

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN KECERDASAN EMOSI**

**NASKAH PUBLIKASI**

*Diajukan kepada Fakultas Psikologi*

*Untuk Memenuhi Sebagian Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi*



Oleh :

**ULFI KHOLIDIYAH**

**F 100 080 092**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE  
DENGAN KECERDASAN EMOSI**

**NASKAH PUBLIKASI**

*Diajukan kepada Fakultas Psikologi  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi*

Disusun oleh :

**ULFI KHOLIDIAH**

**F 100 080 092**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN KECERDASAN EMOSI**

Yang diajukan oleh:

**ULFI KHOLIDIYAH**

**F 100 080 092**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 22 Juli 2013

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji Utama

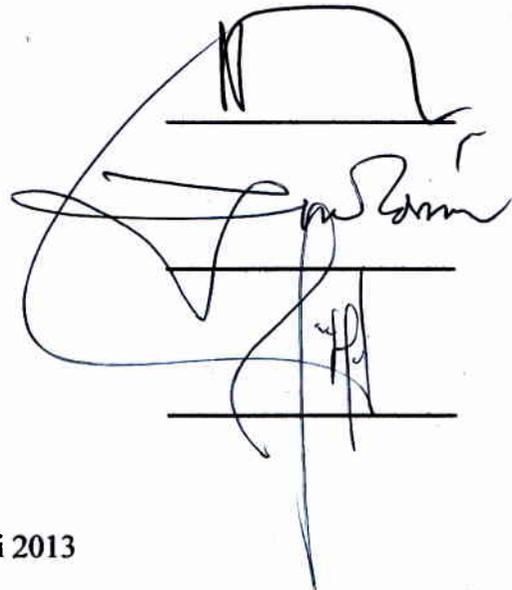
**Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si**

Penguji Pendamping I

**Drs. Mohammad Amir, M.Si**

Penguji Pendamping II

**Yudhi Satria Restu S.Psi., SE., M.Si**



Surakarta, 22 Juli 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta



Fakultas Psikologi

Dekan

**Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si**

# HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KECERDASAN EMOSI

## ABSTRAKSI

**Ulfi Kholidiyah**

**Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si.**

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Kecerdasan emosi sangat dibutuhkan dalam berhubungan dengan orang lain. Namun, saat ini semakin banyak masalah yang harus dihadapi individu yang dapat berakibat buruk terhadap kecerdasan emosi. Salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi yaitu intensitas bermain *game online*. Tujuan utama pada penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan yang negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi.

Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo dan siswa SMP Negeri 2 Kartasura yang bermain *game online*. Teknik sampling menggunakan *purposive non random sampling*. Penelitian menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosi dan hasil penelitian diuji korelasi dengan teknik *product moment*.

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain *game online* yang signifikan dengan kecerdasan emosi, dengan hasil analisis korelasi ( $r_{xy}$ ) sebesar -0,190 dengan signifikansi ( $p$ )= 0,024; ( $p$ ) $\leq$ 0,05. Hal ini berarti intensitas bermain *game online* pada remaja dapat mempengaruhi kecerdasan emosi mereka. Kategorisasi remaja mengenai intensitas bermain *game online* tergolong sedang RE = 24,19 (63,89%) sedangkan kecerdasan emosi remaja tergolong tinggi RE =113,83 (73,14%). Intensitas bermain *game online* mempengaruhi kecerdasan emosi sebesar 3,6%.

Kata kunci: Intensitas bermain *game online*, Kecerdasan Emosi

## PENDAHULUAN

Segala hal yang dilakukan manusia tidak pernah lepas dari emosi, karena dengan adanya emosi manusia dapat menunjukkan keberadaannya dalam menangani masalah pribadi maupun sosial. Hal ini sesuai pendapat Sitorus (2003) bahwa emosi berguna sebagai “katup pengaman”. Ekspresi emosi digunakan untuk mencari keseimbangan antara tensi yang nyaman dan tidak nyaman, juga untuk mengekspresikan hasrat sebagai alat pengganti kesuksesan.

Kecerdasan emosi sangat dibutuhkan dalam berhubungan dengan orang lain. Steiner (1997) menjelaskan pengertian kecerdasan emosional adalah suatu kemampuan yang dapat mengerti emosi diri sendiri dan orang lain, serta mengetahui bagaimana emosi diri sendiri terekspresikan untuk meningkatkan maksimal etis sebagai kekuatan pribadi.

Esensi pentingnya kecerdasan emosional bagi remaja menurut Suharsono (2003) terdapat beberapa keuntungan kecerdasan emosional, yang pertama menjadi alat untuk membantu pengendalian diri, sehingga remaja tidak terjerumus ke dalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

Kedua, kecerdasan emosional bisa diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau membesarkan ide, gagasan, konsep atau bahkan produk. Ketiga, kecerdasan emosional adalah modal penting untuk mengembangkan bakat yang dimiliki, utamanya bakat kepemimpinan dalam bidang apapun.

Fakta yang terjadi adalah masih rendahnya kecerdasan emosi remaja. Hal ini terungkap pada fenomena semakin bertambahnya jumlah remaja yang terlibat dalam penyalahgunaan obat bius, kriminalitas, dan kekerasan, bertambahnya remaja yang mengalami depresi, mengalami masalah makan, kejadian kehamilan tak diinginkan, kenakalan dan putus sekolah Thomas Acbenbach, psikolog University of Vermont (dalam Goleman, 2001).

Hasil dari beberapa survei diketahui bahwa kemerosotan emosi remaja tampak dalam semakin parahnya masalah spesifik seperti berikut (Goleman, 2000):

- a. Menarik diri dari pergaulan, lebih suka menyendiri, bersikap sembunyi-sembunyi, sering terlihat murung, kurang bersemangat, merasa tidak bahagia, dan terlampau bergantung.
- b. Cemas dan depresi, menyendiri, sering takut dan cemas, ingin sempurna, merasa tidak dicintai, mudah gugup dan sedih. Diperkirakan 20% dari populasi dunia menderita kecemasan (Gail dalam Widosari 2010) dan sebanyak 47,7% remaja sering merasa cemas (Haryadi, dalam Widosari 2010).
- c. Memiliki masalah dalam hal perhatian dan berpikir, tidak mampu memusatkan perhatian dan duduk tenang, sering melamun, bertindak tanpa berpikir, bersikap terlalu tegang untuk berkonsentrasi.
- d. Nakal dan agresif: bergaul dengan anak-anak yang bermasalah, bohong atau

menipu, sering bertengkar, bersikap kasar pada orang lain, menuntut perhatian, meruak milik orang lain, membandel di sekolah dan di rumah, keras kepala dan suasana hati yang sering berubah-ubah. Pada tahun 2006 kasus kenakalan remaja memiliki presentase 53,52% paling tinggi dibanding kasus-kasus kejahatan lainnya. Masalah yang muncul di kalangan remaja bukan hanya dirasakan oleh kalangan remaja sendiri, tetapi juga oleh orang tua dan orang lain di sekitarnya (Hasman, 2009).

Permasalahan kecerdasan emosi remaja juga bisa dilihat dari sikap para siswa yang kurang sopan kepada guru, kurang fokus pada pelajaran, membolos sekolah untuk bermain *game online*, dan tidak mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah). Selain itu juga didapatkan bahwa sebagian siswa sering berbohong kepada orang tuanya untuk bermain *game online* dan kurang pandai mengatur waktu mereka.

Menurut Goleman (2007), salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi adalah faktor non keluarga, misalnya intensitas bermain *game online*. Remaja memiliki kecenderungan untuk mengikuti *trend* dan mudah terpengaruh oleh lingkungan (Nissa, 2003).

Kemudahan mengakses *game online* dengan fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman akan membuat remaja semakin tertarik bermain *game online*. Menurut Yee (Ariadne, 2001) disebutkan sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja

perempuan usia 12- 22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*; sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil.

Perkembangan teknologi juga membuat beberapa remaja kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya. Bila remaja sudah bermain *game online*, maka remaja yang pada awalnya giat belajar, tak jarang menjadi remaja yang pemalas, agresif dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, bahkan mencaci, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan mental remaja. Remaja menjadi kehilangan kepedulian terhadap teman-temannya dan lingkungan sekitarnya, bahkan menjadi lebih mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun si adik yang lebih kecil (Musbikin, 2009).

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat merumuskan masalah berdasarkan dari teori yang ada dan digunakan oleh penulis “Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi remaja?”. Adapun judul penelitian ini adalah “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosi”.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Kecerdasan Emosi*

Goleman (2001) mengatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi

kegagalan, mengendalikan emosi dan mengendalikan kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Howes dan Herald (dalam Stein & Book, 2002) mengatakan pada intinya, kecerdasan emosional merupakan komponen yang membuat seseorang menjadi pintar menggunakan emosi.

Selanjutnya, Stein dan Book (2002) mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai serangkaian kecakapan yang memungkinkan kita melapangkan jalan di dunia rumit-aspek pribadi, sosial, dan pertahanan dari seluruh kecerdasan, akal sehat yang penuh misteri, dan kepekaan yang penting untuk berfungsi secara efektif setiap hari.

Kemudian, Sternberg dan Salovey (2008) mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali emosi diri, yang merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap.

#### *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi*

Goleman (2007) menjelaskan bahwa adapun faktor-faktor tersebut adalah:

- a. Lingkungan keluarga, merupakan sekolah pertama untuk mempelajari emosi.
- b. Lingkungan non keluarga, terkait dengan lingkungan sekolah dan masyarakat, teman-teman sebaya dan aktifitas

sehari-hari, misalnya bermain *game online*.

#### *Aspek-Aspek Kecerdasan Emosi*

Goleman (2000) mengungkapkan 5 (lima) wilayah kecerdasan emosional, yaitu:

- a. Mengenali emosi diri, kesadaran diri dalam mengenali perasaan itu terjadi merupakan dasar kecerdasan emosional.
- b. Mengelola emosi, mengelola emosi berarti menangani perasaan agar perasaan dapat terungkap dengan tepat.
- c. Memotivasi diri, menata emosi sebagai sebagai alat untuk mencapai tujuan adalah hal yang sangat penting dalam kaitan untuk memberi perhatian, untuk memotivasi diri sendiri dan menguasai diri sendiri, dan untuk berkreasi.
- d. Mengenali emosi orang lain, empati atau mengenal emosi orang lain dibangun berdasarkan pada kesadaran diri emosional, merupakan ketrampilan bergaul.
- e. Membina hubungan dengan orang lain, merupakan ketrampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan, dan keberhasilan antarpribadi.

#### *Intensitas Bermain Game Online*

Sax (dalam Azwar 2010), intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Menurut Chaplin (1999) berpendapat bahwa intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet (Adams & Rollings, 2007). Penulis menyimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*.

#### *Aspek-Aspek Intensitas Bermain Game Online*

Menurut Horrigan (2002), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni:

- a. Aspek frekuensi. Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*.
- b. Lama mengakses. Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

#### *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*

Kaloh (dalam Bintarti, 1997) menyatakan bahwa intensitas kegiatan seseorang mempunyai hubungan yang erat dengan perasaan. Perasaan senang terhadap kegiatan yang akan dilakukan dapat mendorong minat orang yang bersangkutan melakukan kegiatan tersebut

Monks dkk (1999) masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun dengan pembagian yaitu masa remaja awal (12 sampai 15 tahun), masa remaja madya (15

sampai 18 tahun), masa remaja akhir (18 sampai 21 tahun). Masa remaja dikenal dengan masa *storm and stress*, yaitu terjadi pergolakan emosi yang diiringi dengan pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan secara psikis yang bervariasi.

Mengingat bahwa masa remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut kecerdasan emosional (Fatimah, 2006)

Menurut McLoyd, dkk (dalam Santrock, 2011), remaja yang hidup di jaman sekarang dihadapkan pada berbagai pilihan gaya hidup melalui media. Remaja bermain *game online* untuk hiburan dan perbedaan yang menyenangkan dari kesibukan keseharian, menggunakan *game online* untuk mendapatkan informasi, untuk lebih mencari sensasi dibandingkan orang dewasa karena *game online* memberikan rangsangan terus-menerus dan baru yang menarik bagi remaja, menanggulangi kesulitan remaja untuk mengurangi kelelahan dan ketidakbahagiaan, juga sebagai model berdasar jenis kelamin.

Hasil penelitian Griffiths, MD., Davies, MNO., & Chappell, D. (2004), faktor *leveling up* (naiknya tingkatan), membuat gamer semakin penasaran dengan permainan pada tingkat selanjutnya dan bagaimana tingkat kesulitan yang akan dihadapi selanjutnya. Pada proses pencarian jati diri ini, membuat remaja semakin tertantang dengan tingkat-tingkat kesulitan selanjutnya dan jenis

permainan yang lain. Selanjutnya adalah faktor *prestige* (penghargaan) dari *gamers* lainnya apabila mampu memecahkan suatu tingkatan permainan yang belum pernah dipecahkan sebelumnya. Dan faktor *reward* (hadiah) yang dapat dimenangkan dalam permainan *game online* bisa dipindahtangankan atau diperjualbelikan dengan uang dengan *gamers* lainnya. Apabila remaja memiliki apa yang disebut kecerdasan emosi, remaja akan mampu mengendalikan emosi dan keinginannya bermain *game online*.

#### *Hipotesis*

Berdasarkan teori yang ada maka dapat disimpulkan hipotesis pada penelitian ini yaitu ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi remaja.

#### **METODE PENELITIAN**

##### *Identifikasi Variabel*

Variabel bebas pada penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* dan variabel tergantungnya kecerdasan emosi.

##### *Definisi Operasional Variabel Penelitian*

- a. Intensitas bermain *game online* adalah seberapa besar minat atau niat seseorang bermain *game online* yang terkait dengan frekuensi individu dalam bermain *game online*.
- b. Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, memotivasi dirinya sendiri, kemampuan mengolah emosi dengan baik pada diri sendiri dan orang lain, dan dapat

mengekspresikan emosi secara tepat agar eksistensinya diakui oleh lingkungan sekitarnya.

##### *Subjek Penelitian*

Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo dan SMP Negeri 2 Kartasura kelas VII, VIII, dan IX yang bermain *game online*

##### *Metode dan Alat Pengumpulan Data*

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data di penelitian ini adalah dengan metode kuesioner menggunakan skala likert dan skala model Rating Scale. Terdapat 2 kuesioner untuk pengumpulan data yaitu skala intensitas bermain *game online* dan skala kecerdasan emosi.

##### *Analisis Data*

Penelitian ini menggunakan metode analisis *product moment* dari *Pearson*. Perhitungannya menggunakan program komputer *SPSS* yang dihitung di Olah Data Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### *Uji Hipotesis*

Perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment*. Didapatkan  $r_{xy}=-0,190$ , dengan signifikansi  $(p)=0,024$ ;  $(p)\leq 0,05$ , sehingga ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi.

##### *Pembahasan*

Hasil analisis adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game*

*online* dengan kecerdasan emosi menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah kecerdasan emosinya, begitu juga sebaliknya bila semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi kecerdasan emosinya.

Sesuai dengan penelitian Steinkuehler (Journal of Computer-Mediated Communication, 2006), penggunaan media *game* telah menyebabkan penurunan dalam keterlibatan sipil dan sosial karena media *game* juga sebagai pengganti keterlibatan langsung dalam dunia sosial kontemporer. *Game online* membantu interaksi secara *online*, membantu melengkapi dan menyediakan dunia baru dan ide-ide. Namun, manfaat sosial yang diperoleh setidaknya hanya dalam jangka pendek, karena *game online* lebih khas bagi orang-orang yang pemalu, fanatik, ingin selalu terlihat menonjol dan mendapat perhatian yang memilih untuk mengisolasi diri dari orang lain.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pratiwi, dkk (2012) terhadap 76 remaja usia 13 sampai 18 tahun (masih duduk di bangku SMP sampai dengan SMA) dan mengalami kecanduan *game online*. dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat hubungan negatif antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game online*.

Diperkuat oleh penelitian Xu (European Journal of Information System, 2012), individu bermain *game online* sebagai keinginan untuk menjadi bagian dalam permainan dan melayani kebutuhan sosial individu

yang tidak diperoleh dalam kehidupan nyata sehingga individu akan lebih melibatkan diri dalam dunia *game online* yang tanpa disadari akan semakin mengembangkan rasa malu, ketergantungan, depresi, agresi, rendah diri, rendah kontrol diri, dan narsisme.

Sumbangan efektif (SE) sebesar 3,6% menunjukkan masih banyak faktor lain sebesar 96,4% yang mempengaruhi kecerdasan emosi. Faktor lain yang mempengaruhi kecerdasan emosi diungkapkan oleh Goleman (2001), yaitu faktor pengalaman, usia, jenis kelamin, dan jabatan. Saphiro (2001) juga berpendapat bahwa kecerdasan emosi dipengaruhi oleh usia dan pendidikan emosi yang diterima individu.

Intensitas bermain *game online* tergolong sedang, sedangkan kecerdasan emosi tergolong tinggi meskipun masih terdapat 26,85% subjek yang tergolong sedang. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan dan pemerataan kecerdasan emosi. Peningkatan kecersana emosi dapat dilakukan dengan peningkatan percaya diri, serius dalam menjalin komunikasi, mengembangkan minat juga mengembangkan *asset* fisik dan psikologis. Semakin baik pendidikan emosi yang diterima remaja maka akan semakin baik pula kecerdasan emosinya (Saphiro, 2001).

Agar terciptanya kecerdasan emosi yang baik maka penting untuk memberikan pemahaman yang benar tentang pemanfaatan teknologi khususnya *game online* sebagai sarana hiburan. Meningkatkan dan meratanya kecerdasan emosi akan

memudahkan subjek dalam mengenali dan memahami dirinya dan orang lain, memotivasi dirinya sendiri dan orang lain, lebih berempati serta lebih pintar dalam membina hubungan dengan orang lain.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

##### *Kesimpulan*

1. Ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi.
2. Sumbangan efektif variabel intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi sebesar 3,6%.
3. Tingkat kecerdasan emosi pada subjek penelitian tergolong sangat tinggi.
4. Tingkat intensitas bermain *game online* pada subjek penelitian tergolong sedang.

##### *Saran*

Bagi subjek, informasi dari penelitian ini dapat menjadikan subjek lebih berhati-hati dan bijaksana dalam bergaul dan bermain *game online*, karena dapat memberi pengaruh baik maupun buruk, juga hendaknya lebih memperhatikan faktor lain seperti usia dan pengalaman untuk meningkatkan kecerdasan emosi.

Bagi orang tua, orang tua yang memiliki anak usia remaja, hendaknya lebih berhati-hati dan lebih cermat dalam mengawasi dan mendidik anak agar anak tidak terjebak dalam pergaulan dan kemajuan teknologi yang bisa menimbulkan pengaruh negatif yang dapat merugikan anak.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran kepada pihak sekolah dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman yang benar dalam hal pemanfaatan teknologi secara tepat dan juga lebih cermat dalam mengawasi para siswanya agar tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif yang dapat memberi dampak buruk bagi para siswa.

Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada masyarakat secara umum agar lebih mampu memanfaatkan teknologi secara tepat dan ikut mengawasi perkembangan remaja disekitarnya.

Bagi peneliti selanjutnya, mengacu pada sumbangan efektif intensitas bermain *game online* dari hasil penelitian yaitu 3,6%, maka bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti faktor lain yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosi diantaranya pengalaman, usia, jenis kelamin, jabatan, pendidikan emosi, dan lain sebagainya untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan emosi.

##### *Daftar Pustaka*

- Adams, E & Rollings, A. 2007. *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing
- Azwar, 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bintarti, 1997. *Artikel "Kembangkan Daya Pikir Anak Dengan Dongeng Menarik"*. Jakarta: Kompas

- Chaplin, J.P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fatimah, E. 2006. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Cetakan Pertama. Bandung: Pustaka Setia
- Goleman, D. 2000. *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Cetakan Keempat. Jakarta: Gramedia
- \_\_\_\_\_, 2001. *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Cetakan Keempat. Jakarta: Gramedia
- \_\_\_\_\_, 2007. *Kecerdasan Emosional*. Cetakan Ketujuh Belas. Jakarta: Gramedia
- Griffiths, M.D, Davies, M.N.O, & Chappell, D. 2004. Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*, 7, 479-487
- Hasman. 2009. *Kecerdasan Emosional*. hasmansulawesi01.blogspot.com/2009/02/hubungan-kecerdasan-emosional-dengan.html (diakses pada tanggal 2 Desember 2012)
- Horrigan, J.B. 2002. New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the „Net“'s Future. *Pew Internet and American Life Project* pg. 1-27
- Monks, F.J & Knoers, A.M.P. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- Nissa. 2003. *Cerita gaya hidup remaja*. <http://www.ceritamu.com/cerita-gaya-hidup/Remaja/Artikel/Trend-Remaja-Kita> (diakses pada tanggal 10 November 2012)
- Pratiwi, P.C., Andayani, T.R., & Karyanta, N.A. 2012. Perilaku Adiksi *Game-online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Shapiro, E.L. 2001. *Kecerdasan Emosional* (terjemahan Alex Tri Kantjono). Jakarta : Gramedia
- Sitorus, E.D. 2003. *The Art of Acting*. Cetakan Kedua. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Stein, S.J. & Book, H.E. 2002. *Ledakan EQ* (penerjemah Trinanda Rainy Januarsari). Bandung: Kaifa

- Steiner. 1997. *Kecerdasan emosional*  
<http://alytpuspitasari.wordpress.com/2010/06/07/kecerdasan-emosional/> (diakses pada tanggal 7 November 2012)
- Steinkuehler, C., & Williams, D. 2006. Wher everybody knows your (screen) name: Online games as “third places.” *Journal of Computer-Mediated Communications*, 11(4)
- Sternberg, R.J. 2008. *Psikologi Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suharsono. 2003. *Mencerdaskan Anak*. Jakarta: Inisiasi Press
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. 2012. Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information System*, 21, 321-340
- Yee, N. 2002. Understanding MMORPG Addiction. *Ariadne*, pg. 1-16