



PERUBAHAN SOSIAL MELALUI TRAND PERMAINAN GAME ONLINE DI KALANGAN MASYARAKAT DIDESA KLUMPANG KEBUN KECAMATAN HAMPARAN PERAK KABUPATEN DELI SERDANG

SOCIAL CHANGE THROUGH ONLINE GAME TRAND IN COMMUNITIES AT KLUMPANG KEBUN VILLAGE, KECAMATAN HAMPARAN PERAK, DELI SERDANG DISTRICT

Agung Wibowo¹, Renal Syadani² Irham Ramadhan Mukhtar³ Muhammad Rafli Arkan Tanjung⁴

^{1),2),3),4)} Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Potensi Utama

E-mail : agungwibowoagung00@gmail.com¹ · Renalsyadani@gmail.com² ·

Irhamramadhan01@gmail.com³ · muhammadrafli09102002@gmail.com⁴

INFO ARTIKEL

Koreponden:

Renal Syadani

Renalsyadani@gmail.com

Kata kunci

Teknologi Informasi,
Perjudian Online,
Perkembangan,
Masyarakat

Open Access at:

<https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>

Hal : 048 - 058

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi digunakan sebagai sarana perjudian, yang tentu saja membuat perjudian online lebih berbuah di negara kita. Dampak dari perjudian online tentunya memberikan dampak negatif bagi para remaja yang banyak terlibat dalam perjudian online. Salah satu pengaruh dalam masyarakat adalah fungsi sosial. Hal ini karena fungsi sosial berkaitan dengan cara individu atau kelompok melakukan tugas-tugas kehidupan dan memenuhi kebutuhan mereka. Kemudian datang jaringan komputer berbasis paket pada tahun 1970, dan sementara jaringan komputer terbatas pada LAN (Local Area Networks) saja, WAN (Wide Area Networks) dimasukkan untuk memasukkan Internet. game online pertama yang muncul adalah game perang yang digunakan untuk tujuan militer, dengan akhirnya diperdagangkan

Copyright © 2023 UJSR. All rights reserved..

ARTICLE INFO**Corresponden:****Renal Syadani**

Renalsyadani@gmail.com

Keywords:Information Technology,
Online Gambling,
Developments, Society**Open Access at:**<https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>**Page : 048 - 058****ABSTRACT**

The development of information and communication technology is used as a means of gambling, which of course makes online gambling more fruitful in our country. The impact of online gambling certainly has a negative impact on teenagers who are heavily involved in online gambling. One of the influences in society is social function. This is because social function is concerned with the way individuals or groups perform life tasks and fulfill their needs. Then came packet-based computer networks in 1970, and while computer network is limited to LAN (Local Area Networks) only, WANs (Wide Area Networks) are included to include the Internet. The first online games to appear were war games used for military purposes, with finally traded.

Copyright © 2023 UJSR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Game online adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Game online adalah bagian dari Internet, sering digunakan, sangat populer dan dapat menyebabkan kecanduan. Game online menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian orang. Saat ini terdapat banyak Warnet (Warnet) di 4.444 kota dan provinsi. Game online adalah media game atau bentuk game berbasis internet yang terdapat di komputer dan smartphone (Android) yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat global khususnya oleh masyarakat umum. Game online adalah jenis aplikasi game berbasis internet yang membutuhkan biaya akses. Setiap orang diharuskan membayar berbagai biaya, seperti biaya akses internet, biaya pembelian mata uang virtual, atau biaya yang dikenal sebagai tunai (beberapa game yang menawarkan fungsionalitas waktu nyata). Cash adalah jenis mata uang virtual di industri game online yang membantu orang membeli peralatan dan aksesoris lain yang mereka butuhkan saat bermain. Uang tunai juga dapat dibeli di warnet (warung internet), yang biasanya merupakan tempat seseorang memainkan game online.

Menurut peneliti, bermain game online yang berlebihan mengurangi aktivitas positif yang dibutuhkan anak-anak pada usia perkembangan. Kesiapan belajar mereka menurun dan mereka memiliki sedikit waktu untuk bertemu dengan teman sebayanya (Jakarta: Intan Persada Pers, 2013). Diperkirakan bahwa jika hal ini

berlangsung dalam jangka waktu yang lama, aktivis dan gamer akan menjadi kurang tertarik pada interaksi sosial, akan menjadi kurang sensitif terhadap lingkungan mereka, dan bahkan dapat mengembangkan kepribadian anti-sosial. Berpartisipasi dalam lingkungan peraturan sosial. Bermain game telah menjadi salah satu dari bentuk hiburan paling populer di dunia, dan jauh melampaui bentuk permainan dan hiburan lainnya untuk anak-anak. Dalam hal ini, anak akan selalu ingin bermain game, dan pada akhirnya akan menjadi kecanduan. Ketika seseorang remaja kecanduan game online, jamnya dihabiskan untuk bermain game, membuat tidak dapat menghabiskan waktu melakukan hal lain.

Hal ini dapat mempengaruhi kepribadian seorang aktivis dari waktu ke waktu. Remaja yang kecanduan dapat mencuri, bolos sekolah, malas mengerjakan PR, memenuhi keinginan untuk bermain sepanjang waktu, atau melakukan apa saja untuk bermain game. Semua ini membuat para orang tua khawatir terhadap anaknya karena sikap apatis mereka terhadap pendidikan, kesehatan dan kehidupan sosial. Remaja yang kecanduan tidak peduli dengan orang-orang di sekitarnya, baik itu dirinya sendiri, anggota keluarganya, atau orang lain. Karena mereka tenggelam dalam dunia game.

Berikut adalah beberapa definisi ahli tentang game:

1. Kim dkk menjelaskan bahwa permainan adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online.
2. Winn dan Fisher telah menunjukkan bahwa gim ini adalah gim daring multipemain masif, sebuah evolusi gim yang dimainkan oleh lebih dari satu orang sekaligus.
3. Burhan menjelaskan bahwa permainan adalah permainan komputer multipemain yang dimainkan melalui Internet. biasanya ditawarkan selain layanan dari penyedia layanan online atau tersedia langsung dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan game. Untuk memainkan game online, Anda harus memiliki dua peralatan penting. Artinya, satu set komputer dengan spesifikasi yang menunjukkan koneksi data ke Internet.

Berdasarkan uraian tersebut, game online merupakan bentuk kegiatan untuk menikmati aktivitas kehidupan sehari-hari dan menghilangkan rasa lelah. Game online ini dapat dimainkan oleh beberapa orang atau kelompok secara bersamaan dan di berbagai lokasi melalui Internet Game atau game online juga mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Kemajuan teknologi initerus menumbuhkan ragam game online. Salah satu game yang dinikmati oleh adalah game online atau game online yang bekerja hanya melalui akses Internet.

Bermain game telah menjadi salah satu bentuk hiburan paling populer di dunia, jauh melampaui bentuk permainan dan hiburan lainnya untuk anak-anak. Hal ini karena permainan memiliki banyak pilihan. Pemain selalu tertarik pada sesuatu yang baru karena mereka diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah kehidupan nyata yang umum. Dalam hal ini, anak akan selalu ingin bermain game dan akhirnya menjadi kecanduan judi. Ketika remaja kecanduan game online, sudah pasti waktu mereka akan dihabiskan untuk bermain game dan tidak memiliki waktu untuk hal lain. Ini dapat mempengaruhi kepribadian aktivis dari waktu ke waktu. Sedangkan untuk aspek sosial, beberapa pemain merasa telah menemukan jati diri mereka saat bermain game online melalui keterikatan

emosional dalam membentuk avatar mereka, membenamkan diri dalam dunia fantasi berkreasi sendiri. dunia dan mengurangi interaksi (Marcovitz, 2012). menemukan peningkatan dalam sosialisasi online, sementara juga menemukan penurunan dalam kehidupan nyata (Williams, 2006; Hussain & Griffiths, 2009).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian lapangan dengan menggunakan penelitian kualitatif Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari keadaan objek yang bersifat alami (sebagai lawan dari eksperimen), peneliti adalah kunci sampling sumber data dikumpulkan dengan menggunakan teknik triangulasi (bersama), analisis data bersifat induktif/kualitatif, temuan kualitatif lebih penting daripada generalisasi yang menekankan seksualitas. Dalam penelitian ini, analisis kualitatif dianggap lebih tepat untuk memahami isu-isu yang terkait dengan pembahasan dan memperjelas gambaran besarnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perubahan fungsi sosial remaja yang diawali dengan (1) koordinasi, (2) kemitraan, (3) organisasi, (4) kasih sayang, dan (5) persatuan. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perubahan pada masa remaja terkait dengan fungsi sosial di masyarakat dan keluarga, dan proses awal di mana remaja menjadi terbiasa dengan perjudian online dan merasakan efek negatif yang ditimbulkannya. Efek ini termasuk efek belajar, efek ekonomi, efek kepribadian, dan efek kesehatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Game Online Perkembangan game online sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Terkenal game online sendiri mencerminkan pesatnya perkembangan jaringan komputer. Dari jumlah tersebut, pernah menjadi jaringan area lokal kecil, kemudian Internet, dan terus berkembang hingga hari ini. Game online saat ini tidak sama dengan saat game online pertama kali diperkenalkan. Ketika pertama kali muncul pada tahun 1960, komputer ini hanya dapat digunakan oleh dua orang. Kemudian muncullah komputer dengan kemampuan time-slicing, memungkinkan lebih banyak pemain untuk memainkan game tanpa harus berada di ruangan yang sama (game multipemain).

Game online Indonesia pertama kali muncul pada tahun 2001 dengan masuknya Nexia Online, menurut Ligagame Indonesia (Ligagames.com). game online yang tersedia di Indonesia sangat beragam, mulai dari hingga genre action, sport, dan RPG (role-playing game). Dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia, ada lebih dari judul. Hal ini menunjukkan antusiasme pemain Indonesia dan pangsa pasar game Indonesia.

Ada beberapa jenis permainan game online Menurut Henry, jenis permainan yang tersedia adalah:

1. Board Game

Jenis permainan ini mirip dengan board game tradisional seperti Monopoly. Permainan tradisional ini hanya dimainkan melalui komputer.



2. Puzzle

Pada jenis permainan ini Anda memiliki tugas untuk menjatuhkan atau menghapus sesuatu dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh dari game ini adalah Tetris.



3. Game Pertarungan

Jenis game ini, seperti namanya, adalah tentang pertarungan. Contoh game ini adalah Street Fighter, Samurai Shodown, Virtual Fighter dan Kung Fu.



4. Game Balap

Game Balap adalah game balapan. Contoh game ini adalah Asphalt 9 dan Tokyo Race Driver.



5. Mobile Legend

Game Android pertama yang kami rekomendasikan adalah Mobile Legends, kenapa? Game ini saat ini menjadi game terpopuler ke- di Indonesia. Multiplayer Online Battle Arena) dimainkan secara online. membutuhkan koneksi internet. Untuk pertandingan, akan dibagi menjadi dua tim 5v5. Peta yang berisi 3 jalur melawan menara musuh, 3 area hutan, 18 menara pertahanan, dan 2 bos barbar. Menangkan dengan menghancurkan menara



6. Pubg mobile

Game selanjutnya adalah PUBG Mobile. Game ini sebenarnya pertama kali dirilis di PC pada Maret 2017 lalu dan sudah sangat populer. Pada Maret 2018, Tencent Games, pengembang Mobile, secara resmi merilis PUBG versi seluler. Dan menjadi populer tak lama setelah menyalip Mobile Legends.



7. Higgs Domino Island

Higgs Domino adalah permainan yang mengandalkan keberuntungan bermain game tidak ada yang bisa menjamin bahwa mereka akan mendapatkannya kemenangan yang menurut beberapa peluit game tidak dimiliki Higgs Domino Island Tips dan trik untuk membedakan diri dari game lain seperti Mobile Legends Game Mobile Legend memiliki strategi atau kemampuan gameplay tersendiri untuk memiliki yang terbaik di dalamnya. Meski terkadang bagi pelapor mencari tips dan trik Cara mendapatkan koin banyak dari youtube juga percuma karena apa yang mereka lihat di YouTube berbeda dengan apa yang mereka lihat di kehidupan nyata ada di wajahnya. Para pelapor mengakui bahwa mereka mencoba mencari tahu caranya Peluang untuk memenangkan permainan setiap saat, hasilnya tetap sama begitu saja, tidak ada yang bisa menjamin bahwa mereka akan mendapat untung. Artinya, berdasarkan informasi yang diterima penyidik dari pelapor Kesimpulan yang mereka artikan permainan Higgs Domino Island adalah permainan itu Percaya pada keberuntungan atau hoki.



Berdasarkan pengalaman

pemain yang bermain Higgs Domino Island Mereka menafsirkan bahwa permainan dapat menghasilkan uang. penelitian ini juga menemukan hal ini tepat di awal permainan dapat menjual koin ini untuk mendapatkan uang. pemain dalam penelitian ini mengatakan bahwa sebelum bermain, mereka terlebih dahulu membeli koin game tersebut digunakan sebagai modal permainan. Selanjutnya, pilih jenis permainan yang dimainkan, Higgs Domino Island berbeda permainan simulasi judi yang dapat dimainkan. Sekali di game berikutnya Informan mainkan pilihan mereka, ketika keadaan senang mereka akan senang untuk mendapatkan keuntungan, keuntungannya juga berupa koin, lalu kapan Ketika pemain melihat kemenangan ini, dia menawarkan koin yang dia menangkan kepada agen tersebut serta di antara pemain lain yang harganya bervariasi mulai dari Rp.7.000 Hingga Rp.70.000,- jika pemain kemudian menjual koin tersebut maka ia akan menerimanya Uang hasil penjualan, jumlah uang yang diterima tergantung berapa koin yang laris manis. Hal ini dapat disimpulkan dari penjelasan para pemain penelitian ini kesimpulan bahwa permainan Higgs Domino Island adalah permainan yang bisa mendapatkan uang dengan menjual koin yang diperoleh di dalamnya permainan simulasi perjudian.

Kelebihan	Kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> 1) Meningkatkan konsentrasi Anda. Setiap permainan memiliki kesulitan atau level yang berbeda. Konsentrasi pemain online meningkat karena mereka harus menyelesaikan banyak tugas, mencari celah untuk dilewati, dan memantau kemajuan permainan. Semakin sulit permainan, semakin banyak konsentrasi yang dibutuhkan. 2) Meningkatkan keterampilan motorik dan koordinasi tangan-mata saat bermain. 3) Peningkatan kemampuan minat baca. 4) Tingkatkan kemampuan bahasa Inggris Anda. Dalam hal ini, pemain perlu mengetahui kosakata bahasa Inggris karena bahasa Inggris digunakan di sebagian besar game online. 5) Seiring bertambahnya pengetahuan 	<ol style="list-style-type: none"> 1) menyebabkan kecanduan; Semakin banyak orang yang kecanduan game, semakin banyak keuntungan yang diperoleh pembuat game dalam kasus itu. 2) Mendorong hal-hal negatif seperti Mencuri KTP pemain lain dengan berbagai cara. 3) Berbicara kasar dan kotor saat bermain. 4) Mengabaikan kegiatan dunia nyata seperti doa, pekerjaan rumah, dan studi perguruan tinggi. Ini karena terobsesi dengan waktu penyelesaian tugas dalam game dan menikmati game. 5) Istirahat dan Perubahan Pola Makan Yang Biasa Dilakukan Pemain Game Online. 6) Buang-buang uang. Dalam hal ini,

Kelebihan	Kekurangan
<p>tentang komputer, para pemain game online mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game.</p> <p>6) Mengembangkan imajinasi. Bermain game online dapat membantu seseorang mengembangkan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai peristiwa dalam game dan menerapkannya ke dunia nyata.</p> <p>7) Praktek Kerja Sama Tim dalam Game Multiplayer.</p>	<p>uang tersebut digunakan untuk membayar sewa komputer, seperti di warnet.</p>

Tidak dapat disangkal bahwa keberadaan teknologi maju semakin memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Orang tua harus berhati-hati untuk memberi tahu anak-anak mereka untuk makan dan istirahat secara teratur agar tetap sehat karena sebagian besar pemain mengabaikan kesehatan mereka dan mengorbankan anak-anak mereka hanya untuk memainkan permainan domino terbaik yang ada. Jadi untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Orang tua harus selalu mengawasi dan membimbing anaknya, terutama dalam hal waktu belajar dan bermain. dapat menyimpulkan bahwa permainan Domino Higgs untuk pemain memuaskan, jadi tidak dapat menjelaskan ketika dia sibuk memainkan permainan Domino Higgs. Ini karena ketika mereka bermain, mereka cenderung terlalu sibuk dengan dunia mereka sendiri. Mereka cenderung membenamkan diri dalam dunia mereka sendiri, tidak terpengaruh oleh lingkungan mereka.

Perkembangan game juga memberikan dampak yang besar bagi anak-anak, akhir-akhir ini game online banyak digemari oleh anak-anak, dan anak-anak juga sangat menyukai game kekerasan. Masalah ini harus ditangani oleh kami karena dapat mempengaruhi anak-anak dan sangat berbahaya. penyedia game tentang keha diran pendidikan di dunia maya. Selain itu, jenis dunia virtual ini sebenarnya ditampilkan untuk semua tujuan pendidikan, dan Prometheus modern mengajarkan anak-anak untuk belajar etika dan membuat keputusan. Berpartisipasilah dalam skenario di mana Anda harus membuat keputusan strategis etis dari perspektif etis. Dalam beberapa tahun terakhir, permainan elektronik atau biasa disebut game online, berkembang pesat. Di era globalisasi, banyak sekali budaya asing yang mempengaruhi budaya setiap orang, terutama pelajar. Contoh dari budaya ini adalah Internet.

Ada begitu banyak produk yang dapat Anda temukan di web, termasuk salah satu produk, game online yang saat ini populer di kalangan pelajar. game online merupakan salah satu media hiburan yang dapat mempengaruhi dinamika dunia pendidikan, khususnya bagi siswa. Seperti yang kita ketahui, banyak 4.444 remaja saat ini merasakan dampak dari game online pada diri mereka sendiri baik secara negatif maupun positif.

Untuk mendapatkan uang saat bermain game Higgs Domino, pemain biasanya melakukan hal berikut:

1. Menjual akun game.

Mempromosikan permainan Anda di level tinggi sangat penting. Setelah mencapai level teratas permainan, ia dijual dengan harga tinggi. Tujuannya agar lebih mudah dimainkan di mesin slot, seperti di game Higgs Domino. Untuk bermain slot di Higgs Domino Games, Anda memerlukan akun Level 5 atau lebih tinggi untuk memainkan permainan slot dan akun VIP untuk memfasilitasi pembelian dan penjualan chip. Oleh karena itu syarat untuk menjual akun game Higgs Domino harus level 5 dan sudah VIP. Cara membeli VIP ini dengan pembelian dalam game mulai dari 10.000. Harga akun game adalah domino, yang mencapai level 5, dan kisaran VIP adalah 10.000 hingga 20.000 per akun. Sejumlah besar pemain bersedia membeli game level 5 ke atas.

2. Jual Chips

Ada chip dalam permainan Domino Higgs. Chip ini diperdagangkan pada Cara menjual chip ke akun jual dengan memasukkan nomor ID penerima pembayaran Minimum transaksi 100 miliar (juta) dan maksimum Biasanya antara dan 2 miliar tergantung pada level VIP dari akun tip. Kata sandi akun pengirim dan nomor identifikasi penerima harus benar karena tip akan hilang segera setelah tip diserahkan.

3. Reaksi orang tua terhadap game

Higgs Domino Kita semua tahu dampak dari game Higgs Domino. Hal ini terutama berlaku bagi orang tua yang anaknya mulai mengakses game Higgs Domino, baik mereka baru mengenal atau terobsesi dengan game Higgs Domino. Sebagian besar percaya bahwa permainan domino tinggi akan berdampak negatif pada pemain. Studi observasional dan wawancara menunjukkan bahwa banyak senior tidak setuju dengan permainan Higgs Domino karena memiliki efek negatif berikut pada anak-anak: Berbohong, lupa waktu, jarang atau tidak pernah sholat, bersikap kasar, dll.

Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa permainan Higgs Domino dengan pemain melakukan tugasnya sendiri. Ini karena ketika mereka bermain, mereka cenderung terlalu sibuk dengan dunia mereka sendiri. Mereka cenderung membenamkan diri dalam dunia mereka sendiri, tidak terpengaruh oleh lingkungan mereka. Mereka cenderung lupa waktu dan tidak mau bekerja untuk mendapatkan uang secara legal. Sebagai hasil dari permainan Higgs Domino, para remaja menunjukkan perubahan perilaku, menjadi kasar dan sering mengatakan anjing, cok, juncock, dan tolol. Hal ini disebabkan oleh bermain terus menerus. Selain itu, terungkap 4.444 kasus perilaku tidak sopan terhadap orang yang lebih tua.

Dari hasil penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa pada tahun penerapan filosofi etika khususnya dalam permainan domino Higgs dilihat dari manfaat yang dapat dibawanya baik untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain. Seperti yang dikatakan teori utilitarianisme John Stuart Mill tentang utilitarianisme, apakah standar etika itu? Perbuatan baik (etika) untuk siapa? Mill berusaha menjawab pertanyaan ini dengan teori utilitarianismenya: ``Bertindak sesuai aturan yang benar sehingga setiap tindakan Anda membawa kebaikan dan kebahagiaan bagi semua.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tersebut Perilaku sosial para penggiat permainan domino Higgs di desa klumpang kebun dalam hal ini para penggiat permainan domino Higgs, menunjukkan perubahan perilaku setelah bermain game. Contoh Perilaku di Lingkungan Keluarga Malas, tidak terlalu aktif, suka begadang Di lingkungan sekolah, prestasi akademik yang buruk, sering tertidur di kelas, dan disiplin yang tidak teratur Saya di sini. Dampak Pegiat Game Domino Higgs di desa klumpang kebun Ada dampak positif dan negatifnya. Pengaruh positif terdiri dari menjadi media hiburan, mengisi waktu luang dan melatih otak. Dampak negatifnya adalah kurangnya semangat belajar, perilaku boros, sering lupa waktu.

Saran

Beberapa efek dari game memiliki efek negatif yang membuat sebagian besar orang kecanduan game, jadi bagi para penggiat game massal atau tingkat lanjut, mereka harus dapat mengurangi perilaku sosial mereka selama bermain game. Ketika berhenti bermain game, saat itu game telah menjadi budaya yang tidak bisa dihilangkan.

Diharapkan kepada Pemerintah khususnya Dinas Komunikasi dan Informatika lebih tegas apakah Games sesuai dengan Undang-undang Informasi Dan Perdagangan Elektronik Berbau Pornografi dan Permainan Berbau Judi. Di sisi lain, pemerintah harus melarang game online untuk kepentingan komunitas secara keseluruhan, dan terutama para pemain game.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahayu, E. (2020). Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i, 1-74.
- Puspita, M. (2021). Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino. 1-62.
- Danyl Mallisza, D. M., Khairul Ummi, K. U., Oktariani, O., Evri Ekadiansyah, E. E., & Dahri Yani Hakim Tanjung, D. Y. H. T. (2022). ENSIKLOPEDIA MATA UANG INDONESIA UNTUK PENDIDIKAN USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE. *Journal of Scientech Research and Development*, 4(2), 379-388. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v4i2.96>
- Putra, A. P. (2020). Kecanduan Bermain Game Online Dikalangan Remaja Nagari Toko VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan.
- Skripsi Novriayaldy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 148-158.
- Mallisza, D. (2016). MULTIMEDIA EDUKASI INTERAKTIF PELAJARAN BIOLOGI.
- Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World" Di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik Tahun VIII No. 15 / Januari - Juni 2015*, 1-17.

- Mallisza, D. (2016). The Management System Of Alumni Departement Informatic And Computer Management Ekasakti University. UNES Journal Of Scientech research, 1(1), 88-101.
- Alfyah, A. (2020). Dampak Game Online "Mobile legends" Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Di Tinjau Dari Pendekatan Behavioral (Studi Kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yang Berada Di Warung Kopi Blandongan). YOGYAKARTA.
- Antonim Tri Setio Nugroho, " Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya ". Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho.
- Mallisza, D., Adri, J., & Ismanto, H. (2022). THE IMPROVING EFORT OF TECHNICAL DRAWING WITH GIVING AN ASSIGNMENT METHODE (RECITATION) STUDENTS GRADE X TKR 1 SMK STATE 2 PAINAN. INTERNATIONAL CONFERENCE ON GLOBAL EDUCATION, 434-438. Retrieved from <http://114.5.194.187/index.php/ICGE/article/view/124>
- <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/defenisigame-dan-jenis-jenisnya/> (9 Agustus 2016).
- Baby Cher Stores, "Teori Game Online", Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 Agustus 2016).
- Bungin, Burhan, 2015, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Jakarta: Prenada Media.
- Masya, H, dan Candra, D. A. 2016, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Wulandari, A. D, 2012, Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Umar, 2013, prilaku anak dalam memanfaatkan teknologi game, makasar.