YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i1.8964

PERAN KONFORMITAS DAN KONTROL DIRI TERHADAP ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA AWAL

Role of Conformity and Self-Control in Online Game Addiction Among Early Adolescents

Ridwan Abdillah & Agoes Dariyo
Universitas Tarumanagara Jakarta
ridwan.705220325@stu.untar.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 21, 2025	Jan 12, 2026	Jan 24, 2026	Jan 29, 2026

Abstract

The development of digital technology has made it easier for early adolescents to access various entertainment platforms, including online games, at a developmental stage in which a strong tendency to conform to peers and unstable self-control increase vulnerability to online game addiction. This study aimed to examine the roles of conformity and self-control in online game addiction among early adolescents in West Jakarta. A quantitative approach with a causal design was employed, involving 265 early adolescents aged 12–15 years selected using a simple random sampling technique. The research instruments consisted of the Self-Control Scale (SCS) Brief Version, a Conformity Scale, and the Game Addiction Scale (GAS), all of which had undergone adaptation, validity, and reliability testing. Data were analyzed using multiple linear regression. The results showed that conformity had a positive and significant effect on online game addiction, whereas self-control had a negative and significant effect. Simultaneously, conformity and self-control contributed 35.1% to online game addiction ($R^2 = 0.351$), while the remaining 64.9% was influenced by other factors. These findings underscore the crucial roles of conformity and self-control in shaping online gaming behavior among early adolescents and provide an

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

empirical basis for developing preventive intervention programs focused on strengthening self-control and managing peer-group influence.

Keywords: Conformity; Self-Control; Online Game Addiction; Early Adolescents; Preventive Interventions

Abstrak: Perkembangan teknologi digital memudahkan remaja awal mengakses berbagai platform hiburan, termasuk *game online*, pada fase perkembangan di mana kecenderungan mengikuti kelompok sebaya dan dinamika pengendalian diri yang belum stabil meningkatkan kerentanan terhadap adiksi *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran konformitas dan kontrol diri terhadap adiksi *game online* pada remaja awal di Jakarta Barat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kausal, melibatkan 265 remaja awal berusia 12–15 tahun yang diperoleh melalui teknik *simple random sampling*. Instrumen penelitian meliputi *Self-Control Scale (SCS) Brief Version*, skala Konformitas, dan *Game Addiction Scale (GAS)* yang telah melalui proses adaptasi, uji validitas, dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konformitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap adiksi *game online*, sedangkan kontrol diri berpengaruh negatif dan signifikan. Secara simultan, konformitas dan kontrol diri memberikan kontribusi sebesar 35,1% terhadap adiksi *game online* ($R^2 = 0{,}351$), sementara 64,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini menegaskan pentingnya peran konformitas dan kontrol diri dalam perilaku bermain *game online* pada remaja awal serta memberikan landasan empirik bagi pengembangan program intervensi pencegahan adiksi *game online* yang berfokus pada penguatan kontrol diri dan pengelolaan pengaruh kelompok sebaya.

Kata Kunci: Konformitas; Kontrol Diri; Adiksi *Game Online*; Remaja Awal; Intervensi Pencegahan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung pesat telah memberikan kemudahan akses terhadap berbagai bentuk hiburan, termasuk salah satunya adalah *game online* (Yosua et al., 2023). Pada remaja awal, penggunaan *game online* menjadi aktivitas yang sangat populer karena menawarkan interaksi sosial, tantangan, serta kesempatan untuk memperoleh pengakuan dari kelompok sebaya. Namun, intensitas bermain yang berlebihan dapat menimbulkan permasalahan seperti kecanduan atau adiksi bermain *game online* (Kaimudin et al., 2024; Rizky & Yuliastati, 2021). Adiksi *game online* adalah kondisi ketika individu mengalami kesulitan untuk mengendalikan durasi dan frekuensi bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek akademik, sosial, maupun psikologis (Hardanti et al., 2015; Ula, 2023).

Remaja awal berada pada tahap perkembangan yang ditandai oleh kebutuhan kuat untuk diterima dalam kelompok sebaya. Pada tahap ini, konformitas menjadi salah satu faktor yang sangat memengaruhi perilaku remaja (Selvia et al., 2024; Purnama et al., 2021; Fahmi,

2023). Dorongan untuk mengikuti kebiasaan dan norma kelompok dapat membuat remaja lebih rentan mengulangi perilaku tertentu, termasuk kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan. Ketika kelompok sebaya menganggap bermain *game* sebagai aktivitas yang normal atau bahkan sebagai bagian dari identitas sosial, remaja lebih mungkin menyesuaikan diri meskipun perilaku tersebut berdampak negatif.

Selain konformitas, kontrol diri merupakan faktor penting yang memengaruhi kemampuan remaja dalam mengatur perilaku bermain *game online* (Tangney et al., 2018). Kontrol diri yang masih rendah membuat remaja cenderung impulsif, sulit menunda kesenangan sesaat, dan tidak mampu mengatur waktu bermain sehingga lebih mudah mengalami adiksi *game online* (Nst et al., 2024; Qu, 2023). Sebaliknya, kontrol diri yang baik dapat membantu remaja menetapkan batasan, mengatur prioritas, dan mengelola dorongan untuk bermain secara berlebihan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tekanan konformitas dan kemampuan pengendalian diri memiliki hubungan yang kuat dengan perilaku adiktif pada remaja, termasuk adiksi *game online*. Namun, fenomena ini perlu dikaji lebih lanjut pada remaja awal yang tinggal di wilayah perkotaan seperti Jakarta Barat, mengingat tingginya paparan teknologi, model pergaulan yang dinamis, serta variasi intensitas penggunaan internet.

Tujuan penelitian untuk menguji peran konformitas dan kontrol diri dalam menjelaskan adiksi *game online* pada remaja awal. Pemahaman mengenai kedua faktor ini diharapkan dapat memberikan landasan bagi orang tua, pendidik, dan praktisi untuk merancang strategi pencegahan serta intervensi yang tepat sasaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non-eksperimental untuk menguji peran konformitas dan kontrol diri dalam memprediksi adiksi *game online* pada remaja awal. Partisipan terdiri dari 265 remaja awal berusia 12–15 tahun yang berdomisili di Jakarta Barat. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Kriteria partisipan adalah remaja berusia 12 hingga 15 tahun, pernah atau aktif bermain *game online*, dan siswa aktif di SMPN X Jakarta Barat. Tiga instrumen digunakan dalam penelitian ini terdiri dari alat ukur berikut: 1) Self-Control Scale (SCS) *brief version* untuk mengukur kontrol diri. Instrumen ini berdasarkan alat ukur SCS milik (Tangney et al., 2018) dan telah melalui proses adaptasi, uji validitas, dan reliabilitas dengan nilai reliabilitas memadai; 2) Skala Konformitas, disusun

atau diadaptasi dari Mehrabian *conformity scale* dengan pernyataan yang mengukur kecenderungan remaja mengikuti kelompok sebaya; 3) Game Addiction Scale (GAS) untuk mengukur tingkat adiksi *game online*, yang juga telah diadaptasi dari GAS milik Lemmens et. al. (2011) dan diuji kembali validitas-reliabilitasnya sebelum digunakan. Seluruh instrumen penelitian yang ada menggunakan skala Likert 1-5. Penelitian dimulai dengan tahap perizinan, adaptasi instrumen, uji coba (try-out), kemudian pengambilan data utama yang dilakukan secara langsung melalui *google form*. Partisipan mengisi kuesioner setelah mendapatkan penjelasan mengenai latar belakang dan tujuan penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear berganda untuk melihat peran konformitas dan kontrol diri terhadap adiksi *game online*. Sebelum analisis utama, dilakukan uji asumsi klasik yaitu normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas.

HASIL

Hasil dari seluruh uji asumsi klasik yaitu normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas, didapatkan hasil yang memenuhi syaratan sehingga model regresi layak digunakan.

Uji regresi pertama yang dilakukan adalah pada variabel konformitas terhadap adiksi *game online*. Pada hasil uji regresi pada tabel 1, didapatkan nilai signifikansi 0 lebih kecil dari 0,05 dan nilai B sebesar 0,602. Hal ini menunjukkan bahwa konformitas berperan secara signifikan terhadap adiksi *game online* dengan arah positif yang artinya setiap kenaikan 1 unit konformitas, maka adiksi *game online* mengalami kenaikan sebesar 0,602.

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Konformitas terhadap Adiksi *Game Online*

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	
Konformitas	0.602	0.074	0.000

Setelah itu, didapatkan hasil uji determinasi pada tabel 2 dengan nilai R^2 sebesar 0,201 atau 20,1%. Artinya, konformitas memberikan sumbangan sebesar 20,1% terhadap adiksi *game online* dan 79,9% sisanya merupakan variabel lain selain konformitas yang berperan terhadap adiksi *game online*.

Uji regresi kedua yang dilakukan adalah pada variabel kontrol diri terhadap adiksi *game online*. Pada hasil uji regresi pada tabel 3, didapatkan nilai signifikansi <0,001 lebih kecil

dari 0,05 dan nilai B sebesar -0,396. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol diri berperan secara signifikan terhadap adiksi *game online* dengan arah negatif yang artinya setiap kenaikan 1 unit kontrol diri, maka adiksi *game online* mengalami penurunan sebesar 0,396.

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Kontrol Diri terhadap Adiksi *Game Online*

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	
Kontrol Diri	-0,396	0,047	<0,001

Setelah itu, didapatkan hasil uji determinasi pada tabel 3 dengan nilai R^2 sebesar 0,214 atau 21,4%. Artinya, kontrol diri memberikan sumbangan sebesar 21,4% terhadap adiksi *game online* dan 78,6% sisanya merupakan variabel lain selain konformitas yang berperan terhadap adiksi *game online*.

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi Kontrol Diri terhadap Adiksi *Game Online*

Variabel	R	R^2	Std. error
Kontrol Diri terhadap Adiksi *Game Online*	0,462	0,214	4,529

Uji regresi ketiga yang dilakukan adalah pada variabel konformitas dan kontrol diri terhadap adiksi *game online*. Pada hasil uji regresi pada tabel 4 pada konformitas didapatkan nilai signifikansi <0,001 lebih kecil dari 0,05 dan nilai B sebesar 0,507. Hal ini menunjukkan bahwa konformitas berperan secara signifikan terhadap adiksi *game online* dengan arah positif yang artinya setiap kenaikan 1 unit konformitas, maka adiksi *game online* mengalami kenaikan sebesar 0,507. Pada kontrol diri, didapatkan nilai signifikansi <0,001 lebih kecil dari 0,05 dan nilai B sebesar - 0,338. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol berperan secara signifikan terhadap adiksi *game online* dengan arah negatif yang artinya setiap kenaikan 1 unit Kontrol diri, maka adiksi *game online* mengalami penurunan sebesar 0,338.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Konformitas dan Kontrol Diri terhadap Adiksi *Game Online*

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	
Konformitas	0,507	0,068	<0,001
Kontrol Diri	-0,338	0,043	<0,001

Setelah itu, didapatkan hasil uji determinasi pada tabel 5 dengan nilai R^2 sebesar 0,351 atau 35,1%. Artinya, konformitas dan kontrol diri memberikan sumbangan sebesar 35,1%

terhadap adiksi *game online* dan 64,9% sisanya merupakan variabel lain selain konformitas yang berperan terhadap adiksi *game online*.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi Konformitas dan Kontrol Diri terhadap Adiksi *Game Online*

Variabel	R	R^2	Std. error
Konformitas dan Kontrol Diri terhadap Adiksi *Game Online*	0,593	0,351	4,121

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa konformitas berperan secara signifikan ke arah positif terhadap adiksi *game online* yang artinya peningkatan konformitas dapat meningkatkan adiksi *game online* secara signifikan. Temuan ini dapat mendukung penelitian yang diakukan oleh (Rahma, 2022) bahwa terdapat hubungan signifikan positif antara konformitas dengan intensitas bermain *game online* sebagai salah satu indikator perilaku adiksi *game online*. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan (Hazanah et al., 2024) yang menyebutkan bahwa terdapat hal serupa. Temuan – temuan sebelumnya selaras dengan penjelasan bahwa remaja usia 12 hingga 15 tahun mudah terbawa perilaku kelompok untuk memenuhi kebutuhannya menjadi bagian dari kelompok dan mengabaikan resiko dari perilaku tertentu (Papalia & Martorell, 2021). Dalam konteks ini, remaja usia remaja awal memiliki kecenderungan untuk mengalami adiksi *game online* karena mengikuti temannya untuk ikut bermain *game online* dan mengabaikan potensi terjadinya adiksi dalam bermain *game online*.

Dalam variabel kontrol diri, didapatkan hasil bahwa kontrol diri berperan secara signifikan ke arah negatif terhadap adiksi *game online* yang artinya kenaikan kontrol diri dapat menurunkan adiksi *game online* secara signifikan. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan adiksi *game online* (Mita et al., 2020; Nur, 2021). Pengaruh yang signifikan dengan arah negatif juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hammam & Purwanto, 2024). Mengutip penjelasan (Papalia & Martorell, 2021) tentang perkembangan remaja awal, disebutkan bahwa remaja cenderung mengambil keputusan berdasarkan emosi yang disebabkan oleh korteks prefrontal yang belum matang sehingga kendali impuls remaja masih dikatakan rendah. Dalam konteks ini, seorang remaja

dapat bertindak secara impulsif dalam bermain *game online* seperti memutuskan untuk bermain dalam waktu yang lama dan tidak menutup kemungkinan dapat mengalami adiksi untuk bermain *game online*.

Dalam peran konformitas dan kontrol diri terhadap adiksi *game online*, didapatkan hasil signifikan yang artinya kedua nya sama – sama memiliki peran yang signifikan terhadap adiksi *game online*. Hal ini selaras dengan teori biopsikososial adiksi menurut Ghodse dalam (Fitri & Widiningsih, 2020) dimana adiksi dipengaruhi oleh faktor biologis, psikologis, dan sosial. Faktor biologis ini mencakup genetik dan berubahnya fungsi otak seperti peningkatan dopain. Faktor psikologis mencakup regulasi emosi, kontrol diri, pengalaman masa lalu yang traumatis, dan *coping mechanism* seseorang. Faktor sosial ini mencakup lingkungan sekitar seseorang seperti keluarga, pertemanan, dan sekitar tempat tinggal .Dengan memberi contoh konteks yang berhubungan dengan penelitian kali ini, jika remaja berada pada lingkungan sosial yang gemar bermain *game online* serta memiliki kontrol diri yang rendah, remaja tersebut memiliki resiko yang besar untuk mengalami adiksi dalam bermain *game online* dan begitu pula sebaliknya.

Melalui uji beda yang telah dilakukan, ditemukan bahwa tingkat adiksi *game online* berdasarkan jenis kelamin terdapat perbedaan signifikan dimana tingkat adiksi *game online* lebih tinggi pada laki-laki dibandingkan perempuan. Hasil serupa juga didapatkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Miswanto et al., 2020). Hal ini dapat terjadi dikarenakan secara umum laki-laki menggunakan internet untuk bermain *game* yang bersifat kompetitif (Varchetta et al., 2024). Selain itu, jenis *game* dengan tema peperangan atau *shooting* cukup terkenal dan pemainnya didominasi oleh laki-laki seperti yang ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Suryatenggara & Surilena, 2023). Tema peperangan atau *shooting* ini menunjukkan sifat-sifat maskulinitas dan hal inilah yang membuatnya banyak disukai laki-laki. Selain itu, banyak dari *game* yang bertema ini juga terdapat unsur kompetisi dalam permainannya yang dapat memunculkan potensi kecanduan.

Implikasi penelitian, hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi orang tua, pendidik, dan konselor sekolah dalam upaya pencegahan adiksi game online pada remaja awal. Temuan bahwa konformitas dan kontrol diri berperan signifikan menunjukkan pentingnya penguatan kemampuan kontrol diri serta pembinaan keterampilan sosial remaja agar mampu menyikapi tekanan kelompok sebaya secara sehat. Selain itu, hasil penelitian ini

dapat menjadi dasar dalam perancangan program intervensi dan edukasi yang menekankan pengelolaan waktu bermain game serta peningkatan kesadaran akan risiko perilaku adiktif.

Batasan penelitian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain penggunaan desain kuantitatif non-eksperimental yang tidak memungkinkan penarikan kesimpulan kausal secara mutlak. Selain itu, partisipan penelitian hanya terbatas pada remaja awal berusia 12–15 tahun yang berdomisili di Jakarta Barat sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada remaja di wilayah lain atau kelompok usia yang berbeda. Penelitian ini juga hanya mengkaji dua variabel prediktor, yaitu konformitas dan kontrol diri, sementara masih terdapat faktor lain yang berpotensi memengaruhi adiksi game online, seperti pola asuh orang tua, regulasi emosi, dan intensitas penggunaan internet.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konformitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap adiksi *game online*, sementara kontrol diri berpengaruh negatif dan signifikan. Artinya, remaja yang lebih mudah mengikuti tekanan kelompok sebaya cenderung memiliki tingkat adiksi *game online* yang lebih tinggi, sedangkan remaja dengan kontrol diri yang baik lebih mampu mengatur perilaku bermain mereka dan mengurangi kecenderungan dari adiksi *game online*. Secara simultan, konformitas dan kontrol diri memberikan kontribusi sebesar 35,1% terhadap adiksi *game online*, yang menandakan bahwa perilaku bermain game pada remaja dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kemampuan pengendalian diri. Temuan ini menunjukkan pentingnya edukasi tentang kontrol diri serta meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak perilaku bermain game berlebihan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi orang tua, guru, dan konselor sekolah dalam merancang strategi pencegahan adiksi *game online* pada remaja awal, baik melalui penguatan kontrol diri maupun melalui program yang membantu remaja menghadapi konformitas secara sehat.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan dengan memperkaya bukti empiris mengenai peran faktor sosial dan psikologis dalam adiksi game online pada remaja awal. Secara khusus, penelitian ini menegaskan relevansi konformitas dan kontrol diri sebagai prediktor perilaku adiktif dalam konteks budaya perkotaan Indonesia. Temuan ini juga mendukung teori biopsikososial adiksi dengan menunjukkan interaksi faktor sosial dan psikologis dalam menjelaskan perilaku adiksi game online.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain longitudinal atau eksperimental agar dapat mengkaji hubungan sebab-akibat secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan menambahkan variabel lain seperti dukungan keluarga, regulasi emosi, atau stres akademik untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi adiksi game online. Penelitian lanjutan juga disarankan melibatkan sampel yang lebih beragam dari segi wilayah dan jenjang pendidikan agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arthy, C. C. (2019). *Validitas dan Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS) Versi Bahasa Indonesia*.

Fahmi, H. Y. (2023). *Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Kontrol Diri dengan Perilaku Merokok pada Santri MTs di Ponpes X Kudus*. Walisongo Repository.

Fitri, A. R., & Widiningsih, Y. (2016). *Psikologi Adiktif*. AL-Mujtahadah Press.

Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Rahayu, S. Y. (2015). Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran, 1*(3). https://jkp.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkp/article/view/65

Hazanah, F., Elita, Y., & Suprapti, A. (2024). Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan Game Online pada Siswa SMK Kota Bengkulu: Judul, Abstrak, Pendahuluan, Metode Penelitian, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan dan Saran, Daftar Pustaka. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling, 7*(1), 45–54. https://doi.org/10.33369/consilia.7.1.45-54

Kaimudin, E. C., Putri, D. S. R., & Priambodo, G. (2024). The impact of online game addiction and transformations of emotional intelligence and intellectual intelligence in middle adolescents. *International Journal of Public Health Excellence (IJPHE), 4*(1), 294–302. https://ejournal.ipinternasional.com/index.php/ijphe/article/view/856 [Access restricted]

Miswanto, M., Armitasari, A., & Muhazir, M. (2020). Kecanduan Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (pp. 43–51).

Mita, A., Dan, S., & Astuti, K. (2020). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa. *Syntax Idea, 2*(6), 1–8. https://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/336

Nst, H. A. A., Lubis, I. S. L., & Alsa, A. (2024). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online pada Remaja di Kelurahan Rambung Dalam Kota Binjai. *Psychodynamic: Jurnal Kajian Psikologi, 1*(1). https://journal.utnd.ac.id/index.php/JPUTND/article/view/1125 [Access restricted]

Nur, A. (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Adiksi Game Online. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 18*(1), 17–23. https://jurnal.uia.ac.id/guidance/article/view/1310

Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). *Experience human development*. McGraw-Hill Education.

Purnama, A. Y., Lema, E. R. M., Karouw, B. M., Saadah, H., Rafael, S. E., & Yusuf, A. (2021). Social effects of online game addiction in adolescents: A systematic review. *STRADA: Jurnal Ilmiah Kesehatan, 10*(1), 1081–1088. https://doi.org/10.30994/sjik.v10i1.764

Qu, X. (2023). An overview of online games and their effects on adolescents. *Open Journal of Social Sciences, 11*(11), 310–320. https://doi.org/10.4236/jss.2023.1111021

Rahma, N. (2022). Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 10*(2), 281–293. https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/7385

Rijal Hammam, F., & Purwanto, S. (2024). *Pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Kecanduan Game Online pada Remaja yang Bermain di Internet Cafe Poseidon Surakarta*.

Rizky, A., & Yuliastati, Y. (2021). *Gambaran tingkat adiksi pada remaja akibat kecanduan game online di MTsN 4 Cianjur tahun 2021* [Diploma thesis, Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung].

Selvia, B., Julianto, F., Fais, F. A., & Mustika, M. (2024). Dampak Konformitas Teman Sebaya terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Siswa. *Simpati, 2*(1), 48–52. https://doi.org/10.59024/simpati.v2i1.508

Suryatenggara, F. G., & Surilena. (2023). Hubungan adiksi game online dengan self-esteem dan psikopatologi pada siswa menengah pertama di Jakarta Utara. *Damianus Journal of Medicine, 22*(1), 28–36. https://doi.org/10.25170/djm.v22i1.2008

Tangney, J., Boone, A., & Baumeister, R. (2018). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. In R. F. Baumeister (Ed.), *Self-regulation and self-control: Selected works of Roy F. Baumeister* (pp. 173–212). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315175775-5

Ula, W. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Dilihat dari Dampak Penggunaan Game Online. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 3*, 89–100. https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.669

Varchetta, M., Tagliaferri, G., Mari, E., Quaglieri, A., Cricenti, C., Giannini, A. M., & Martí-Vilar, M. (2024). Exploring gender differences in internet addiction and psychological factors: A study in a Spanish sample. *Brain Sciences, 14*(10), Article 1037. https://doi.org/10.3390/brainsci14101037

Yosua, O., Rompas, F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society, 3*(1).