NASKAH PUBLIKASI

GAMBARAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KALANGAN MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Strata (S1) Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Jember

Oleh :

Aulin Nikmah

1410811034

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana Strata Satu (S-1) Psikologi

Pada Tanggal

30 Juli 2019

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember
Dekan

Siti Nur'Aini, S.Psi., M.Si.
NIP : 197702122005012002

Dewan Penguji **TandaTangan**

1. **Istiqomah, S.Psi., Msi, Psikolog**
   NPK : 0312445

2. **Erna Ipak Rahmawati, S.Psi., MA**
   NIP : 197805072005012001

3. **Siti Nur'Aini, S.Psi., M.Si**
   NIP : 197702122005012002

KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KALANGAN MAHASISWA

Aulin Nikmah[1] Ipak Rahmawati [2]
Siti Nur'Aini[3]

INTISARI

Game online adalah situs permainan *secara online* yang terhubung oleh jaringan internet, yang bisa dimainkan oleh siapa saja dan dimana saja dengan jangkauan yang sangat luas. Teknologi yang semakin canggih, membuat *game online* bukan hanya dimainkan di komputer tetapi dapat dinikmati di *smartphone.* Selain itu *game online* bukan hanya digemari oleh anak-anak, bahkan remaja dan orang dewasapun gemar memainkan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* bukan suatu hal yang biasa, pemain yang kecanduan *game online* diantaranya mengorbankan aktivitas pribadi yang lebih penting seperti bekerja ataupun belajar, mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bersosialisasi dengan teman dan waktu keluarga (Lemmens dkk, 2009).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecenderungan kecanduan *game online* pada kalangan mahasiswa di Kabupaten Jember. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Sampel pada penelitian ini adalah 348 orang, dengan Teknik pengambilan sampel yaitu teknik *cluser sampling*. Penelitian ini menunjukkan kecenderungan kecanduan game online sebesar 183 dengan prosentase 52.6%, yang dilakukan pada subjek mahasiswa dilingkungan kampus di Kabupaten Jember. Sebesar 266 orang dengan prosentase 76.4%, adalah jenis kelamin laki-laki yang lebih banyak memainkan *game online* dibandingkan dengan perempuan dengan hasil sebesar 82 orang prosentase 23.6% . Diantaranya memainkan game online mulai dari jenjang SMA dengan sebesar 151 orang dengan prosentase 43.4%, dan memiliki 2 aplikasi *game online* di*smartphone*nya sebesar 232 orang dengan prosentase 66.7%. Hasil penelitian yang didapat diantara cenderung tinggi mengalami aspek *tolerance* sebesar 300 orang dengan prosentase 86.2%, yang artinya lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

Kata kunci : Kecenderungan Kecanduan, *Game Online*

---

1. Peneliti
2. Dosen Pembimbing I
3. Dosen Pembimbing II

TRENDS OF GAME ONLINE ADDICTIONS TO STUDENTS

Aulin Nikmah[1] Ipak Rahmawati [2]
Siti Nur'Aini[3]

ABSTRACT

Game Online are online game sites that are connected by the internet network, which can be played by anyone and anywhere with a very wide range. An increasingly sophisticated technology, making online games not only played on computers but can be enjoyed on smartphones. In addition, game online are not only popular with children, even teenagers and adults who like to play online games. The phenomenon of online gaming addiction is not unusual, players who are addicted to online games include sacrificing more important personal activities such as work or study, sacrificing time for other hobbies, sacrificing time to sleep, socializing with friends and family time (Lemmens et al, 2009)

This study aims to describe the trend of online game addiction among students in Jember Regency. The type of research used is quantitative descriptive. The sample in this study was 348 people, with the sampling technique namely the cluser sampling technique. This study shows the tendency of online game addiction to be 183 with a percentage of 52.6%, which is done on student subjects in the campus environment in Jember Regency. A total of 266 people with a percentage of 76.4%, are male sex who play online games more than women with a result of 82 percent 23.6%. Among them are playing online games starting from the high school level with 151 people with a percentage of 43.4%, and having 2 online gaming applications for 232 people with a percentage of 66.7%. The results obtained among the tend to be high experienced tolerance aspects of 300 people with a percentage of 86.2%, which means more time spent playing game online.

Keywords: Addiction Trends, Game Online

1. Researcher

2. Supervisor I

3. Advisor II

A. PENGANTAR

Seiring perkembangan zaman, teknologi kian bertambah pesat, salah satunya adalah internet yang memberikan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Teknologi internet dapat mempermudah seseorang dalam menyelesaikan tugas sekolah maupun pekerjaan serta mendapatkan informasi dengan mudah. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online*. Young (2009), menyatakan bahwa *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis game yang dapat melibatkan berbagai pengguna internet diberbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet. Bisa dikatakan bahwa *game online* bisa dimainkan multiplayer dengan jangkauan yang luas.

Perkembangan internet akhirnya *game online* tidak hanya bisa dimainkan di komputer saja melainkan juga di *smartphone*, yang dapat memudahkan seseorang dalam bermain *game*. Aplikasi *game* termasuk salah satu aplikasi favorit dalam *smartphone*. Tidak hanya para lelaki yang menggemarinya namun juga perempuan, dan bukan hanya digemari oleh anak-anak, *game* juga digemari oleh kalangan pelajar, mahasiswa bahkan orang dewasa.

Freeman (2010) menyatakan bahwa empat dari sepuluh pengguna internet (40%) atau sekitas 510 juta dari 1,3 miliar orang bermain *game online*. Di Indonesia penggemar *game online* mencapai 6 juta orang yang kebanyakan adalah usia remaja atau sekitas 40% yang ternyata

memberikan dampak negatif pada remaja yang tidak mampu untuk berhenti bermain. Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa para remaja tersebut kecanduan terhadap *game online* (Putro, 2012; Feprinca, 2014). Indonesia termasuk dalam 100 negara yang berkotribusi dalam pendapatan industri *game*, dan Indonesia ditempatkan oleh salah satu kelompok penelitian konsumen oleh industri *game* di posisi 20 besar pada tahun 2017. Peringkat pertama dan kedua masih ditempati China dan Amerika Serikat, Indonesia berada di peringkat ke-16. Sebuah tren positif bagi industri *game*, mengingat di *chart* yang sama, Indonesia berada di posisi ke-24 di tahun 2015 (Jagatplay.com, 2017)

Game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game. *Game online* pada hakikatnya permainan yang didesain sedemikian rupa untuk difokuskan pada permainan *game online* dan semua hal yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain *game online* akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu (Chen & Park dalam Zhong, 2009). Mark Griffiths (dalam Tadris, 2007) menyatakan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bemain *game* dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis dan memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks. Kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan gambar yang lebih realistis. Dari sini maka

jelaslah bahwa seseorang yang gemar bermain *game online* akan mendapatkan kepuasan psikologis dimana manusia terdorong untuk menuntaskan dan memenangkan permainan yang ada di *game online* tersebut.

Kecanduan itu sendiri menurut Cooper (2000), merupakan perilaku ketergantungan pada hal yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game online*. Menurut Chaplin (2011) bahwa intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap, sedangkan menurut kamus besar Indonesia intensitas merupakan proses atau perbuatan cara mempergunakan sesuatu. Menurut Cowie (2014) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktifitas secara berulang-ulang dan memiliki frequensi tertentu.

Chen dan Chang (2008:45) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa ada empat aspek kecanduan game online, yaitu : (1) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk terus-menerus bermain *game online* (2) *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau

menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, (3) *Tolerance* (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, (4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Immanuel (2009) mengatakan, beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain game online dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal) antara lain :: (1) faktor internal yaitu keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar pemain *game online* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab

timbulnya adiksi terhadap *game online*, kurangnya kontrol diri dalam diri, sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. (2) faktor eksternal yaitu lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Fenomena kecanduan *game online* ini bukan suatu hal yang biasa, pemain yang kecanduan *game online* diantaranya mengorbankan aktivitas pribadi yang lebih penting seperti bekerja ataupun belajar, mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga (Lemmens dkk, 2009). Walaupun demikian, para pemain *game online* tidak memperdulikan dampak negatifnya dan hanya memuaskan kesenangan pada saat bermain *game online*. Telah banyak ditemukan dari kalangan mahasiswa di berbagai kampus akhir-akhir ini tidak bisa lepas dari smartphonenya. Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada kantin kampus, banyak dari mereka yang sering berkumpul untuk memainkan *game online*, dan juga tak jarang dari mereka lebih terlihat fokus bermain daripada mengobrol.

Mahasiswa cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga. Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki rencana di masa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mahasiswa 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. Mahasiswa cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi. Karenalah itulah mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan hal yang sering *viral*, misalnya *game online*. Mahasiswa pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya. Untuk itu dengan adanya penelitian ini diharapkan para pemain *game online* mengetahui bagaimana gambaran kecanduan *game online* agar tidak menimbulkan kerugian pada diri sendiri dan orang lain.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dalam bentuk deskriptif. Populasi dalam penelitian ini yaitu 348 mahasiswa. Metode penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online* yang mengadaptasi dari Chen dan Chang (2008:45) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences* dengan jumlah item 27. Pada penelitian

ini menggunakan pengambilan sampel menggunakan teknik *cluser sampling.*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menyatakan sebesar 183 subjek berada pada kategori tinggi dengan prosentase 52,6% dan 165 subjek berada dalam kategori rendah dengan prosentase 47,4%, yang artinya subjek lebih banyak mengalami kecenderungan tinggi kecanduan *game online*. Kecenderungan tinggi kecanduan game online nampak perilaku seperti bermain *game online* secara terus menerus, tidak bisa menjauhkan diri dari hal yang berkenaan dengan *game online*, banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* sehingga mengabaikan aktivitas penting lainnya, kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitar karena lebih fokus bermain *game online*, lebih sering begadang untuk memainkan *game online*. Sedangkan kecenderungan rendah kecanduan *game online* nampak prilaku seperti masih bisa mengontrol waktu bermain *game online*, dapat menjauhkan diri dari hal yang berkenaan dengan bermain *game online*, dan lebih mementingkan aktivitas lainnya daripada bermain *game online*.

Penelitian ini juga menemukan pada aspek *tolerance* berada pada kategori tinggi sebanyak 300 subjek dengan prosentase 86,2%, yang artinya lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Waktu yang dimainkan subjek rata-rata 2 jam sehari, hal itu peneliti temukan dari hasil data ada sebanyak 157 subjek dengan prosentase

45,1%. Kusumadewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2 – 10 jam per minggu untuk bermain *game online*. Peneliti juga menemukan sebanyak 189 subjek dengan prosentase 54,3% lebih tinggi memainkan *game online* 5 hari perminggu, yang dinyatakan oleh WHO bahwasanya bermain *game online* selama 4-5 hari perminggu mungkin akan mengalami kecanduan. Para mahasiswa tersebut ternyata lebih lama mengenal *game online* sejak berada pada jenjang SMA yaitu sebanyak 151 dengan prosentase 43.4%. Hal ini dikarenakan pada remaja cenderung mengambil lebih banyak risiko dan menikmati tindakan yang terkait dengan pencari sensasi tinggi yang pada akhirnya, *game online* dijadikan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah (Yohannes, 2017). Para mahasiswa tersebut bisa dikatakan kecanduan *game online*, karena menurut Lemmens (2009) itu sendiri seseorang yang apabila sudah bermain *game online* minimal 6 bulan sejak awal bermain maka dapat dikatakan kecanduan.

Sebanyak 199 subjek dengan prosentase 57,2% berkategori *withdrawal* tinggi, yang artinya beberapa subjek ingin menjauhkan diri dari bermain game tetapi tidak dapat melakukannya. Hal ini karena *game online* memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game. Hasil yang data yang diperoleh sebanyak 232 orang (66.7%) memiliki 2 aplikasi game online yang ada di*smarthphone*nya, fitur yang

menarik inilah membuat para pemainnya bukan hanya ingin memainkan jenis 1 game saja.

Hal ini juga dikarenakan ada keinginan untuk memainkan g*ame online* secara terus menerus, terbukti dari hasil data ada sebanyak 193 subjek dengan prosentase 55,5% berada dalam kategori tinggi *compulsion*, yang artinya ada dorongan atau tekanan kuat yang bersal dari dalam diri sendiri untuk melakukan bermain *game online* secara terus menerus. Oleh karena itu menyebabkan mahasiswa lebih banyak mengenal *game online* dan dapat berisiko mengalami kecanduan seperti menurut Cooper (2000) yang menyatakan orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang sebanyak lima kali atau lebih. Bermain *game online* secara berulang ulang inilah yang akan bermasalah pada interaksi dan kesehatan seseorang, seperti kurang merespon orang yang mengajak berbicara saat memainkan *game online* dan akan membuat kelelahan karna lebih memainkan *game online*. Hal ini terbukti sebanyak 196 subjek dengan prosentase 56.3% masuk dalam kategori tinggi aspek *interpersonal and health related problems* yang artinya persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Game online lebih banyak didesain kurang feminim, membuat jumlah pemain *game* perempuan dipandang sebelah mata karena kemampuan yang dirasa kurang dibandingkan *pemain game* laki-laki (Samuel, 2014). Oleh karena itu lebih banyak ditemukan pemain *game*

online laki-laki dibandingkan dengan perempuan, hal ini terbukti dari data yang diperoleh ada sebanyak 266 subjek laki-laki dengan prosentase 76,4% yang memainkan *game online*, sementara itu pemain game perempuan sebanyak 82 subjek dengan prosentase 23,6% dari 348 subjek mahasiswa.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisa data yang dilakukan oleh peneliti tentang kecenderungan kecanduan game online sebesar 183 dengan prosentase 52.6%, yang dilakukan pada subjek mahasiswa dilingkungan kampus di Kabupaten Jember. Sebesar 266 orang dengan prosentase 76.4%, adalah jenis kelamin laki-laki yang lebih banyak memainkan *game online* dibandingkan dengan perempuan dengan hasil sebesar 82 orang prosentase 23.6% . Diantaranya memainkan game online mulai dari jenjang SMA dengan sebesar 151 orang dengan prosentase 43.4%, dan memiliki 2 aplikasi *game online* di*smartphone*nya sebesar 232 orang dengan prosentase 66.7%. Hasil penelitian yang didapat diantara cenderung tinggi mengalami aspek *tolerance* sebesar 300 orang dengan prosentase 86.2%, yang artinya lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa saran dari peneliti terhadap pihak-pihak yang berkaitan langsung terhadap penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

   Kurangi waktu bermain *game online*, selain itu buatlah jadwal pembagian waktu antara bermain *game online* dan kewajiban. Kemudian terlibat langsung dengan pemain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam kontrol yang baik. Bermain *game online* sewajarnya saja untuk menghilangkan penat dan hiburan sejenak, lakukan kegiatan-kegiatan positif yang bermanfaat.

2. Bagi peneliti selanjutnya

   Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan lebih banyak lagi penjelasan secara utuh mengenai kecanduan *game online* terhadap mahasiswa dalam faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* dan dampak kecanduan *game online* agar dapat memberikan kontribusi yang lebih banyak dalam penelitian dan dapat membangun penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, E & Rollings, A, 2007. *Game Design and Devlopment. USA : New Reader Publishing*

Apriyanti, Merry Fitria, (2015). Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain *Game Online* (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya)

Azwar, S. (2006). *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Batholow E.C. 2007. Risk Taking in Games and Influence Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 50. 402-421*

Chaplin, JP. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih Bahasa: Kartini Kartono. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Charlotte, Turi R.F. Pravalence and Predictors of Video Game Addiction : *A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. Int Journal Ment Health Addiction*. 2015

Cowie. 1994. *Advanced Learner's Dictionary*. (4th ED). Britain: Oxford University Press

A. Y . Chen, S.L Chang. An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vol. 3, Nos 1-4, pp. 38-51,2008

Daniel Golemann, *Sosial Intellegence* (Jakarta: Gramedia, 2006), xi

Feprinca, Dica. 2014. Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada MasaDewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence ofTheAncients. Diakses 27 Maret 2019 dari http://psikologi.ub.ac.id/old/wpcontent/uploads/sites/3/2014/09/JURNAL8.pdf.

Freeman, C. B (2010). *Internet gaming addiction. The Journal for Nurse Practitioners-JNP. American College of Nurse Practitioners*. Doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006.

Griffiths, M. D. (2014). *Online Games, Addiction and Overuse of*. Dalam P. H. Ang & R. Mansell (Ed.), *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (hlm. 1– 6). Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc. https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs044

(https://www.bernas.id/31378-ini-dia-keuntungan-bermain-game-online.html/. Diakses pada tanggal 11-04-2019)

(http://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar negarakonsumenindustri-game-terbesar/. Diakses pada tanggal 07 April 2019)

(http://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembuh-99029/. Diakses pada tanggal 07 April 2019)

(https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4059619/viral-kisah-wanita mengaku-kena-stroke-karena-kecanduan-mobile-legends/. Diakses pada tanggal 07 April 2019)

(https://www.kompasiana.com/tjitraekapurwati/54f93787a33311ab068b48d6/permainan-modern-vs-permainan-tradisional/. Diakses pada 26 Mei 2019)

(https://www.moneysmart.id/gamer-indonesia-berpenghasilan-ratusan-juta/. Diakses tanggal 27 Mei 2019)

Kant, Immanuel., 2009. Critique of Practical Reason, terjemahan Indonesia oleh. Nurhadi. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Lemmens, J. S Valkenburg, P.M ., & Peter, J. (2009), *Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents*. Media Psychology; 12 (1), 77-95

Putro,T, A. 2012. *Perilaku Adiksi Pada Pemain Game Online di DINUSTECH Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan*. Diakses 27 Maret 2019 dari http://eprints.dinus.ac.id/7658/1/abstrak _10444.pdf.

Rahmad N.S (2015). Dampak Positif dan Negatif Game Online Dikalangan Pelajar, Jom FISIP Volume 2 No.2, Oktober 2015. Jurusan Sosiologi Fisip UR

Smart Aqila, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game, Jogjakarta, A plus books*, 2010.

Steere, E. A. 2002. *Cultural formations in text based virtual realities*. Melbourne: University of Melbourne.

Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Weinstein, A.M (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268 – 276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879.

Young, K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journl of Family Therapy*, 37, 355 – 372. Doi: 10.1080/01926180902 942191

Yee, Nicholas. 2002. Ariadne-Understanding MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) Addiction

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER