://doi.org/10.1002/ab.22092>
- Kuss, D. J. (2021). Gaming Disorder: A Review of Its Emotional and Cognitive

Correlates. *Frontiers in Psychology*.

- Lawolo, Y. E. (2025). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. 5, 732–735.
- Liao, Z., Huang, Q., Huang, S., Tan, L., & Shao, T. (2020). *Prevalence of Internet Gaming Disorder and Its Association With Personality Traits and Gaming Characteristics Among Chinese Adolescent Gamers*. 11(November), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.598585>
- Lincoln, Y., & Guba, E. (1985). *Naturalistic Inquiry*.
- Marini, T., & Nusir, L. (2024). *Studi kasus perilaku agresif pada anak usia dini*. 11(1), 15–26.
- Mastorci, F., Lazzeri, M. F. L., Vassalle, C., & Pingitore, A. (2024). The Transition from Childhood to Adolescence: Between Health and Vulnerability. *Children*, 11. <https://doi.org/10.3390/children11080989>
- Moustakas, C. E. (1994). *Phenomenological research methods*. Sage.
- Novitasari, L., Wardiyah, A., Kusumaningsih, D., Gustiani, D., & Sartika, D. (2022). *Penyuluhan kesehatan tentang bahaya game online*. 2(2), 70–76.
- Nurhalimah, N., Sabila, B. P., Haryati, O., Wartolah, W., & Dinarti, D. (2023). Online Game Addiction Increases Risk of Violent Behaviour In Adolescents. *Journal of Health and Cardiovascular Nursing*. <https://doi.org/10.36082/jhcn.v3i1.1048>
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2017). *Generating and Assessing Evidence for Nursing Practice*. Wolters Kluwer Health.
- Pratiwi, B., Budiharto, I., & Fauzan, S. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kenakalan Remaja pada Remaja Madya: Literature Review. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*. <https://doi.org/10.26418/tjnpe.v2i2.46145>
- Pratiwi, N. E., & Murdiana, S. (2024). *Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMA X Sungguminasa*. 3(2), 396–403.
- Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The Impact of Online Game Addiction on Adolescent Mental Health: A Systematic Review and Meta-analysis. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.6234>
- Putri, N. W. M., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash-talk Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.
- Rahman, I. A., Ariani, D., Ulfah, N., & Ners, P. (2022). *Tingkat kecanduan game*

*online pada remaja*. 5(2), 85–90.

- Rahmat Muhazir, Teuku Tahlil, H. S. (2023). Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.4982>
- Ramli, Y., Evelyn, F., & Oktaviani, H. P. (2025). The Impact of Game Addiction on Cognition and Emotions in Adolescents. *Annals of Child Neurology*. <https://doi.org/10.26815/acn.2025.00948>
- Ratu, H. G. P., & Ambarwati, K. D. (2023). Agresivitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1625–1633.
- Reitsema, A., Jeronimus, B., Van Dijk, M., & De Jonge, P. (2021). Emotion dynamics in children and adolescents: A meta-analytic and descriptive review. *Emotion*. <https://doi.org/10.1037/emo0000970>
- Riyanto. (2025). Gambaran Karakteristik, Interaksi Sosial, dan Tingkat Adiksi pada Remaja dengan Game Online. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 7 No 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.37287/jppp.v7i5.590>
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., & Pratitis, N. (2023). *Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online : Adakah peran mediasi regulasi emosi ? Pendahuluan*. 3(1), 67–76.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. (2023). Pengaruh game online terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1).
- Rowicka, M. M., & Romano, D. (2023). *Is playing violent video games a risk factor for aggressive behaviour ? Adding narcissism , self-esteem and PEGI ratings to the debate*. July, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1155807>
- Salsabila, B. P., & Haryati, O. (2023). *Addiction Increases Risk of Violent Behaviour In Adolescents*. 3, 1–8. <https://doi.org/10.36082/jhcn.v3i1.1048>
- Santosa, S. (2009). *Dinamika kelompok*. Bumi Aksara.
- Sari, N., & Maulidya, R. (2023). *Online Game Addiction Behavior : Gender And Duratiion Of Playing Online Games In Adolescents*. 08, 69–79. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305>
- Saskia, N. N., & Sastri, P. (2025). Hubungan Antara Sicial Support Dan Loneliness Dengan Disregulasi Emosi Pada Remaja Pelaku Self-harm Di SMK X Kota Bandung. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i2.6231>
- Satapathy, P., Nazli, M., Kumar, A., Roopashree, R., & Bushi, G. (2025). Public

- Health in Practice Burden of gaming disorder among adolescents: A systemic review and. *Public Health in Practice*, 9(October 2024), 100565. <https://doi.org/10.1016/j.puhip.2024.100565>
- Satujurnal. (2025). *Remaja Kota Mojokerto Kecanduan Gawai di Hari Kesehatan Nasional*. <https://satujurnal.com/2025/11/10/remaja-kota-mojokerto-bahas-cyber-bullying-dan-kecanduan-gawai-di-hari-kesehatan-nasional/>
- Sekar, P. R. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja*. 14(1), 27–31.
- Semiawan, C. R. (1998). *Perkembangan dan belajar anak*. Depdiknas.
- Septian, R., & Khotimah, H. (2021). Pola Interaksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Sosialisasi*.
- Smith, J. A., & Shinebourne, P. (2024). Interpretative Phenomenological Analysis in Mental Health Research. *Qualitative Research in Psychology*.
- Suryawan, A. F. (2025). *Emotional Intelligence of Teenagers Addicted to Online Games: Kecerdasan Emosional Remaja yang Kecanduan Permainan Online*. 20(1), 1–12. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.921>
- Syasma, I., Umara, Y., Kimia, P. (2024). *Pengaruh Empati Dan Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Bintang Bayu*. 10(1), 85–93.
- Taheri, K., Zarei, M. A., & Esmaili, S. K. (2024). Sensory Processing Measure Tools for Adolescents Aged 12 to 21 Years. *Function and Disability Journal*. <https://doi.org/10.32598/fdj.7.71.3>
- Triyaneva, K. (2025). *Hubungan Kecanduan Game Online Pubgm dengan Perilaku Agresi Verbal pada Remaja di Kecamatan Lubuk Basung*. September.
- Usoha, T., Buanasarib, A., & Wowiling, F. (2024). *Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa*. 12(1), 18–28.
- Wahyu, P. (2025). *Rata-rata Orang Indonesia Main Game Online*. Kontan.Co.Id. <https://share.google/PsQBDifTNIIxExJc9>
- Walsh, Ó., & Nicholson, A. J. (2022). Adolescent health. *Clinics in Integrated Care*. <https://doi.org/10.1016/j.intcar.2022.100123>
- Widyaningrum, Asiyami Ranistiya, Musthofa, S. B. ., & Farid, A. (2023). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja*. 8(4).
- Xu, J., Liu, N., Polemiti, E., Garcia-Mondragon, L., Tang, J.,. (2023). Effects of urban living environments on mental health in adults. *Nature Medicine*, 29,

1456–1467. <https://doi.org/10.1038/s41591-023-02365-w>

Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2021). *Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior*. 24(1), 5–10. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>

Zhu, L. (2023). Cognitive Behavioral Impact of Online Gaming: A Longitudinal Study. *Computers in Human Behavior*.

