

DAMPAK KECANDUAN PERMAINAN *PLAYSTATION* (PS) DIKALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU “(Studi Kasus Mahasiswa yang Bermain di Rental *Playstation*(Ps) Farel *GameStation* di Jalan Manyar Sakti)“

AZWAR EFENDI DAN T. ROMI MARNELLY

**Mahasiswi Program Studi Sosiologi.Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UR
Azwar_Efendi@rocketmail.com**

ABSTRACT

The game is one of the activities undertaken by someone who makes her feel happy and feel comforted by it. Types of games that are popular in the modern era such as PSP, Playstation (Ps), online games and so forth. From the variety of games that appear this modern era of the PlayStation (PS) is the most popular by all people, both children, teens, and even adults. Issues discussed in this study How playstation player characteristics (Ps), what is the motivation of students at the University of Riau to play playstation games (Ps) and how it impacts the playstation game addiction (Ps) among University Students Riau. The goal is to identify the characteristics of the player playstation (Ps), to determine the motivation of Riau University students to play playstation games (Ps) and to determine and describe the impact playstation game addiction (Ps) among students at the University of Riau. The population in this study is still active Riau University students who came to college to play playstation (Ps) in Farel game station by 30 respondents. The data obtained in this study will use descriptive quantitative method. The research instruments used were questionnaires, interviews, participant observation and documentation. The technique used in determining the sample is accidental sampling method that is based on accidental sampling technique, which is met with a researcher who happened to be sampled are considered suitable or collectively, the sampling method by way of choosing who happened to be there or encountered. The theory used for this problem is that the theory of Max Weber Theory of Social Action. Results of research conducted in general it can be said that the author playstation (Ps) has an impact on the economy, pendidikan, health, social and religious impact.

Keywords: Playstation (Ps), Impact of Addiction, Riau University Students

BAB I : PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada zaman modern saat sekarang ini tidak diragukan lagi bagaimana perkembangan teknologi begitu pesat. Dapat kita lihat dan rasakan sekarang ini kita hidup tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi, bisa dikatakan sekarang ini kita hidup bergantung pada teknologi, walaupun terkadang kita enggan untuk menerima budaya-budaya baru atau kecanggihan teknologi tersebut yang selalu dipromosikan

oleh negara luar, akan tetapi kita harus bisa menerima perubahan tersebut demi sebuah kemajuan. Dengan demikian semakin berkembangnya teknologi telah membawa banyak perubahan terhadap gaya hidup masyarakat. Salah satunya tampak pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang banyak membantu kehidupan masyarakat. Kita bisa melihat begitu banyak alat canggih yang diciptakan untuk menunjang aktivitas manusia. Perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan budaya. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagian, yang meliputi kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat dan lainnya.

Ruang lingkup perubahan kebudayaan lebih luas dibandingkan perubahan sosial. Namun demikian dalam prakteknya di lapangan kedua jenis perubahan tersebut sangat sulit untuk dipisahkan menurut pemikiran (Soekanto, 1992 : 46).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya tidak hanya menciptakan berbagai macam peralatan yang membantu masyarakat dalam bekerja saja, tetapi juga ketika masyarakat ingin bersantai dan mencari suatu hiburan maka muncullah jenis-jenis permainan yang bervariasi. Permainan adalah merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang membuat ia merasa senang dan merasa terhibur dengan hal tersebut. Jenis Permainan yang sedang populer pada era modern ini diantaranya seperti *Psp*, *playstation* (Ps), *gameonline* dan lain sebagainya. Dari beragamnya permainan yang muncul di era modern ini maka *playstation* (Ps) lah yang paling digemari karena bisa diterima oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Dulu kita masih sering menjumpai sekumpulan orang bermain kelereng atau petak umpet di pinggir jalan atau tanah lapang sekitar rumah.

Playstation (Ps) merupakan rangkaian sistem yang dapat menampilkan gambar, suara, gerak yang keluar jika dihubungkan dengan televisi melalui kabel penghubung. *Playstation* (Ps) mulai di rilis pada tahun 1994 pada Bulan Desember yang di keluarkan oleh perusahaan *sony computer entertainment* dari Jepang, yang mana penciptanya tidak lain dari orang Jepang yaitu Ken Kurtagi yang dikenal dengan bapaknya *playstation* (Ps).

Pengguna *playstation* (Ps) bisa dibilang untuk semua kalangan umur tidak ada batasan usia karena game *playstation* (Ps) ini menyajikan beragam permainan, anak-anak lebih cenderung permainan pertualang atau perang-perangan sedangkan orang dewasa lebih cenderung permainan sepak bola termasuk mahasiswa. Namun seiring itu terjadi justru dapat membuat siapa

saja kecanduan terhadap game *playstation* (Ps).

Dalam penelitian ini penulis melihat nya dari kalangan mahasiswa, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di salah satu rental *playstation* (Ps) Farel *Game Station* yang ada di Jalan Manyar Sakti, Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Tampan, tepatnya berada disamping Giant, yang merupakan ini lokasi penelitian penulis karena tempat ini adalah tempat paling difavoritkan para pemain *playstation* (Ps) karena fasilitas yang begitu banyak seperti ada bantal disediakan di setiap *playstation* (Ps), juga ada disediakan makan dan minum dan ini tentu membuat nyaman bagi mahasiswa dan menjadi tempat yang favorit oleh kalangan pecandu game *playstation* (Ps), semua itu penulis bandingkan dengan tempat daerah lain yang tidak terlalu banyak peminat yang main, tapi penulis melihat dari pengamatan bahwa disini tempatnya sering penuh dan bahkan ada yang ngantri menunggu kosong *playstation* (Ps) jika penuh. Penulis melihat pengunjung yang datang beragam usia umur ada pelajar SMA dan mahasiswa UNRI dan UIN juga terlihat disini, padahal jam pada saat itu masih menunjukkan jam 9 pagi yang harusnya aktivitas mereka ada di sekolah, kampus dan belajar, namun entah apa alasannya mereka bisa ada disitu pada saat masih pagi.

Dampak yang ditimbulkan oleh efek dari *playstation* (Ps) sangat beragam, namun yang paling mendasar akan dirasakan oleh pecandu *playstation* (Ps) diantaranya yaitu:

Pertama dari segi ekonomi, terhadap ekonomi akan membuat orang menjadi boros. Permainan *playstation* (Ps) jelas sangat menguras duit dalam bermain dibandingkan dengan permainan *game-game* yang lain, Berbeda halnya dengan permainan *gameonline* atau *game poker* permainan *playstation* (Ps) lebih besar uang yang akan dikeluarkan karena tarifnya Rp.5000 perjam dan tidak ada sistem paket yang biasa diterapkan di *gameonline* atau *game poker* jadi bisa dikatakan secara keuangan tentu akan lebih terkuras, hal ini tentu akan berdampak pada uang kuliah, uang makan

yang biasanya orang tua mengirimkan uang bertujuan hanya untuk itu bukan untuk bermain *playstation* (Ps). Tarif yang dikenakan biasanya di kota-kota besar sekitar Rp 5000 perjam, itupun dikernakan persaingan antar rental *playstation* (Ps) yang banyak apalagi disekitar kampus UNRI, kalau dilihat dari tempat rental *playstation* (Ps) yang berada jauh dari keramaian bahkan di patok dengan tarif Rp 8000 perjam, hal ini penulis temui di Kampar.

Kedua, terhadap pendidikan/kuliah, membuat orang lupa akan waktu yang dihabiskan karena bermain *playstation* (Ps) selalu membuat orang keasyikan sehingga akan cenderung membuang waktu banyak dan itu tanpa disadari oleh pemain game *playstation* (Ps) dan hal tersebut jelas akan mengganggu kelancaran serta kegiatan kuliah karena waktu banyak dihabiskan di tempat *playstation* (Ps).

Ketiga, akan berdampak terhadap kesehatan fisik mahasiswa. Jika terlalu sering bermain *playstation* (Ps) sampai 10 jam akan merusak mata serta memunculkan penyakit yang lain apalagi sampai bermain sampai jam 5 subuh tentu sangat mengganggu kesehatan mahasiswa yang bermain *playstation* (Ps). Seperti yang pernah terjadi ditempat penelitian penulis di rental *playstation* (Ps) Farel Game Station. Menurut keterangan yang punya rental *playstation*(Ps) Farel Game Station Pernah terjadi Minggu (23/2/2014) malam, yang bermain *playstation*(Ps) dilantai 1 yang bernama sadi (nama samaran) dilarikan di klinik karena pingsan, setelah diperiksa lebih lanjut menurut keterangan teman sadi, sadi pingsan karena akibat tidak makan sehingga bibirnya pucat dan tidak bertenaga. (Hasil Wawancara, Tanggal 8 Maret 2014).

Keempat, akan berdampak pada hubungan sosial mahasiswa, baik itu hubungan antara keluarga, lingkungan kampus, serta aktivitas sosial lainnya. Dengan waktu yang banyak di habiskan di tepat *playstation* (Ps) secara otomatis akan membuat mahasiswa begitu sedikit bergaul dalam lingkungannya karena lebih banyak menghabiskan waktu berhubungan dengan

game *playstation* (Ps) dibandingkan dengan dunia nyata.

Kelima, akan berdampak terhadap religi yang mana kebiasaan yang dianut oleh responden seperti: sholat untuk agama islam dan sembahyang untuk agama kristen. Hal ini dikarena waktu yang banyak dihabiskan dalam bermain *playstation* (Ps) dan lebih cenderung melupakan kewajiban pada saat bermain.

Dengan demikian salah satu kecanduan *playstation*(Ps) tersebut disebabkan oleh teknologi elektronik atau yang lebih dikenal dengan sebutan *gameaddictive disorder* (berlebihan dalam bermain game). Bahkan kecanduan game *playstation*(Ps) bisa menjurus ke tindakan kriminal seperti yang terjadi ditempat penelitian penulis di rental *playstation*(Ps) Farel Game Station.

Menurut keterangan pemilik rental *playstation*(Ps) Farel Game Station sebut saja bang Ed menuturkan pernah terjadi sabtu (18/1/2014) sore, seorang mahasiswa UNRI kedapatan mencuri 1 unit *playstation*(Ps), kejadian bermula pelaku bermain di lantai 2 pada saat sore jam 15:40 lalu selesai jam 16:30. Pada saat itu penjaga *playstation*(Ps) yang bernama Rara tidak langsung mematikan *playstation*(Ps) yang dimainkan pelaku karena pelaku sudah turun jadi Rara hanya melihat papan waktu yang dituliskan di bawah, setelah pelaku selesai bayar pelaku langsung pergi keluar dan Rara naik kelantai 2 berniat mematikan *playstation*(Ps) yang dimainkan pelaku, melihat *playstation*(Ps) yang tidak ada maka Rara bergegas membuka jendela lantai 2 lantas memanggil bang Ed yang tinggal bersebelahan dengan tempat *playstation*(Ps). bang Ed pun mengejar pelaku tepatnya di depan Pondok Pesantren Darul Hikmah pelaku ditangkap dibantu oleh teman bang Ed yang menempati tempat rental *playstation*(Ps) bang Ed yang lama. Lalu pelaku dibawa ke tempat rental *playstation*(Ps) bang Ed, setelah diperiksa pelaku mencuri 1 unit *playstation*(Ps) beserta 1 stick yang dimasukan dalam tas kuliah pelaku. Menurut keterangan bang Ed pelaku mencuri karena ingin bermain

playstation(Ps) dengan puas dirumah tetapi tidak bisa membeli karena tidak ada uang. (Hasil Wawancara, Tanggal 8 Maret 2014).

Bermain game *playstation*(Ps) ternyata tidak hanya mengisi kekosongan waktu tetapi juga digunakan sebagai ajang untuk menambah penghasilan. Fenomena yang peneliti temukan adalah adanya turnamen *playstation*(Ps) bagi mahasiswa yang dibuat oleh rental *playstation*(Ps). Menurut keterangan pemilik rental *playstation*(Ps) tujuan dibuatnya turnamen *playstation*(Ps) bagi mahasiswa adalah sebagai alat promosi untuk menarik pengunjung untuk bermain di rental *playstation*(Ps)nya tersebut. Hal ini dikernakan banyaknya tempat rental *playstation*(Ps) yang ada disekitar kampus Universitas Riau. Makanya dengan cara membuat turnamen *playstation*(Ps) bagi mahasiswa akan menarik mahasiswa untuk bermain di tempat rental *playstation*(Ps) nya. Disisi lain akan menambah keuntungan bagi rental *playstation*(Ps) dikernakan tempat rentalnya penuh dan belum lagi dari keuntungan uang pendaftaran yang didapat dari kalangan mahasiswa. Menurut keterangan yang punya rental *playstation*(Ps) prosedur pendaftaran biasanya uang pendaftaran dikenakan satu klub (sepak bola) Rp 50.000. Dan dipakai sistem gugur jika kalah maka langsung gugur dan diperbolehkan mendaftar kembali. Hal ini tentu akan dibuat semacam penasaran seperti penasaran judi karena akan dibuat mahasiswa tidak terima jika kalah dan akan membuat mahasiswa akan trus mendaftar hingga mahasiswa menang.

Mengenai kapan dibuatnya turnamen *playstation*(Ps), menurut keterangan yang punya rental *playstation*(Ps) dia mengatakan tidak ada waktu khusus kapan di buatnya turnamen *playstation*(Ps) tersebut. Jadi bisa dibilang kapan saja dari keinginan yang punya rental *playstation*(Ps). Menurut keterangan yang punya rental *playstation*(Ps) yang mendaftar jika dibuatnya turnamen *playstation*(Ps) tersebut bisa dibilang cukup tinggi dari data yang didapat yang mendaftar mencapai 256 orang paling banyak

dikalangan mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Riau.

Banyaknya tempat rental permainan *playstation*(Ps) menjadi faktor pendukung bagi mahasiswa untuk terus bermain. Dari hasil pengamatan dari Simpang Panam sampai Pasar Pagi sudah ada 29 tempat rental *playstation*(Ps), paling banyak tempat rental *playstation*(Ps) berada di sekitar kampus Universitas Riau yaitu mulai dari jalan Manyar Sakti sampai di jalan Bangau Sakti yang terdapat 12 tempat rental *playstation*(Ps), hal ini tentu menjadi faktor pendukung terutama sangat berpengaruh apabila tidak pandai dalam mengontrol frekuensi dalam bermain.

Berdasarkan dari latar belakang yang dikemukakan di atas penulis merasa hal ini pantas dan ada daya tarik untuk penulis meneliti fenomena ini sehingga ingin membuat penelitian dengan judul **“DAMPAK KECANDUAN PERMAINAN PLAYSTATION (PS) DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU “(Studi Kasus Mahasiswa yang Bermain di Rental *Playstation*(Ps) Farel *GameStation* di Jalan Manyar Sakti)”**

1.2 Teori

1.2.1 Tindakan sosial Max Weber

Weber sangat tertarik pada masalah-masalah sosiologi yang luas mengenai struktur sosial dan kebudayaan, tetapi dia melihat bahwa kenyataan sosial secara mendasar terdiri dari individu-individu dan tindakan-tindakan sosialnya yang berarti. Dia mendefinisikan sosiologi sebagai:

Suatu ilmu pengetahuan yang berusaha memperoleh pemahaman interpretatif mengenai tindakan sosial agar dengan demikian bisa sampai ke suatu penjelasan kausal mengenai arah dan akibat-akibatnya. Dengan "tindakan" dimaksudkan semua perilaku manusia, apabila atau sepanjang individu yang bertindak itu memberikan arti subyektif kepada tindakan itu.....tindakan disebut sosial

karena arti subyektif tadi dihubungkan dengannya oleh individu yang bertindak.....memperhitungkan perilaku orang lain dan karena itu diarahkan ke tujuannya.(Doyle, 1986 : 214)

Weber menggunakan metodologi tipe idealnya untuk menjelaskan makna tindakan dengan cara mengidentifikasi empat tipe tindakan dasar (Ritzer, 2004: 137), yaitu:

- a. Rasionalitas instrumental (*Zweckrationalitat*) pertimbangan rasionalitas yang paling tinggi meliputi pertimbangan dan pilihan yang sadar berhubungan dengan tujuan tindakan, dan sarana atau alat yang digunakan untuk pencapaian tujuannya.
- b. Rasionalitas yang berorientasi pada nilai (*Wertrationalitat*) dibandingkan dengan rasional instrumental, sifat rasionalitas nilai ini lebih berorientasi pada perhitungan yang sadar, tujuan-tujuannya sudah ada dalam hubungan dengan nilai-nilai individu yang bersifat absolut atau merupakan nilai akhir baginya.
- c. Tindakan afektual, yaitu tindakan yang ditentukan oleh kondisi emosional aktor. Tipe tindakan ini ditandai oleh dominasi perasaan atau emosi tanpa refleksi atau tanpa perencanaan sadar. Seseorang yang sedang mengalami perasaan meluap-luap seperti cinta, kemarahan, ketakutan atau kegembiraan dan secara spontan semua itu diungkapkan tanpa refleksi, tanpa perencanaan. Berarti sedang memperlihatkan tindakan afektif, tindakan ini benar-benar tindakan rasional karena kurangnya pertimbangan logis, idiologis atau kriteria rasionalitas lainnya.(Doyle, 219-221) dalam hubungannya dengan
- d. Tindakan tradisional, yaitu Jika seseorang individu memperlihatkan perilaku kebiasaan, tanpa refleksi yang sadar atau perencanaan, perilaku

seperti itu digolongkan sebagai tindakan tradisional. Individu itu akan menjelaskan tindakan itu, kalau diminta, dengan hanya mengatakan bahwa dia selalu bertindak dengan cara seperti itu atau perilaku seperti itu sudah menjadi kebiasaan baginya.

Manusia sebagai subjek, bertindak atau berperilaku untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan dengan cara dan teknik yang cocok untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya kecanduan mahasiswa terhadap permainan *playstation* (Ps), mereka bermain *playstation* (Ps) mempunyai tujuan tersendiri untuk melakukan permainan tersebut.

1.2.2 Teknologi dan Kebudayaan

Jika berbicara mengenai teknologi, maka kita dapat melihat teknologi adalah bagian dari suatu kebudayaan dan mempunyai dampak terhadap kebudayaan tersebut, dampak ini tidak selalu dikatakan baik melainkan juga bisa berdampak buruk terhadap manusia dan masyarakat. Kebudayaan merupakan semua hasil karya, cipta rasa dan karsa manusia. Karya manusia menghasilkan teknologi dan kebudayaan materil yang di perlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitar agar hasilnya dapat di manfaatkan untuk keperluan manusia. (Mangunwijaya, 1985: 1).

Kebudayaan memiliki unsur-unsur seperti yang tercantum dalam karangan C.Kluckhohn yang berjudul *Universal Categories of Culture* (1953), dimana ada tujuh unsur kebudayaan di dunia, yaitu :

1. Bahasa
2. Sistem pengetahuan
3. Organisasi sosial
4. Sistem peralatan hidup dan teknologi
5. Sistem mata pencaharian
6. Sistem religi
7. Kesenian

Ketujuh unsur kebudayaan tersebut salah satunya adalah sistem peralatan hidup dan teknologi. Kemajuan teknologi bukan merupakan hal yang baru lagi kita dengar

pada saat ini ,sejak zaman *renaissance* perkembangan ilmu juga perkembangan teknologi sangat pesat sehingga membuka cakrawala manusia dalam berfikir dan merubah kebudayaannya.

Perkembangan teknologi informasi telah menimbulkan berbagai perubahan dalam kehidupan masyarakat, terutama masyarakat yang modern. Masyarakat modern identik dengan masyarakat kota. Masyarakat perkotaan merupakan pihak yang paling banyak mengalami perubahan karena dampak kemajuan teknologi informasi. Contoh nyata yang dapat dilihat dari perkembangan teknologi. Bahkan permainan *playstation* (Ps) itu sendiri merupakan perkembangan dari teknologi.

1.2.3 Motivasi

Pengertian motivasi :

1. Motivasi adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan. (T. Hani, 2003: 252).
2. Motivasi adalah suatu keadaan yang mendorong atau menjadi sebab seseorang melakukan sesuatu perbuatan atau kegiatan yang berlangsung secara sadar. (Nawawi, 2003: 351).
3. Motivasi adalah kondisi yang berpengaruh membangkitkan, mengarahkan dan memelihara perilaku untuk tujuan yang diinginkan. (Mangkunegara, 2002: 95).
4. Motivasi langsung dan motivasi tidak langsung. Motivasi langsung adalah motivasi yang diberikan secara langsung kepada setiap individu untuk memenuhi kebutuhan serta kepuasannya. Sedangkan motivasi tidak langsung adalah motivasi yang diberikan hanya merupakan fasilitas-fasilitas yang mendukung serta menunjang gairah untuk

melakukan aktivitas. (Hasibuan, 2000: 149).

1.2.4 Mahasiswa

Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi.(Siswoyo, 2007: 121).Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai mahasiswa di perguruan tinggi.

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejolak-gejolak yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistik tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga. Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki prakiraan di masa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mereka akan memperdalam keahlian dibidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi.

Sedangkan karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi adalah memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mereka cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi. Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang sering marak pada saat itu, misalnya *game playstation* (Ps). Mereka pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya.

1.2.5 Dampak Kecanduan *Playstation*(Ps)

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja.

Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk menggunakan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. (Badudu, J.S dan Zain, Z, 2005: 1397).

Intensitas penggunaan game *playstation* (Ps) dalam kurun waktu lebih 4 hari selama minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/hari menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik. (Pempek, Yermolayeva, dan Calvert, 2009: 44-46)

1. Dampak Kecanduan *Playstation* (Ps)

a. Dampak Positif

Dampak positif kecanduan game *playstation* (Ps) ini yaitu dampak yang bisa dibilang memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya. Beberapa dampak positif *playstation* (Ps) bisa seperti berikut:

Menurut para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat menghilangkan stres dan dapat mengendurkan ketegangan syaraf. Menurut mereka daripada berkelahi lebih baik menyalurkan lewat game, mereka mengatakan, buat apa kita hidup di jaman digital kalau tidak memanfaatkannya.

b . Dampak Negatif

Selain dampak positif *playstation* (Ps) ada juga dampak negatif dari game *playstation* (Ps), yaitu dampak yang kurang baik bagi para pemain Seperti: dampak secara

sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game *playstation* (Ps).

Secara Sosial. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di game *playstation* (Ps), sehingga membuat para pecandu game *playstation* (Ps) jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game *playstation* (Ps).

Secara psikis. Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang sedang kita mainkan. Sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pelajaran. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekitar. Melakukan apa pun demi bisa bermain game *playstation* (Ps), seperti berbohong, mencuri uang, dan lain-lain. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata

Secara fisik. Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain game *playstation* (Ps). Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian. [Http://smahangtuah2.org/m](http://smahangtuah2.org/m)

agazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online.html.
(Diakses pada tanggal 22 maret 2014/22:40)

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik pemain *playstation* (Ps)?
2. Apa yang menjadi motivasi mahasiswa Universitas Riau untuk bermain permainan *playstation* (Ps)?
3. Bagaimana dampak kecanduan permainan *playstation* (Ps) dikalangan mahasiswa Universitas Riau?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi karakteristik pemain *playstation* (Ps).
2. Untuk mengetahui motivasi mahasiswa Universitas Riau untuk bermain permainan *playstation* (Ps).
3. Untuk mengetahui & mendeskripsikan dampak kecanduan permainan *playstation* (Ps) dikalangan mahasiswa Universitas Riau.

BAB II : METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

2.1.1 Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2006 : 151). Dengan kuesioner, responden mudah memberikan jawaban karena alternatif jawaban sudah disediakan dan membutuhkan waktu yang singkat dalam menjawabnya. Data yang diperoleh kemudian akan diolah dengan menggunakan program computer

SPSS versi 16.0 untuk mempermudah dilakukannya proses pengolahan data.

2.1.2 Wawancara (interview)

Wawancara sebagai cara yang dipergunakan dalam tehnik pengumpulan untuk mendapatkan informasi (data) dari responden dengan bertanya langsung secara bertatap muka. Dengan berbicara langsung kepada responden peneliti lebih dapat memahami keadaan yang sebenarnya.

2.1.3 Partisipan Observasi

adalah Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat tiap fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. (Poerwandari, 2000: 62).

2.1.4 Dokumentasi

Dokumentasi di gunakan untuk melengkapi data – data yang diperlukan untuk permasalahan yang diteliti yaitu mengenai dampak kecanduan permainan *playstation* (ps) dikalangan mahasiswa universitas riau “(studi kasus mahasiswa yang bermain di rental *playstation*(ps) farel *gamestation* di jalan manyar sakti)“dan memiliki nilai ilmiah yang berupa foto – foto yang berkaitan dengan objek penelitian.

2.2 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah secara kuantitatif dengan di paparkan secara deskriptif yaitu penulis terlebih dahulu menyusun data ke dalam bentuk tabel dan diagram yang selanjutnya di beri penjelasan dan di analisa secara deskriptif atau memberikan gambaran mengenai keadaan masyarakat sebenarnya.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN
DAMPAK KECANDUAN PERMAINAN
PLAYSTATION (PS) DIKALANGAN
MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU
“(Studi Kasus Mahasiswa yang Bermain
di Rental Playstation(Ps) Farel
GameStation di Jalan Manyar Sakti)“

3.1 Karakteristik Responden

3.1.1 Umur Responden

Umur responden mayoritas berada umur 23-25 tahun (17responden) dengan persentase 56,67%.

3.1.2 Tempat Tinggal Responden

Tempat tinggal responden adalah sebuah tempat yang ditempati/dihuni oleh responden sebagai fungsi : tempat tidur, makan, dan lain sebagainya.Mengenai hal ini rumah yang ditempati oleh responden dibagi menjadi 2 kelompok yaitu : rumah sendiri/bersama keluarga dan rumah kost/kontrakan yang ditempati oleh responden.Mayoritas responden tinggal dikost/kontrakan sebanyak 26 responden (86,67%).

3.1.3 Semester Yang Sedang di Jalani Responden

Dalam penelitian ini semester yang sedang dijalani responden adalah dilihat dari semester berapa yang sedang dijalani oleh responden, pada semester 1-7 biasanya mahasiswa sedang menjalani kuliah atau mempelajari materi sesuai dengan mata kuliah yang ditentukan dari prodi masing-masing jurusan, dan biasanya pada semester 8 mahasiswa sudah membuat skripsi untuk mencapai gelar sarjana. Pada semester 8 kebanyakan mahasiswa sudah menyelesaikan kuliahnya, tetapi itu tergantung kepada mahasiswanya sendiri. Dalam penelitian ini mayoritas responden berada pada semester 10-12 sebanyak 16 responden (53,33%).

3.1.4 Agama Responden

Mayoritas responden beragama Islam sebanyak 22 responden (73,33%).

3.1.5 Suku Bangsa Responden

Suku bangsa responden mayoritas Melayu sebanyak 19 responden (63,33%).

3.1.6 Pekerjaan Orang Tua Responden

Pekerjaan orang tua responden mayoritas petani sebanyak (46,67%).

3.1.7 Jumlah Penghasilan Orang Tua Responden

Jumlah penghasilan orang tua responden mayoritas berada pada penghasilan Rp.2.000.000-3.000.000 sebanyak 15 responden (50%).

3.2 Motivasi Mahasiswa Bermain Playstation (Ps)

Motivasi responden bermain Playstation (Ps) mayoritas responden mengatakan karena hobi sebanyak 21 responden (70%).

DAMPAK KECANDUAN PERMAINAN **PLAYSTATION (PS)**

3.3 Kecanduan Playstation (Ps)

Kecanduan merupakan suatu kebiasaan yang terlalu sering atau sudah berlebihan dilakukan dimana seseorang ingin terus melakukan kebiasaan itu maka disebut kecanduan. Dalam hal ini kecanduan dalam bermain *playstation* (Ps) dimana seseorang bermain *playstation* (Ps) dengan frekuensi diluar normal maka akan menimbulkan berbagai macam dampak. Bermain *playstation* (Ps) dikatakan candu dilihat dari:

- a. Perasaan mahasiswa setelah bermain *playstation* (Ps) 25 responden (83,33%) mengatakan pikiran tenang dan 5 responden (16,67%) mengatakan biasa saja dari 30 responden.
- b. Perasaan mahasiswa ketika tidak bermain *playstation*(Ps) 27 responden (90%) mengatakan resah/selalu memikirkan games *playstation* (Ps) dan 3 responden (10%) mengatakan biasa saja dari 30 responden.
- c. Waktu kunjungan ke tempat *playstation* (Ps) dalam seminggu untuk bermain, mayoritas mahasiswa mengunjungi tempat *playstation* (Ps) dalam seminggu ≥ 4 hari 26 responden (86,67%) dari 30 responden.

- d. Frekuensi waktu yang dihabiskan saat bermain *playstation* (Ps), mayoritas responden bermain *playstation* (Ps) ≥ 4 jam sebanyak 23 (76,67%) dari 30 responden.

3.4. Dampak Kecanduan *Playstation* (Ps)

Pertama, terhadap ekonomi akan membuat orang menjadi boros. Berbeda halnya dengan permainan *gameonline* atau *game poker* permainan *playstation* (Ps) lebih besar uang yang akan di keluarkan karena tarifnya Rp.5000 perjam dan tidak ada sistem paket yang biasa diterapkan di *gameonline* atau *game poker* jadi bisa dikatakan secara keuangan tentu akan lebih terkuras, hal ini tentu akan berdampak pada uang kuliah, uang makan yang biasanya orang tua mengirimkan uang bertujuan hanya untuk itu bukan untuk bermain *playstation* (Ps).

- Dampak permainan *playstation* (Ps) terhadap uang kiriman mahasiswa yang tinggal dikost/kontrakan mayoritas responden mengatakan berdampak yang jumlah uang kirimannya \geq Rp.1.500.000 adalah 19 responden (73,07%) dari 26 responden.
- Dampak permainan *playstation* (Ps) terhadap uang belanja mahasiswa yang tinggal bersama keluarga mayoritas responden mengatakan berdampak yang jumlah uang belanjanya berjumlah Rp.500.000-800.000 adalah 2 responden (50%) dari 4 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap uang yang dikeluarkan mahasiswa setiap bermain *playstation* (Ps) mayoritas responden mengatakan berdampak yang jumlah uang dikeluarkan setiap bermain *playstation* (Ps) berjumlah \geq Rp.40.000 adalah 14 responden (46,67%) dari 30 responden.

Kedua, terhadap pendidikan/kuliah, membuat orang lupa akan waktu yang dihabiskan karena bermain *playstation* (Ps) selalu membuat orang keasyikan sehingga akan cenderung membuang waktu banyak dan

itu tanpa disadari oleh pemain game *playstation* (Ps) dan hal tersebut jelas akan mengganggu kelancaran serta kegiatan kuliah karena waktu banyak dihabiskan di tempat *playstation* (Ps).

- Dampak *playstation* (Ps) terhadap kehadiran kuliah mahasiswa mayoritas mengatakan berdampak sebanyak 23 responden (76,67%) dari 30 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap waktu belajar mahasiswa mayoritas mengatakan berdampak sebanyak 26 responden (86,67%) dari 30 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap tugas dapat di selesaikan tepat waktu mahasiswa mayoritas mengatakan berdampak sebanyak 27 responden (90%) dari 30 responden.

Ketiga, akan berdampak pada hubungan sosial mahasiswa, baik itu hubungan antara keluarga, lingkungan kampus, serta aktivitas sosial lainnya. Dengan waktu yang banyak dihabiskan di tempat *playstation* (Ps) secara otomatis akan membuat mahasiswa begitu sedikit bergaul dalam lingkungannya karena lebih banyak berhubungan dengan game *playstation* (Ps) maka disinilah kajian dari sosiologi bagaimana hubungan antara lingkungan setelah bermain *playstation* (Ps).

- Dampak *Playstation* (Ps) terhadap hubungan dengan teman kampus 22 mahasiswa (73,33%) mengatakan berdampak dari 30 responden.
- Dampak *Playstation* (Ps) terhadap hubungan dengan teman kost/kontrakan 2 mahasiswa (7,69%) mengatakan berdampak dari 26 responden.
- Dampak *Playstation* (Ps) terhadap hubungan dengan keluarga 3 mahasiswa (75%) mengatakan berdampak dari 4 responden.

Keempat, akan berdampak terhadap kesehatan fisik mahasiswa. Jika terlalu sering bermain *playstation* (Ps) sampai 10 jam akan merusak mata serta memunculkan penyakit yang lain apalagi sampai bermain sampai jam 5 subuh tentu sangat mengganggu kesehatan mahasiswa yang bermain *playstation* (Ps).

- Dampak *playstation* (Ps) terhadap perubahan fisik 20 mahasiswa (66,67%) mengatakan berdampak dari 30 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap waktu tidur 22 mahasiswa (73,33%) mengatakan berdampak dari 30 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap waktu makan 19 mahasiswa (56,67%) mengatakan berdampak dari 30 responden.

Kelima, akan berdampak terhadap religi yang mana kebiasaan yang dianut oleh responden seperti: sholat untuk agama islam dan sembahyang untuk agama kristen. Hal ini karena waktu yang banyak dihabiskan dalam bermain *playstation* (Ps) dan lebih cenderung melupakan kewajiban pada saat bermain.

- Dampak *playstation* (Ps) terhadap pelaksanaan ibadah sholat mayoritas mahasiswa mengatakan berdampak 18 responden (81,82%) dari 22 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap pelaksanaan sembahyang 2 responden (25%) mengatakan berdampak dari 8 responden.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti yang berjudul Dampak Kecanduan Permainan *Playstation* (Ps) dikalangan Mahasiswa UNRI (Studi Kasus Mahasiswa yang Bermain di Rental

Playstation (Ps) Farel *GameStation* di Jalan Manyar Sakti) maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakteristik pemain *playstation* (Ps) ada tujuh, yaitu :

- a. Usia responden, usia responden minimal 19 tahun dan maksimal 25 tahun. Mayoritas responden berada pada umur 23-25 tahun sebanyak 17 responden (56,67%) dari 30 responden.
- b. Tempat tinggal responden, tempat tinggal responden disini adalah dimana responden tersebut tinggal bersama orang tua atau tinggal dikost. Dalam penelitian ini mayoritas responden tinggal dikost sebanyak 26 responden atau (86,67%) dari 30 responden.
- c. Semester yang sedang dijalani responden, mayoritas responden berada pada semester 10-12 yaitu 16 responden (53,33%) dari 30 responden.
- d. Agama responden, agama responden ada dua macam yaitu Islam dan Kristen, mayoritas responden beragama Islam sebanyak 22 responden atau (73,33%) dari 30 responden.
- e. Suku responden, suku responden ada tiga yaitu Melayu, Minang dan Jawa. Mayoritas responden suku melayu 19 responden (63,33%) dari 30 responden.
- f. Pekerjaan orang tua responden, pekerjaan orang tua responden beragam yaitu petani, pedagang, wiraswasta dan pegawai negeri sipil (PNS). Pekerjaan orang tua responden mayoritas petani 14 responden (46,67%) dari 30 responden.
- g. Penghasilan orang tua responden setiap bulan: penghasilan orang tua responden setiap bulan dibagi menjadi 3 bagian yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Mayoritas pendapatan orang tua responden berpendapatan sedang sebanyak 15 responden (50%) dari 30 responden.

2. Motivasi mahasiswa Universitas Riau bermain permainan *playstation* (Ps) mayoritas bermain *playstation* (Ps) untuk kepuasan/hobi yaitu 21 responden atau (70%) dari 30 responden.
3. Kecanduan merupakan suatu kebiasaan yang terlalu sering atau sudah berlebihan dilakukan dimana seseorang ingin terus melakukan kebiasaan itu maka disebut kecanduan. Dalam hal ini kecanduan dalam bermain *playstation* (Ps) dimana seseorang bermain *playstation* (Ps) dengan frekuensi diluar normal maka akan menimbulkan berbagai macam dampak. Bermain *playstation* (Ps) dikatakan candu dilihat dari:
 - e. Perasaan mahasiswa setelah bermain *playstation* (Ps) 25 responden (83,33%) mengatakan pikiran tenang dan 5 responden (16,67%) mengatakan biasa saja dari 30 responden.
 - f. Perasaan mahasiswa ketika tidak bermain *playstation*(Ps) 27 responden (90%) mengatakan resah/selalu memikirkan games *playstation* (Ps) dan 3 responden (10%) mengatakan biasa saja dari 30 responden.
 - g. Waktu kunjungan ke tempat *playstation* (Ps) dalam seminggu untuk bermain, mayoritas mahasiswa mengunjungi tempat *playstation* (Ps) dalam seminggu ≥ 4 hari 26 responden (86,67%) dari 30 responden.
 - h. Frekuensi waktu yang dihabiskan saat bermain *playstation* (Ps), mayoritas responden bermain *playstation* (Ps) ≥ 4 jam sebanyak 23 (76,67%) dari 30 responden.

Dampak karena kecanduan bermain *playstation* (Ps) adalah dampak terhadap ekonomi, dampak terhadap pendidikan,

dampak terhadap kesehatan dan dampak sosial.

a. Dampak Terhadap Ekonomi.

- Dampak permainan *playstation* (Ps) terhadap uang kiriman mahasiswa yang tinggal dikost/kontrakan mayoritas responden mengatakan berdampak yang jumlah uang kirimannya \geq Rp.1.500.000 adalah 19 responden (73,07%) dari 26 responden.
- Dampak permainan *playstation* (Ps) terhadap uang belanja mahasiswa yang tinggal bersama keluarga mayoritas responden mengatakan berdampak yang jumlah uang belanjanya berjumlah Rp.500.000-800.000 adalah 2 responden (50%) dari 4 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap uang yang dikeluarkan mahasiswa setiap bermain *playstation* (Ps) mayoritas responden mengatakan berdampak yang jumlah uang dikeluarkan setiap bermain *playstation* (Ps) berjumlah \geq Rp.40.000 adalah 14 responden (46,67%) dari 30 responden.

b. Dampak Terhadap Pendidikan.

- Dampak *playstation* (Ps) terhadap kehadiran kuliah mahasiswa mayoritas mengatakan berdampak sebanyak 23 responden (76,67%) dari 30 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap waktu belajar mahasiswa mayoritas mengatakan berdampak sebanyak 26 responden (86,67%) dari 30 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap tugas dapat di selesaikan tepat

waktumahasiswa mayoritas mengatakan berdampak sebanyak 27 responden (90%) dari 30 responden.

(25%) mengatakan berdampak dari 8 responden.

c. Dampak *Playstation* (Ps) Terhadap Hubungan Sosial.

- Dampak *Playstation* (Ps) terhadap hubungan dengan teman kampus 22 mahasiswa (73,33%) mengatakan berdampak dari 30 responden.
- Dampak *Playstation* (Ps) terhadap hubungan dengan teman kost/kontrakan 2 mahasiswa (7,69%) mengatakan berdampak dari 26 responden.
- Dampak *Playstation* (Ps) terhadap hubungan dengan keluarga 3 mahasiswa (75%) mengatakan berdampak dari 4 responden.

d. Dampak *Playstation* (Ps) Terhadap Kesehatan

- Dampak *playstation* (Ps) terhadap perubahan fisik 20 mahasiswa (66,67%) mengatakan berdampak dari 30 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap waktu tidur 22 mahasiswa (73,33%) mengatakan berdampak dari 30 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap waktu makan 19 mahasiswa (56,67%) mengatakan berdampak dari 30 responden.

e. Dampak *Playstation* (Ps) Terhadap Religi

- Dampak *playstation* (Ps) terhadap pelaksanaan ibadah sholat mayoritas mahasiswa mengatakan berdampak 18 responden (81,82%) dari 22 responden.
- Dampak *playstation* (Ps) terhadap pelaksanaan sembahyang 2 responden

4.2 Saran

Sesuai dengan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mencoba memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi para mahasiswa yang saat ini sedang menjalani kuliah secara umum, maupun bagi para mahasiswa pecinta permainan *playstation* (Ps) secara khusus, sebaiknya mulai membatasi diri serta mengendalikan diri dalam melakukan permainan *playstation* (Ps) agar tidak mengalami kecanduan sehingga berdampak negatif pada kehidupan misalnya mengisi waktu luang dengan kegiatan organisasi yang lebih bermanfaat dan menambah pengalaman bagi dunia kerja kelak dan lebih terfokus pada tujuan belajar serta penyelesaian tugas kuliah yang disiapkan bagi masa depan. Para mahasiswa juga diharapkan selalu waspada dan mengendalikan diri akan aktivitas yang sekiranya tidak mendukung serta kurang bermanfaat bagi terselesainya pendidikan di bangku kuliah.
2. Disarankan kepada orang tua atau anggota keluarga agar mengontrol anaknya atau anggota keluarganya yang gemar bermain *playstation* (Ps). Misalnya dengan memberikan batas waktu bermain *playstation* (Ps) agar tidak kecanduan bermain *playstation* (Ps) tersebut.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menemukan cara pandang lain sehubungan dengan masalah kecanduan permainan *playstation* (Ps) yang mungkin lebih mengerucut atau lebih detail, seperti dampaknya terhadap proses sosialisasi atau manajemen waktu seorang

mahasiswa, serta dapat menggali lebih dalam dan menambah berbagai alternatif pertanyaan untuk menguak kehidupan subjek secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Badadu, J.S dan Zain, Sutan Mohammad. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Chaplin, J.P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih Bahasa : Kartini Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Durkheim, Emile. 1964. *The Division Of Labour In Society*. New York: Free Press.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bakri. 1994. *Prestasi Belajar Kompetensi Guru*. Surabaya: PT. Usaha Nasional.
- Johnson, Doyle Paul. 1986. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern Jilid I*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Mangunwijaya, Y.B. 1985. *Teknologi dan dampak kebudayaannya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Mansyur, Cholil. 2000. *Sosiologi Masyarakat Kota dan Desa*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Mangkunegara, Prabu A. Anwar. 2002. *Manajemen SDMDalam Organisasi publik dan Bisnis*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Hasibuan, Melayu. 2000. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Moleong, L.J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari H. 2003. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pempek, T.A, Yermolayeva, A.Y, Calvert, S.L. 2009. Collage Students' Social Networking Experiences On Facebook. *Journal OF Applied Developmental Psycology* 30:227-238.
- Poerwadarminta. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poerwandari, E.K. 2000. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta : LPSP3 Universitas Indonesia
- Ritzer, George. 2010. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta : Juxtapose Research And Publication Study Club Bekerja Sama Dengan Kreasi Wacana.
- Ritzer, George dan Goodman, Douglas J. 2004. *Teori Sosiologi Modern*. Cetakan ke-1. Jakarta : Prenada Media.
- . 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Cetakan ke-4. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Ridwan, Juniarso. 1983. *Manusia, Teknologi, Mitod dan Realitas*. Bandung: Angkasa.
- Sarafino, E.P. 1990. *Health Psychology*. Biopsychosocial Interactions USA.
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Soekanto, Soerjono. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : CV. Rajawali.
- _____ 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Soemardjan, Selo. 1982. *Perubahan Sosial*. Yogyakarta : Gadjra Mada University Press.
- Singarimbun, Masri. 1983. *Metode Penelitian Survai*. Jakarta: LP3ES.
- Suyanto, Bagong dan Sutinah. 2005. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Prenada Media.
- T. Hani, Handoko. 2003. *Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.

- Tumin, Melvin M. 1978. *Stratifikasi Sosial*, terjemahan ali mandan. New Delhi: Prentice-hall.
- Wan, C.S. dan Chiou, B.C. 2006. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming. An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology and Behavior Journal*. Mary Ann Liebert, Inc. Vol.9. No. 6.
- Young, K.S. 1996. *Caught in The Net*. New York : John Willey & Sons.
- _____.1999.*Internet Addiction Symptoms, Evaluation and Treatment*. Innovations In Clinical Practise : A Source Book. Vol 17. Sarasota : Profesional Resource Press
- Sumber Skripsi :
- Afriyenti. 2012. *Dampak Kecanduan Game Poker (Permainan Kartu Online) Pada Masyarakat Kelurahan Citra Raja Kecamatan Sail Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Riau
- Dwiastuti, Ariana. 2005. *Hubungan Antara Traits Kepribadian Dengan Addiction Level Pada Pemain Game Online*. Universitas Padjajaran.
- Sumber Internet :
- [Http://rafiqamalyah.blogspot.com/2012/05/p-erkembangan-playstation-1-hingga.html](http://rafiqamalyah.blogspot.com/2012/05/p-erkembangan-playstation-1-hingga.html) (Diakses tanggal 12 November 2013/15 : 25 WIB).
- [Http://health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Gamekasus.#.1.Xbox.Hypertrophy](http://health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Gamekasus.#.1.Xbox.Hypertrophy) (diakses pada tanggal 22 maret 2014/22:15).
- [Http://smahangtuah2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online.html](http://smahangtuah2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online.html). (Diakses pada tanggal 22 maret 2014/22:40)
- [Http://www.eramuslim.com/25/6/2007/berita/dunia-islam/asosiasi-dokter-amerika-resah-akan-dampak-playstation.htm](http://www.eramuslim.com/25/6/2007/berita/dunia-islam/asosiasi-dokter-amerika-resah-akan-dampak-playstation.htm).(Diakses pada tanggal 22 maret 2014/22:55)
- Soleman, M.. 2009. *Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan Game Online*.<http://www.blogcatalog.com/blog/cinder-game-zone/ad6b1ea737a4a8c55bb621215a4b82a2>.(Diakses pada tanggal 22 maret 2014/22:50)