

## The Effect Of Online Game Addiction On Adolescent Social Interaction In Marga Jaya Village, Padang Jaya District, Bengkulu Utara Regency

### Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Marga Jaya Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara

Yudha Amanda Oktori <sup>1</sup> Asnawati <sup>2</sup>, Sri Narti <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1</sup> [yudhaamandaoktori@gmail.com](mailto:yudhaamandaoktori@gmail.com)

#### How to Cite :

Oktori, Y. A., Asnawati., Narti, S. (2021). The Effect Of Online Game Addiction On Adolescent Social Interaction In Marga Jaya Village, Padang Jaya District, Bengkulu Utara Regency. *Jurnal ISO*, 3(1). DOI: <https://doi.org/10.53697/iso.v3i1>

#### ARTICLE HISTORY

Received [13 Maret 2023]

Revised [15 Mei 2022]

Accepted [09 Juni 2022]

#### KEYWORDS

Online Game Addiction, Social Interaction, Adolescent

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji mengetahui kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja di desa Marga Jaya Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan kuisioner sebagai alat untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Dalam penelitian ini menggunakan perhitungan statistik dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian kecanduan game online memberikan pengaruh signifikan negatif (berlawanan) terhadap interaksi sosial remaja, hal ini berdasarkan uji t yang menunjukkan signifikansi  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , atau  $(-10,354) < (-1,994)$  yang mempunyai arti bahwa semakin rendah tingkat kecanduan bermain game online responden maka interaksi sosial tetap baik atau semakin baik, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan game online (X) terhadap interaksi sosial remaja (Y).

#### ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the online game addiction to adolescent social interactions in Marga Jaya village, Padang Jaya district, North Bengkulu district. This study uses quantitative research methods using questionnaires as a tool to obtain the necessary data. In this study using statistical calculations using simple linear regression analysis. The negative results of online games have a significant (opposite) effect on adolescent social interactions, this is based on the t test which shows the significance of  $t_{count} < t_{table}$ , or  $(-10.354) < (-1.994)$  which means that the lower addiction to playing online games respondents, social interaction remains good, so the hypothesis is good that there is an influence between online game addiction (X) on adolescent social interaction (Y).

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game online. Menurut Rini (2011) game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Hal ini senada dengan pendapat (Adam & Rollings, 2010), yang menyatakan bahwa game online merupakan permainan game yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet.

Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari gadget. Gadget tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung untuk kegiatan online seperti bermain game online. Kebanyakan yang bermain game online ini adalah remaja. Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Amanda, 2016), yang menyatakan bahwa kalangan remaja game online sangat diminati, karena game online sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain game online kira-kira 3-4 jam ataupun lebih.

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruhi oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Perilaku Maladaptif dapat diartikan sebagai: Perilaku; tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan, Mal; buruk, dan Adaptif; mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan. Ajat Sudrajat dan Nono Sutisna (1999 : 5) menjelaskan Perilaku Maladaptif, yaitu perilaku yang mempunyai konsekuensi membahayakan bagi individu yang bersangkutan dan atau bagi lingkungan sosialnya, yang dikarenakan ketidaktahuan, ketidakmampuan, menanggapi atau merespon stimulus pada saat dan tempat yang tepat, atau disfungsiionalitas.

Bermain Game online yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan, sehingga banyak waktu yang digunakan untuk bermain game. Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus menerus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Young (1996) menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya.

Menjadi gamer tidak hanya menjadi penikmat game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online (Pratiwi, 2012). Bermain game dengan penggunaan waktu yang terlalu banyak dapat berdampak pada kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari game online yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan, perilaku agresif, dan gangguan interaksi sosial (Fitriya, 2015).

Game online dapat menyebabkan semakin sedikitnya waktu seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Kondisi ini tentu tidak baik untuk keberlangsungan hidup bermasyarakat. Hal ini mengingat karena interaksi sosial sangat penting dalam hal untuk saling mempengaruhi sikap serta nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Menurut Soekanto (2002), interaksi sosial adalah bentuk-bentuk yang tampak apabila orang-orang perorangan ataupun kelompok-kelompok manusia mengadakan hubungan satu sama lain terutama dengan menengahkan kelompok serta lapisan sosial sebagai unsur pokok struktur sosial. Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar proses-proses sosial yang ada, menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain (Gerungan, 2004).

## LANDASAN TEORI

### Definisi Game Online

Adam & Rollings (2007) mendefinisikan game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Game online adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan LAN atau internet sebagai medianya. Sedangkan menurut Young (2010) game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Jadi, game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan computer (computer network) menggunakan PC (personal computer), atau mobile phone, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana pemain bisa saling tidak mengenal.

### Pengertian kecanduan game online

Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus menerus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Young (1996) menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya. Kecanduan game online merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Imanuel, 2009).

Berdasarkan definisi-definisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan perilaku kecanduan game online adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain game online menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya.

### Definisi dan Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Soekanto (2002), interaksi sosial adalah bentuk-bentuk yang tampak apabila orang-orang perorangan ataupun kelompok-kelompok manusia mengadakan hubungan satu sama lain terutama dengan menengahkan kelompok serta lapisan sosial sebagai unsur pokok struktur sosial. Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar proses-proses sosial yang ada, menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain (Gerungan, 2004). Kelangsungan interaksi sosial ini, sekalipun dalam bentuknya yang sederhana, ternyata merupakan proses yang kompleks. Sedangkan Tubbs dan Moss dalam bukunya *Human Communication* (2001), suatu interaksi sosial diartikan sebagai suatu sistem sosial dua orang atau lebih yang dilengkapi dengan beberapa aturan dan harapan, serta beberapa ganjaran dan hukuman yang berlaku diantaranya.

Gea, Wulandari, dan Babari (2003) melihat suatu kebutuhan berinteraksi manusia dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya. Kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia yang satu dengan lainnya, yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi.

Mengenai interaksi yang terjalin tersebut, yang dianggap paling ideal adalah secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu riset yang hasil analisisnya disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam bentuk uraian (Hasan, 2004 : 30). Menurut Sugiyono (2002:8) kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang menggunakan data penelitian berupa angka-angka dan analisis dengan menggunakan statistik. Penelitian dengan metode kuantitatif menggunakan survey sebagai metode pengambilan sampel. Melalui penelitian, penulis berusaha untuk menemukan kaitan antara topik yang diteliti, menguji dan hipotesis. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena. Pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antar pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif.

Ukuran sampel untuk survey olah statistik dihitung dengan menggunakan rumusan untuk menentukan seberapa besar ukuran sampel yang diperlukan dari suatu populasi untuk mencapai hasil dengan tingkat akurasi yang dapat diterima. Metode kuantitatif lebih menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial. Untuk dapat melakukan pengukuran setiap fenomena dijabarkan kedalam beberapa komponen masalah, variabel dan indikator. Setiap variabel yang ditentukan diukur dengan memberikan

symbol-simbol angka yang berbeda-beda sesuai dengan kategori informasi yang berkaitan dengan variabel tersebut. Dengan menggunakan symbol-simbol angka tersebut, teknik penghitungan secara kuantitatif dapat dilakukan sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan.

Tujuan utama dari metodologi ini adalah menjelaskan suatu masalah tetapi menghasilkan generalisasi. Generalisasi ialah suatu kebenaran yang terjadi dalam suatu realitas tentang suatu masalah yang diperkirakan akan berlaku pada suatu populasi tertentu. Data kuantitatif yaitu data dalam bentuk jumlah atau angka dituangkan untuk menerangkan suatu kejelasan dari angka-angka atau membandingkan dari beberapa gambaran sehingga memperoleh gambaran baru, kemudian dijelaskan kembali dalam kalimat atau uraian.

Metode penelitian kuantitatif ukuran ilmiah adalah sesuatu yang tampak. Apa saja yang tidak empiris tidak bisa dikategorikan sebagai ilmiah. Padahal dalam kehidupan ini ada realitas yang tanpa penelitian. Kuantitatif dimaksudkan untuk menjelaskan atau memperoleh penjelasan mengenai fenomena atau gejala yang diteliti secara umum atau yang lazim disebut dengan generalisasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Regresi Linear Sederhana**

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh variabel X (kecanduan bermain game online) terhadap variabel Y (interaksi sosial) maka digunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana antara variabel X dan Y dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Hasil Perhitungan Regresi Linier Sederhana Coefficients<sup>a</sup>**

| Model |                               | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t       | Sig. |
|-------|-------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|---------|------|
|       |                               | B                           | Std. Error | Beta                      |         |      |
| 1     | (Constant)                    | 48,397                      | 2,003      |                           | 24,167  | ,000 |
|       | Kecanduan Bermain Game Online | -,791                       | ,076       | -,775                     | -10,345 | ,000 |

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber: Data diolah, 2021

Dari tabel 5.6 dapat diketahui persamaan regresi sederhana yaitu  $Y = 48,397 - 0,791 X$ . hasil persamaan regresi ini mempunyai makna nilai konstanta 48,397 mempunyai arti bahwa apabila variabel kecanduan bermain game online (X) dianggap tetap maka variabel interaksi sosial (Y) akan tetap sebesar 48,397. Nilai koefisien regresi variabel X (kecanduan bermain game online) sebesar -0,791 berarti bahwa apabila variabel X (kecanduan bermain game online) mengalami kenaikan sebesar satu satuan maka Y (interaksi sosial) akan mengalami penurunan sebesar 0,791 satuan.

Berdasarkan hasil regresi linier sederhana di atas diperoleh nilai t hitung = -10,345 yang berarti lebih kecil dari -t tabel untuk  $df = 73 - 2 = 71$  dan  $\alpha = 0,05$  (-1,994) atau t hitung (-10,345) < -t tabel (-1,994) yang berarti dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh signifikan negative (ada pengaruh antara variabel x terhadap variabel y namun saling berlawanan) misalnya semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online maka akan semakin rendah tingkat interaksi sosial.

#### Koefisien Korelasi Sederhana

Untuk melihat besarnya hubungan antara kecanduan bermain game online dengan interaksi sosial maka digunakan korelasi sederhana. Koefisien korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel X (kecanduan bermain game online) terhadap variabel Y (interaksi sosial). Adapun hasil dari analisis koefisien korelasi sederhana seperti pada tabel berikut:

**Tabel 2 Hasil Perhitungan Korelasi Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | ,775 <sup>a</sup> | ,601     | ,596              | 2,797                      |

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Bermain Game Online

Sumber: Data diolah, 2021

Keterangan :

|             |                 |
|-------------|-----------------|
| 0,000-0,199 | : Sangat Rendah |
| 0,200-0,399 | : Rendah        |
| 0,400-0,599 | : Sedang        |
| 0,600-0,799 | : Kuat          |
| 0,800-1,000 | : Sangat Kuat   |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai korelasi (r hitung) sebesar 0,775 > r tabel (0,230) artinya antara variabel X (kecanduan bermain game online) terhadap variabel Y (interaksi sosial) mempunyai hubungan yang negatif dan kuat karena terletak pada interval 0,600-0,799 yang mempunyai arti bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online maka akan semakin rendah tingkat interaksi sosial.

Berdasarkan tabel di atas juga dapat diketahui nilai koefisien determinasi yang diperoleh yaitu sebesar 0,601. Hal ini berarti kecanduan bermain game online mempengaruhi interaksi sosial sebesar 60,1% sedangkan sisanya sebesar 39,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang sudah dilakukan penulis yaitu ada pengaruh signifikan negatif (berlawanan) antara variabel X (kecanduan game online) terhadap variabel Y (interaksi sosial remaja) di desa marga jaya kecamatan padang jaya kabupaten bengkulu utara yang artinya bahwa kecanduan game online tersebut ada pada tingkatan yang rendah, tetapi untuk tingkat interaksi sosial remaja nya tinggi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori kecanduan game online dari Lemmens Valkenburg and Petter (2009) dan teori interaksi sosial dari Monks (2002). Jika penulis telaah dari acuan teori kecanduan game online (salience), maka kecanduan game online menjadi aktivitas, pikiran, perasaan dan perilaku yang paling penting atau paling mendominasi. Menurut hasil penelitian bahwa hal tersebut tidak sepenuhnya benar, karena kebanyakan responden menjawab ragu-ragu, yang artinya bahwa tidak semua orang itu lebih mengutamakan bermain game online daripada melakukan aktivitas lainya dan menjadikan game online hanya untuk hiburan serta melepas kepenatan saja.

Selanjutnya untuk (tolerance) yaitu jumlah waktu yang dihabiskan dalam bermain game online meningkat jumlah nya. Tetapi tidak semua orang bermain game online sampai lupa waktu atau menghabiskan waktu bermain game online lebih dari 6 jam. Selebih nya mereka memanfaatkan waktu untuk melakukan aktifitas lainnya seperti bekerja dan sekolah. Selain itu juga responden juga tidak suka bermain game online pada siang hari karna dapat mengganggu aktivitas lainnya.

Kemudian untuk (mood Modification) menyatakan bahwa game online dapat dijadikan penenangan diri dan relaksasi. Akan tetapi berdasarkan jawaban responden banyak menjawab tidak setuju, yang artinya bahwa game online tidak dapat dijadikan tempat untuk melarikan diri dari masalah yang kurang menyenangkan bahkan juga dari bermain game online tidak dapat menambah pengalaman seseorang.

Kemudian withdrawal menyatakan bahwa ketika seseorang berhenti bermain game online maka akan menyebabkan seseorang tersebut menjadi murung dan mudah marah. Akan tetapi menurut jawaban dari responden banyak yang tidak setuju, karena ketika seseorang sedang bermain game yang sangat ia gemari pun ia juga tidak memainkannya secara terus menerus dan juga masih bisa berinteraksi pada lingkungan sekitar dengan baik.

Selanjutnya relapse, yaitu aktivitas bermain game online yang berlebihan sehingga mendorong seseorang untuk cepat kembali mengulangi bermain game online, tetapi berdasarkan jawaban responden banyak yang tidak setuju jika kembali mengulangi bermain game online lagi dan interaksinya pun tetap baik di lingkungan nya.

Kemudian untuk conflict menyatakan bahwa dalam bermain game online makan akan menimbulkan masalah dengan rekan satu tim, berdasarkan jawaban responden banyak yang tidak setuju karena game dalam permainan game online tidak dapat menimbulkan masalah dengan rekan satu tim.

Selanjut nya problem, dalam pernyataan ini banyak yang tidak setuju jika bermain game online dapat menyebabkan aktivitas lainnya seperti bekerja dan sekolah menjadi tidak optimal.

Jika penulis telaah dari teori interaksi sosial yaitu jenis kelamin, yaitu lebih suka berinteraksi dengan sesama jenis maupun lawan jenis saat bermain game online banyak responden menjawab ragu-ragu, yang artinya tidak semua orang lebih suka berinteraksi dengan sesama jenis maupun saat bermain game online karena hal tersebut tergantung pada mood seseorang masing-masing.

Selain itu juga bermain game online juga dapat membuat seseorang menjadi kepribadian terbuka maupun kepribadian tertutup tergantung dari seseorang itu sendiri dalam menyikapi permainan tersebut.

Dalam suatu lingkungan masyarakat seseorang akan lebih mudah berinteraksi dengan teman sebaya karena mereka memiliki status sosial yang sama untuk saling berkomunikasi saat ada masalah dengan orang tua. Tetapi mereka akan lebih percaya diri lagi apabila memiliki pendidikan yang lebih tinggi dalam lingkungan tersebut.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa ada pengaruh signifikan negatif (berlawanan) kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja di desa Marga Jaya Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara, yang mempunyai arti bahwa semakin rendah tingkat kecanduan bermain game online responden maka interaksi sosial tetap. Contoh nya seperti ketika seorang remaja sedang asyik bermain game online free fire kemudian ada orang lain yang mengajak mengobrol maka ia pun masih dapat berinteraksi dengan baik walaupun ia sedang bermain game online tersebut.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 16, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja di desa Marga Jaya Kecamatan



Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara dengan nilai( $r$  hitung) sebesar  $0,775 > r$  tabel ( $0,230$ ) artinya antara variabel  $X$  (kecanduan bermain game online) terhadap variabel  $Y$  (interaksi sosial) mempunyai hubungan yang negatif dan kuat karena terletak pada interval  $0,600-0,799$ . Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis regresi linier sederhana diperoleh nilai  $t$  hitung =  $-10,345$  yang berarti lebih kecil dari  $-t$  tabel untuk  $df = 73-2 = 71$  dan  $\alpha = 0,05$  ( $-1,994$ ) atau  $t$  hitung ( $-10,345$ )  $< -t$  tabel ( $-1,994$ ) maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan negative (ada pengaruh antara variabel  $x$  terhadap variabel  $y$  namun saling berlawanan) yang mempunyai arti bahwa semakin rendah tingkat kecanduan bermain game online responden maka interaksi sosial tetap baik atau semakin baik dan hipotesis yang diajukan diterima.

### Saran

1. Remaja. Bagi remaja desa Marga Jaya Kecamatan Padang Jaya Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu utara hendak nya tidak bermain game online pada siang hari karena dapat menggagu aktivitas lainyadan juga mengurangi aktivitas bermain game online secara berlebihan karena dapat merubah pola interaksi yang baik.
2. Peneliti Selanjutnya. Untuk peneliti selanjutnya sebaiknya lebih memperbanyak lagi sampel penelitian agar hasil penelitian nya nanti lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rollings, A, 2007. Game Design and Devlopment. USA : New Reader Publishing.
- Amanda, Agustina rika, 2016. Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda.
- Apriyanti, Merry Fitria, 2015. Perilaku Agresif Reamaja Yang Gemar Bermain Game Online (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya).
- Azwar, Saifuddin. 2007. Metode Penelitian. PustakaPelajar: Yogyakarta.
- Chapin, J. P. (2009). Kamus Lengkap Psikologi TerjemahKartini Kartono. Jakarta. : Rajawali Pers.
- Chen, C.Y. & Chan, S.L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game additional To User's Liking Of Design Feature. Taiwan.
- Gerungan, W.A. Psikologi Sosial. Bandung : PT Refika Aditama, 2004.
- Imanuel, N. (2009). Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Dan Yang Tidak Kecanduan Game Online (skripsi-dipublikasikan). Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.T., & Peter, J. (2009). Development and Validatio of a Game Addiction Scale for Adolescents. Media Psychology, 12:1,
- Mappiare, Andi. Psikologi Remaja. Surabaya : Usaha Nasional, 1982.
- Sugiyono, 2006, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: CVAIfabeta