

# **Analisis Fenomenologi Aktivitas *Trash Talk* Komunitas *Game Simple Famous Xclusive* Dalam *Game Online***

**<sup>1</sup>Agus Setiawan, <sup>2</sup>Herlina Kusumaningrum, <sup>3</sup>Dewi Sri Andika Rusmana**

Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

gunsproject1@gmail.com

## ***Abstract***

*The aim of this study is to present the results about Trash Talk of Simple Famous Xclusive Community consisting of people aged 19 to 30 years. Aggressive behavior of community members such as bullshit often occurs complain while playing games. The aim of this research is to describe the aggressive behavior of community members when playing online games. This research use descriptive qualitative approach. Informants were selected using a phenomenological approach technique. The data is obtained by direct observation, interviews and documentation. The technique for analyzing data used in this research goes through several steps, namely data reduction, data display, extension of observations and drawing conclusions. The results of this study show that these results. Research shows that the Trash Talk activities of members of the Simple Famous Xclusive community and the way they view Trash Talk. community members dare to do nonsense because there is computer mediation when they do communicate, this makes trash talking easy to do. There tend to be more informants aggressive in trash talking when they are playing with friends they know and others they don't know. Trash talk is not only aimed at enemies, but also at friends or teammates. Interaction between players and their group contributed some rubbish terms known only to them. Trash talk is carried out differently depending on the person you are talking to, nationality, ethnicity, racist and religion are often the subject of Trash Talk among players.*

**Keywords:** *Trash Talk, Game Online, CMC, Simple Famous Xclusive*

Ga

## **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan hasil tentang *Trash Talk* pada komunitas *Simple Famous Xclusive* yang terdiri dari anggota berusia 19 hingga 30 tahun. Perilaku agresif anggota komunitas seperti *Trash Talk* sering kali terjadi dan mengeluh saat bermain *game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *Trash Talk* pada komunitas Komunitas *Simple Famous Xclusive* saat bermain *game* online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Informan dipilih dengan menggunakan teknik pendekatan fenomenologi. Data diperoleh dengan observasi langsung, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, perpanjangan pengamatan dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil tersebut. Penelitian menunjukkan aktivitas *Trash Talk* pada anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* dan cara mereka memakai *Trash Talk* sebagai bahasa sehari-hari. Anggota komunitas berani melakukan *Trash Talk* lebih agresif karena ada mediasi komputer saat mereka berkomunikasi, hal ini membuat perilaku sampah mudah dilakukan. Informan cenderung lebih agresif dalam melakukan *Trash Talk* ketika mereka sedang bermain bersama dengan teman yang mereka kenal dan orang yang tidak mereka kenal. *Trash Talk* tidak hanya ditujukan kepada musuh saja, namun juga kepada teman atau rekan satu tim. Interaksi antara pemain dan kelompok menyumbangkan beberapa istilah *Trash Talk* yang hanya diketahui oleh mereka. *Trash Talk* yang dilakukan berbeda-beda tergantung lawan bicaranya, kebangsaan, suku, rasis, dan agama seringkali menjadi bahan *Trash Talk* antar pemain.

**Kata Kunci :** *Trash Talk, Game Online, CMC, Simple Famous Xclusive*

## Pendahuluan

Pada era perkembangan teknologi komunikasi serta berubahnya teknologi yang dulunya analog menjadi kearah serba digital, teknologi yang analog merupakan suatu bentuk dari komunikasi elektronik yang merupakan proses pengiriman informasi pada gelombang elektromagnetik, dan bersifat variabel dan berkelanjutan atau disebut juga dengan sinyal analog. perkembangan teknologi digital pada era sekarang berlangsung dengan sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia dari orang tua hingga anak muda menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya (Fahrudin, 2014). Teknologi digital terutama pada internet, telah menjadi alat yang sangat penting dalam memenuhi berbagai kehidupan manusia. Dari berbagai manfaatnya era digital juga membawa dampak buruk yang menciptakan tantangan baru dalam sistem kehidupan manusia. Tantangan ini memasuki berbagai sektor, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan teknologi komunikasi. (Angela Merkel, 2014).

Teknologi komunikasi muncul bersamaan dengan internet, Internet pada saat ini menjadi media alternatif untuk masyarakat umum, karena di era digital saat ini semua sudah berbasis internet atau jaringan online yang biasanya masyarakat menggunakan internet untuk bertukar informasi, internet juga dapat dimainkan oleh aplikasi yang disebut *game* online adalah sebuah permainan (*games*) yang dapat dimainkan oleh banyak pemain (*player*), dimana perangkat (*device*) yang digunakan para pemain dihibungkan oleh internet (Putra, 2017), dimana perangkat tersebut memberikan akses interaksi antara satu orang pemain dengan pemain lain secara yang terhubung melalui internet secara bersamaan dengan tujuan tertentu, seperti menyelesaikan misi bersama, bermain bersama sehingga dapat meraih nilai tertinggi dalam suatu *game*. (Young dalam Drajat, 2017).

*Game online* pada awal kemunculannya sudah sangat populer dibandingkan aplikasi lain menurut laporan Digital 2021: Global Digital Overview, pada awal 2021, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,66 miliar dan sekitar 80 persen pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain *game* setiap bulannya, sehingga kurang lebih *gamer* di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar (69%) dari pengguna internet mengaku bermain *game* mobile dan sebesar 41% bermain *game* di laptop atau desktop dan 25% bermain *game* di konsol. Untuk saat ini *game* online sangat mudah diakses dari berbagai macam perangkat seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone* dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut dengan media baru komunikasi (Khairunisa, 2020). Beberapa *game* online seperti *Ayo Dance*, *Mobile Legends* (ML), *Arena of Valor* (AoV), *Clash of Clans* (CoC), *Fortnite*, *Dota 2*, *Counter Strike* dan *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) banyak dimainkan tanpa memandang usia, baik laki-laki maupun perempuan (Ashraf, 2014). Pada kalangan remaja terdapat hubungan yang dapat menghubungkan pemain satu dengan yang lain yang disebut dengan istilah *gamers*, secara aktivitas para *gamers* yang sering bermain bersama serta mempunyai minat dan tujuan yang sama dalam sebuah *game* mereka akan membentuk sebuah komunitas atau organisasi yang menjadi wadah bagi sesama *gamers*, pada sebuah komunitas *game* mereka banyak berbagi informasi, ada komunitas yang hanya fokus pada *game* saja dan ada komunitas yang berawal pada *game* dan berlanjut pada kehidupan nyata, ada banyak sekali komunitas *gamers* diberbagai kota salah satunya di kota Surabaya, Kota Surabaya memiliki banyak komunitas

*game* seperti Golden Beast, Breaker Max Zone, Family of Eternal, Unlimited, Just For Fun dan salah satu komunitas *game* yakni *Simple Famous Xclusive*. Komunitas *Game Simple Famous Xclusive* memiliki forum diskusi, hal ini di buktikan baik di dalam *game*, grup media sosial, atau server discord yang mereka gunakan untuk komunikasi satu sama lain dan berbagi informasi tentang *game*, saat berkomunikasi baik dalam memberi informasi terbaru, tips dan trik, serta pandangan mereka tentang berbagai aspek *game*. Saat berkomunikasi secara langsung atau tidak langsung dengan sesama anggota tidak jarang mereka menggunakan *Trash Talk* saat berkomunikasi baik saat bercanda saat nongkrong ataupun saat bermain *game* bersama.

Fenomena *Trash Talk* pada kalangan *Gamers* baik remaja dan dewasa sudah sangat lekat dengan Aktivitas *Trash Talk* untuk berkomunikasi satu sama lain, tidak hanya itu anak-anak juga bisa mengikuti cara komunikasi buruk tersebut ketika para anggota *Simple Famous Exclusive* sedang berkumpul di khalayak umum. *Trash talk* (perkataan sampah) dapat disoroti sebagai komunikasi agresif. Dalam konteks penggunaannya, permainan *game* online aktivitas ini dapat didefinisikan sebagai komentar/perkataan penghinaan dengan bahasa yang mencerminkan ketidak sopanan. aktivitas ini dapat dipahami sebagai bagian dari komunikasi kompetitif (Warits, Putri, & Doriza, 2020). *Trash Talk* yang menjadi culture dalam *game* online ini merupakan hal yang sangat wajar adanya pada *game* (Faisal, 2022). Aktivitas *Trash Talk* dalam komunitas *game* sering merujuk pada penggunaan kata-kata yang memprovokasi, menghina, membully, dan mendominasi anggota lain (Setyaning Normalisa Putri, 2021). Ini adalah bentuk perilaku yang tidak sehat dalam sebuah komunitas *game*, karena dapat merusak komunikasi dengan sesama para anggota dan pertemanan, meski beberapa anggota mungkin menganggapnya sebagai hal yang normal untuk sesama anggota, namun fenomena *Trash Talk* bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman dan bahkan membawa dampak buruk pada kesehatan mental dan emosional para anggota.

Konsep *Trash Talk* pada komunitas *game* ini sering digunakan oleh para anggota sebagai cara berkomunikasi untuk akrab dengan anggota yang lain baik anggota baru atau anggota yang sudah lama bergabung fenomena bentuk komunikasi antar anggota komunitas saat bermain *game* melalui komputer serta jaringan internet atau menggunakan handphone merupakan komunikasi yang berdasarkan Computer Mediated Communication (CMC), baik secara langsung atau pada internet penggunaan *Trash Talk* juga harus lebih dibatasi pada sebuah komunitas mengingat tidak semua anggota komunitas bisa menerima informasi yang digabungkan dengan *Trash Talk* tersebut, hal tersebut akan menimbulkan salah paham mengingat anggota yang terdiri dari laki-laki dan perempuan komunikasi yang dilakukan oleh seluruh pihak sehingga ada kesamaan pemahaman (Hakim et al., 2018). Dengan demikian berdasarkan deskripsi di atas, maka pada penelitian ini akan melihat bagaimana Fenomena Aktivitas *Trash Talk* Komunitas *Simple Famous Xclusive* dalam pengalaman dan cara mereka berkomunikasi sehari-hari. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengetahui dampak dan pengalaman. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas melalui judul “Aktivitas *Trash Talk* Komunitas *Game Simple Famous Xclusive* Dengan Pendekatan Fenomenologi.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menginterpretasikan data yang diperoleh peneliti secara naratif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa bahasa tulisan atau lisan seseorang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tata cara kualitatif sebab hasil beserta kesimpulan yang dapat didapatkan dari penelitian ini berbentuk informasi yang menerangkan dan menjabarkan secara mendalam, serta tidak menciptakan informasi yang berbentuk angka-angka. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan wawancara, teknik wawancara akan menjadi teknik untuk mendapatkan data primer, pelaksanaan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini melalui pertemuan langsung atau melalui media zoom, wawancara dalam penelitian ini berjenis tidak struktur. Observasi yang dilaksanakan dengan cara peneliti ikut serta bermain *game* untuk mengumpulkan data bersama informan, agar dapat memperoleh data yang lebih mendukung, lengkap, tajam dan juga agar dapat untuk mengetahui makna setiap perilaku. Dokumentasi, dalam penelitian ini ada hal yang didokumentasikan, mulai dari sesi wawancara dengan informan yang akan diolah dalam bentuk catatan tertulis serta beberapa foto, video atau rekaman suara yang bisa didapat dari hasil observasi (Moleong, 2018).

Analisis data, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah Analisis Deskriptif, yang merupakan sebagai pemecah permasalahan dari penyelidikan dengan melibatkan kejadian subjek dan objek penelitian berdasarkan fakta yang terjadi sebenarnya dilapangan dengan mewawancarai anggota komunitas, yang diawali dengan pembuatan pertanyaan, wawancara dengan para anggota komunitas yang telah dipilih, dan mentranskrip hasil wawancara serta akan melakukan wawancara lagi jika hasil kurang mendalam. Dengan menggunakan Analisis Deskriptif, maka peneliti dapat mendeskripsikan apa adanya, serta peneliti mampu mendeskripsikan tentang aktivitas *Trash Talk Komunitas Game Simple Famous Xclusive* dalam sebuah komunitas yang bergerak pada bidang *game*.

## **Hasil dan Pembahasan**

Subject dalam penelitian ini adalah para anggota dari komunitas *Simple Famous Xclusive*, komunitas *Simple Famous Xclusive* berdiri sejak tahun 2010 yang dimana dalam komunitas ini terdapat para anggota yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Pada penelitian terdahulu oleh Rezka Galih Kastyon (2021). Dari penelitian tersebut keanggotaan yang tergabung di komunitas ini terdiri dari banyak kalangan, yaitu mulai dari remaja hingga dewasa. Pada awal dibentuknya komunitas ini berasal dari salah satu orang yang mempunyai pemikiran untuk membuat suatu wadah agar bisa mengembangkan bakat dan mengumpulkan orang-orang dengan hobi yang sama yaitu bermain *game online*. Pada penelitian ini menunjukkan *Trash Talk* merupakan penyampaian sebuah pesan sampah dari individu ke individu lain ataupun dalam kelompok, pesan tersebut bisa berupa ucapan verbal ataupun pesan text dalam dunia game (Johnson & Taylor, 2018).

Fenomena aktivitas *Trash Talk* yang semakin agresif dalam dunia game online juga dijelaskan dalam Computer Mediated Communication (CMC). CMC telah menjelaskan bahwa cara komunikasi para anggota dengan sesama anggota dengan santai serta memanfaatkan komunikasi di dalam game sebagai media interaksi antar anggota dan juga nongkrong bersama sebagai sarana bertukar pikiran dan ide baru, pada topik yang di bawaikan tidak hanya berisikan

tentang game, seluruh game online yang di mainkan oleh gamer pasti ada konsep *Trash Talk* di dalamnya ini berkaitan dengan cara mereka menggunakan *Trash Talk* apapun game yang mereka mainkan apapun kategori game tersebut baik jenis RPG, Frist Person Shooter, Moba pasti ada *Trash Talk* di dalamnya, namun pada kehidupan sosial disisipkan emosi dan ekspresi mereka kedalam pesan yang mereka sampaikan tanpa batas, komunikasi yang berjalan oleh para anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* memiliki beberapa aspek seperti pesan dan simbol. Hal ini berkaitan dengan Computer Mediated Communication (CMC). Anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* yang berkomunikasi di dalam game mereka menggunakan *Trash Talk* tersebut sebagai media komunikasi sangat mencerminkan kehidupan sosial di sekitarnya mencakup hubungan, kebiasaan serta pengalaman seseorang yang berhubungan dengan proses penyampaian suara, informasi dan perasaan melalui ucapan. Aktivitas *Trash Talk* dalam komunikasi pada anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* ketika menyampaikan suatu pesan kepada individu lain dapat menjadi sangat fleksibel dan dapat berubah-ubah hal ini karena pengaruh terbiasa ketika menggunakan *Trash Talk* baik di lakukan dalam komunitas atau setiap individu pada hal ini berkaitan dengan para anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* cara mereka menggunakan *Trash Talk* untuk mengekspresikan isi pikiran kepada para komunikan melalui media ataupun secara langsung. Para anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* melakukan *Trash Talk* ketika di dalam game ini berkaitan dengan teori CMC John Deccember yang menjelaskan dengan mengirimkan pesan-pesan dengan menggunakan fitur chat box dapat di tujukan kepada lawan ataupun kawan satu tim.

Untuk mengekspresikan emosi atau mencari hiburan para informan dan anggota komunitas *Simple Famous Xclusie* cenderung melakukan *Trash Talk* di dalam game untuk memancing emosi lawan dan ketika lawan mulai emosi disitulah hiburan bagi mereka hal ini mereka lakukan dengan menggunakan chat box hal ini di lakukan ketika posisi mereka yang di pastikan akan memenangkan permainan dan berhasil mengalahkan musuh, informan berpendapat hal tersebut untuk menurunkan mental lawan dengan melakukan hinaan, memaki, rasis dan sara di dalam game serta akan menambah rasa percaya diri para anggota komunitas ketika bermain game, tanpa mereka sadari mereka melakukan *Trash Talk* baik terhadap lawan dan kawan satu tim di dalam game tersebut. Pada aplikasi pendukung seperti Discord para anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* merupakan media yang berbasis audio dan text para anggota komunitas memilih aplikasi ini di banding aplikasi lainnya di anggap ringan ketika digunakan saat bermain game. Dari informan mengaku ketika terjadi suatu *Trash Talk* tidak adanya respon bukan karena tersinggung kepada sang komunikan namun sering kali mereka juga memakai ego mereka sendiri untuk memberikan feedback seperti gambaran emosi mereka ketika menerima *Trash Talk*.

Dari keseluruhan informasi yang disampaikan informan peneliti juga memberikan kontribusi sebagai anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* yang sudah bergabung daru 2016 dan dari keseluruhan para informan mendeskripsikan *Trash Talk* sebagai cara komunikasi di dalam komunitas sehari-hari baik di lakukan secara online seperti dalam game dan Discord ataupun di real life ketika sedang berkumpul bersama para anggota lain, Aktivitas *Trash Talk* yang terdapat pada komunitas *Simple Famous Xclusive* sering kali mereka pakai untuk bertukar cerita yang bertujuan untuk menghibur anggota lain sehingga tidak terkesan kaku, para informan juga menyatakan sering menggunakan *Trash Talk* namun untuk feedback yang di dapatkan selalu bagus dari para komunikan, penggunaan *Trash Talk* yang dominan di dalam

komunitas berguna untuk saling bertukar informasi, bercerita dengan sesama anggota, interaksi yang intens, berbicara mengenai gaya hidup serta wanita dan banyak hal lainnya yang dapat di temukan.

## Penutup

Terjadinya *Trash Talk* berdasakan pada pemain game online yang berkaitan erat dengan perubahan perilakunya. Dengan ini hasil uraian penelitian ini dapat di simpulkan bahwa aktivitas *Trash Talk* menjadi bahasa sehari-hari oleh para anggota komunitas baik *game* maulun real life yang mengacu pada candaan ataupun hiburan. Hal tersebut menjadikan alasan para anggota komunitas dalam melakukan *Trash Talk* untuk mengakrabkan diri dengan anggota yang lain. Dengan penggunaan fitur *game* seperti chat box ataupun aplikasi pendukung seperti Discord dengan penggunaan hal tersebut untuk memberikan pengalaman bermain dan menyampaikan pesan dengan sesama anggota. jadi, dapat disimpulkan bahwa *Trash Talk* merupakan tindakan yang negatif baik bagi para *gamers* maupun individu lainnya jika sering terbiasa dengan kebiasaan *Trash Talk* baik dalam dunia permainan, media social, maupun kehidupan sehari-hari dapat dipicu perubahan perilaku dari para pemain.

Hal ini tercermin dari reaksi pemain yang membalas *Trash Talk* dinilai dari mental pemain yang belum siap menghadapi lingkungan di dalam *game* online, tak terkecuali dengan penggunaan kata-kata di sesuaikan dengan lawan bicara yang di hadapai oleh para anggota komunitas, kata-kata yang digunakan dapat berupa istilah yang muncul melalui interaksi individu dengan kelompok. Aktivitas *Trash Talk* para pemain yang agresif di dukung oleh adanya perantara komputer dan internet dalam proses komunikasi mereka.

## Rekomendasi

Berdasarkan analisis data dan kesimpulan dari peneliti maka ada beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca, yaitu:

1. Untuk khalayak umum khususnya komunitas anggota *Simple Famous Xclusive*, para anggota kedepannya di harapkan dapat lebih bijaksana dalam menanggapi komunikasi yang terjadi dalam sebuah *game* ataupun pada situasi sosial apapun, agar tidak terprovokasi yang mengundang hal negatif serta emosi dan perselisihan.
2. Kepada developer *game*, diharapkan untuk memberikan regulasi atau peraturan yang lebih ketat perihal berkomunikasi untuk mengurangi unsur kata yang tidak pantas didalam game tersebut.
3. Pada bidang komunikasi juga memberikan sumbangsi terhadap komunikasi gender yang menyangkut wanita, *game online* dan juga *Trash Talk* untuk tidak melakukan diskriminasi verbal melalui chat dalam *game*.

## Daftar Pustaka

- Hakim, L., Putro, W. E., & Rusmana, D. S. A. (2018). *Etika Komunikasi dalam Mitigasi Bencana Berbasis Kearifan Lokal; Tradisi Temanten Kucing Desa Pelem, Kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulungagung*. *Representamen*, 4(02), 33–41. <https://doi.org/10.30996/.v4i02.1739>
- Maulana, R. R., Kusumaningrum, H., Sri, D., & Rusmana, A. (1945). *Analisis Tekstual Persahabatan Dan Perundungan Dalam Film A Silent Voice*.
- Satvikadewi, A. A. I., & Kusumaningrum, H. (2019). *Profil Psikografis & Penggunaan Media pada Kelompok Milenial Pengunjung Kebun Binatang Surabaya*. *Jurnal*

- Spektrum Komunikasi*, 7(2), 15–28. <https://doi.org/10.37826/spektrum.v7i2.32>
- Febriandari, Dona, & Fathra Annis Nauli. 2016. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja". *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1): 50-56.
- Gusti Ngurah Oka Candrakusuma, I., Made Ras Amanda Gelgel, N., & Devia Pradipta, A. (2017). *PERILAKU TRASH-TALKING REMAJA DALAM GAME ONLINE DOTA 2*.
- Freeman, G. (2018). *Multiplayer Online Games Origins, Players, and Social Dynamics*. United States: CRC Press.
- Arnus, S. H. (2015, November). *Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi*. *Al-Munzir*, 8, 275-289.
- Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2018). *Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)*.
- Rezka Galih Kastyan Hafidh ilham (2021). *Simple Famous Xclusive (Studi Deskriptif Fungsi Komunitas Game Simple Famous Xclusive Bagi Para Anggotanya)*.
- Muhammad Ashido Romadlon (2021). *ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT*.
- Kevin Sola (2021). *Perilaku Komunikasi Trash talking Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia*.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). *Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online*. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Moleong, L. C. (2018). *Pengaruh Real Interest Rate dan Leverage Terhadap Financial Distress*. *Modus*, 30(1), 71-86.