

Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Games Online* pada Dewasa Awal

Lestari Ayu

Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Sahat Saragih

sahat@untag-sby.ac.id
Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstract. *This study aims to determine: 1) the relationship between social interaction and self-concept in online gaming addiction in early adulthood; 2) The contribution of social interaction for online gaming addiction; 3) contribution up to the concept of online gaming addiction. The hypothesis put forward: there is a negative relationship between social interaction and self-concept in online gaming addiction. Subjects were young adult males aged 18-40 years, who love to play online games (PC games or games HP). The process of selecting a subject taken by purposive sampling. Data were analyzed by regression analysis. Before performing regression analysis, first necessary to test the assumption of research data. Test assumptions made in this study included tests of normality and linearity test. The results showed that there is a relationship between social interaction and self-concept in online gaming addiction.*

Keywords : *social interaction, self-concept, online gaming, online gaming addiction*

Intisari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan game online pada awal masa dewasa; 2) Kontribusi interaksi sosial dengan kecanduan game online; 3) kontribusi konsep diri dengan kecanduan game online. Hipotesis yang diajukan yaitu ada hubungan negatif antara interaksi sosial dan konsep diri dalam kecanduan game online. Subyek penelitian adalah laki-laki dewasa awal berusia 18-40 tahun, yang suka bermain game online (game PC atau game HP). Proses pemilihan subjek diambil secara *purposive sampling*. Data dianalisis dengan analisis regresi. Sebelum melakukan analisis regresi, pertama-tama dilakukan uji asumsi data penelitian. Uji asumsi yang dibuat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dalam kecanduan game online.

Kata kunci : interaksi sosial, konsep diri, game online, kecanduan *game online*.

PENDAHULUAN

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 menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan seks, kecanduan narkoba, kecanduan olah raga atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis (Badudu, J.S dan Mohammad Zain, Z,

2005). Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan. Kecanduan ini membuat seseorang lebih senang melakukan aktivitas tersebut sehingga melupakan segalanya, termasuk makan, keluarga, lingkungan sekitar, dsb.

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams &Rolling S, dalam Gaol, 2012). *Game online* yang awalnya hanya diperuntukan untuk anak-anak dan remaja, sekarang juga dimainkan oleh

orang dewasa. Ditambah dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, *game* tidak hanya dimainkan di komputer tetapi sudah bisa dimainkan di *smartphone*. Dengan begitu seseorang menjadi lebih mudah dalam memainkan *game online*, dimanapun, kapanpun orang bisa memainkannya. Memainkan *game online* apalagi *game smartphone* saat ini sangat digandrungi, ada banyak *game online smartphone* mulai dari genre strategi seperti Clash of Clans, Castle Clash, hingga *game* bergenre RPG seperti Summoners war, Hello heroes, dan lain-lain. Banyaknya variasi *game* yang ada membuat orang menjadi ingin terus memainkannya. Itu salah satu sebab mengapa banyak orang yang menjadi kecanduan *game online*. Orang yang ketergantungan terhadap *game online* biasanya disebut juga dengan *game online addict* (kecanduan *game online*).

Kecanduan *game online* adalah orang yang terus bermain *game* lebih dari 4-6 jam sehari. Menurut Pahlevi, 2011 (dalam Rochmah, 2011) individu yang kecanduan *game* mempunyai keadaan akan kesulitan untuk lepas dari permainannya tersebut. Seseorang dikatakan telah kecanduan *game online* karena selalu membiasakan diri dengan *game online* baik sadar ataupun tidak. Tidak jarang banyak yang hingga tidak bisa membedakan kehidupan nyata dengan kehidupan virtual. Soleman (dalam Rochmah, 2011) menurutnya individu yang bermain *game online* dapat menimbulkan perilaku negatif yaitu pertama dilihat secara sosial, hubungan dengan teman, keluarga jadi semakin renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Kedua dilihat secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Menjadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan. Ketiga dilihat secara fisik, berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak dari pemain yang bermain *game online* disertai aktivitas makan makanan kecil dan kurang olahraga, terkena paparan cahaya radiasi

komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak, kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain *game online*, ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan bermain. Selain itu, seorang yang telah kecanduan *game online* menjadi acuh takacuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekelilingnya sehingga kehidupan sosialnya akan terganggu karena para pencandu *game online* biasanya akan bermain *game* berjam-jam tak jarang lupa waktu dan itu membuat interaksinya dengan lingkungan sekitar menjadi renggang. Tidak jarang juga para pencandu *game online* biasanya dimanapun kapanpun akan tidak akan lepas dari *gamenya*, sehingga orang-orang disekitarnya menjadi malas berinteraksi. Oleh karena itu, para pecandu *game online* sering hanya berinteraksi dengan sesama pecandu *game online* saja.

Berdasarkan data yang diperoleh, faktanya permainan *game online* diminati segala usia, dari muda hingga tua. Hal ini buktikan oleh Griffiths (dalam Rochmah, 2011) pada penelitiannya, menunjukkan hasil permainan *game online* remaja laki-laki 93,2%, dewasa laki-laki 79,6%, remaja perempuan 6,8%, dan dewasa perempuan 20,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, remaja laki-laki lebih banyak yang bermain *game online* jika dibandingkan dengan laki-laki dewasa. Tetapi hal ini berbanding terbalik dengan yang terjadi pada perempuan, dari hasil penelitian tersebut perempuan dewasa lebih banyak yang bermain *game online* jika dibandingkan dengan perempuan remaja. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak hanya remaja saja yang bisa mengalami kecanduan *game online*, tetapi orang dewasa juga memiliki kemungkinan untuk mengalaminya.

Menurut penelitian Wan, M.S, (dalam Rochman, 2011) pada penelitiannya remaja kecanduan *game online*, dikarenakan adanya faktor kebutuhan psikologis dan motivasi, hiburan dan rekreasi, adanya pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan, kemudian individu tidak dapat menerima suatu kejadian nyata hingga dapat dikatakan individu melarikan diri dari kenyataan. Dari hasil

penelitian tersebut menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* karena melarikan diri dari kenyataan. Menurut Reza Trijaya Kusumah pada tahun 2011 pada penelitiannya konsep diri pecandu *game online* (studi deskriptif tentang konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung), kecanduan *game online* memberikan dampak yang buruk bagi kepribadian mereka, nilai yang merosot, waktu tidur yang kurang sehat, pola makan yang tidak teratur, dan juga merusak kondisi

HIPOTESIS

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, serta permasalahan yang dipaparkan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan cara menyebar kuesioner pada subjek dengan cara purposive sampling, yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Sampling ini dilakukan dengan mengambil orang-orang yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik dan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Sampel

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini diperoleh $F = 11,690$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), artinya ada hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online*. Pengaruh interaksi sosial dan konsep diri terhadap kecanduan *game online* sebesar 19,4% ($R^2 = 0,194$). Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut mendukung konsep yang menjadi latar belakang penelitian ini.

Hasil dari penelitian ini diperoleh $t = -1,202$ dengan $p = 0,232$ ($p < 0,05$) artinya tidak ada hubungan interaksi sosial dengan kecanduan *game online* karena hasil analisis parsial ada hubungan negatif antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini mendukung pada penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014), Anggraini dan

kesehatan yang sudah pecandu berat. Berdasarkan penelitian tersebut, seorang pecandu *game online* akan memiliki konsep diri yang negatif.

Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, banyak faktor yang menyebabkan kecanduan *game online*. Dari faktor-faktor tersebut peneliti memilih konsep diri dan interaksi sosial untuk dijadikan variabel terikat dan dihubungkan dengan kecanduan *game online*.

- a) Ada hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan game online pada dewasa awal
- b) Ada hubungan antara interaksi sosial dengan kecanduan game online
- c) Ada hubungan antara konsep diri dengan kecanduan game online

ini dipilih dengan cermat hingga relevan dengan desain penelitian, dengan demikian diusahakan agar sampel ini memiliki ciri-ciri yang esensial dari populasi sehingga dapat dianggap cukup representatif.

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah laki-laki rentang usia 18-40 tahun yang senang bermain *game on-line*

Wahyuningsih (2007), dan sesuai dengan pendapat Young (2000).

Dewi (2014) menunjukkan bahwa hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain game online maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain game online maka akan semakin tinggi interaksi sosial.

Adapun penelitian Anggraini dan Wahyuningsih (2007) menyatakan ada korelasi negative antara bermain game online dengan kompetensi sosial. Semakin lama seseorang bermain game maka menyebabkan tidak berkembangnya kompetensi sosial.

Hal ini seperti pendapat Young (2000) bahwa game online mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam-jam bahkan sehari-hari hanya untuk bermain game online sehingga menyebabkan jarang untuk berpartisipasi sosial.

Hasil dari penelitian ini diperoleh $t = -2,735$ dengan $p = 0,007$ ($p < 0,05$) artinya ada korelasi negatif antara konsep diri dengan kecanduan *game online* karena hasil analisis parsial ada hubungan negatif antara konsep diri dengan kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini mendukung pada penelitian yang dilakukan oleh Kusumah (2011).

Kusumah (2011) menunjukkan kecanduan *game online* memberikan dampak yang buruk terhadap kepribadian mereka, nilai yang merosot, waktu tidur yang kurang sehat, pola makan yang tidak teratur, dan juga merusak kondisi kesehatan yang sudah menjadi pecandu berat. Selain itu konsep diri pecandu game online di kota Bandung ini telah memberikan dampak buruk bagi beberapa aspek kehidupan seorang pecandu game online.

Game online tidak hanya memiliki dampak negative namun juga memiliki dampak positif seperti timbulnya rasa setiakawan, sikap tolong menolong, persahabatan dan lain sebagainya.

Pecandu berat *game online* hanya memikirkan game saja setiap saat baik di rumah, di sekolah, bahkan di mana saja. Mereka lupa belajar, lupa berinteraksi dengan teman di dunia nyata, bahkan lupa makan dan minum serta lupa tidur. Yang mereka kerjakan hanya bermain *game* saja. Bagi pecandu yang bermain di *game centre* jelas membutuhkan uang maka mereka melakukan cara apapun untuk mendapatkan uang mulai dari cara yang positif hingga yang negatif.

Pecandu *game online* kebanyakan memiliki interaksi sosial yang kurang bahkan cenderung penyendiri dan pendiam. Mereka sulit berinteraksi dengan sekitarnya sehingga jarang memiliki teman dan dipandang negative oleh masyarakat sekitarnya. Bermain *game*

online bisa saja dilakukan karena untuk lari dari permasalahan mereka namun jelas bukan suatu pilihan yang bijak karena suatu masalah tidak akan selesai kalau kita terus lari dari masalah tersebut tanpa mau menyelesaikannya. Dengan bermain *game online* justru masalah lain yang akan timbul bukan mengurangi atau menyelesaikan masalah malah menambah masalah.

Pecandu *game online* dengan interaksi sosial yang rendah sudah pasti akan memiliki konsep diri yang jelek juga. Karena mereka akan bersifat pesimistis terhadap kehidupan mereka. Mereka menganggap kehidupan game atau dunia *game* adalah kehidupan mereka bukan kehidupan di dunia nyata. Mereka akan lebih mementingkan *game* daripada apapun di dunia karena konsep diri mereka memang sudah jelek. Jika sudah seperti ini pasti akan ada yang disalahkan entah itu diri sendiri atau menyalahkan orang lain yang menyebabkan mereka menjadi seperti itu.

Jika mereka tidak menjadi pecandu *game online* yang akut mereka pasti akan memiliki interaksi sosial yang bagus. Mereka justru menjadikan *game* sebagai sarana hiburan dan sarana penambah teman. Dunia mereka adalah dunia nyata bukan dunia maya yang dalam hal ini adalah *game online*. Mereka juga sudah pasti memiliki konsep diri yang positif, optimis menghadapi hidup. Permasalahan yang ada akan diselesaikan segera dan mengambil hikmah serta pembelajaran dari permasalahan tersebut.

Pada penelitian ini peneliti kesulitan untuk menentukan pecandu berat dengan pecandu biasa karena hal tersebut sulit untuk diketahui dengan sekali lihat. Dibutuhkan waktu yang cukup lama dan berinteraksi langsung dengan subjek agar peneliti bisa mengetahui kadar kecanduannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online*, ada juga hubungan negatif antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online*, ada juga hubungan negatif antara konsep diri dengan kecanduan *game online*.

KESIMPULAN

Padapenelitianinidigambarkanbahwa subjek penelitian adalah dewasa awal laki-laki yang berusia 18 tahun sampai 40 tahun (Hurlock, 1999), yang senang bermain *game online* (*game* PC ataupun *game* HP). Proses pemilihan subjek diambil secara *purposive sampling*.

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 menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan seks, kecanduan narkoba, kecanduan olah raga atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis (Badudu, J.S dan Mohammad Zain, Z, 2005).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Menurut Maryati dan Suryawati (2003) interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok. Menurut Murdiyatomoko dan Handayani (2004) interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Menurut Young dan Raymond W. Mack, interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis dan

menyangkut hubungan-hubungan antar individu, baik antara individu dengan kelompok, maupun antara kelompok dengan kelompok. Soekanto mengungkapkan bahwa interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya berbagai aktivitas sosial. Dapat dikatakan bahwa interaksi sosial merupakan kunci utama dari semua kehidupan seseorang. Tanpa adanya interaksi sosial maka akan sulit dicapai kehidupan bersama. Seperti halnya yang diungkapkan Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2000) bahwa interaksi sosial juga merupakan hubungan sosial yang menyangkut hubungan antara perorangan individu, kelompok-kelompok individu maupun antara individu dengan kelompok, dan hubungan ini merupakan hubungan yang bersifat dinamis. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu yang satu dengan yang lain yang keduanya saling mempengaruhi, dapat juga berarti satu pertalian sosial antara individu satu dengan yang lain sehingga individu yang bersangkutan saling mempengaruhi satu dan yang lainnya.

Brigham, 1991:90 (dalamSuryanto, 2012) mendefinisikan konsep diri merupakan asumsi-asumsi tentang kualitas personal seseorang yang diorganisasikan oleh skema diri. Brehm dan Kassin, 1996:41 (dalamSuryanto, 2012) mendefinisikan konsep diri merupakan keseluruhan keyakinan (belief) seseorang berkenaan dengan atribut personal dirinya. Kenrick et al., 2002:42 (dalamSuryanto, 2012) mendefinisikan konsep diri merupakan representasi mental artinya bahwa dalam proses berpikir seseorang tergambar atau terlukis suatu sifat atau atribut yang menonjol tentang diri. William H. Fitss (Agustiani, dalam Kusumah, 2011) mengemukakan bahwa konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri merupakan kerangka acuan (*frame of reference*) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Konsep diri juga berpengaruh kuat dalam tingkah laku seseorang. Dengan mengetahui konsep diri seseorang, maka akan lebih mudah meramalkan dan memahami

tingkah laku orang tersebut karena merupakan sebuah penilaian.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah “adanya hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online*”. Subjek penelitian adalah dewasa awal laki-laki yang berusia 18 tahun sampai 40 tahun (Hurlock, 1999), yang senang bermain *game online* (*game PC* ataupun *game HP*). Proses pemilihan subjek diambil secara *purposive sampling*. Skala yang digunakan untuk kecanduan *game online* adalah skala dari peneliti sebelumnya yang terdiri dari 25 aitem. Sedangkan skala untuk variable interaksi sosial adalah menggunakan alatukur yang dibuat oleh peneliti sendiri yang terdiri dari 50 aitem. Skala yang digunakan untuk variable konsep diri adalah skala *Tennessee Self Concept Scale* (TSCS) yang dikembangkan oleh William H. Fitts pada tahun 1965 dan telah diadaptasi dan dikembangkan oleh Sri Rahayu Partosuwindo, dkk di Indonesia pada tahun 1979, dari Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.

SARAN

1. Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa interaksi sosial dan konsep diri pecandu *game online* adalah negatif. Oleh karena itu subjek penelitian, khususnya para penggemar *game online* diharapkan dapat mengendalikan perilaku bermain game. Rubahlah pandangan bahwa *game online* sebagai suatu media hiburan. Perkuat hubungan dengan relasi di dunia nyata. Perbanyak aktifitas di luar rumah dan aktifitas lainnyaselainbermain*game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. (1999). *Penyusunan Skala Psikologi*. Jil.2. Cet-5. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dewi, Nita Puspita. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Feprinca, Dica; Ilhamuddin; Herani, Ika. (2014). Hubungan Motivasi Bermain

Hasil analisis data menggunakan analisis regresi berganda dan diperoleh hasil ada hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri terhadap kecanduan *game online*. Hasil uji normalitas sebaran dengan Chi-square test menyatakan bahwa seluruh variable memiliki sebaran skor yang normal. Hasil uji linieritas pada variable interaksi sosial dan kecanduan *game online* menunjukkan bahwa kedua variable tersebut memiliki hubungan yang linear sedangkan pada variable konsep diri dan kecanduan *game online* juga menunjukkan hal yang sama yaitu memiliki hubungan yang linear.

Analisis data yang digunakan adalah analisis regresi berganda dengan menggunakan SPSS versi 20. Hasilnya ada hubungan interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online*, ada hubungan negatif antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online*, dan ada hubungan negatif antara konsep diri dengan kecanduan *game online*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan tentang hubungan interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online* dengan menggunakan sampel penelitian yang lebih banyak. Selain itu diharapkan memperhatikan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *game online* selain interaksi sosial dan konsep diri. Dapat juga memperluas populasi dan memperbanyak sampel, agar ruang lingkup dan generalisasi penelitian menjadi lebih luas.

Game Online pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan *Game Online Defence of the Ancients 2 (DotA 2)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang.

Gaol, Theresia Lumban. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

- Skripsi. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia Depok.
- Giandi, Ahmad Fajar; E, Rd. Funny Mustikasari; A, Hadi Suprpto. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan menggunakan *Game Online*. *Ejurnal mahasiswa Universitas Padjadjaran*. 1.
- Hartiyani, Nuly. (2011). Hubungan Konsep Diri dan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial Remaja Panti Asuhan Nur Hidayah Surakarta.
(<https://creativesocio.blogspot.co.id/2012/06/in-teraksi-sosial.html?m=1>), diakses 12, Oktober, 2015
(<https://dinysabila.wordpress.com/2014/01/05/interaksi-sosial-dan-peran-psikologi-sosial-dalam-bimbingan-dan-konseling/>), diakses 11, September 2015
(<https://id.techinasia.com/analisa-tingkat-pertumbuhan-pasar-game-indonesia/>), diakses 19, Januari 2016
(<https://m.metrotvnews.com/read/2015/08/26/162469/agi-laporkan-tinjauan-industri-game-indonesia>), diakses 19, Januari 2016
- Indahtiningrum, Fitriana. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Video Game dengan Stress pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 2.
- Kusumah, Reza Trijaya. (2011). Konsep Diri Pecandu *Game Online* (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu *Game Online* di Kota Bandung). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Rochmah, Siti. (2011). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan *Loneliness* Terhadap Adiksi *Game Online*. Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sanditaria, Winsen; Fitri, Siti Yuyun Rahayu; Mardhiyah, Ai. (2011). Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang. Skripsi. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran Bandung.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta.
- Suryanto; Putra, Muhammad Ghazali Bagus Ani; Herdiana, Ike; Alfian, Ilham Nur. (2012). *Pengantar Psikologi Sosial*. Cet-1. Surabaya : Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair (AUP).
- Soebastian, Cynthia Octaviana. (2010). Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan *Online* pada Mahasiswa. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijaprana Semarang.
- Soekanto, Soerjono. (2001). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Raja Grafindo Persaja.
- Wijayanti, Tri Wulan. (2012). Motif dan Adiksi Pemain Game Online (Studi deskriptif tentang motif dan adiksi pemain game online dragon nest di Surabaya). Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.