

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
REMAJA DI MABES GAME CENTER JALAN HR.SUBRANTAS
KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU**

**Oleh :Mimi Ulfa
Pembimbing : Dra. Risdayani, M.Si
Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau
Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru Pekanbaru
28293-Telp/Fax. 0761-63277**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku siswa di Mabes Game Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana populasi yang diambil yaitu siswa-siswa yang menyukai main games online di mabes center games. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi. *Game online* adalah menyediakan fitur 'komunitas online', sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial, sehingga akan berpengaruh terhadap perilaku. Para gamer akan memiliki kecanduan bermain dimana akan menyebabkan perilaku yang berdampak negatif. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Kata kunci : Game Online, Perilaku Gamer, Kecanduan Games.

***EFFECT OF ADDICTION ONLINE GAME ON ADOLESCENT BEHAVIOR IN
MABES GAME CENTER ROAD HR.SUBRANTAS IN PEKANBARU***

By Mimi Ulfa

Supervisor: Dra. Risdayati, M.Si

Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences

University of Riau

Campus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas 12.5 Km New Pekanbaru Simpang

28293-Tel / Fax. 0761-63277

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of online games on the behavior of students at Police Game Center Street Subrantas Handsome District of Pekanbaru, and the response of parents to the child's behavior. The method used in this research is quantitative descriptive, where the population is taken that students who love to play games online games center at headquarters. To determine the population of researchers using accidental sampling and deployment techniques kesioner with interviews and documentation. Online gaming is providing features 'online community', making online games as a social activity, so it will have an effect on behavior. The gamer will have to play addiction behavior which will certainly have a negative impact. From the analysis done by the results of hypothesis testing t value $\geq t$ table, atau $4032.276 \geq 0.195$, then the hypothesis is accepted it means there is the influence of online gaming addiction (X) to the behavior of adolescents (Y).

Keywords: Game Online, Gamers Behavior, Addictive Games.

Pendahuluan

Latar Belakang

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.

Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Mabes Center merupakan salah satu nama warnet yang berada di jalan HR. Subrantas Pekanbaru yang menyediakan berbagai macam permainan game online. Game online yang ada di Mabes Center saat ini sangat disukai remaja yang berada di sekitar Kecamatan Tampan. Berdasarkan observasi sementara yang penulis lakukan, harga paket untuk game online di Mabes Center bervariasi dan relatif murah, sehingga remaja berusaha untuk dapat bermain game online setiap hari. Paket harga di Mabes Center dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1

Daftar Paket Beli Di Mabes Center

Nama	Menit	Harga	Jumlah
5 Jam	5j Om	10.000	0 ▼▲
10 Jam	12j Om	20.000	0 ▼▲
20 Jam	25j Om	40.000	0 ▼▲
1 Jam	1j Om	3.000	0 ▼▲
2 Jam	2j Om	5.000	0 ▼▲
3 Jam	3j Om	7.000	0 ▼▲
4 Jam	4j Om	9.000	0 ▼▲

Sumber: Mabes Center, 2016

Dari tabel harga paket di atas, dapat dilihat harga paket yang murah dan dapat dijangkau oleh gamers yang dari kalangan remaja, yang menyebabkan perilaku negatif remaja.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes Game Center Pekanbaru ?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif game online terhadap perilaku remaja?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh Kecanduan game online terhadap perilaku remaja.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif game online terhadap perilaku remaja.

Kegunaan penelitian

1. Secara keilmuan (teoritis), hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang kajian pengaruh Kecanduan game online.
2. Secara akademis, penelitian ini dapat menambah khasanah keilmuan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik konsentrasi Sosiologi khususnya yang membahas tentang dampak game online bagi perilaku remaja.
3. Memberikan kesadaran bagi masyarakat dan orang tua serta remaja terhadap perkembangan teknologi dan dampak yang ditimbulkannya.

Kerangka Teori

Kecanduan Game Online

Dalam penulisan ini memiliki pedoman teori-teori yang mendasari permasalahan Games Online, Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja.

kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan dalam bermain game). Game online

merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Perilaku Sosial

Perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus dari luar oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, dan bersikap yang merupakan refleksi dari berbagai aspek baik fisik maupun non fisik.

Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan (Bimo, 2003: 17)

- 1) Cara membentuk perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan yaitu membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.
- 2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (insight) yaitu berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.
- 3) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model yaitu didasarkan atas teori belajar sosial (social learning theory) atau observational learning theory yang dikemukakan oleh Bandura (Bimo, 2003: 16-17).

Penyimpangan Sosial

Penyimpangan adalah konsekuensi kemahiran dan penguasaan atas suatu

sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang, terutama dari subkultur atau diantara teman-teman sebaya yang menyimpang.

Menurut Terapi Behavioral yang dikembangkan oleh Wolpe (dalam Willis 2011: 69) perilaku nakal bersumber dari hasil belajar dari lingkungan yang dipandang sebagai respon terhadap stimulasi atau rangsangan eksternal maupun internal.

Bentuk Perilaku

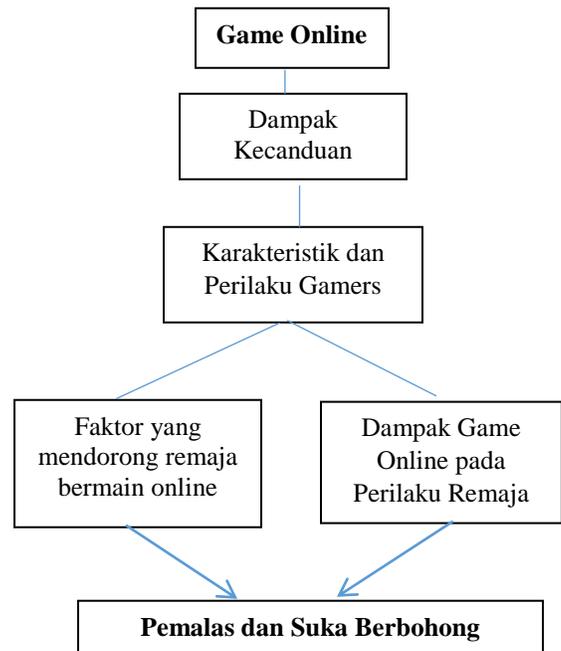
Bentuk-bentuk gangguan perilaku dapat ditinjau dari berbagai segi. Menurut Prayitno dan Amti (2009:46-48), bentuk-bentuk gangguan perilaku tersebut digolongkan ke dalam tiga dimensi kemanusiaan, yaitu: dimensi sosialitas, seperti bentrok dengan guru, dimensi moralitas, seperti melanggar tata tertib sekolah, membolos, tidak senonoh, minggat, nakal, kasar, dimensi religius, seperti tidak melakukan salat atau perbuatan-perbuatan lain yang menyimpang dari agama yang dianutnya.

Dampak Bermain Game Online

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif. dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunaannya.

Kerangka Pikir

Kerangka Konsep



Identifikasi Variabel

Tabel 2.3
Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kecanduan Game Online (X)	1. <i>Compulsion</i> (dorongan untuk melakukan secara terus menerus) 2. <i>Withdrawal</i> (Penarikan diri) 3. <i>Tolerance</i> (toleransi) 4. <i>Interpersonal and health-related problems</i> (masalah hubungan)	1. Frekuensi Bermain Online 2. Waktu bermain 3. Permainan yang digemari 4. Masalah kesehatan

	dengan interpersonal)	
Perilaku (Y)	Cara membentuk perilaku Pembentukan perilaku dengan pengertian Pembentukan perilaku dengan menggunakan model Pembentukan perilaku dengan melakukan observasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berhubungan dengan kebiasaan 2. Berhubungan dengan belajar 3. Hasrat seseorang untuk memahami lingkungannya 4. Berhubungan dengan teori belajar sosial

Sumber: Chen C.Y & Changs, SL, 2008. Bimo Walgito 2003

Hipotesa

Hipotesis dengan teknik probabilitas diuji dirumuskan statistik sebagai berikut (Riduan, 2013:119) :

Ha = Terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes Center.

Ho = Tidak terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes Center.

Metode Penelitian

Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Mabes game center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan mulai awal bulan Januari sampai bulan Oktober 2016.

Jenis dan sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, yaitu:

a. Data Primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner dan data hasil wawancara peneliti dengan nara sumber.

b. Data Sekunder adalah yang diperoleh dari buku-buku, jurnal yang terkait dengan penelitian, internet, serta data Mabes Game Center.

Populasi dan Sampel

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \left[\frac{Z a/2}{E} \right]$$

$$n = \frac{201}{0,20}$$

$$n = 100$$

Keterangan:

N = Ukuran Sampel

Z a/2 = Nilai standar daftar luar normal standar bagaimana tingkat kepercayaan (a) 95%.

E = Tingkat ketetapan yang digunakan dengan mengemukakan besarnya error maksimum secara 20%.

Dari penghitungan sampel di atas, diketahui sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 remaja.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi Yaitu mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dengan cara pencatatan sistematis tentang dampak kecanduan game online terhadap perilaku remaja.

Kuesioner, yaitu dengan mengedarkan daftar pertanyaan yang diajukan

kepada remaja sebagai member di Mabes Center.

Dokumentasi Yaitu data yang dihimpun atau diperoleh melalui dokumen atau berkas yang ada di Mabes Game Center yang berfungsi membantu dalam penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Secara umum teknik analisa data untuk kuantitatif menggunakan metode statistic, dan agar mudah biasanya di bantu oleh program komputer, seperti SPSS 17.0.

Validitas Data

Uji Validitas

Validitas instrumen terbagi dalam Validitas Internal (Validitas Kontruk/ constract validity dan Validitas isi/) Uji validitas menggunakan Uji t yang di proses dengan SPSS 17.0.

Analisis Korelasi Pearson Product Moment (PPM)

Analisis korelasi digunakan untuk mencari dan menguji hipotesis asosiatif/hubungan/pengaruh. Variabel analisis korelasi ini yang dihubungkan adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Analisis korelasi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Subjek Penelitian

Distribusi Subyek Penelitian di Mabes Game Online Pekanbaru

Tabel 5.1

Jenis Kelamin Gammers

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	85	85 %

2	Perempuan	15	15 %
	Total	100	100 %

Sumber; hasil angket penelitian, 2016

Hasil Penelitian

Kecanduan Game Online (X)

Tabel 5.4

Faktor Yang Mendorong Bermain Game Online

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	hobby	45	45 %
2	Suka saja	15	15 %
3	iseng	20	20 %
4	Bosan dirumah	20	20 %
	Total	100	100 %

Sumber: hasil angket penelitian, 2016

Jumlah Bermain dalam seminggu

Dari tabel 5.5 dapat diketahui jumlah partisipan terbanyak menghabiskan waktu bermain 2-10 jam dalam seminggu, dengan prosentase 48 %

Tabel 5.5

Jumlah jam Bermain Dalam Seminggu

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	2-10 Jam	48	48 %
2	11-20 Jam	27	27 %
3	21-30 Jam	15	15 %
4	>31 Jam	10	10 %
	Total	100	100 %

Sumber: hasil angket penelitian, 2016

Withdrawal (Penarikan Diri)

Lama bermain game online

Dari tabel 5.8 tampak bahwa 58 orang (58%) partisipan bermain

game online sejak 6 bulan –1 tahun belakangan merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini. Sebaran jumlah partisipan dengan tingkat kecanduan merata di setiap bagian. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa subyek penelitian sebagian tergolong baru (1 bulan –1 tahun) bermain *game online*.

Tabel 5.8
Lama Bermain Game Online

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	1-6 Bulan	10	10 %
2	6 Bulan -1 Tahun	58	58 %
3	1-2 Tahun	20	20
4	>2 Tahun	12	12 %
	Total	100	100 %

Sumber: hasil angket penelitian, 2016

Motivasi bermain game online

Sebanyak 62 orang (62%) partisipan mengakui bahwa mereka bermain game online untuk menghilangkan stress, hal tersebut dapat dilihat dari tabel 4.9. Kemudian mencari teman dan menjadi bagian dari komunitas. Jenis motivasi berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Yee (2007) tentang motivasi bermain dalam game online.

Tabel 5.9
Motivasi Bermain Game Online

No	Kategori	Frekuensi	Perse-ntase
1	Menghilangkan Stress	62	62%
2	Mencari Kawan	33	33 %
3	Menjadi Orang Lain	5	5%
4	Berkumpul deng	5	5 %

	an tema n		
	Total	100	100 %

Sumber: hasil angket penelitian, 2016

Tolerance (toleransi)

Kekompakan Kepada Teman

Sebanyak 64 Orang (64%) partisipan menyatakan selalu mengutamakan kekompakan di dalam ruangan saat bermain game online.

Tabel 5.10
Kekompakan Kepada Teman

No	Kategori	F	Persentase
1	Selalu Kompak	64	64 %
2	Kompak	13	13%
3	Cukup Kompak	23	23 %
4	Tidak Kompak	10	10 %
	Total	100	100 %

Data diambil dari hasil angket penelitian, 2016

Suasana Bermain Bersama

Partisipan yang menyatakan suasana bermain game online bersama teman-teman sangat menyenangkan dengan frekuensi sebanyak 60 % .

Tabel 5.11
Suasana Bermain Bersama

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Menyenangkan	60	60
2	Aman	20	20%
3	Membos	10	10%

	ankan		
4	Tidak Betah	10	10%
	Total	100	100%

Sumber : hasil angket penelitian, 2016

Nilai Pelajaran

Menurunnya nilai pelajaran sangat menurun tidak membuat jera partisipan bermain game online, yaitu sebanyak 56%.

Tabel 5.12
Jawaban Responden Tentang Nilai Pelajaran Menurun

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Menurun	56	56 %
2	Cukup Menurun	20	20 %
3	Tidak Menurun	14	14 %
4	Biasa Saja	10	10 %
	Total	100	100 %

Sumber : hasil angket penelitian, 2016

Mengalami Gangguan Tidur dan sakit Kepala

Seringnya bermain *game online* dan suka begadang membuat sebahagian para gamers ini bermasalah dengan kesehatannya seperti mengalami gangguan tidur dan sakit kepala, yaaitu sebesar 52 %.

Tabel 5.14
Mengalami Gangguan Tidur dan sakit Kepala

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kecapean	52	52 %
2	Pusing	30	30
3	Lemas	15	15
4	Mual	5	5
	Total	100	100

1.	Kecapean	52	52 %
2	Pusing	30	30
3	Lemas	15	15
4	Mual	5	5
	Total	100	100

Sumber : hasil angket 2016

Merasa Cemas dan Mudah Marah Saat Tidak Ngegam

Pada saat gamers tidak bermain game online, perasaan sangat cemas sebesar 55 orang (55%) dari para gamers tersebut yang mengalaminya.

Tabel 5.16
Merasa Cemas dan Mudah Marah Saat Tidak Ngegam

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Cemas	55	55 %
2	Mudah Marah	35	35 %
3	Tidak Cemas dan Marah	10	10 %
4	Biasa Saja	0	0
	Total	100	100

Sumber: hasil angket penelitian, 2016

Uji Validitas

Tabel 5.7
Hasil Uji Validitas Instrumen

Item Pernyataan	Correct Item Pertanyaan Total Correlation (r hitung)	r tabel	Ket.
P1	0.762	0.196	Valid
P2	0.854	0.196	Valid
P3	0.825	0.196	Valid
P4	0.966	0.196	Valid
P5	0.909	0.196	Valid
P6	0.822	0.196	Valid
P7	0.910	0.196	Valid
P8	0.879	0.196	Valid
P9	0.917	0.196	Valid
P10	0.952	0.196	Valid
P11	0.967	0.196	Valid
P12	0.965	0.196	Valid
P13	0.932	0.196	Valid
P14	0.102	0.196	Tidak Valid
P15	0.930	0.196	Valid
P16	0.941	0.196	Valid
P17	0.187	0.196	Tidak Valid

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 17 item pernyataan valid yaitu 15 item pernyataan variabel X dan sebanyak 2 item pernyataan variabel Y dikatakan valid. Sedangkan sebanyak 15 item pernyataan tersebut memiliki r hitung $<$ r tabel (0,196) dan bernilai positif. Dengan demikian butir pernyataan tersebut dikatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan untuk pengolahan data selanjutnya. Dengan demikian, untuk penelitian selanjutnya 15 item dapat dilakukan dalam uji reliabilitas dan uji korelasi.

Tabel 4.19
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas Coefficient	Alpha	Keterangan
X	15 item pernyataan	0.744	Reliabel
Y	2 item pernyataan	0.688	Reliabel

Sumber: Data Primer diolah, 2016

Analisis Data

Korelasi

Korelasi merupakan bagian dari koefisien determinasi yang memiliki fungsi untuk menjelaskan sejauh mana kemampuan variabel independen (kecanduan game online) terhadap variabel dependen (perilaku remaja). Korelasi diperoleh dengan cara statistik dengan pendekatan *Statistical Product Service Solutions* (SPSS) 17.0.

Untuk mendapatkan hasil korelasi antara variabel X dan Y terlebih dahulu harus diketahui jumlah X dan Y. Lihat tabel berikut:

Tabel 4.20
Jumlah X dan Y
Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y	13.28	1.349	100
X	42.76	4.025	100

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata variabel X adalah 42.76 dan jumlah rata-rata variabel Y adalah 13.28. jumlah rata-rata adalah sama dengan jumlah dari semua nilai dalam kumpulan data dibagi dengan jumlah total data, sehingga diperoleh suatu bentuk korelasi seperti tabel dibawah ini:

Tabel 5.21
Bentuk Korelasi X dan Y
Correlations

		Y	X
Pearson Correlations	Y	.100	.148
	X	.148	.100
Sig. (2-tailed)	Y	.	.323
	X	.323	.
N	Y	100	100
	X	100	100

Pada tabel di atas, terlihat besarnya nilai korelasi X dan Y yaitu sebesar 148, hal ini menunjukkan bahwa variabel X memiliki hubungan yang positif terhadap variabel Y.

Dari keterangan tabel di atas, berdasarkan rumus *Cronbach's alpha*, masing-masing variabel memiliki nilai $\alpha > 0.60$, dengan demikian variabel (kecanduan game online dan perilaku remaja) dapat dipercaya (reliabel).

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh kecanduan game online memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, atau $23.472 \geq 0.196$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Saran

Kepada pemilik Mabes game online agar lebih memperhatikan dan mengawasi anak-anak sekolah yang bermain game online.

1. Kepada operator game online agar lebih mengawasi gamers terutama pemain anak-anak dan membatasi jam bermain game online.
2. Kepada pemerintah setempat agar mengawasi jam operasional game online agar tidak terjadi penyalahgunaan usaha game online.

Daftar Pustaka

Andersen, 2004. Psikologi Remaja, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Angela, 2013. Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda

- Arikunto, Suharsimi, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 2010, , *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Azis, 2011 *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Adam dan Rollings, 2007. Game online diakses 25 februari 2012 dari http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf
- Bambang, Lina Miftahul, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Burhan, 2005. pengertian game online. Diakses tanggal 24 februari 2012 dari <https://docs.google.com>
- Behrman, 2004. *Remaja*. Diakses pada 25 februari dari : www.library.upnvj.ac.id/pdf/3keperawatanpdf/207312111/bab2.pdf
- Block Jerald, 2008. Pecandu Game Lebih Pemalu dari Pecandu Pornografi. Diakses tanggal 24 februari 2012 dari <http://www.catroxs.org>
- Chapin, J. P 2009. Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono. Jakarta : Rajawali Pers
- Chen & chang, 2008. Faktor yang mempengaruhi game online addiction diakses tanggal 25 februari 2012 dari <http://www.asia.edu.tw/ajhis/vol%203/03.pdf>
- Cooper, 2009. *Tips Mengatasi Kecanduan Smartphone*. Diakses tanggal 24 februari 2012 dari <http://www.birotiket.biz/2012/03/tips-mengatasi-kecanduan-smartphone.html>
- Dewanto, 2007. *Dampak Positif Dan Negative Game Online* . diakses tanggal 24 februari 2012 dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/253952/10507235/bab-i.pdf>
- Dwiastuti, 2005. *hubungan antara traits kepribadian dengan addiction level pada permainan online game*. Skripsi fakultas psikologi unpad bandung
- Notoaddmodjo, soekidjo, 2005. *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta : rineka cipta
- Nurasyiah, 2007. Analisis pengaruh lingkungan sosial ekonomi terhadap perilaku konsumtif siswa. Fakultas Ekonomi UPI
- Pratama, 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor
- Pratama, 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor
- Riduan, Adun Rusyana, Enas, 2013, *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasinya*, Bandung: ALFABETA

- Sembiring, 2012. Pengguna Internet Indonesia 55 Juta Orang. Diakses tanggal 14 juli 2012 Dari [http:// www. Republika .co.id/berita /trendtek/internet /12/04/25/m31if6-menkominfo-pengguna-internet-indonesia-belum-serius](http://www.Republika.co.id/berita/trendtek/internet/12/04/25/m31if6-menkominfo-pengguna-internet-indonesia-belum-serius)
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2006, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta
- Syah, Muhibbin, 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Sophie, R, 2006. *Can you Really be Addiction to a Computer*. Diakses tanggal 20 februari 2012. dari <http://www.netaddiction/addiction to computer.pdf>
- Yee, 2006. Facets: 5 2Motivation Factors for Why People Play MMORPG's diakses tanggal 25 januari 2012 dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>
- Young, 2005. *MMRPG*. Diakses pada 25 februari dari : repository.ipb.ac.id/.../BAB%20I%20Tinjauan%20Pustaka_I09pyp
- Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabay, [www. Ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html](http://www.Ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) (25-12-2012)