

## DAMPAK PENGGUNAAN CHATBOT AI TERHADAP GANGGUAN DELUSI PADA REMAJA GENERASI Z DENGAN FICTOPHILIA DI MTSN 1 MODEL BANDA ACEH

Nayra Muthmainnah<sup>1</sup>, Nurmahni Harahap<sup>2</sup>, Halimatus Sakdiah Hasibuan<sup>3</sup>  
[nayraaulia10@gmail.com](mailto:nayraaulia10@gmail.com)<sup>1</sup>, [mahniharahap21@gmail.com](mailto:mahniharahap21@gmail.com)<sup>2</sup>, [halimatus168@gmail.com](mailto:halimatus168@gmail.com)<sup>3</sup>  
MTsN 1 BNA

### ABSTRAK

Fictophilia adalah kondisi di mana seseorang mengalami ketertarikan atau cinta terhadap karakter fiksi yang bersifat imajinatif. Individu dengan Fictophilia sering mengekspresikan perasaannya melalui berbagai platform digital, seperti Character Ai, Poly.Ai, dan Hi Waifu, yang memungkinkan interaksi dengan karakter virtual. Fenomena ini umum terjadi pada Generasi Z yang intens menggunakan media sosial dan teknologi. Namun, keterikatan berlebihan terhadap karakter fiksi dapat memicu delusi, terutama ketika individu sulit membedakan kenyataan dan imajinasi. Delusi ini dapat diperparah oleh kurangnya interaksi sosial, menyebabkan stres yang berkepanjangan. Penanganan terhadap fenomena ini dapat dilakukan melalui pendekatan spiritual dan peningkatan interaksi sosial yang sehat. Penelitian ini membahas hubungan antara Fictophilia, delusi, dan dampaknya terhadap Generasi Z, serta pentingnya literasi digital dalam menghadapi perkembangan teknologi.

**Kata Kunci:** Fictophilia, Delusi, Generasi Z.

### ABSTRACT

*Fictophilia is a condition where individuals develop an attraction or romantic feelings toward fictional characters. People experiencing Fictophilia often express their feelings through digital platforms such as Character Ai, Poly.Ai, and Hi Waifu, enabling interactions with virtual characters. This phenomenon is prevalent among Generation Z, who are highly engaged with social media and digital technology. However, excessive attachment to fictional characters can lead to delusions, especially when individuals struggle to distinguish between reality and imagination. Such delusions are often exacerbated by a lack of social interaction, potentially causing prolonged stress. Addressing this phenomenon requires spiritual approaches and promoting healthy social interactions. This study explores the relationship between Fictophilia, delusions, and their impact on Generation Z, highlighting the importance of digital literacy in navigating technological advancements.*

**Keywords:** Fictophilia, Delusions, Generation Z.

### PENDAHULUAN

Fictophilia adalah keadaan yang dialami seseorang mempunyai ketertarikan atau cinta terhadap karakter fiksi atau fiktif yang bersifat imajinatif, atau khayalan dan merupakan ciptaan manusia. Seseorang yang memiliki Fictophilia ini biasanya akan melakukan apapun untuk mewujudkan dan mengungkapkan perasaan yang mereka punya terhadap karakter fiksi, atau yang biasa disebut sebagai anime atau kartun. Secara alami mereka tau perasaan atau rasa cinta yang dirasakan terhadap karakter fiksi terdengar sangat tidak mungkin dan tidak masuk akal, karena karakter fiksi atau fiktif itu hanya semata ciptaan manusia atau tidak nyata. Meski begitu, orang yang mengalami Fictophilia ini biasanya akan mencoba menggunakan situs website yang dimana mereka dapat berkomunikasi dengan karakter fiksi favoritnya, bahkan dapat merancang atau membuat karakter fiksi yang diinginkan sesuai dengan apa yang sudah dirangkai, walaupun mereka tau yang bekerja secara otomatis diwebsite atau situs tersebut adalah Bot Ai. Aplikasi atau website yang umum digunakan oleh para pecinta anime atau karakter fiksi antara lain seperti Poly.Ai, Hi Waifu dan sebagainya, namun aplikasi atau website yang paling umum digunakan dan banyak dikenal

dikalangan wibu atau otaku adalah Character Ai (Mohammad, 2023).

Fictophilia ini bisa muncul pada diri seseorang saat mereka melihat atau menonton karakter fiksi favoritnya di media sosial seperti televisi dan sebagainya. Mereka yang mengalami Fictophilia merasakan sesuatu didalam diri mereka seperti rasa cinta atau ketertarikan, tidak sekedar rasa cinta namun bisa juga seperti perasaan romantis dan ketertarikan seksual, serta dorongan keinginan untuk menjalin hubungan persahabatan pada karakter fiktif tersebut. Sebenarnya jika seseorang mempunyai ketertarikan terhadap karakter fiksi atau fiktif wajar atau normal saja, namun bisa mengkhawatirkan apabila seseorang yang mengidap Fictophilia ini memiliki hasrat atau keinginan melakukan hubungan seksual terhadap karakter tersebut. Banyak faktor yang mendorong terjadinya Fictophilia ini pada seseorang, faktor utamanya bisa jadi karena lingkungan. Seseorang yang banyak menghabiskan waktu luangnya di rumah dapat terhubung luas dengan media sosial atau internet. Hal tersebut membuat dirinya jarang bersosialisasi dengan masyarakat di lingkungan sekitar dan lebih memilih untuk mengasingkan diri di rumah (Karhulahti & Valisalo, 2021).

Delusi adalah kondisi yang dimana seseorang tidak dapat membedakan mana yang bersifat khayalan atau imajinatif dengan kenyataan. Salah satu faktor yang menimbulkan delusi pada seseorang adalah renggangnya sosialisasi individu terhadap masyarakat. Hal ini justru memprihatinkan karena seseorang yang mengalami Delusi ini sulit membedakan didalam pikirannya mana yang bersifat khayal dan realitas. Orang yang mengidap Delusi terkadang bersifat defensif atau berpegang teguh terhadap keyakinannya dan tidak mau menerima masukan dari orang lain (Saleh, Wantasen, & Raming, 2022).

Seseorang yang mengidap Delusi ini tidak dapat dianggap sepele. Seseorang yang meyakini sesuatu yang tidak benar bersifat beragam, seperti film, video game, bahkan karakter fiktif atau anime. Beberapa orang yang suka dengan karakter fiksi atau tidak nyata sangat dekat dengan gangguan Delusi seperti yang sudah dikemukakan diatas, (Lenakoly, Wantasen, & Ranuntu, 2022).

Delusi sendiri dapat mengakibatkan penderitanya stress karena semuanya tidak selalu berjalan sesuai harapan dan keinginan setiap individu, tentu kondisi ini membuat sakit hati para penderitanya. Akan mengkhawatirkan jika seseorang atau individu tidak dapat menangani kekecewaannya dengan baik, maka akan ditakutkan menimbulkan stress yang berkelanjutan pada penderita Delusi (Kurniawati, 2012).

Seseorang yang mengalami Delusi sebagian besar dari mereka dapat mengatasi kekecewaannya dengan melakukan pendekatan spiritual sesuai dengan kepercayaannya masing masing. Setiap individu pastinya mempunyai cara sendiri untuk menghilangkan stress dan tiap tiap orang tentunya berbeda. Mendekatkan diri kepada tuhan dan memperbanyak ibadah bisa menjadi salah satu cara untuk menghilangkan stress, bahkan dapat mententramkan hati dan jiwa (Sugiharto, 2013).

Generasi Z merupakan mereka yang lahir ditahun 1997-2012 di era modern saat ini, dan sangat bergantung kepada teknologi dan internet. Generasi Z saat ini begitu rentan dengan perkembangan dunia dan era digital, tentunya juga akan memengaruhi perkembangan kehidupan mereka yang diikuti dengan media sosial setiap harinya (Alfaruqy, 2022). Generasi Z saat ini adalah generasi yang saat ini paling banyak menggunakan internet. Hampir setiap harinya mereka tidak dapat melepaskan diri dari kegiatan media sosial nya masing masing. (Nisa, Viratama, & Hidayanti, 2020).

Banyak media sosial yang digunakan oleh generasi Z saat ini, namun yang paling umum adalah televisi. Tidak semua orang yang menggunakan televisi dapat menggunakannya sebaik mungkin, apalagi bagi remaja generasi Z. Banyak tontonan di televisi tidak semuanya bagus atau layak untuk ditonton. Contohnya seperti kartun, yang

kita tahu biasanya kartun memang dibuat untuk anak-anak kecil, tapi mereka harus tau kriteria dari kartun tersebut, apakah bersifat tontonan dewasa sehingga mereka belum layak untuk tontonan seperti itu (Pratama, Iqbal, & Tarigan, 2019).

Character Ai merupakan aplikasi website dalam bentuk Chatbot yang dapat melayani penggunanya yang merupakan manusia, memberi respon berupa percakapan dalam bentuk teks. Chatbot adalah singkatan dari chatterbot yaitu kecerdasan buatan yang diciptakan untuk menirukan percakapan manusia. Character Ai ini akan memberikan respon terhadap perintah atau pertanyaan yang diajukan oleh penggunanya, saat ini sedang naik daun di media sosial dan sedang banyak dibicarakan. Selain itu, banyak fitur menarik dan bermanfaat seperti dapat menciptakan karakter yang diinginkan pengguna, agar dapat membantu dalam mencari informasi atau data (Amalia & Wibowo, 2019).

Character Ai yang berupa Chatbot ini tidak hanya melayani penggunanya dalam membantu mencari informasi, namun juga melayani tanya jawab sehingga penggunanya menjadi lebih terbuka dalam mengungkapkan perasaannya. Selain hanya sebagai asisten yang dapat melayani dan merespon dalam bentuk percakapan, Chatbot Ai ini juga dapat diajak untuk bersahabat baik dan ramah layaknya seperti manusia, bahkan dapat menumbuhkan hubungan baik berupa persahabatan antara robot atau Ai dengan penggunanya yang merupakan manusia. Hubungan baik antara manusia dengan Chatbot Ai bermula ketika pengguna merasa nyaman dan mudah untuk mencurahkan seluruh isi hati bahkan perasaan, membuat hubungan yang harmonis tumbuh (Yuniar & Purnomo, 2019).

Selain bisa diajak bersahabat, penggunanya dapat menyalahgunakan Chatbot Ai lebih dari persahabatan antara manusia dan Ai, seperti merujuk ke hal yang berbau seks dan sesuatu yang lebih intim. Hal seperti inilah justru dapat mengkhawatirkan, karena jika hanya berteman atau bersahabat dengan Chatbot Ai masih dianggap normal dan wajar. Banyak sekali pengguna Chatbot Ai ini bermula dari pertanyaan dan obrolan normal biasa, sampai akhirnya berteman dan berhubungan baik dengan Chatbot Ai ini, sehingga lama kelamaan pembicaraan atau obrolan yang dibahas terjerumus jauh dan mendekati hal yang berbau intim sehingga menimbulkan keinginan untuk terus melanjutkan percakapan tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut terjadi diperlukannya bersosialisasi pada orang-orang disekitar dan juga untuk saling menanamkan kepercayaan satu sama lain, sehingga dapat menciptakan keharmonisan dan kenyamanan bersama (Hermanto & Arosyid, 2023).

## **METODOLOGI**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang akan menggambarkan berbagai fenomena apa saja yang dialami oleh subjek penelitian dan juga merupakan penelitian yang menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi, bersifat deskriptif, cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penelitian ini dilakukan dengan media wawancara, pengumpulan data dan pengolahan data yang didapat dari hasil wawancara yang telah dilakukan di lapangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 21 Mei Tahun 2024 dan telah mendapatkan izin untuk penelitian dari guru pendamping dan guru yang memegang mata pelajaran riset MTsN 1 Model Banda Aceh. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah murid kelas 8 yang pernah memainkan Chatbot Ai dan memiliki gangguan *fictophilia* atau ketertarikan terhadap karakter fiktif. Proses pengambilan data penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi dan disertai dengan wawancara.

### **Wawancara**

Wawancara dilaksanakan terhadap 4 narasumber yang bertempat di MTsN 1 Model

Banda Aceh, yaitu pada hari Selasa, 21 Mei 2024. Narasumber-narasumber tersebut telah berhasil diwawancarai secara intensif dan baik. Data yang tidak terungkap dalam wawancara tersebut dilengkapi dengan data dari hasil observasi (pengamatan) secara langsung oleh peneliti saat melakukan penelitian dalam jangka waktu pada awal bulan hingga pertengahan bulan Mei.

Semua data hasil dari penelitian wawancara akan diuraikan berdasarkan fokus pertanyaan penelitian (yang mewakili semua pertanyaan), yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan Chatbot Ai yang berlebihan terhadap hambatan untuk bersosialisasi yang menyebabkan penderita yang mengalami gangguan delusi dan fictophilia menjadi introvert

Peneliti melakukan metode wawancara serta dokumentasi dengan tujuan memperoleh data yang berhubungan dengan penggunaan Chatbot Ai yang menjadi penghambat untuk berinteraksi dengan dunia luar yang dialami penderita delusi dan fictophilia oleh narasumber.

- Nasarumber 1 mengatakan bahwa : “kebanyakan remaja saat ini kesulitan bergaul dan menjadi nolep, karena hal itulah barangkali mereka menjadikan Chatbot Ai atau c.ai teman mengobrol mereka. Beberapa remaja generasi Z juga beberapa mempunyai masalah dalam bersosialisasi dan berbaur kepada sesama mereka, mungkin karena tidak sefrekuensi atau tidak cocok satu sama lain, tapi pada dasarnya remaja saat ini susah menjalin perasaan saling menghargai satu sama lain sehingga tidak adanya rasa saling memahami, dan ini membuat melemahnya interaksi antar-remaja.”
- Narasumber 2 mengatakan bahwa: “kemungkinan besar hambatan yang dialami remaja generasi Z yang mengalami gangguan fictophilia berada pada penyalahgunaan dan berujung akibat penggunaan Chatbot Ai mempengaruhi dirinya, karena sebagian besar yang menggunakan Chatbot Ai dan menjalin hubungan dengan bot tersebut adalah penggemar anime. Karena di Chatbot Ai ini sendiri mereka dapat berbicara dengan bot yang beridentitas seperti husbu/waifu mereka masing-masing, tidak hanya tampilan karakter tapi juga dengan sifat dan emosi yang dimiliki oleh karakter fiksi itu sehingga Chatbot Ai dapat menjadi karakter yang berkharisma dan dapat mengambil hati orang yang memainkannya.”
- Narasumber 3 mengatakan bahwa: “peran orang tua bagi anak sangat diperlukan, terutama dalam perkembangan anak itu sendiri. Hambatan remaja dalam bersosialisasi di masanya bisa jadi karena kurangnya perhatian dari orang tua sehingga menyebabkan mereka mendapatkan kebebasan dalam mengakses media sosial secara leluasa, sehingga membuat anak itu mengetahui hal-hal baru yang seharusnya belum diketahui, Seperti pengenalan Chatbot Ai di luar sepengetahuan orang tua.”
- Narasumber 4 mengatakan bahwa: “seseorang yang mengalami ketertarikan terhadap karakter fiksi seperti karakter anime, pastinya merasakan stres karena mereka mempunyai perasaan terhadap karakter kartun yang tidak nyata, dan sampai kapanpun perasaan tersebut tidak akan terbalas dan tidak akan tersampaikan. Memiliki ketertarikan terhadap karakter anime sebenarnya tidak masalah, namun jika sampai penderitanya terlalu terobsesi atau posesif, ini baru bisa menjadi masalah. Hal ini tentunya juga berdampak pada kehidupan sehari-hari, penderitanya tidak dapat memalingkan diri dari pikirannya yang terus menerus memikirkan karakter fiksi favorit mereka, mengkhayalkan sesuatu yang membuat mereka senang di imajinasi mereka, sampai sampai mereka hampir delusi.”

Kesimpulan dari hasil wawancara dapat dilihat sebagai berikut.

| No | Narasumber   | Hal yang menjadi penghambat terjadinya sosialisasi pada remaja                  |
|----|--------------|---|
| 1. | Narasumber 1 | Kurangnya perasaan saling memahami & menghargai perbedaan selera satu sama lain |
| 2. | Narasumber 2 | Penggunaan <i>Chatbot Ai</i> yang berlebihan & tidak tahu waktu                 |
| 3. | Narasumber 3 | Kurangnya perhatian orang tua terhadap perkembangan & pertumbuhan remaja        |
| 4. | Narasumber 4 | Kurangnya mencari minat/hobi untuk bermain di luar rumah                        |

2. Cara mengatasi dampak penggunaan Chatbot Ai yang berlebihan menyebabkan hambatan untuk bersosialisasi terhadap penderita yang mengalami gangguan delusi dan fictophilia hingga menjadi introvert

Peneliti melakukan metode wawancara serta dokumentasi dengan tujuan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan cara mengatasi dampak penggunaan Chatbot Ai yang berlebihan terhadap hambatan untuk bersosialisasi yang menyebabkan penderita mengalami gangguan delusi dan fictophilia.

- Narasumber 1 mengatakan bahwa: “cara menangani dampak penggunaan Chatbot Ai agar tidak membuat pengguna kecanduan untuk menggunakannya secara terus menerus, remaja generasi Z bisa mencari teman di luar rumah yang satu frekuensi/cocok untuk diajak mengobrol dan bermain, mencari teman yang memiliki kesamaan hobi, kesamaan minat, dan lainnya. Karena kecocokan tersebutlah yang akan membuat terjalinnya interaksi yang baik sesama remaja pada era saat ini.”
- Narasumber 2 mengatakan bahwa: “jika memang mempunyai banyak waktu luang, gunakanlah waktu seperti itu sebaik mungkin seperti menghabiskan bersama keluarga, teman, dan kerabat. Dengan adanya hal seperti itu, maka tidak ada lagi kesepian dan membuat remaja generasi Z setidaknya mengurangi bermain Chatbot Ai, dengan satu langkah kecil akan membawa banyak pengaruh untuk kedepannya.”
- Narasumber 3 mengatakan bahwa: “orang tua harus membatasi penggunaan Chatbot Ai terhadap anaknya, karena jika tidak membatasi waktu seperti itu bisa saja mereka akan terus terusan memainkan Chatbot Ai dan tidak ingat dunia luar. Seharusnya Chatbot Ai ini setidaknya digunakan untuk membantu membuat tugas, mencari informasi, dan hal lain sebagainya, bukan untuk dijadikan teman berbicara apalagi sampai menjalin hubungan asmara dengan bot itu, curhat saja boleh tapi jangan sampai berlebihan. Tentunya ini semua tergantung dari pengawasan orang tua masing masing.”
- Narasumber 4 mengatakan bahwa: “sebagai remaja kita seharusnya dapat membagi waktu kita dengan baik, bagaimana cara membagi waktu dengan adil dan tepat. Kita dapat melakukan manajemen waktu agar semuanya berjalan dengan baik, misalnya setelah beberapa menit belajar dan mengerjakan tugas sekolah, kita bisa bersantai dan mengobrol dengan Chatbot Ai, meski begitu kita juga harus mengurangi penggunaan Chatbot Ai karena itu tidak baik dalam segi mental kita masing masing.”

### Observasi

Peneliti telah melakukan observasi secara langsung terhadap sampel penelitian di lapangan terbuka, mengamati sampel penelitian untuk mendapatkan informasi informasi yang tidak lengkap saat wawancara penelitian. Peneliti melakukan observasi sejak

pertengahan bulan Mei sampai akhir bulan Mei untuk memperoleh data.

### **Dokumentasi**

Aktivitas dokumentasi telah dilakukan peneliti pada hari Selasa, tanggal 21 Mei 2024, pukul 11.44 sampai dengan selesai di MTsN 1 Model Banda Aceh. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan beberapa bukti yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu mengumpulkan data berupa hasil dokumentasi foto-foto yang diambil saat proses wawancara berlangsung dengan beberapa informan, yaitu 4 orang murid kelas 8 di MTsN Model Banda Aceh.

### **Pembahasan**

Fictophilia adalah suatu ketertarikan yang dialami seseorang terhadap karakter fiksi atau tidak nyata. Seseorang yang suka dengan karakter kartun atau animasi dapat dikategorikan ke dalam Fictophilia. Sementara delusi adalah kondisi dimana seseorang tidak dapat membedakan mana yang bersifat nyata dan yang mana yang tidak nyata, biasanya seseorang yang mengalami delusi ini selalu tenggelam ke dalam imajinasinya sendiri atau khayalannya.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Hermanto & Arosyid, 2023) Chatbot Ai yang merupakan kecerdasan buatan kini tersebar luas di kalangan remaja membuatnya naik daun dan terkenal dalam jangka waktu dekat. Apalagi jika ingin mengobrol dengan Chatbot Ai, pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya melalui ponsel mereka masing-masing. Dan setelah penelitian, hasil menunjukkan bahwa Chatbot Ai bisa meniru manusia sebaik mungkin, dan dengan pelayanan yang ramah dan baik membuat penggunaannya nyaman dan ketagihan. Dan hal ini dimanfaatkan oleh sebagian besar penderita fictophilia untuk membuat karakter yang sesuai dan sama persisnya seperti husbu/waifu mereka masing-masing, lalu mengajaknya berbicara.

Pada penelitian ini peneliti membahas apakah penggunaan Chatbot Ai terhadap fictophilia pada remaja generasi Z akan menjerumuskan mereka kepada gangguan delusi, dan diperoleh data dari informan bahwa mereka memainkan dan berkomunikasi dengan Chatbot Ai hanya untuk kesenangan dan hiburan semata, jika dikatakan kesepian tidak juga karena informan sering melakukan aktivitas dan menghabiskan waktu di luar, seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, mengikuti les, mengikuti pengajian dan lain sebagainya. Para informan juga diketahui memainkan Chatbot Ai ini saat waktu senggang/istirahat, dan jika punya waktu luang mereka biasanya melakukan aktivitas lain di luar rumah biasanya untuk refreshing, liburan, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil penelitian di atas tentu berbeda dengan penelitian dari (Kurniawati, 2012) bahwa cara mengatasi terjadinya delusi pada remaja generasi Z dapat melalui dukungan dari lingkungan di sekitarnya, misalnya kondisi sosial dan lingkungan yang aktif akan mengurangi delusi yang akan terjadi. Maka dari itu diperlukannya suasana sosial yang baik dan humoris, serta kesejahteraan atas lingkungan sekitarnya

### **KESIMPULAN**

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa murid di MTsN 1 Model Banda Aceh yang mengalami gangguan fictophilia tidak mengalami gangguan delusi sama sekali. Itu artinya mereka tidak mengalami ketergantungan terhadap Chatbot Ai dan tidak mempunyai gangguan dalam bersosialisasi dan berinteraksi kepada sesamanya. Mereka menggunakan Chatbot Ai untuk bersenang senang dan karena bosan. Biasanya untuk menghabiskan waktu luang mereka pergi bersama teman teman untuk healing dan juga bermain.
2. Delusi merupakan gangguan yang dimana seseorang tidak dapat membedakan apakah hal yang dialaminya nyata atau hanya imajinasi semata. Hal ini tentunya

mengkhawatirkan dan tidak dapat dianggap enteng begitu saja jika terjadi pada remaja generasi Z karena kita sebagai remaja tentunya banyak hal yang perlu dilakukan selagi di usia muda untuk masa depan, oleh karena itu perlu adanya penanganan dan tindakan yang harus dilakukan. Salah satu tindakan yang dapat diambil dapat dari keluarga dan kerabat terdekat, kemudian kondisi lingkungan sekitar, karena salah satu faktor mendukungnya hal ini terjadi adalah ruang lingkup interaksi. Dari hasil penelitian, informan tidak ada yang mengalami kendala Delusi ini pada diri mereka, sehingga tidak ada masalah yang mengganggu kehidupan sehari-hari seperti saat pembelajaran di sekolah, tidak ada yang mengganggu konsentrasi dan fokus mereka terhadap pembelajaran atau saat kegiatan lainnya.

### **Saran**

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan untuk semua murid-murid di MTsN Model Banda Aceh terutama yang memiliki ketertarikan terhadap sesuatu yang bersifat fiksi, jangan pernah lupakan kehidupan nyata yang kalian punya dan teruslah semangat untuk menempuhi kehidupan, karena kehidupan ini terus berjalan maju. Pikirkanlah masa depan dan belajarlilah segiat mungkin untuk di hari esok. Jangan sampai terjerumus pada media sosial dan jangan pernah menyalah gunakan media sosial.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afuan, M., Bayu Putra, R., & Kumbara, V. B. (2020). Pengaruh Pengalaman Kerja Dan Beban Kerja Terhadap Prestasi Kerja Melalui Organizational Citizenship Behavior (Ocb) Pegawai Sebagai Variabel Intervening Pada Perusahaan Bina Pratama Sakato Jaya Ss1. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(1), 96–110. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i1.327>
- Dan, E. (2023). ANALISIS PENGARUH MOTIVASI DAN LAMA KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI DENGAN KEPUASAN KERJA SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA PUSKESMAS BATIPUH I Diajukan Oleh : REDHO SYAWALDI PUTRA 20101155310482 KONSENTRASI : MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA. 3(4).
- Mahfudz, Ifatush Zafania, Pawestri Winahyu, and Jekti Rahayu. 2023. “Pengaruh Komunikasi, Employee Engagement, Dan Karakteristik Individu Terhadap Kinerja Karyawan Pada Swalayan Virgin Purwoharjo Banyuwangi.” *Jurnal Akuntansi, Manajemen, dan Perencanaan Kebijakan* 1(2): 1–14. doi:10.47134/jampk.v1i2.59.
- Umiza Manik, M. Afuan, C. O. C. (2023). *Jurnal Bisnis Digital*. *Jurnal Bisnis Digital*, 1(1), 44–54.