

**PENGARUH MOTIVASI BERMAIN DAN KEBERFUNGSIAN
KELUARGA TERHADAP ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA**

SKRIPSI



**NAJWAH IBTIHALIYAH
(11030122127)**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2026**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Motivasi Bermain dan Keberfungsian Keluarga Terhadap Adiksi Game pada Remaja”** merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 10 Juni 2026



Najwah Ibtihaliyah

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Hubungan antara Motivasi Bermain dan Keberfungsian Keluarga dengan
Adiksi GameOnline Remaja**

Oleh :

Najwah Ibtihaliyah

11030122127

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Seminar Hasil Skripsi.

Surabaya, 10 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. Nailatin Fauziyah, S.Psi, M.Si, M.Psi, Psi

NIP.197406122007102006

Pembimbing II



Dr. dr Siti Nur Asiyah, M.Ag

NIP. 197209271996032002

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MOTIVASI BERMAIN DAN KEBERFUNGSIAN
KELUARGA TERHADAP ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA**

Yang disusun oleh:

Najwah Ibtihaliyah

(11030122127)

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal 17 Juni 2026



Mengetahui,

Plh. Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

Nur Hafidha, S.Psi., M.Si
Nip.197708122005012004

Susunan Tim Penguji

Penguji I

Dr. dr. Hj. Siti Nur Asiyah, M.Ag

Nip.197209271996032002

Penguji II

Abdul Hakis Fitri Anto, S.Psi., M.Si

Nip.198506242020121003

Penguji III

Soffy Bagles M.Psi, Psikolog

Nip.197609222019122001

Penguji IV

Irul Hidayati, M.Kes

Nip.198102282014032001

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : NAJWAH IBTIHALIYAH
NIM : 11030122127
Fakultas/Jurusan : PSIKOLOGI DAN KESEHATAN / PSIKOLOGI
E-mail address : najwahibthaliyah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGARUH MOTIVASI BERMAIN DAN KEBERFUNGSIAN KELUARGA TERHADAP
ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juni 2026


Penulis

(NAJWAH IBTIHALIYAH)

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of playing motivation and family functioning on online game addiction in adolescents. This study used a quantitative correlational method. Data were collected by distributing questionnaires to 104 students of MTs Hasan Munadi who actively play online games and were selected using a total sampling technique. The research instruments included an online game addiction scale based on Young's theory, a playing motivation scale based on Yee's theory, and a family functioning scale based on Epstein's Family Assessment Device (FAD). Data were analyzed using multiple linear regression. The results showed that playing motivation and family functioning simultaneously had a significant effect on online game addiction in adolescents. Partially, playing motivation had a positive and significant effect on online game addiction, while family functioning did not have a significant effect on online game addiction. Playing motivation and family functioning together contributed 43.8% to online game addiction, while 56.2% was influenced by other factors outside the study. These findings indicate that playing motivation is a more dominant factor than family functioning in explaining online game addiction in adolescents. The implications of this research show the importance of efforts to prevent online game addiction that focus on managing playing motivation and developing adolescents' self-control in using online games adaptively.

Keywords: Gaming Motivation, Family Functioning, Online Game Addiction, Adolescents

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Persetujuan Publikasi.....	v
Intisari	vi
Abstract	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Keaslian Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	19
2.1 Landasan teori.....	19
2.1.1 Teori Adiksi Game Online	19
2.1.2 Teori Motivasi Bermain	28
2.1.3 Teori Keberfungsian Keluarga.....	32
2.2 Hubungan antar variabel	36
2.2.1 Hubungan Motivasi bermain dengan Adiksi game online.....	36
2.2.2 Hubungan Keberfungsian Keluarga dengan adiksi game online ...	37
2.3 Integrasi nilai – nilai al-qur'an	38
2.4 Kerangka teoritik.....	40
2.5 Hipotesis.....	42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
3.1 Identifikasi variabel.....	44
3.2 Definisi Operasional.....	44
3.3 Populasi dan Total sampling	46
3.4 Instrumen Penelitian.....	47
3.5 Analisis data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Hasil uji instrument.....	60
4.2 Deskripsi Subjek	64
4.3 Deskripsi Statistik variabel penelitian.....	67
4.4 Hasil penelitian.....	70
4.5 Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP.....	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	104
Daftar Pustaka	106
Lampiran	112

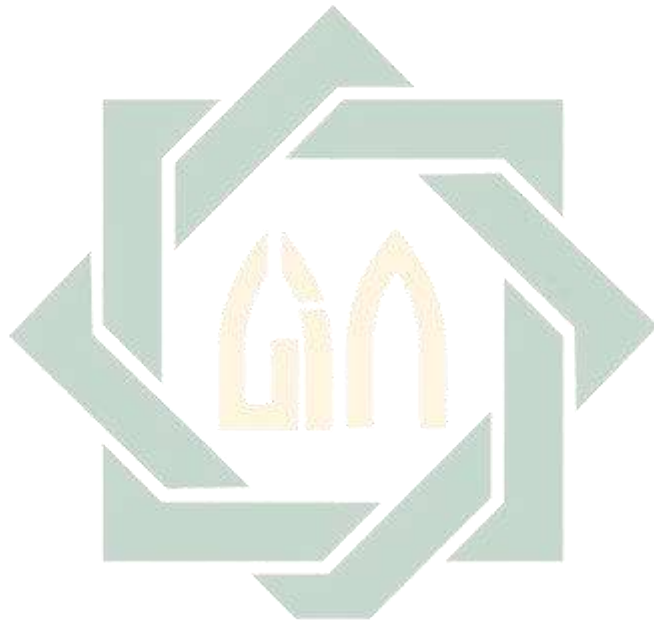
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1 blue print skala adiksi game online.....	48
Tabel 2 blue print skala motivasi bermain	50
Tabel 3 blue print skala keberfungsian keluarga.....	53
Tabel 4 rumus regresi linier berganda.....	57
Tabel 5 hasil uji reliabilitas skala adiksi game online.....	62
Tabel 6 hasil uji reliabilitas skala motivasi bermain	63
Tabel 7 hasil uji reliabilitas skala keberfungsian keluarga	63
Tabel 8 karakteristik subjek berdasarkan jenis kelamin	64
Tabel 9 karakteristik subjek berdasarkan usia	65
Tabel 10 karakteristik subek berdasarkan game yang sering dimainkan.....	65
Tabel 11 karakteristik subjek berdasarkan durasi bermain game	66
Tabel 12 deskripsi statistik data penelitian	67
Tabel 13 rumus norma kategorisasi dalam tiga kategori	68
Tabel 14 kategori skor variabel motivasi bermain	68
Tabel 15 kategori skor variabel keberfungsian keluarga	69
Tabel 16 kategori skor variabel adiksi game online.....	70
Tabel 17 hasil uji normalitas	71
Tabel 18 hasil uji linearitas motivasi bermain , adiksi game	71
Tabel 19 hasil uji linieritas keberfungsian keluarga , adiksi game	72
Tabel 20 hasil uji Multikolineritas	73
Tabel 21 hasil uji korelasi motivasi bermain dengan adiksi game.....	75
Tabel 22 hasil uji korelasi keberfungsian keluarga dengan adiksi game	76
Tabel 23 hasil uji F.....	77
Tabel 24 hasil t.....	78
Tabel 25 hasil uji koefisien determinasi.....	79
Tabel 26 hasil sumbangan efektif	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka teoritik.....	42
Gambar 2. Hasil uji heteroskedastisitas	74
Gambar 3 rumus sumbanagan efektif	80



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adhzani, F. N., & Tirtoni, F. (2023). The Impact of Online Games on Learning Motivation of Elementary School Students. *Indonesian Journal of education methods development*, 18(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i3.768>
- Adwitiya, A. B., & Wimbari, S. (2020). Motivasi Bermain Game dan Mediasi Orangtua dengan Kecenderungan Adiksi Video Game pada Anak. *Psychology*, 3, 71–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.36341/psi.v3i2.1097>
- Afiani, D., Widyorini, E., & Primastuti, E. (2023). Relationship Between Escapism Behavior and Neurotism Personality on Online Game Addiction in Adolescents. *Jurnal Magister Psikologi UMA*, 15(1), 2502–4590. <https://doi.org/10.31289/analitika.v1i1.9180>
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Aldhini, R., & Syarifuddin, D. (2025). The Meaning of Online Game Addiction: A Sociological Study on Adolescent Behavior and Mental Health. *Journal of marginal social research*, 2(2), 19–25. <https://ejournal.arenasosial.web.id/index.php/jomasore>
- Anoraga, S. A. P., & Kurniawan, A. (2023). Strategi Coping Pada Remaja Yang Mengalami Stres Akibat Kecanduan Bermain Game Online. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*. <http://ejournal.unair.ac.id/index.php/BRPKM>
- Aspandi, A., Syarifudin, A., & Muttaqin, M. A. (2025). The Impact of Online Game Addiction on Children's Social Interaction and Academic Performance. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.58421/gehu.v5i1.617>
- Atalan Ergin, D., & Essau, C. A. (2025). Family Factors and Internet Gaming Disorder among Adolescents: A Systematic Review. *International Journal of Developmental Sciences*, 19(3–4), 122–135. <https://doi.org/10.1177/2192001X251352496>
- Azwar, S. (2016). Norma, kategorisasi dan interpretasi skor (Ed. 1). Pustaka Pelajar..

- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan validitas* (Ed. 4). Pustaka Pelajar. ISBN: 978-602-229-113-8
- Bäcklund, C., Elbe, P., Gavelin, H. M., Sörman, D. E., & Ljungberg, J. K. (2022). Gaming motivations and gaming disorder symptoms: A systematic review and meta-analysis. Dalam *Journal of Behavioral Addictions* (Vol. 11, Nomor 3, hlm. 667–688). Akademai Kiado ZRt. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00053>
- Bella, Majid, R., & Ruwiah. (2024). Hubungan Kecanduan, Durasi, dan Motivasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 02 Rumbia, Kabupaten Bombana Tahun 2024. *Journal of health sciences leksia*, 2, 45–1. <https://jhsljournal.com/index.php/ojs/>
- Budiawan, N., Sari, N. N., & Sujiah. (2024). Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 5(2), 253–263. <https://doi.org/10.36590/kepo.v5i2.1098>
- Calaresi, D., Verrastro, V., Giordano, F., Gullo, J., & Saladino, V. (2024). Pathways from Family Functioning to Internet Gaming Disorder: The Mediating Role of the Dark Triad. *Behavioral Sciences*, 14(8), 1–14. <https://doi.org/10.3390/bs14080668>
- Eagly, A. H. (1987). *Sex Differences in Social Behavior :A Social - Role Interpretation* (1 ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Elvadari, A. F., Zahwa, C. L., & Amelia, R. (2023). Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online pada Remaja. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 10(02), 149–160. <https://doi.org/10.21009/jkkp.102.03>
- Epstein, N. B., Baldwin, L. M., & Bishop, D. S. (1983). THE McMASTER FAMILY ASSESSMENT DEVICE*. *Journal of Marital and Family Therapy*, 9(2), 171–180. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.1983.tb01497.x>
- Epstein, N. B., Bishop, D. S., & Levin, S. (1983). The McMaster Model of Family Functioning. *Journal Of Marriage and Family Conseling*, 19–31. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.1978.tb00537.x>
- Epstein, N. B., Ryan, C. E., Keitner, G. I., Miller, I. W., & Bishop, D. S. (2005). *Evaluating and Treating FamiliesThe McMaster Approach* (2nd edition). Routedge Taylor, & Francis Group.

- Erikson, E. H. (1968). *Identity : Youth and Crisis* (1 ed.). W.W.Norton & Company.
- Fajar, M., Mahsyuri, & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Fiki, & Kusmawati, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja di Sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 10–16. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.4690>
- Firdaus, I. N., & Thamrin, M. (2023). Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020. *jurnal ilmu komunikasi*, 07(01), 2656–5706. <https://doi.org/10.3258/mediakom.v7i01.2021>
- Firmansyah, F., & Fauziyah, N. (2023). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa MTs Midanutta'allim Jombang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362–374. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i4.3605>
- Fithria, F., Wardani, E., Usman, S., Maulida, R., Darmawati, D., & Husna, C. (2022). The Adverse Effect of Gaming Disorder on the Family System in the Society. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 10(E), 531–535. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2022.7249>
- Gan, X., Xiang, G. X., Jin, X., Zhu, C. S., & Yu, C. F. (2024). How Does Family Dysfunction Influence Internet Gaming Disorder? Testing a Moderated Serial Mediation Model Among Chinese Adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22(1), 648–665. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00895-x>
- Guo, W., Li, Y., Hu, A., Yi, L., Mao, Z., Lü, Q., Wang, J., Wei, W., Huang, Y., Huang, S., Dai, W., Qiao, M., Xu, J., Wang, Q., Li, X., Luo, F., Deng, W., Hu, Y., & Li, T. (2025). Comparing the Associations of Internet Addiction and Internet Gaming Disorder with Psychopathological Symptoms: Cross-sectional Study of Three Independent Adolescent Samples. *Journal of Medical Internet Research*. <https://doi.org/10.2196/82414>
- Hasan, B. A., Palilingan, R. A., & Paturusi, A. (2025). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja di SMP Frater Don Bosco Tomohon. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 6(2), 6761–6770. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jkt.v6i2.32404>

- HAZAR, Z. (2019). An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31–38. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2019.51.31.38>
- Iskandar, I., & Afiyah, H. A. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja. *jurnal inteeek insan cendekia*, 2, 9776–9781. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2024). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22(4), 2413–2437. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>
- Kurniasih, E. (2022). Perilaku Bermain Game Online dengan Pola Tidur Remaja: Studi Korelasi. *JPKM: Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 3(2), 117–123. <https://doi.org/10.47575/jpkm.v3i2.316>
- Li, H., Peng, K., Wu, Y., Wang, L., & Luo, Z. (2025). Investigating parental factors that lead to adolescent Internet Gaming Addiction (IGA). *Plos one*, 20(4 April), 1. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0322117>
- Mariyanti, S., Lunanta, L. P., & Luthfi, A. (2021). Keberfungsian Keluarga Dan Aspek-Aspek Yang Berkontribusi Terhadap Perilaku Kecanduan Smartphone Remaja di Jakarta. *Journal Psychology Humanlight*, 2(1), 15–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.556>
- Martucci, A., Gursesli, M. C., Duradoni, M., & Guazzini, A. (2023). Overviewing Gaming Motivation and Its Associated Psychological and Sociodemographic Variables: A PRISMA Systematic Review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, (1), 1–156. <https://doi.org/10.1155/2023/5640258>
- Maslim, R. (2013). *Diagnosis Gangguan Jiwa Rujukan Ringkas dari PPDGJ III dan DSM 5* (J. K. R. A. J. G. D. L. V.-506 J. P. R. 2, J. I. 4440. T. 021-66931 68. Bagian Ilmu Kedokteran Jiwa FK-UnikaAlmajaya, Ed.; 2 ed.). PT Nuh Jaya - Jakarta.
- Minasochah, Karmiyati, D., & Djudiyah. (2020). Hubungan Keberfungsian Keluarga Dengan Kontrol Diri Remaja Pada Siswa SMA di Bawean. *jurnal ilmiah pendidikan kesejahteraan keluarga*, 6(1), 16–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/keluarga.v6i1.6895>
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows Edisi ke 2* (D. N. Hidayat, Ed.; 2 ed.). Zifatama Jawa.

- Olson, D. H., Russell, C. S., & Sprenkle, D. H. (1989). *Circumplex Model Systemic Assessment and Treatment of Families* (1st Edition). Haworth Press.
<https://archive.org/details/circumplexmodelsO000unse>
- Pelawi, S., Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. Dalam *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*: SESAWI.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>
- Persram, R. J., Commisso, M., & Bukowski, W. M. (2025). Family functioning and youth adjustment: The role of sibling and friend security. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 99, 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2025.101829>
- Pramesti, A., Embrik, I. S., & Pratiwi, A. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (JURDIKES)*, 1(2), 45–49.
<https://doi.org/10.59435/jurdikes.v1i2.156>
- Pranata, M. Z., & Diana, R. R. (2023). Kecanduan Game Online pada Remaja di Tinjau dari Keberfugsian Keluarga dan Regulasi Diri. Dalam *IIUCP) Journal of Islamic and Contemporary Psychology*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12346>
- Putri, M., Hartaty, N., & Fihtria. (2025). Hubungan Pola Komunikasi Keluarga dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di SMAN Banda Aceh. *Arrazi: Scientific Journal of Health*, 3(2), 237–248.
<https://journal.csspublishing.com/index.php/arrazi>
- Rachmawati, P. (2019). Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Tangerang. *Journal of psychology*, 6(1), 101–108.
<https://doi.org/10.15408/tazkiya.v6i1.11012>
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., & Erwina, I. (2019). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN Kota Padang. *jurnal kesehatan medika saintika*, 10, 115–127. <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>
- Rubin, A. M. (2009). Media effects : advances in theory and research. Dalam J. Bryant & Ma. B. Oliver (Ed.), *Media Effects: Advances in Theory and Research* (3rd ed., hlm. 165–182). Routledge.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self - Determination Theory Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (K. W. Brown, J. D. Creswell, & R. M. Ryan, Ed.). The Guilford Press.

- Santrock, J. W. . (2019). *Adolescence*. McGraw-Hill Education.
- Saputri, A. E., Jumarin, M., & Wahyu. (2025). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja. *Akademika*, 24, 43–48.
- Setiadi, F. Y., & Basaria, D. (2026). Pengaruh Fungsi Keluarga terhadap Adiksi Game Online pada Generasi Z. *Arus Jurnal Psikologi dan pendidikan*, 5(1), 55–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajpp.v5i1.1918>
- Shobih, M. (2025). Game online dan prestasi akademik remaja: Antara motivasi dan distraksi. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 3, 931–937. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Tariq, I., & Majeed, D. S. (2022). Poor Family-Functioning and Lack of Interpersonal Support as Predictors of Online Gaming Addiction in Adolescents. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 3(1), 53–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.52053/jpap.v3i1.97>
- Utami, N. E., Nurhakim, I., & Agustian, T. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja. *jurnal pendidikan sosial*, 10, 129–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/sosial.v10i2.6536>
- Walsh, F. (2011). *Normal Family Processes Growing Diversity and Complexity* (F. Walsh, Ed.; 4th edition). The Guilford Press.
- Wang, H. Y., & Cheng, C. (2022). The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(2), 1–15. <https://doi.org/10.2196/23700>
- Wang, X., Abdelhamid, M., & Sanders, G. L. (2021). *Exploring the Effects of Psychological Ownership, Gaming Motivations, and Primary/Secondary Control on Online Game Addiction*. 1–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.dss.2021.113512>
- Wang, Y., Li, Y., Liu, B., Zhao, X., Geng, X., Zhu, W., & Ding, X. (2024). Adolescent Internet Gaming Disorder and sensitivity to money and social rewards. *Acta Psychologica*, 248, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104431>
- White, R. W. (1959). Motivation Reconsidered : The Concept of Competence. *Psychological Review*, 66(5), 297–332. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/h0040934>
- Widyaningrum, A. R., Musthofa, S. budi, & Agushybana, F. (2023). Faktor - Faktor Yang Berhubungan Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Game Online Pada Remaja*, 8(4), 2456–2473. <https://doi.org/10.36418/Syntax-Literate>

- Yang, Y., Ma, Y., Zhou, R., Ji, T., & Hou, C. (2023). Internet gaming addiction among children and adolescents with non-suicidal self-Injury: A network perspective. *Journal of Affective Disorders Reports*, 14, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.jadr.2023.100609>
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. Dalam *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* (Vol. 9, Nomor 6). www.mmogchart.com/.
- Yee, N. (2014). *Yee, Nick - The Proteus Paradox_ How Online Games and Virtual Worlds Change Us_ And How They Don't* (Nick Yee, Ed.; First). Yale university Press.
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2010). *Internet Addiction "A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment"* (Kimberly S. Young Cristiano Nabuco de Abreu, Ed.; First). John Wiley & Sons, Inc.
- Zhou, J., Zhao, H., Wang, L., & Zhu, D. (2023). The vicious cycle of family dysfunction and problematic gaming and the mediating role of self-concept clarity among early adolescents: A within-person analysis using random intercept cross-lagged panel modeling. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(4), 920–937. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00054>

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A