

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN EMPATI PADA MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Universitas Cendekia Mitra Indonesia
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana Psikologi



Diajukan Oleh:
ATAHIROH
200100242

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS EKONOMI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS CENDEKIA MITRA INDONESIA
YOGYAKARTA
2024

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN EMPATI PADA MAHASISWA

Atahiroh

Universitas Cendekia Mitra Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan empati pada mahasiswa dalam sebuah komunitas *gamer*. Metode yang digunakan adalah kuantitatif. Sampel penelitian, yaitu mahasiswa yang berusia 18-25 tahun dan aktif yang bermain *game online* minimal 5 jam dalam sehari, laki-laki atau perempuan. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 101 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan nonprobability sampling. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur ke-2 variabel, yaitu variabel skala empati dan variabel skala kecanduan game online. Metode analisis data penelitian menggunakan analisis product moment. Temuan penelitian menunjukkan bahwa, (1) ada hubungan negatif antara kecanduan game online dengan empati pada mahasiswa dengan $r_{xy} = -0,739$, ($p < 0,000$); (2) ada hubungan secara simultan antara kecanduan game online dengan empati dengan nilai $r = 0,546$, $F = 146,850$ ($p < 0,000$). Sumbangan efektif kecanduan game online dengan empati sebesar 54,6%. Implikasi penelitian ini adalah mahasiswa rendah empati akibat kecanduan game dan perlu adanya mengurangi kegiatan bermain game dan lebih banyak berinteraksi dengan orang lain untuk mengasah rasa empati.

Kata kunci: empati, kecanduan *game online*

CORRELATION OF ONLINE GAMING ADDICTION WITH EMPATHY AMONG COLLEGE STUDENTS

Atahiroh

Universitas Cendekia Mitra Indonesia

ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between online game addiction and empathy among students in a gamer community. The method used is quantitative. The research sample is students aged 18-25 years and active who play online games at least 5 hours a day, male or female. The number of samples in this research was 101 students. The research sampling technique used nonprobability sampling. The research instrument was used to measure the two variables, namely the empathy scale variable and the online game addiction scale variable. The research data analysis method uses product moment analysis. Research findings show that, (1) there is a negative relationship between online game addiction and empathy in students with $r_{xy} = -0.739$, ($p < 0.000$); (2) there is a simultaneous relationship between online game addiction and empathy with a value of $r = 0.546$, $F = 146.850$ ($p < 0.000$). The effective contribution to online game addiction with empathy is 54.6%. The implication of this research is that students have low empathy due to gaming addiction and there is a need to reduce gaming activities and interact more with other people to hone their sense of empathy.

Keywords: empathy, online game addiction

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Empati

1. Pengertian Empati

Empati adalah keadaan emosional atau kondisi seseorang yang untuk merasakan apa yang orang lain rasakan tanpa terlibat secara nyata. Empati merupakan kemampuan seseorang untuk meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan mampu menghayati pengalaman orang lain. Empati merupakan kondisi emosional individu saat berfikir dan merasakan kondisi individu lain yang mampu membedakan posisi dirinya dan individu lainnya (Syafitri, 2020). Empati adalah nilai dasar hubungan individu satu dengan lainnya, apabila individu dapat memahami kondisi mental dan fisik orang lain maka, akan terbentuk hubungan yang baik pada individu tersebut dengan lainnya (Taufik, 2012). Empati merupakan perilaku yang dimiliki individu dalam berkehidupan sosial, dengan begitu individu akan paham bagaimana keadaan orang lain berada dalam posisi itu. Individu yang memiliki empati tinggi lebih peka dan toleran dengan orang lain dan mampu berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku (Pinasti & Kustanti, 2017). Dengan empati individu tidak akan mudah *menjugde* atau menghakimi perbuatan orang lain yang menimbulkan masalah pada hubungannya.

Menurut (Yaqin, 2021) empati merupakan kemampuan memahami perasaan dan permasalahan orang lain dan berpikir dengan sudut pandang mahasiswa, serta memberikan penghargaan yang baik terhadap perbedaan yang ada. Mahasiswa yang memiliki rasa empati tidak cukup hanya menghayati akan perasaan orang lain, menggali apa yang dipikirkan orang lain dengan tulus sehingga dapat memahami masalah tersebut dari sudut pandang lain. Mahasiswa yang memiliki kepekaan sosial baik akan merasakan apa yang orang lain rasakan ketika orang lain mengalami musibah baik fisik maupun psikologisnya. Empati bukan rasa yang paksa untuk memahami kondisi orang lain akan tetapi bagaimana perasaan itu datang bersama dengan perasaan yang dirasakan oleh individu tersebut. Empati akan membantu individu tepat dan proporsional melihat masalah yang dihadapinya (Fauziah, 2014).

Empati merupakan landasan individu membentuk suatu hubungan sosial dalam masyarakat, dan memahami keadaan orang lain tanpa melibatkan dirinya (Taufik, 2012).

2. Aspek-Aspek Empati

Menurut (Taufik, 2012) mengatakan bahwa empati dipengaruhi oleh beberapa aspek yaitu:

a. Aspek Kognitif

Kognitif merupakan sesuatu yang menimbulkan pemahaman terhadap perasaan dengan memposisikan keadaan pada orang lain.

b. Aspek Afektif

Afektif merupakan suatu perasaan yang merujuk pada kemampuan mahasiswa terhadap individu untuk menyelaraskan pengalaman emosional.

c. Aspek Komunikatif

Komunikatif merupakan ekspresi dari pikiran empati dan perasaan terhadap orang lain dapat diekspresikan melalui kata-kata atau perbuatan.

Berikut adalah aspek-aspek empati yang diadaptasi dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, Goleman, dan Utami (Nugraha dkk., 2017):

a. Peduli

Orang yang peduli selalu mengutamakan kebutuhan dan perasaan orang lain dibandingkan kepentingannya sendiri. Orang yang peduli tidak akan menyakiti perasaan orang lain tetapi berusaha untuk berbuat baik, membantu orang lain, selalu menghargai, dan membuat orang lain senang.

b. Toleransi

Toleransi adalah suatu sikap saling menghargai antar individu atau antar kelompok dengan memberikan kebebasan dan memandang perbedaan sebagai suatu hak asasi manusia. Orang yang berlapang dada akan senantiasa menerima apa yang didapaknya, tidak mengeluh, dan menghargai orang lain.

c. Tenggang rasa

Mahasiswa yang memiliki tenggang rasa, orang lain tidak akan merasa tersinggung. Individu yang memiliki tenggang rasa dapat bersosialisasi dan menjalankan kehidupan sebagai makhluk sosial, dapat menempatkan diri pada lingkungan yang baik sehingga tercipta suasana yang harmonis, rukun, selaras, dan seimbang.

Berdasarkan dua uraian aspek di atas peneliti akan mengambil aspek dari (Taufik, 2012) karena lebih spesifik dan lengkap. Aspek empati dibagi menjadi tiga yaitu aspek kognitif yang meliputi pemahaman terhadap orang lain, aspek afektif merupakan menyelaraskan pengalaman terhadap perasaan orang lain, dan aspek komunikatif adalah ekspresi atau perbuatan kepada orang lain.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Empati

Menurut (Taufik, 2012) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan empati diri seseorang diantaranya:

a. Jenis kelamin atau gender

Perempuan lebih mudah merasakan kondisi emosional orang lain dibandingkan laki-laki dalam kondisi-kondisi tertentu. Perempuan juga lebih baik dalam memahami pemikiran dan perasaan orang lain daripada laki-laki.

b. Kognitif

Orang yang memiliki kecerdasan verbal yang tinggi akan dapat berempati lebih baik dibandingkan dengan orang yang rendah

tingkat kecerdasannya. Dengan mudah mengekspresikan perasaan dan pikiran sendiri untuk memahami pikiran serta perasaan orang lain. selain itu mampu dalam mengungkapkan dalam bentuk bahasa akan membuat target empati mudah dalam berbagai pikiran dan perasaan dengan orang lain.

c. Sosial

Pengaruh sosial dapat meningkatkan intensitas hubungan mahasiswa dengan orang lain. empati meningkat ketika orang lain dianggap penting dan menarik. Individu-individu mengarahkan perhatian mereka terhadap isyarat interaksi sosial, termasuk dalam memahami karakteristik vocal.

d. Status sosial

Orang dengan status sosial ekonomi rendah lebih efektif dalam menerjemahkan emosi-emosi yang sedang dirasakan oleh orang lain, dibanding orang dengan status sosial ekonomi tinggi.

e. Hubungan dekat

Akurasi empati sangat bagus untuk membangun sebuah hubungan yang baik, jika setiap mahasiswa saling mengenal dan memahami satu dengan lain agar setiap hubungan akan berjalan dengan baik pula.

Berdasarkan uraian faktor di atas, ada lima faktor yang mempengaruhi empati mahasiswa yaitu faktor gender, faktor kognitif,

faktor sosial, faktor sosial ekonomi, dan hubungan dekat (Taufik, 2012).

B. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kecanduan berarti ketagihan atau sudah terikat. Sedangkan kamus Oxford kecanduan merupakan hal yang tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan menjadi menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang menarik menurut bagi individu (Utomo, 2019).

Game online merupakan permainan dalam sebuah aplikasi yang berada di dalam perangkat computer, tablet, handphone atau lainnya. Game online bisa di akses dalam perangkat computer atau smartphone dengan menggunakan akses internet wifi atau paket data. Kemunculan game online menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses (Novrialdy, 2019). Bermain game online dengan fasilitas internet seseorang akan merasa senang dan ingin memainkan secara terus menerus (Kurniawati, 2020).

Kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis (Novrialdy, 2019). Kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya (Utomo, 2019). Pada dasarnya game

online berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi permainan tersebut justru membuat individu kecanduan apabila aktivitas bermain terlalu sering Efendi dalam (Mulawarman dkk., 2022). Tidak sedikit anak-anak hingga remaja akhir yang sering mencari hiburan dunia maya dengan bermain game online, bermacam jenis permainan yang bisa dimainkan secara pribadi atau bersama (mabar). Sehingga banyak individu yang ingin mencoba dan terus berlatih.

Mahasiswa di katakan kecanduan game online apabila melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Menurut (Gebrina 2015) mahasiswa akan menghabiskan waktu kurang lebih 20-25 jam dalam seminggu atau sekitar 5 jam dalam sehari. Dampak kecanduan game pada mahasiswa tidak hanya berdampak pada dirinya, namun akan mempengaruhi interaksi individu satu dengan lainnya.

Kecanduan *game online* merupakan suatu kegiatan bermain game dilakukan secara terus-menerus, individu akan sulit mengelola waktu sehingga akan berdampak pada fisik dan psikologisnya (Novrialdy, 2019).

2. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online

Menurut (Novrialdy, 2019) bahwa kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi mahasiswa yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, yaitu:

a. Aspek kesehatan

Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan mahasiswa menurun. Mahasiswa yang kecanduan game online memiliki waktu tidur yang tidak teratur, pola makan yang tidak sehat, dan kurangnya aktivitas fisik.

b. Aspek psikologis

Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar mahasiswa bahwa kehidupan nyata ini layaknya sama seperti didalam game online.

c. Aspek akademik

Mahasiswa yang memiliki peran sebagai seorang pelajar di dunia pendidikan, kecanduan game online dapat nilai akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya digunakan untuk belajar materi namun digunakan untuk menaikkan peringkat dalam game online.

d. Aspek sosial

Mahasiswa yang bermain game online secara terus menerus akan menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional yang menciptakan dunianya sendiri. Sesama pemain akan menjalin hubungan agar bisa main bersama, namun

interaksi dengan lingkungan dunia nyata individu kesulitan, lebih parahnya individu kehilangan nilai-nilai sosial.

e. Aspek keuangan

Biaya untuk bermain game online tidak sedikit terutama untuk membeli voucher. Mahasiswa akan berbohong kepada orang tua uangnya habis untuk membeli kuota dan mengerjakan tugas dan alasan lainnya.

Berdasarkan uraian aspek diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memberikan dampak negatif menurut (Novrialdy, 2019) ada 5 yaitu, aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online

Utomo (2019) mengatakan, beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain game online dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal) menyebabkan adiksi mahasiswa terhadap game online, terdapat dua faktor empati yaitu faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

a. Keinginan

Keinginan mahasiswa yang kuat untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang dengan sedemikian rupa agar gamer makin penasaran dan semakin ingin nilai yang lebih tinggi.

b. Bosan

Mahasiswa akan merasa bosan ketika berada di rumah atau disekolah, ketidak mampuan dalam mengatur prioritas untuk mengerjakan tugas dan aktivitas lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.

c. Kontrol diri

Kurangnya kontrol diri sebagai mahasiswa, sehingga mahasiswa kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain gam online secara berlebihan.

2. Faktor eksternal

a. Lingkungan

Lingkungan yang tidak terkondisikan karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain game online.

b. Hubungan sosial

Mahasiswa yang memiliki kompetensi sosial yang kurang baik, game online akan menjadi alternatif untuk bermain game online karena lebih menyenangkan.

c. Harapan

Sebagai orang tua tentu berharap kepada anak untuk mengikuti kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan utama anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online menurut (Utomo, 2019) ada dua yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal meliputi keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game, mahasiswa bosan ketika dirumah atau di kampus, ketidakmampuan mengatur prioritas mengerjakan pekerjaan dan tugas. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan yang kurang mendukung mahasiswa berkembang, hubungan sosial yang kurang baik, dan harapan orang terdekat yang tinggi.

C. Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Empati

Mahasiswa merupakan seorang individu yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi baik swasta maupun negeri. Pola pikir, cara bersosial, dan mengelola emosi berbeda dengan pada masa remaja, karena pada dasarnya mahasiswa telah memasuki fase dewasa. Mahasiswa yang merantau jauh dengan tempo tinggalnya akan mulai beradaptasi dengan lingkungan dan kultur yang berbeda, sehingga mahasiswa harus mampu beradaptasi dengan baik di lingkungan barunya. Bertemu banyak orang dengan karakter yang berbeda dan belum mampu memahami membuat mahasiswa sedikit kesulitan untuk beradaptasi, namun mahasiswa yang memiliki kepribadian mudah bergaul dan jiwa sosial yang tinggi mudah berbaur dengan orang lain.

Pentingnya menanamkan sosialisasi kepada anak sedari kecil, sehingga anak tidak kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain ketika

bertemu dengan orang baru. Banyak juga mahasiswa yang memiliki kepribadian introvert saat berkumpul atau bertemu dengan orang baru akan diam dan menanggapi secukupnya. Mahasiswa yang kuliah-pulang dan tidak mengikuti organisasi kampus, lebih sulit menyelaraskan dirinya dengan orang lain, sehingga individu akan menghabiskan waktunya untuk bermain handphone atau membaca. Kemungkinan mahasiswa juga sulit untuk bisa memahami kondisi lingkungan akibat kurangnya memiliki hubungan yang baik dengan lingkungan.

Individu yang sulit bersosialisasi dengan lingkungan terutama pada lingkungan baru akan sulit menemukan pengalaman. Orang lain yang akan mencoba mendekati juga sulit karena individu tersebut bersifat tertutup sehingga menimbulkan suasana yang tegang dan membuat orang lain tidak nyaman. Dengan ini, individu akan sulit memecahkan permasalahannya dengan orang lain. Menjalin hubungan yang baik dengan orang lain akan menguntungkan pada diri sendiri, individu akan mendapatkan pengalaman baru dan memiliki koneksi yang luas. Apabila mengalami kesulitan akan saling membutuhkan dan menolong, sehingga dapat menumbuhkan rasa empati pada diri.

Empati merupakan kemampuan individu untuk memahami kondisi orang lain, baik secara fisik maupun psikologis tanpa individu tersebut kehilangan identitasnya. Empat merupakan landasan individu membentuk suatu hubungan sosial dalam masyarakat, individu tersebut akan memahami keadaan orang lain tanpa melibatkan dirinya. Individu yang

memiliki rasa empati yang tinggi akan memiliki hubungan yang baik dengan individu lainnya (Taufik, 2012).

Empati terdiri dari tiga komponen yaitu a). komponen kognitif merupakan komponen yang menimbulkan pemahaman terhadap perasaan orang lain, tanpa kemampuan kognitif yang baik maka individu akan gagal dalam memahami kondisi orang lain. b). komponen fektif yang diperlukan agar terjadi pengalaman emosional pada orang lain, dalam komponen afektif ini individu mampu merasakan reaksi emosional yang membentuk kecenderungan untuk bisa menghadapi kondisi lingkungannya. c). komponen komunikatif merupakan ekspresi dari dari pikiran dan perasaan individu terhadap orang lain yang dapat diekspresikan dengan kata atau perbuatan (Taufik, 2012).

Namun seiring bertambah usia bumi dan canggihnya teknologi, individu sering mensibukkan dirinya dengan smartphone. Smartphone mudah dibawa kemana-mana, fasilitas tower sinyal yang ditunjang pemerintah memudahkan kita mengakses sinyal internet dalam smartphone tersebut. Manusia yang dulu akan sering menyapa dan menceritakan pengalaman pribadi pada saat mengantri sesuatu atau pada saat berkumpul, pudar secara perlahan. Hal ini menyebabkan individu akan cenderung acuh dan fokus pada dirinya sendiri.

Pesatnya teknologi dan alat komunikasi memudahkan semua orang untuk bisa mengakses internet dengan perangkat praktis dan bisa dibawa kemana-mana, contohnya handphone. Smartphone atau handphone salah

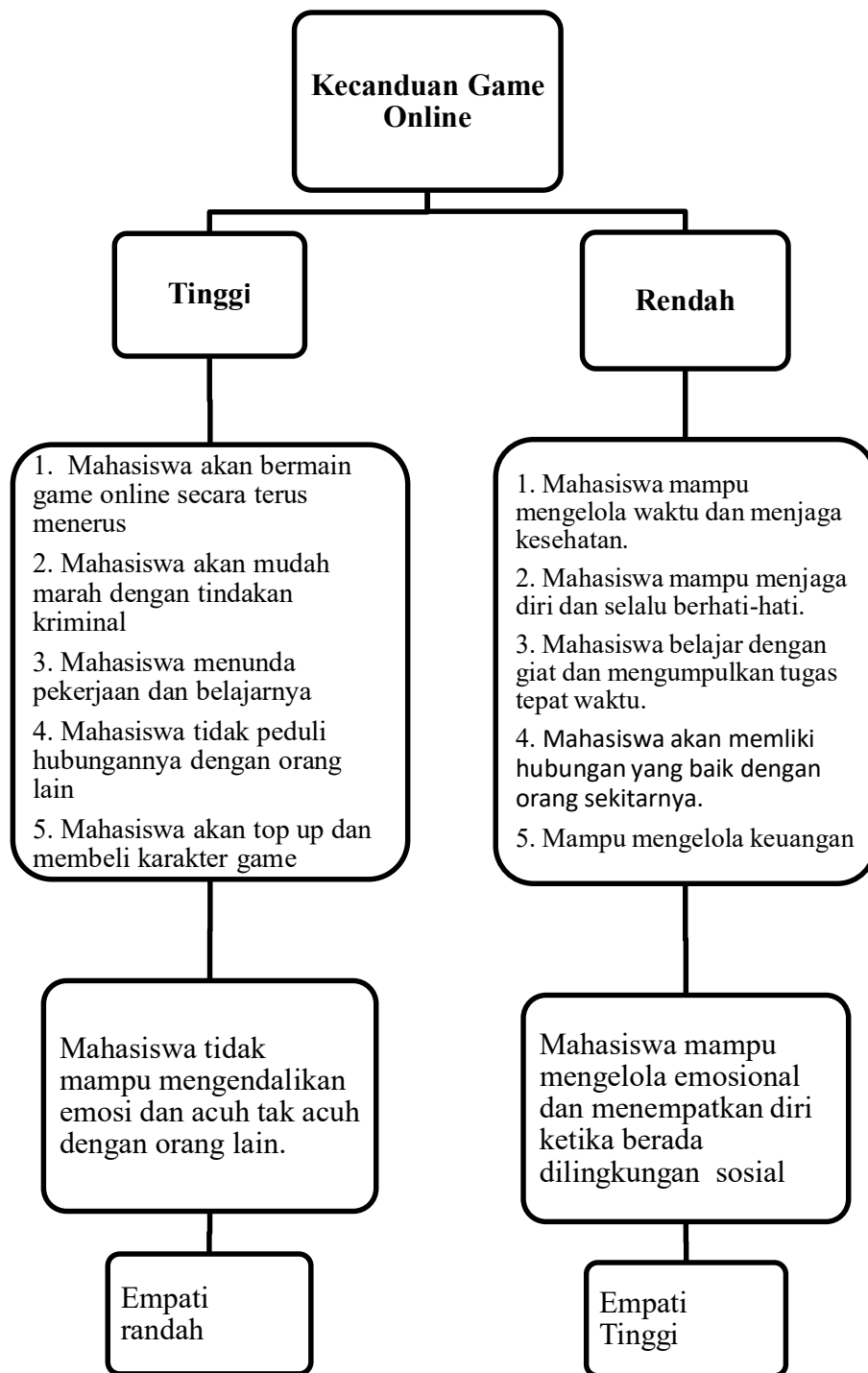
satu penunjang aspek kehidupan yang semua orang mulai ketergantungan. Tidak hanya untuk berkomunikasi dengan jarak jauh, namun handphone juga menjadi ajalan keluar ketika waktu senggang dan peralihan ketika bersama orang lain. Kurangnya rasa empati mahasiswa terhadap orang lain akan cenderung menyendiri, jika berada dalam lingkup yang ramai akan sibuk bermain handphone. Salah satu faktor menurunnya empati adalah individu sibuk memainkan handphone, sehingga asik sendiri dan tidak paham akan kondisi lingkungan dengan bermain game online.

Game online merupakan permainan dalam perangkat lunak dengan berbagai jenis permainan dan bisa dimainkan dengan membuka aplikasi sesuai permainan. Game online bisa dimainkan oleh siapapun tidak memiliki batas umur. Individu yang tidak mampu mengatur waktu dan meregulasi emosional akan bermain terus-menerus, sehingga berdampak pada kesehatan yang buruk. Sehingga game online yang berawal sebagai sarana hiburan akan menjadi kecanduan. Kecanduan *game online* merupakan suatu kegiatan bermain game dilakukan secara terus-menerus, individu akan sulit mengelola waktu sehingga akan berdampak pada fisik dan psikologisnya (Novrialdy, 2019).

Aspek kecanduan game online menurut (Novrialdy, 2019) terbagi menjadi 5 yaitu, a) aspek kesehatan, kecanduan dapat mengakibatkan kesehatan mahasiswa menurun dan rentan sakit. b) aspek psikologis, dalam permainan game online memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan. c) aspek akademik, mahasiswa memiliki peran aktif dalam

dunia pendidikan sehingga kecanduan game online mempengaruhi nilai akademik. d) aspek sosial, mahasiswa yang bermain game secara terus menerus dapat merenggangkan hubungan dengan orang terdekatnya. e) aspek keuangan, bermain game online membutuhkan biaya untuk mengisi paket data dan topup membeli karakter game.

Mahasiswa yang memiliki empati rendah dan tidak pandai bergaul akan mencari kesenangan lain salah satunya bermain game online. bermain game online secara terus menerus dapat menyebabkan kesehatan yang buruk dan adanya perilaku menyendiri.



Kerangka Berpikir hubungan antara empati rendah dan kecanduan game online.

D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini yaitu “Terdapat Hubungan Negatif Antara Kecanduan *Game Online* dengan Empati Pada Mahasiswa” dengan asumsi semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah empati pada mahasiswa. Sebaliknya semakin tinggi empati maka semakin rendah kecanduan *game online* pada mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Ali, M., & Salamah, F. N. (2021). *Korelasi Antara Adiksi Game Online dengan Perilaku Empati pada Remaja di Kabupaten Semarang*. *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 3(1), 71–94.
- APJII (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*.
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian Psikologi (II)*. Pustaka Belajar
- Azwar, S. (2022). *Metode Penelitian Psikologi (II)*. Pustaka Belajar.
- Beky r, S., &  el k, E. (2020). *Investigasi Game Online Tingkat Kecanduan Di Kalangan Universitas Siswa dalam Segi Emosional Skema , Kepribadian Ajenik , dan Berbagai Variabel*. 8(2016), 25–40.
- Fauziah, N. (2014). *Empati, Persahabatan, Dan Kecerdasan Adversitas Pada Mahasiswa Yang Sedang Skripsi*. *Jurnal Psikologi Undip*, 13(1), 78–92. <https://doi.org/10.14710/jpu.13.1.78-92>
- Gebrina, A. (2015). *Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang yang Kecanduan Game Online di Warnet Queen. (Skripsi tidak diterbitkan)* Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung
- Haidar, W. M. (2022). *Studi Korelasi Antara Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends dan Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021*. *Empati : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 19–35. <https://doi.org/10.26877/empati.v9i1.9813>
- Kurniawati, R. (2020). *Kecanduan Game Online dan Empati pada mahasiswa*. 65–73.
- liputan 6.Com (2015). 5 Sikap Tida Empati Orang Indonesia saat ada Bencana, Ditulis Oleh Yulia Lisnwati
- Mubarok, F. H., & Psikologi, J. (2021). *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game pada Mahasiswa*. *Acta Psychologia*, 3(1), 69–80. <http://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia>
- Mulawarman, D., Novitayani, S., Alfiandi, R., (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala*. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, M., & Keilmuan Keperawatan Jiwa Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, B. *JIM FKep*, VI(3), 75–80.
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan*

- Pencegahannya*. Buletin Psikologi, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha, R. K. (2017). *Kemampuan Empati Anak Usia Dini*. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 30–39.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7158>
- Nursyifa, F. I., Widiyanti, E., & Herliani, Y. K. (2020). *Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjajaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online*. *Jurnal Keperawatan*, VIII(1), 32–41.
- Nuzuli, A. K., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Ghazali, A. (2023). *Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend*. *Jurnal PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema*, 5(2), 261–271.
- Pinasti, D. A., & Kustanti, E. R. (2017). *Hubungan antara Empati dengan Adiksi Smartphone Pada Jurusan Matematika Universitas Diponegoro Semarang*. *Jurnal Empati*, 7(3), 183–188.
- Prayitno, D. (2014). *Mandiri Belajar Analisis Data dengan SPSS*.
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, R. S. D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Rohman, K. (2018). *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1), 155–172.
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Prenada Media.
- Sofia, L., Permatasari, R. F., & Adriansyah, M. A. (2019). *Hubungan antara empati dengan respect*. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 8(1), 20–28.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*. *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.
- Suplig, M. A. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. *Jurnal Jaffray* 15(2).
- Syafitri, S. M. (2020). *Menumbuhkan Empati Dan Perilaku Prosocial Terhadap Anak Usia Dini Dalam Menanggapi Pelajaran Isu Dunia Nyata*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 12(2), 140. <https://doi.org/10.26418/jvip.v12i2.34049>
- Tas, I. (2019). *The pattern of relationship between attachment styles, gaming addiction and empathetic tendency among adolescents*. *Eurasian Journal of*

Educational Research, 2019(83), 125–144.
<https://doi.org/10.14689/ejer.2019.83.6>

Taufik. (2012). *Empati Pendekatan Psikologi*. Raja Grafindo Persada.

Utomo, K. &. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE Media Grafika.

Wetzel, E., Brown, A., Hill, P. L., Chung, J. M., Robins, R. W., & Roberts, B. W. (2017). The Narcissism Epidemic Is Dead; Long Live the Narcissism Epidemic. *Psychological Science*, 28(12), 1833–1847.
<https://doi.org/10.1177/0956797617724208>

Yaqin A. (2021). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Empati Peserta Didik dan Metode Pengembangannya*. Vol.11 no.1

Yustina P. M, Maria G. S, Theofilus A, Ndorang (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja SMA Negeri di Kota Ruteng*. *JWK* (6/2) ISSN: 2548-4702