

# Dampak Game online terhadap psikososial remaja

*by* CEK TURNITIN NO REPOSITORY

---

**Submission date:** 15-Oct-2023 02:13AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 2195946401

**File name:** Dampak\_Game\_online\_terhadap\_psikososial\_remaja.docx (32.17K)

**Word count:** 2294

**Character count:** 15198

# DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PSIKOSOSIAL REMAJA DI KELURAHAN KAMONJI

Rahmadiani

<sup>10</sup>  
Dosen Program Studi Tadris IPS FTIK UIN Datokarama Palu

Email: [Rahmadiani.geo13@gmail.com](mailto:Rahmadiani.geo13@gmail.com)

Hasriani

Dosen Program Studi Tadris IPS FTIK UIN Datokarama Palu

Email: [hasrianisingara@gmail.com](mailto:hasrianisingara@gmail.com)

## Abstrak

Kecanggihan ilmu teknologi membawa perubahan yang sangat pesat diberbagai aspek kehidupan. Salah satu contoh kemajuan teknologi yang tersedia bagi remaja saat ini adalah internet. Internet memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Tetapi disamping manfaat penggunaannya, juga memberikan dampak negatif seperti masalah psikososial pada remaja. Masalah psikososial pada remaja akibat dari penggunaan internet sebagai sarana hiburan seperti *Game Online*.

Dengan tujuan mempelajari bagaimana bermain game online memengaruhi kesehatan mental remaja menjadi fokus penelitian ini. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan, bersama dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan catatan tertulis. Temuan penelitian ini menunjukkan dampak menguntungkan dari bermain game online online, dan juga menunjukkan bahwa generasi muda dapat memperoleh uang dengan bermain game online online. Namun *game online* lebih banyak memberikan dampak negatif pada remaja, salah satunya yaitu menimbulkan masalah psikososial. Masalah psikososial yang dialami remaja pengguna *game online* seperti, menghabiskan waktu kepada game online , komunikasi yang pasif pada orang disekitarnya, dan berbahasa kasar.

## Pendahuluan

<sup>16</sup>  
Menurut badan kesehatan dunia (WHO) remaja adalah periode antara masa anak-anak dan masa dewasa penuh yang dimulai sekitar usia 10 tahun. Masa kehidupan ini ditandai dengan berbagai pergeseran perkembangan, termasuk perubahan tubuh dan pikiran, serta hubungan individu dan lingkungan. Perubahan yang dialami remaja salah

satu perkembangan yang harus diselesaikan yaitu perkembangan psikososial, karena selama masa remaja apabila remaja tidak mampu menghadapi suatu masalah, remaja akan jatuh pada perilaku berisiko yaitu berbagai masalah fisik dan psikososial (Azizah et Al., 2018).

<sup>2</sup> Departemen Health and Human Services Amerika Serikat menggambarkan pentingnya keterampilan emosional dan sosial, atau kualitas psikososial, seperti kepercayaan diri, pengendalian diri, keterampilan kerja tim, kemampuan bersosialisasi, fokus, empati, dan komunikasi (Ikhwanuddin, 2011). Masa perkembangan remaja seringkali terjadi masalah karena pada ini, remaja berada pada masa pencarian identitas diri. Remaja melewati tahap mencoba mencari jati diri mereka. Masalah psikososial merupakan salah satu masalah yang dihadapi, karena mengacu pada kelainan yang mempengaruhi seseorang baik dalam kesehatan mental maupun hubungannya dengan orang lain. Remaja dapat mengalami berbagai masalah psikososial, antara lain depresi, <sup>27</sup> perubahan psikoseksual, pengaruh teman sebaya, perilaku berisiko tinggi, krisis identitas, keterlambatan perkembangan moral, dan stres.

Pada era milenial ini, remaja akan memiliki akses terhadap teknologi yang menyederhanakan pencarian mereka akan pengetahuan (Eryzal Novrialdi, 2019). <sup>15</sup> Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengakibatkan perubahan besar dalam setiap aspek kehidupan manusia. Internet adalah produk kemajuan teknologi. Salah satu keuntungan dari internet yang berkembang pesat adalah memberikan peluang baru untuk bersenang-senang, seperti maraknya game online. Popularitas game online telah meningkat di seluruh demografi, khususnya di kalangan dewasa muda. Game online semakin menjamur di Indonesia berkat ketersediaan komputer berbiaya rendah dan internet berkecepatan tinggi yang tersebar luas di negara ini.

Aksesibilitas internet saat ini mempunyai dampak buruk jika tidak diatasi. Berdasarkan temuan tersebut, <sup>5</sup> remaja merupakan kelompok usia yang paling mungkin mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan berbagai bentuk teknologi modern <sup>1</sup> (Haug et al., 2015; Cha & Seo, 2018). Kecanduan *game online* adalah ketergantungan terhadap

media digital yang sudah meluas. Salah satu bentuk kecanduan yang dapat berkembang akibat menghabiskan waktu online adalah computer game addiction (Mimi Ulfa, 2017).

Menurut Mimi Ulfa (dalam Muhammad Darwis. Dkk, 2020) *Game online* adalah area yang banyak dikunjungi di web yang berpotensi menimbulkan kecanduan ekstrem. Bermain game online tidak terbatas pada kafe internet; pemain dapat melakukannya dari lokasi mana pun yang memiliki akses ke jaringan. Masyarakat semakin dimanjakan dengan maraknya game online.

Mobile Legends, PlayerUnknown's Battlegrounds, dan Free Fire sangat populer di kalangan anak muda Indonesia. Remaja sangat rentan terhadap efek kecanduan game internet karena popularitasnya yang meningkat. Setelah merebaknya wabah Covid-19 baru-baru ini, ketika sebagian besar orang terpaksa tinggal di dalam rumah, banyak anak muda yang tidak melakukan apa pun selain bermain game online sepanjang hari. Karena mereka begadang bermain game online, mereka terlalu lelah untuk menyelesaikan pekerjaan rumah atau mengikuti pembelajaran di kelas. Remaja juga terkena dampak sosial akibat kecanduan game internet mereka. Tergantung bagaimana mereka memilih bereaksi, kehidupan masyarakat mungkin terkena dampak positif atau negatif dari keberadaan <sup>28</sup> game online ini. Ada beberapa aspek menyenangkan dari bermain game online, namun dampak buruknya terhadap tubuh dan pikiran pecandu, terutama di kalangan anak muda, lebih besar daripada dampak buruknya.

Berdasarkan hal-hal di atas, peneliti ingin mencari cara untuk mengarahkan penelitian di masa depan. Untuk itu, penulis artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran singkat mengenai dampak psikologis dan sosial dari bermain game online online pada remaja di Desa Kamonji.

### **Metode**

<sup>11</sup> Lokasi penelitian ini diambil berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di daerah Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah, tepatnya di jalan Belimbing Kelurahan Kamonji, Kecamatan Palu Barat, melihat banyaknya pengguna *game online* oleh remaja yang masih bersekolah. <sup>26</sup> Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Metode penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivis, dilakukan pada objek alam (bukan

eksperimen laboratorium) dengan peneliti sebagai instrumen utama, menggunakan berbagai sumber informasi untuk menarik kesimpulan daripada mengandalkan satu set angka disebut metode penelitian kualitatif. Penelitian ini akan fokus pada permasalahan sosial karena disitulah letak tujuannya.

Pengambilan *purposive sampling* digunakan untuk mengidentifikasi sumber data penelitian ini, yang melibatkan wawancara terhadap orang-orang yang memenuhi persyaratan memiliki pengetahuan tentang konteks objek penelitian dan memiliki keahlian luas dengan metodologi penelitian. Informan primer (responden) dan informan sekunder (pengamatan peneliti lain) sama-sama berkontribusi dalam penelitian ini. Siswa SMP, orang tua responden, dan teman dekat responden diwawancarai dalam penelitian ini untuk memberikan konteks dan data tambahan. Penelitian ini mengumpulkan informasi dari partisipan dan catatan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Faktor Yang Mempengaruhi Psikososial Remaja Dari Kecanduan *Game Online***

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak emosional dan sosial dari bermain game pada remaja di Desa Kamonji. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap munculnya permasalahan psikologis remaja adalah pesatnya kemajuan teknologi, salah satunya penggunaan internet sebagai sarana hiburan. Internet yang digunakan remaja sebagai sarana hiburan seperti *game online* dapat menimbulkan kecanduan bagi penggunaannya. Hal ini sesuai dengan pengertian yang kemukakan oleh World Health Organization (2018) mengatakan bahwa kecanduan terhadap *game online* adalah penyakit mental yang dikenali oleh ICD-11. Hal ini terlihat dari kurangnya pengendalian diri dalam bermain game online, dimana bermain game lebih diutamakan dibandingkan kepentingan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan informen, kecanduan bermain *game online* pada remaja disebabkan oleh berbagai sebab. Penyebab pertama berasal dari dalam diri remaja itu sendiri. Dimana variabel internal seperti kebosanan remaja terhadap rutinitas sehari-hari, sikap acuh tak acuh terhadap tugas sekolah, dan masalah kesehatan mental turut berperan. Jadi sebaiknya dia bermain game online online saja dan tidak

19  
merasa bersalah karenanya. Kedua aspek eksternal tersebut, pertama, adanya kesenjangan komunikasi antara orang tua dan anak sehingga membuat remaja enggan berbagi pengalaman.

Kondisi tersebut dapat menimbulkan dampak negatif pada remaja. Karena mereka merasa sendiri, sehingga mengalihkan kesendiriannya tersebut dengan mencari kegiatan dengan bermain *game online* yang dapat membuat dirinya berkomunikasi dengan team game ataupun lawan game onlinennya. Faktor luar lainnya, yaitu, berapa banyak teman sebaya dan tetangga yang juga ikut serta dalam game online. Para remaja terkadang menyikapi hal ini dengan mengajak teman-temannya untuk ikut bermain game online online.

Peristiwa di atas sesuai dengan penelitian terdahulu dari Hardiansyah 2015 bahwa perasaan bosan remaja di rumah dan sekolah merupakan penyebab internal utama yang menyebabkan mereka menjadi kecanduan bermain game online online. Remaja yang kecanduan khawatir ketika mereka tidak bisa bermain game online karena, seperti disebutkan dalam artikel, mereka kehilangan minat pada hal-hal lain ketika mereka tidak bisa bermain game online (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015). Penyebab kurangnya komunikasi antar orang tua dan anak, ataupun dengan keluarga salah satunya karena munculnya kecanggihan *gadget* yang membuat seseorang ketergantungan. Sehingga keluarga sibuk dengan gadgetnya masing-masing walaupun sedang berada dalam satu ruangan. Menurut Stepenuston Pelawi, dkk, (2021) akibat lebih memprioritaskan kontak online dibandingkan interaksi tatap muka, teman dan keluarga menjadi semakin jauh satu sama lain. Hal ini terutama berlaku bagi orang-orang yang tinggal berjauhan.

### **Dampak Game Online Terhadap Psikososial Remaja**

Dampak positif dari *game online* salah satunya yaitu, dengan mengekspresikan dirinya sebagai hero pada sebuah *game* dapat meluapkan emosinya pada teman yang membuat dirinya kesal. Berdasarkan pengakuan dari seorang remaja yang menjadi informan, dirinya tidak menyukai pertengkaran fisik. Sehingga untuk meluapkan rasa kesal pada temannya dengan cara mengajak bertanding dalam satu arena *game online*.

Dampak positif *game online* lainnya yaitu, dapat menghasilkan uang. Dengan menjual ID *game online* dan menjadi joki game seorang remaja dapat menghasilkan uang. Hasil wawancara dari seorang remaja bahwa dirinya pernah dibayar menjadi joki *game online* untuk menaikkan tingkat level akun game seseorang.

Kegiatan *game online* yang dilakukan oleh anak-anak muda yang telah mengembangkan kecanduan, padahal mereka tahu bahwa hal itu berdampak buruk bagi mereka. Kecanduan game online adalah sebuah penurunan waktu yang signifikan bagi remaja. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan peneliti, remaja dapat menghabiskan waktu minimal empat jam dan maksimal delapan jam dalam sehari hanya untuk *game online*. Kehidupan seseorang mungkin terkena dampak negatif dari terlalu banyak waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* online. Karena kondisi ini, remaja kehilangan motivasi untuk melakukan aktivitas yang tidak melibatkan *game online* (King & Delfabbro, 2018).

Yang mengkhawatirkan, banyak anak yang menjadi kecanduan *game online*, menjadikan situasi ini sangat meluas dan menjadi masalah di kalangan remaja (Eryzal Novrialdy, 2019). Kecanduan *game online* dapat menimbulkan konsekuensi psikologis dan sosial yang serius, terutama di kalangan remaja. Percakapan dengan anggota keluarga seorang pecandu *game* menunjukkan bahwa anak-anak muda ini menghabiskan banyak waktu mengobrol dengan teman *game online* mereka. Namun pada saat di dunia nyata remaja tersebut memiliki komunikasi yang pasif meskipun dengan keluarga sendiri. Kecanduan internet (*game online*) menyebabkan seseorang asyik dengan dirinya sendiri dan mengesampingkan segala sesuatu yang lain. (Afifah Fauziyah, 2017).

Berbahasa yang tidak sopan juga salah satu dampak negatif dari *game online*. Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan peneliti pada saat ikut serta dalam *game online* bersama para remaja, mereka menggunakan bahasa yang tidak sopan kepada lawan main ataupun teman tim *game* mereka sendiri. Sudah menjadi kebiasaan bagi mereka untuk menjelek-jelekkan lawan dan berkata kasar jika kalah dalam *game online*. Oleh karena itu, tidak sulit untuk menggunakan ungkapan tersebut saat berpartisipasi di internet.

**Upaya Dalam Menanggulangi Remaja Yang Kecanduan *Game Online***

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif bagi generasi muda. Diperlukan upaya untuk membantu generasi muda agar tidak kecanduan game online. orang tua sangat berperan penting dalam mencegah ataupun menanggulangi remaja dari kecanduan *game online*. Dampak psikologis dan sosial negatif dari kecanduan game dan game pada remaja dapat dikurangi melalui keterlibatan orang tua, termasuk komunikasi dan pengawasan (Dinasti Prihatini, 2013).

Upaya lain yang dapat dilakukan yaitu dengan berkolaborasi antara sekolah, guru dan orang tua dalam mencegah atau mengurangi dampak negatif dari kecanduan *game online*. Di sekolah anak dapat memperoleh pengetahuan yang baik, sehingga kolaborasi antara sekolah, guru dan orang tua salah satu cara yang efektif untuk menangani hal tersebut. Anak remaja yang masih dalam usia sekolah juga dapat diikuti sertakan dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti olahraga, seni, dan lain-lainnya. Hal demikian dapat mengalihkan pikiran remaja dengan kegiatan yang baik dan lebih bermanfaat. Kegiatan ekstrakurikuler juga menjadikan anak remaja memiliki banyak teman dan dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungan sosialnya. Untuk melindungi remaja dari kecanduan game online, yang dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka. Kecanduan game online pada remaja merupakan permasalahan karena seringkali bermanifestasi dalam perilaku introvert dan kurangnya minat berinteraksi dengan orang lain (Sandy & Hidayat, 2019).

Pada dasarnya *Game online* juga dapat meningkatkan interaksi online, namun disaat yang sama akan menurunkan interaksi di dunia nyata. Kecanduan game online dan tumbuh di dunia digital mungkin menyulitkan remaja untuk berinteraksi dengan orang lain di kehidupan sehari-hari. Menurut Marcovitz (dalam Eryzal Novrialdy, 2019) hal ini mungkin menyebabkan terputusnya hubungan dengan kenyataan dan mengurangi keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain.

### **Penutup**

Pesatnya kemajuan teknologi modern mempunyai dampak positif dan buruk bagi masyarakat yang memanfaatkan teknologi tersebut. Salah satu perkembangan teknologi yaitu internet, dimana penggunaan internet yang sangat mudah diakses siapa saja dan



dimana saja. Manfaat dari internet menjadi salah satu sarana hiburan. <sup>1</sup> *Game online* merupakan sarana hiburan yang paling banyak digemari oleh kalangan remaja. *Game online* yang semestinya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan menjadi tempat pelarian kehidupan realitas bagi remaja. Penggunaan *game online* yang berlebihan menimbulkan kecanduan dan memberikan dampak buruk bagi remaja. Kecanduan game online yang dimainkan secara online dapat menimbulkan dampak negatif, seperti berkembangnya permasalahan psikologis di kalangan remaja sehingga hal ini menjadi permasalahan yang harus diatasi oleh orang tua.

#### Daftar Pustaka

- <sup>4</sup> Cha, S. S., & Seo, B. K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service and game use. *Health Psychology Open*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.1177/2055102918755046>
- <sup>6</sup> Darwis, M., Amri, K., Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan KuyoumbonNo Title. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(2), 228–233.
- <sup>2</sup> Fauziyah, A. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Dengan Kemampuan Sosialisasi Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- <sup>3</sup> Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>
- <sup>2</sup> Ikhwanuddin. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Perkuliahan*.
- <sup>7</sup> Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/view/6473>
- <sup>9</sup> King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Internet gaming disorder: Theory, assessment,

treatment and prevention. *Academic Press*.

Novrialdy, E. (2019). Pencegahan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.

Pelawi, S. Hutagalung, S., feriniya, R. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1).

Prihartini, D. (2013). *Problem Psikososial Pada Remaja Yang Orang Tuanya Merantau*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Multimedia Edukasi.

Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mages Game Center Jalan HR Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM, FiSIP*, 4(1).

World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

# Dampak Game online terhadap psikososial remaja

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://ejurnal.poliban.ac.id">ejurnal.poliban.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://cyberpsychology.eu">cyberpsychology.eu</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://jurnal.darmaagung.ac.id">jurnal.darmaagung.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://dkasra.ipb.ac.id">dkasra.ipb.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
9	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%

10	<a href="https://repository.uindatokarama.ac.id">repository.uindatokarama.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="https://jce.ppj.unp.ac.id">jce.ppj.unp.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	Windu Astutik, Ni Luh Made Asri Dewi. "Mental Health Problems Among Adolescent Students", Jurnal Keperawatan Indonesia, 2022 Publication	1 %
13	Jauharotur Rihlah, Afib Rulyansah, Rizqi Putri Nourma Budiarti, Nailul Authar. "Peningkatan Kompetensi Literasi Digital pada Virtual Learning di Sekolah Dasar", Indonesia Berdaya, 2022 Publication	1 %
14	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	1 %
15	<a href="https://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="https://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
17	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	<1 %
18	Rozalinda Rozalinda. "PERAN BAITUL MAL WA TAMWIL (BMT) TAQWA MUHAMMADIYAH	<1 %

# DALAM MEMBEBAHKAN MASYARAKAT DARI RENTENIR DI KOTA PADANG", INFERENSI, 2013

Publication

---

19 [eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

20 [id.123dok.com](http://id.123dok.com) <1 %  
Internet Source

---

21 [publikasi.mercubuana.ac.id](http://publikasi.mercubuana.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

22 [repository.iainpalopo.ac.id](http://repository.iainpalopo.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

23 [repository.untag-sby.ac.id](http://repository.untag-sby.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

24 [repository.usd.ac.id](http://repository.usd.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

25 [www.popbela.com](http://www.popbela.com) <1 %  
Internet Source

---

26 Tiara Afifah, Dodi Pasila Putra, Deswalantri Deswalantri, Fadhillah Yusri. "Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota", *Journal on Education*, 2023  
Publication

---

[ejournal.poltekkes-smg.ac.id](http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id)

27 Internet Source <1 %

---

28 repository.uinsaizu.ac.id  
Internet Source <1 %

---

29 rzkptr19.blogspot.com  
Internet Source <1 %

---

30 yankes.kemkes.go.id  
Internet Source <1 %

---

31 Dihya Faaizu al dien Al mubarok, Oedojo  
Soedirham. "Gambaran Faktor Perilaku  
Bermain Game Online Pada Remaja",  
Preventif : Jurnal Kesehatan Masyarakat, 2021  
Publication <1 %

---

32 etheses.uin-malang.ac.id  
Internet Source <1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off