



PENERBITAN ARTIKEL ILMIAH MAHASISWA

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENGARUH DURASI BERMAIN TERHADAP ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA

Di Warung Internet XGC Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun

Nindar Oktavian, Saiful Nurhidayat, Ririn Nasriati

Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

E-mail : Oktaviandutra14@gmail.com

Astract

Background: As the rapid development of Internet technology, online games are also experiencing development. Online Game presents a more varied challenge compared to offline games, this makes the players feel at home and play long enough. Online game is seductive which means it can cause addiction, Addictive online game is marked by how far someone play excessive game so that can interfere its life everyday.

Method: Design of research using Cross Sectional with a population of 78, a sample of 45 respondents using purposive sampling technique. Data collection using questionnaires with data processing using Chi Square test.

Result: From the result of research from total 45 respondent 24 (53,3%) respondent playing game excessively, and 21 (47,7%) not excessive. And 24 (53.3%) respondents experienced addiction. Statistical analysis showed significant result with p-value 0,002 <0,05. Then H1 accepted which means there is influence between the duration of playing online games towards online game addiction.

Conclusion: Playing games with a long duration is one of the factors causing online game addiction among teenagers. So there needs to be self-control of online game play behavior.

Keywords: *Game Online, Addiction, Teenagers*

Abstrak

Latar Belakang: Seiring pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan. *Game online*. Game Online menyajikan tantangan yang lebih bervariasi dibandingkan dengan game offline, hal ini membuat para pemain betah dan bermain cukup lama. *Game online* bersifat seduktif yang berarti dapat menyebabkan kecanduan, Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauhmana seseorang bermain game secara berlebihan sehingga dapat mengganggu kehidupannya sehari-hari.

Metode: Desain penelitian menggunakan *Cross Sectional* dengan jumlah populasi 78, sampel 45 responden dengan menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan pengolahan data menggunakan uji *chi square*.

Hasil: Dari hasil penelitian didapatkan dari total 45 responden 24 (53,3%) responden bermain *game* secara berlebihan, dan 21 (47,7%) tidak berlebihan. Dan 24 (53,3%) responden mengalami adiksi. Analisis statistika menunjukkan hasil yang signifikan dengan $p\text{-value } 0,002 < 0,05$. Maka H_1 diterima yang artinya ada pengaruh antara durasi bermain *game online* terhadap adiksi *game online*.

Kesimpulan: Bermain *game* dengan durasi waktu yang cukup lama menjadi salah satu faktor penyebab adiksi *game online* di kalangan remaja. Sehingga perlu adanya kontrol diri terhadap perilaku bermain *game online*.

Kata kunci: *Game Online, Adiksi, Remaja*

© 2018 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

ISSN 2598-1188 (Print)
ISSN 2598-1196 (Online)

PENDAHULUAN

Bermain adalah bagian penting dalam proses perkembangan anak baik dalam perkembangan kreativitas, fisik, biologi, dan sosial. Dengan pesatnya kemajuan dari teknologi khususnya dibidang jaringan internet, *game online* juga mengalami peningkatan yang sangat pesat. *Games online* adalah sebuah permainan elektronik yang terhubung dengan internet (Rini, 2011). *Game online* berbeda dengan permainan lainnya yaitu *gamers* atau seseorang dapat bermain dengan teman yang berada di sampingnya dan juga bisa bermain dengan para pemain lain di lokasi lain, bahkan negara lain dan diseluruh dunia (Young, 2009).

Game online bersifat sangat seduktif yang berarti dapat menyebabkan kecanduan karena memiliki daya tarik dan tingkat keseruan yang tinggi. Adiksi *game online* memiliki gejala berupa pemain terus menerus memainkan *game* hingga

mengganggu aktifitas kesehariannya (Weinstein, 2010). Data ini dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan Young (2009), bahwa seseorang yang sudah mengalami kecanduan *game* tidak bisa mengontrol dirinya saat bermain *game*, sehingga mereka bermain dengan waktu yang lama dan terus meningkat secara drastis dan hanya berfokus pada permainan. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* menganggap bahwa bermain adalah suatu kebutuhan prioritas dimana ketika mereka berhenti bermain maka akan merasakan keadaan gelisah, cemas, dan nampak murung dan menganggap *game online* adalah sarana penghibur diri dari sesuatu masalah yang sedang dialami.

Data *American Medical Association* menunjukkan bahwa di Amerika pada tahun 2007 hampir 90% remaja di Amerika memainkan *game online* dan lebih dari 5 juta remaja mengalami adiksi *game online*, kemudian di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami

adiksi *game online* (Young, 2009). Di Indonesia sendiri terdapat 63 juta orang atau 24,23% dari total populasi masyarakat Indonesia menggunakan internet dan 50% dari total populasi yang menggunakan internet ada di kalangan pelajar atau remaja. Pada penelitian yang dilakukan oleh Winsen Sanditaria di Sumedang dengan jumlah sampel 71 menunjukkan bahwa 62% dari jumlah sampel dinyatakan mengalami adiksi *game online*.

Kecenderungan anak bermain *game online* karena mereka merasa tertantang sehingga ingin terus memainkannya. Nurul (2007) menyatakan bahwa pada dasarnya *game* bersifat seduktif, yaitu membuat seseorang menjadi kecanduan dan menghabiskan waktu di depan monitor selama berjam jam. Orang yang mengalami adiksi *game online* akan berpengaruh pada hormon ditubuhnya. Hormon tersebut antara lain hormon adrenalin dan dopamin, adrenalin bekerja saat seseorang merasakan tantangan. Pada prinsipnya *game online* memiliki banyak tantangan didalam permainannya, sehingga memicu seseorang untuk menyelesaikan tantangan tersebut. Ketika tantangan tersebut terselesaikan seseorang akan mendapatkan reward didalam permainannya. Saat berhasil inilah hormon dopamin bekerja sebagai neurotransmitter atau perantara bagi biosintesis hormon adrenalin. Peran hormon dopamin dalam otak adalah sebagai sistem

“*reward*” untuk memberikan penghargaan pada otak atas perilaku yang telah dilakukan. Efek dari dopamin inilah yang menyebabkan seseorang mengalami ketagihan, bukan hanya ketagihan *game online* tetapi juga pornografi. (Muklirahmat, 2014). Bahaya seseorang jika mengalami adiksi *game online* adalah ketika ikatan-ikatan didalam otak menjadi renggang akibat hormon dopamin yang berlebih sehingga fungsi otak dalam memproses informasi akan menjadi lambat, selain itu bahaya lain adalah seseorang akan menjadi antisosial dan selalu terbayang-bayang permainan di *game online*. Terkait banyaknya kasus yang diakibatkan karena adiksi *game online*, maka sangat penting untuk memahami tanda dan gejala yang dapat membuat seseorang adiksi *game online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*, dimana populasi berasal dari remaja yang bermain *game online* diwarnet XGC.

Peneliti ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu sampel penelitian berjumlah 45 dari total 78 remaja yang bermain *game online*. Alat pengumpulan berupa kuesioner mengenai 7 kriteria adiksi *game online* yang dikembangkan oleh Lemmens (2009) berupa 3 butir pertanyaan

pada satu kriteria adiksi. Penilaian menggunakan skala likert. Seseorang dikatakan adiksi apabila memiliki ≥ 4 kriteria adiksi, dengan penilaian apabila responden mendapat poin ≥ 3 pada 2 poin pertanyaan pada satu kriteria adiksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di warnet XGC, kecamatan Dolopo, Kabupaten Madiun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh durasi bermain terhadap adiksi *game online* pada remaja.

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

| Usia | frekuensi | % |
|--------|-----------|-------|
| 10-13 | 4 | 8,9% |
| 14-16 | 14 | 31,1% |
| 17-20 | 27 | 60 % |
| Jumlah | 45 | 100% |

Sumber: Data Primer

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari 45 responden lebih dari setengahnya berusia 17-20 tahun sebanyak 27 responden (60%). Sedangkan pada usia 10-13 tahun sebanyak 4 responden (8,9%).

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

| Pendidikan | Frekuensi | % |
|------------|-----------|-------|
| SMP | 13 | 28,9% |
| SMA | 19 | 42,2% |
| PT | 13 | 28,9% |
| Jumlah | 45 | 100% |

Sumber: Data Primer

Dari tabel di atas terhadap 45 responden dengan pembagian tingkat pendidikannya. Responden yang paling

banyak menggunakan internet untuk bermain game online terdapat pada tingkat SMA sebanyak 19 responden (42,2%), sedangkan pada tingkat SMP dan Perguruan Tinggi sama-sama terdapat 13 responden (28,9%).

3. Distribusi durasi bermain *Game Online*

| Durasi | frekuensi | % |
|------------------|-----------|-------|
| Tidak berlebihan | 21 | 46,7% |
| Berlebihan | 24 | 53,3% |
| Jumlah | 45 | 100% |

Sumber: Data Khusus

Dari data khusus yang ditunjukkan tentang durasi responden yang bermain game online, dijelaskan bahwa responden yang bermain game online secara berlebihan terdapat 24 responden (53,3%), dan responden yang bermain secara tidak berlebihan sebanyak 21 responden (46,7%).

4. Distribusi adiksi bermain *Game Online*

| Adiksi | Frekuensi | % |
|--------------|-----------|-------|
| Tidak Adiksi | 21 | 46,7% |
| Adiksi | 24 | 53,3% |
| Jumlah | 45 | 100% |

Sumber: Data Khusus

Dari data yang di sajikan pada tabel 5.5 menunjukkan 24(53,3%) responden positif mengalami adiksi *game online*, sedangkan 21(46,7%) responden tidak mengalami kecanduan atau adiksi *game online*.

5. Distribusi Durasi Bermain Game Online dengan Adiksi

Dari tabel di atas terdapat 21 responden (46,7%) yang menggunakan *game online* secara tidak berlebihan, terdapat 6 responden yang menggunakan *game online* secara tidak berlebihan yang mengalami adiksi game online, dan terdapat 24 (53,3%) responden yang menggunakan *game online* secara berlebihan dan terdapat 6 responden yang tidak mengalami adiksi game online. Dari hasil statistika dengan uji *Chi Square* nilai P sebesar 0,002 $\alpha < 0,05$ dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima adanya pengaruh durasi bermain *game online* dengan adiksi *game online*.

PEMBAHASAN

Durasi Bermain Game Online

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa dari hasil penelitian terhadap 45 responden, didapatkan hasil 24 (53,3%) responden memiliki kebiasaan berlebihan dalam bermain *game online*, salah satu faktor adalah jenis kelamin. Di buktikan pada data bahwa 45 responden semuanya berjenis kelamin laki-laki. Seorang dapat menghabiskan banyak waktu dalam bermain *game online* daripada seorang perempuan (Theresia Lumban Gaol, 2007). Hal ini didukung oleh penelitian Allan Reiss (2013), yang menemukan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat

bermain game. Bagian otak merespons kesenangan dan ketergantungan menjadi

| Durasi Bermain | adiksi | | Σ | % | P value |
|------------------|--------------|--------|----------|------|---------|
| | Tidak adiksi | adiksi | | | |
| | F | F | | | 0,05 |
| Tidak Berlebihan | 15 | 6 | 21 | 46,7 | 0,002 |
| Berlebihan | 6 | 18 | 24 | 53,3 | |
| jumlah | 21 | 24 | 45 | 100 | |

lebih aktif ketika laki-laki bermain game dari pada wanita, sehingga hal tersebut menjadi penyebab laki-laki sering menghabiskan waktu untuk bermain game daripada wanita. Laki-laki lebih terpacu dan senang untuk menyelesaikan tahapan-tahapan yang terdapat dalam *game*. Hal ini didukung oleh teori Adams and Rollings (2007) yang mengatakan bahwa dalam sebuah permainan game online, terdapat sebuah tantangan dan level yang berbeda yang dapat menyebabkan seseorang menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikannya. Hal tersebut akan meningkatkan aktivitas dalam bermain game online, dimana kebutuhan bermain game online dengan jumlah waktu terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan atau menyelesaikan level pada game tersebut. Laki-laki sering bermain game online dan sering lupa waktu dikarenakan dalam game tersebut terdapat level dan tingkatan yang berbeda, semakin

tinggi levelnya semakin sulit game tersebut untuk dimenangkan dan mereka cenderung berkompetisi dengan temannya. Sehingga hal tersebut menjadi daya tarik khususnya bagi laki-laki yang lebih menyukai tantangan dibandingkan wanita untuk menyelesaikan permainan tersebut agar memperoleh kepuasan ketika berhasil memperoleh hasil yang terbaik.

Adiksi *Game Online*

Adiksi *game online* dapat dilihat dari segi bermain game online yang berlebihan yang dapat mengganggu kehidupan orang tersebut (Weinstein, 2010). Berdasarkan tabel 4 menunjukkan menunjukkan 24 (53,3%) responden mengalami adiksi *game online*, sedangkan 21 (46,7%) responden tidak mengalami kecanduan atau adiksi *game online*.

Dari hasil analisa antara usia dan adiksi menunjukkan rentan usia 10-13 tahun terdapat 4 responden dengan 1 (25%) yang mengalami adiksi, sedangkan pada rentan 14-16 tahun terdapat 14 responden dengan 8 (57,1%) diantaranya mengalami adiksi, dan pada rentan 17-20 tahun terdapat 27 responden dengan 15 (55,6%) responden diantaranya mengalami adiksi. Dari hasil tersebut dapat dilihat pada rentan usia remaja akhir (17-20 tahun) memiliki skor tertinggi untuk responden yang mengalami adiksi. Dimana menurut Sarwono (2007), remaja pada fase akhir

mengalami peningkatan minat terhadap fungsi-fungsi intelek dan salah satunya adalah akses internet, selain itu pada remaja fase akhir akan muncul dinding pemisah antara dirinya dengan lingkungan. Hal ini didukung teori dari Toni Bramantoro (2016), yang menyatakan anak dan remaja cenderung memilih bermain game atau komputer daripada berinteraksi dengan lingkungan dan sering mengalami adiksi pada usia tersebut. Ketika seseorang mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan kehidupannya tak terkendali karena internet termasuk game online yang telah mengambil alih pikirannya, maka orang tersebut dapat dikatakan mengalami adiksi *game online* (Young, 2007). Menurut peneliti pada masa modern seperti sekarang, banyak remaja yang menggunakan internet hanya untuk bermain game online. Mereka cenderung mencari kesenangan tanpa memikirkan akibat atas apa yang dilakukan, sehingga banyak dari kalangan remaja yang mengalami kecanduan *game online*.

Selain itu, hasil pengamatan yang dilakukan peneliti tentang pengunjung warnet menunjukkan hasil bahwa dari 45 responden semuanya berjenis kelamin laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa laki-laki berpotensi mengalami adiksi game online dari pada wanita. Pernyataan tersebut didukung oleh teori dari Theresia Lumban

Gaol (2007), yang menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah kecanduan game online dari pada wanita. Dalam melakukan aktifitas online, laki-laki dan perempuan mempunyai sifat berbeda dimana perempuan melakukan online hanya untuk melihat sosial media, sedangkan laki-laki cenderung melakukan aktifitas online hanya untuk bermain game (Toni Bramantoro, 2016). Kebiasaan laki-laki yang sangat suka benda yang bergerak menjadikan game dalam bentuk virtual sangat diminati bagi kaum laki-laki, apalagi sifat game yang sangat adiktif semakin membuat lelaki mencoba terus sampai bosan (M. Iqbal, 2014). Laki-laki lebih menyukai bermain game dikarenakan didalam permainan terdapat tantangan yang berbeda dan tingkat kesulitan yang semakin tinggi. Tantangan yang ada dalam permainan yang membuat laki-laki menyukai game online dan terpacu untuk memenangkan permainan tersebut. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Allan Reiss (2008), yang menyatakan bahwa otak laki-laki punya keinginan untuk menang lebih besar dalam sebuah permainan dibandingkan dengan wanita. Peneliti berpendapat bahwa alasan laki-laki lebih banyak yang bermain *game online* dan mudah mengalami adiksi *game online* dibandingkan perempuan dikarenakan laki-laki menyukai tantangan yang disajikan dalam permainan *game online*, dimana mereka berlomba-lomba

untuk memenangkan permainan tersebut. Setelah hal tersebut tercapai mereka akan merasa puas dan melanjutkan permainan ke tingkat yang lebih tinggi dan lebih sulit.

Pengaruh Durasi Bermain *Game Online* terhadap Adiksi *Game Online* Pada Remaja.

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa dari total 45 responden terdapat 24 (53,3%) responden menggunakan game online secara berlebihan dengan 6 di antara mereka tidak mengalami adiksi game online. Sedangkan 21 (47,7%) responden tidak bermain game online secara berlebihan, akan tetapi terdapat 6 responden di antara mereka yang mengalami adiksi. Dari uraian pembahasan diatas dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap adiksi game online pada remaja yang ditunjukkan dari hasil perhitungan data menggunakan uji *Chi Square*, dimana terlihat nilai *P value* (0,002) lebih kecil dari 0,05. Maka penelitian ini menunjukkan hasil, bahwa terdapat pengaruh antara durasi bermain terhadap adiksi game online.

Salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya adiksi adalah durasi dalam bermain game online. Menurut Aqilla Smart (2010), yang menyatakan bahwa salah satu kriteria adiksi adalah semakin meningkatnya frekuensi

dan intensitas bermain game hingga lebih dari 14 jam per minggu. Dalam permainan video game, game dirancang mudah dimainkan akan tetapi lebih menantang sehingga pemain akan merasa termotivasi untuk terus bermain. Permainan berbasis online, seringkali menyuguhkan konten-konten yang memacu adrenalin para pemainnya. Selain itu, terdapat tantangan disetiap level permainan. Hal ini menjadi daya tarik bagi para pecinta tantangan untuk menyelesaikan permainan tersebut tanpa menghiraukan waktu sehingga kondisi tersebut dapat menyebabkan seseorang mengalami adiksi game online (Dewi Widya, 2016). Hasil yang kurang maksimal dalam sebuah permainan menjadikan seseorang termotivasi untuk mendapatkan pencapaian yang lebih tinggi dari permainan sebelumnya, sehingga hal tersebut memicu meningkatnya durasi bermain game online (Anonim, 2011). Motivasi tersebut yang membuat seseorang melakukan aktifitas *online gaming* akan terus meningkat. Bermain game online dapat memberikan sensasi menghanyutkan atau *flow experience* sehingga memunculkan rasa penasaran dan menantang yang tidak dapat terkontrol. Sensasi tersebut menyebabkan seseorang mengalami kecanduan dan pada akhirnya tidak dapat mengontrol aktifitas dalam bermain *game online*. Menurut peneliti, kemajuan teknologi membuat *game online*

semakin berkembang, dimana kita dapat bermain dan melawan orang dibelahan bumi lainnya. Dalam sebuah permainan, *game online* menyajikan tantangan yang dapat menimbulkan rasa penasaran bagi pemainnya, sehingga mereka saling berlomba untuk mendapatkan hasil yang tertinggi. Hal ini tentu saja mengorbankan banyak waktu, dikarenakan dalam setiap tahap permainan membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Banyaknya tahapan yang perlu dilalui membuat para pemain game merasa penasaran dan pada akhirnya mereka mengalami kecanduan akan *game online*.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan pengaruh durasi bermain *game online* terhadap adiksi *game online* pada remaja di warnet XGC, Dolopo, Madiun, ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari data identifikasi durasi bermain *game online*, dijelaskan bahwa responden yang bermain *game online* secara berlebihan terdapat 24 responden (53,3%).
2. Dari hasil identifikasi adiksi *game online* didapatkan data yang menunjukkan 24(53,3%) responden mengalami adiksi *game online*.
3. Ada pengaruh antara durasi bermain *game online* terhadap adiksi *game online* pada remaja yang

4. ditunjukkan dari hasil analisa antara durasi bermain game online dengan adiksi game online pada remaja dengan $P\text{-Value} = 0,002 < \alpha 0,05$.

SARAN

1. Bagi Responden

Diharapkan responden bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan memberikan batasan waktu dalam mengakses game online sehingga tidak mengalami adiksi game online.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya data dan hasil yang diperoleh dapat digunakan menjadi referensi data pendukung.

3. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai evaluasi serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh *game online* terhadap perilaku anak.

4. Bagi Orangtua

Diharapkan orang tua lebih memperhatikan aktifitas anaknya, sehingga anak lebih terkontrol dan memiliki rutinitas yang tersusun dengan baik.

5. Bagi pemerintah

Diharapkan pemerintah lebih mengawasi jasa-jasa penyedia internet dan menetapkan regulasi atau peraturan

mengenai batasan-batasan dalam permainan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.R, Syamsuddin, & Damaianti, Vismaia S. (2011). Metode Penelitian. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Adam dan Rollings, 2007. Game online. Dari http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf(diakses 27 November 2017)
- Ali, M (2009). Psikologi Remaja, Jakarta :Bumi Aksara
- Anonim. (2011) Audio dalam Game. Tersedia: <http://agatesimfonia.com/blog/audio-dalam-game>. [14 November 2017]
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bramantoro, Toni. 2015. Tiga Faktor Penyebab Kecanduan. Jakarta. MetroNews (di akses pada 12 Juli 2018) Depkes RI. 2010. Program Kesehatan Remaja Jakarta
- Freeman, C. B., 2008. Internet gaming addiction. Journal for Nurse Practitioners, 4 (1) :42-47. Available from (diakses 2 Desember 2017)
- Freitag, N. B., Weaver, J. 2002. Are You an Internet Addict? <http://www.gwsae.org/excecutiveupdate/2002/>

- April/ElectronicIssue/InternetAddict.
Htm
- Gaol, T. L., 2012. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. (diakses 2 Desember 2017)
- Grace, Lindsay. 2005. *Game Types and Genre*
- Hariyanto, M. (2009). Pecandu Game Online. Medan. Detik Net (di akses pada 12 November 2017)
- Hurlock B.E, 2008. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Iqbal, M. 2014. Tujuh Alasan Kenapa Laki-laki Kecanduan Game. Jakarta. LupaDaratan.com (di akses pada 17 Juli 2018)
- 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. doi: 10.1080/15213260802669458 (diakses 5 Desember 2017).
- Lillahi, Rahma. 2017. Durasi Ideal Gunakan Gadget Untuk Remaja. Jakarta. DetikHealth.com (di akses pada 16 Juli 2018).
- Marcell AV. Adolescence. Dalam: Kliegman RM, Behrman RE, Jenson HB, Stanton BF, penyunting. Nelson textbook of pediatrics. Edisi-18. Philadelphia: Saunders Elsevier, 2007.h.60-65
- Muklirahmat. 2014. Pengaruh Game Terhadap Kinerja Otak. Jakarta Notoatmodjo, S. 2012. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam, (2008), Konsep dan Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan, Ed. 2. Salemba Medika
- Nursalam. (2013). Metodologi penelitian: pendekatan praktis (edisi 3). Jakarta: Salemba Medika.
- Nurul H. 2007. Hubungan Pola Permainan Playstation Dengan Pembentukan Perilaku Agresi Siswa Kelas II SLTP Negeri 3 Sidoarjo. Fakultas ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Potter, Perry. 2010. Fundamental keperawatan (ed.7vol.2). Jakarta: Salemba Medika.
- Rini, A. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak. Jakarta : Pustaka Mina
- Sanditaria, W, Fitri,S,Y,R, Mardhiyah, A. 2011. Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Jurnal Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran*. Bandung.
- Sarwono. 2007. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Schwarzer, R and N. Knoll. 2007. Functional roles of social support within the stress and coping process: a theoretical and empirical overview. *International Journal of Psychology*. 42(4):243-252
- Smart, Aqila. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Jakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why Are Adolescents Addicted To Online Gaming? An Interview Study In Taiwan. *Cyber Psychology and behavior*, 9(6), 762-766.
- Wang, W, C, Chan, C, L, W, Mak, K, K, Ho, S, Wong, P, W, C, & Ho, R, T, H. 2014. Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction Among Hongkong Adolescents: A Pilot Study. *The Scientific World Journal*.
- 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 (diakses Desember 2017).
- Widyastuti, Yani. 2009. *Kesehatan Reproduksi*. Fitramaya, Yogyakarta
- Wulan, Ary. 2015. *Kecanduan Game Online*. Yogyakarta.
- www.uad.ac.id (di akses pada 15 Juli 2018).
- Young, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The american journal of family therapy* , 37, 355-37.
- Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.Ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html (diakses 17 November 2017).