

PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE* DAN AGRESIVITAS REMAJA

Raudha Binti Yasa, Juli Andriyani, Muttaqin

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh

raudha.yasa@unmuba.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perilaku bermain *game online* terhadap agresivitas remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah remaja laki-laki sebanyak 50 orang, terdiri dari 22 siswa SMP dan 28 siswa SMA yang diambil menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan analisis regresi sederhana serta pengambilan data dengan menggunakan model skala *Likert (Methods Of Summated Rating)*. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya pengaruh perilaku bermain *game online* sebagai variabel bebas terhadap agresivitas remaja sebagai variabel terikat. Pengaruh perilaku bermain *game online* terhadap agresivitas remaja memberi sumbangan sebesar 17% dengan nilai F 9,857 dan nilai p 0,003. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh perilaku bermain *game online* terhadap agresivitas remaja. Hal ini menunjukkan bahwa jika perilaku bermain *game online* meningkat, maka agresivitas remaja juga meningkat. Sebaliknya, jika perilaku bermain *game online* menurun, maka agresivitas remaja juga menurun.

Kata Kunci : *Perilaku, Game Online, Agresivitas, Remaja*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju membawa banyak perubahan pada kehidupan masyarakat. Berkembangnya kreativitas manusia mendorong untuk ditemukannya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan manusia. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (internet). Kemajuan teknologi dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh baik nilai positif maupun negatif bagi kehidupan manusia, tergantung setiap orang memanfaatkannya.

Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah dengan hadirnya permainan internet atau *game online*. Fenomena maraknya permainan *game online* bisa dilihat dengan banyaknya Warung Internet (warnet) yang menyediakan fasilitas permainan internet dalam setiap komputer yang disediakan. Hanya dengan membayar biaya sebesar Rp. 3000 per jamnya, individu betah menghabiskan waktu berjam-jam dengan kesenangannya bermain *game online*. Karena kemudahan tersebut, tidak hanya orang dewasa yang bermain *game online*, tetapi pelajar sekolah pun telah pintar memainkan permainan tersebut.

Strasburger dan Wilson (dalam Soesilo, 2005) menjelaskan permainan komputer berbasis internet disebut dengan *game online*. Permainan berbasis internet ini memungkinkan para pemain untuk melakukan kontak dengan pemain-pemain lainnya meskipun tidak berada di tempat yang sama dengan menggunakan fasilitas *chatting* yang disediakan oleh *game online*. Pada dasarnya *game online* hampir mirip dengan *video game* yang ada, hanya saja *game online* bisa dimainkan dengan siapa saja dan di mana saja apabila menggunakan fasilitas internet.

Adikara (2007) menjelaskan mengenai dampak negatif dari internet seperti membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi di dunia nyata karena merasa lebih menyenangkan untuk berkomunikasi dengan teman *online*. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, waktu yang berharga dan seharusnya dimanfaatkan dengan baik akan terbuang sia-sia dengan aktivitas internet yang kurang berguna. Bahkan pengguna yang mengalami kecanduan internet akan mengabaikan pekerjaan dan tanggung jawabnya di dunia nyata. Oleh sebab itu, pengguna harus lebih bijaksana dalam menggunakan internet dengan melihat dampak positif dan negatif dari apa yang dilakukannya tersebut.

Soleman (2009) berpendapat bahwa permainan *online* akan berpengaruh baik secara sosial, psikis dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain *game online*. Menurut Mori (dalam Christiani, 2006) mengatakan bahwa salah satu dampak negatif dari *game online* adalah penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

Penelitian ini akan berfokus pada salah satu aspek yang disebutkan sebelumnya, yaitu agresivitas. Menurut Koeswara (dalam Juwarni, 2013) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah tindak kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau terhadap objek-objek. Perilaku agresif adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan ataupun tanpa tujuan tertentu.

Kajian oleh pakar psikologi Douglas dan Craig Anderson (dalam Melani, 2009), menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan video *game online* memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu. Hal

ini dikarenakan *game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif. *Game online* memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game*.

Remaja bermain *game online* mempunyai motif-motif yang berbeda, ada yang bermain *game* sekedar hobi, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan ada pula yang bermain *game* sudah menjadi bagian dirinya sendiri yang disebut dengan kecanduan. Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja yang tidak dapat mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulan di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif (Ramadhani, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, meskipun marak diberitakan dan dijelaskan bahwa bermain *game online* memberikan dampak negatif bagi pengguna, namun aktivitas ini tetap disukai oleh para remaja. Untuk itu, dalam rangka menemukan kebenarannya, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh perilaku bermain *game online* dengan agresivitas pada remaja.

Tinjauan Pustaka

Perilaku Bermain Game Online

Menurut Chaplin (2006) tingkah laku adalah secara khusus bagian dari satu kesatuan pola reaksi, satu perbuatan atau aktivitas, satu gerak atau kompleks gerak-gerak. Dalam pengertian paling luas, tingkah laku mencakup segala sesuatu yang dilakukan atau dialami seseorang. Fitriani (dalam Shatuti, 2012) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak berupa gerakan atau perbuatan tertentu untuk mendatangkan rasa puas, senang dan gembira.

Kim (dalam Shatuti, 2012) mengatakan bahwa *game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat memainkannya pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komputer *online* (LAN atau internet). Sedangkan Cole dan Griffiths (2007) mendefinisikan *game online* sebagai permainan *multi-player* yang dilengkapi dengan kecanggihan gambar dan

suara yang menarik sesuai dengan aslinya didunia nyata. *Game online* memiliki kesempurnaan teknologi grafis yang menarik dan memacu adrenalin para pemainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku bermain *game online* adalah aktivitas yang dilakukan individu atas dasar suatu kesenangan, keasyikan dan kehendak sendiri untuk mendatangkan rasa puas, senang dan gembira yang diperoleh melalui interaksi antara kecanggihan gambar, suara dan kesempurnaan teknologi grafis yang menarik dan memacu adrenalin para pemainnya yang dihasilkan oleh peranti komputer melalui teknologi komunikasi jaringan internet di mana dapat dimainkan sendiri maupun bersama.

Individu melakukan perilaku bermain *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor (Yuniar, 2008), yaitu : (a) Penyediaan sarana internet bagi banyak orang tua karena menginginkan anak-anak tidak ketinggalan zaman; (b) Rasa kesepian atau bosan karena tidak ada anggota keluarga yang bisa diajak berinteraksi sepulang mereka dari sekolah; (c) Kelompok usia remaja yang sedang mempunyai rasa ingin tahu yang besar akan menjadi haus informasi yang didapat dengan mudah dari internet; (d) Ada pula yang merasa bisa menyalurkan agresifitas/kemarahan yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata.

Agresivitas

Buss dan Perry (dalam Dayakisni dan Hudaniah, 2009) menyebutkan perilaku agresif adalah keinginan untuk menyakiti orang lain, mengekspresikan perasaan sifat negatifnya seperti permusuhan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Sarason (dalam Dayakisni dan Hudaniah, 2009) agresif merupakan suatu serangan yang dilakukan oleh suatu organisme terhadap organisme lain, obyek lain atau bahkan pada dirinya sendiri. Sedangkan menurut Baron dan Richarson (dalam Krahe, 2005) mengatakan bahwa agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan itu.

Buss & Perry (dalam Dayakisni dan Hudaniah, 2006) menggolongkan perilaku agresif menjadi delapan jenis, yaitu : Agresi fisik-aktif secara langsung, agresi fisik-aktif secara tidak langsung, agresi fisik-pasif secara langsung, agresi fisik-pasif secara tidak langsung, agresi verbal-aktif secara langsung, agresi verbal-aktif secara tidak langsung, agresi verbal-pasif secara langsung, dan agresi verbal-pasif secara tidak langsung.

Menurut Sears, dkk (2009) perilaku agresi disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu *pertama*, serangan, yakni merupakan salah satu faktor yang paling sering menjadi penyebab perilaku agresif dan muncul dalam bentuk serangan verbal atau serangan fisik. Serangan adalah gangguan yang dilakukan oleh orang lain. Pada umumnya orang akan memunculkan perilaku agresi terhadap sumber serangan. Berbagai rangsang yang tidak disukai juga akan menimbulkan agresi. *Kedua*, frustrasi, yakni gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Frustrasi (keadaan tidak tercapainya tujuan) menciptakan suatu motif untuk agresi. Frustrasi terjadi bila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, penghargaan atau tindakan tertentu. Menurut Dollard, dkk (dalam Baron & Byrne, 2005) mengemukakan hipotesis bahwa frustrasi menyebabkan agresi dan kemudian hipotesis tersebut kemudian dijadikan postulat “agresi selalu frustrasi”.

Buss & Perry (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2006) mengemukakan bahwa ada tiga aspek untuk mengukur kecenderungan perilaku agresif, diantaranya agresi fisik dan verbal, kemarahan, dan permusuhan.

Agresivitas pada Remaja

Menurut Kartono (2006) masa remaja khususnya pada masa *pubescens* (berusia 12-17 tahun) umumnya mengalami suatu krisis. Bila remaja merasa tidak bahagia maka akan dipenuhi banyak konflik batin, baik konflik yang berasal dari dalam dirinya, pergaulannya maupun keluarganya. Dalam kondisi seperti itu, remaja akan mengalami frustrasi dan akan menjadi sangat agresif. Tujuan utama dari agresi adalah pelampiasan perasaan marah, kecewa, tegang dan mengatasi suatu rintangan atau halangan yang dihadapinya.

Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi yang berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri remaja masih belum sempurna (Ali, 2004). Keadaan emosi remaja masih labil karena erat hubungannya dengan keadaan hormon, suatu saat remaja bisa merasa sedih sekali atau marah sekali dan emosi remaja lebih kuat dan menguasai mereka daripada pikiran yang realistis (Zulkifli, 2005). Karena remaja terikat dengan kelompoknya, maka yang dilakukan ingin sama seperti kelompoknya, misalnya berpacaran, mencuri dan kecenderungan untuk melakukan agresivitas. Perilaku agresi remaja dapat disalurkan dalam perbuatan, akan tetapi bila tingkah laku tersebut dihalangi, maka akan tersalur melalui kata-kata. Agresivitas yang disalurkan dalam bentuk perbuatan ialah berkelahi, menendang, memukul, menyerang, dan merusak benda milik orang lain,

sedangkan agresi remaja yang disalurkan melalui kata-kata ialah sering mengeluarkan kata-kata kotor, makian, menghina, mengejek dan berteriak yang tidak terkendali.

Papalia (2011) mengatakan bahwa bentuk nyata perilaku agresif pada remaja antara lain diwujudkan dengan mencuri, merampok, menggunakan obat-obatan terlarang dan berkelahi. Kecenderungan berperilaku agresif ini disebabkan oleh karena masih labilnya jiwa mereka karena mengalami banyak konflik dalam menjalani tugas perkembangannya (Kartono, 2006). Bila kondisi keluarga tidak mampu memberikan kenyamanan bagi remaja dan ia merasa tidak diperhatikan, maka ia akan mencari pelarian dengan bergabung bersama teman-temannya. Dengan kondisi seperti ini tak jarang remaja akan lebih mudah berkembang kearah perilaku anti-sosial yang lebih menjurus kepada tindak kriminal.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu semua informasi diwujudkan dalam angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik. Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan cara mencari pengaruh variabel bebas yakni perilaku bermain *game online* terhadap variabel terikat yaitu agresivitas pada remaja.

Subjek

Dalam penelitian ini penentuan responden dipilih dengan menggunakan teknik *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel dengan metode *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan sesuai dengan kriteria penelitian (Sugiyono, 2013). Adapun karakteristik yang menjadi pertimbangan dalam populasi yang akan dijadikan responden oleh peneliti adalah sebagai berikut : (a) Remaja laki-laki; (b) Berusia 12-18 tahun; (c) Pernah bermain *game online*; (d) Durasi bermain lebih dari 3 jam; (e) Bersedia menjadi subjek.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode skala, yakni

sebuah instrumen pengumpulan data yang bentuknya seperti daftar cocok tetapi alternatif yang disediakan merupakan sesuatu yang berjenjang. Skala merupakan suatu alat ukur subjektif yang dibuat berskala. Skala cukup memberikan informasi tertentu tentang seseorang/program (Arikunto, 2006). Dalam hal ini subjek diminta untuk merespon sejumlah pernyataan yang sesuai dengan keadaan dirinya. Tujuannya adalah untuk mengungkap hal-hal yang sedang diteliti.

Teknik Analisis Data

Analisis yang akan digunakan untuk mengetahui pengaruh antara perilaku bermain game online terhadap agresivitas remaja adalah analisis regresi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Peneliti akan menggunakan bantuan fasilitas komputer yaitu program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 16.0 *for Windows* untuk menganalisis pengaruh antara kedua variabel.

Hasil Penelitian

Uji regresi dilakukan untuk mengetahui banyaknya sumbangan atau pengaruh variabel bebas yaitu perilaku bermain *game online* terhadap variabel terikat yaitu agresivitas. Peneliti menjabarkan hasil analisis uji regresi dalam tabel berikut :

Tabel 1. Analisis Regresi

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics | | | | |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
| | | | | | R Square Change | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1 | .413 ^a | .170 | .153 | 3.919 | .170 | 9.857 | 1 | 48 | .003 |

a. Predictors: (Constant), Perilaku Bermain *Game Online*

b. Dependent Variable: Agresivitas

Sumber : Olah data SPSS 16,00 *for Windows*, tahun 2015

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa aspek-aspek perilaku bermain *game online* yaitu aspek frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosi berpengaruh terhadap agresivitas pada remaja. Hal ini dilihat dari nilai *R Square* 0,170, *F* 9,857 dan nilai sig 0,003 yang artinya perilaku bermain *game online* sebagai variabel bebas mempengaruhi variabel terikat yaitu agresivitas pada remaja sebesar 17%, sedangkan sisanya 83% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan, secara berturut-turut, aspek yang memengaruhi agresivitas pada remaja adalah aspek frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan aspek emosi. Ketika bermain *game online*, remaja tidak ingin diganggu dan hanya ingin fokus pada permainan yang sedang dimainkan. Oleh sebab itu dia mengacuhkan hal yang terjadi disekitar dan kurang peka dengan keadaan disekelilingnya. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa permainan *game online* akan berpengaruh baik secara sosial, psikis dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *game online*.

Secara sosial hubungan dengan teman dan keluarga kan menjadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, bersikap cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekelilingnya serta dalam takaran yang lebih parah, para pemain mampu melakukan apapun demi bisa bermain *game online*, seperti berbohong dan mencuri uang. Selain itu, berinteraksi satu arah dengan komputer membuat para pemain menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan nyata.

Aspek emosi dari remaja ketika bermain *game online* ditunjukkan ketika mengalami kekalahan dan kemenangan. Jika menang, maka remaja semakin semangat untuk bermain. Tetapi jika mengalami kekalahan, remaja akan kesal dan marah sehingga memilih untuk terus bermain sampai mencapai kemenangan. Hal inilah yang membuat remaja lupa akan kewajibannya untuk belajar karena keasyikan bermain *game* dan tidak ingin menghentikan permainan jika sudah memulainya.

Banyak penelitian mengungkapkan mengenai dampak negatif dari kecanduan bermain *game online*. Jika dilihat melalui alat pemindai otak, terdapat penurunan aktivitas gelombang otak depan (*pre-frontal cortex*) di mana bagian tersebut memiliki peranan sangat penting dalam pengendalian emosi dan agresivitas. Individu yang kehilangan fungsi eksekutif yang bersumber dari bagian otak tersebut dapat mengalami perubahan mood yang cepat, mereka lebih mudah tersulut amarah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, dan sulit berkonsentrasi.

Permainan *game online* yang berunsur kekerasan di dunia maya memang membawa dampak negatif pada remaja di dunia nyata. Remaja banyak menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*, sehingga lupa belajar, lupa makan, membantu orang tua dan interaksi sosial dengan dunia nyata menjadi berkurang. Perilaku bermain *game online* memberikan dampak negatif bagi remaja jika mereka sudah masuk pada tahap adiksi. Oleh sebab itu, perlu pengawasan orang tua dan pengendalian diri remaja agar tidak terjerumus pada aktivitas-aktivitas yang merugikan fisik, mental, dan sosial remaja tersebut.

Pola asuh dan pengendalian diri merupakan cara yang dapat memberikan benteng pada remaja untuk tidak secara berlebihan menghabiskan waktunya bermain *game online*. Namun tetap perlu diperhatikan beberapa hal lainnya. Pola asuh orang tua memengaruhi perilaku agresif, hal ini karena sikap orang tua yang terlalu menuntut dan menginginkan anaknya tunduk dan patuh menuruti semua kehendak orang tuanya dapat membuat anak frustrasi. Orang tua yang terlalu keras serta tidak responsif pada kebutuhan anak akan membuat anak cenderung menjadi takut serta murung. Kondisi-kondisi seperti ini bisa melandasi perilaku agresif. Orang tua yang sering memberikan hukuman fisik kepada anaknya dikarenakan kegagalan memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh orang tua akan membuat anak marah dan kesal kepada orang tuanya, tetapi anak tidak berani mengungkapkan kemarahannya itu dan melampiaskannya kepada orang lain dalam bentuk perilaku agresif (Sarwono, 2011).

Sedangkan pengendalian diri (*self control*) juga berpengaruh terhadap agresivitas pada remaja. Pemicu umum dari agresi adalah ketika seseorang mengalami suatu kondisi emosi tertentu, yang biasanya terlihat adalah emosi marah. Kemarahan dapat membuat seseorang kehilangan kontrol diri dan berperilaku agresif (Sarwono dan Meinarno, 2009). Secara umum, kemampuan manusia untuk menahan dan mengendalikan perilaku sosial yang tidak pantas lebih dikenal sebagai *self control* atau pengendalian diri. *Self control* dikatakan sebagai kemampuan manusia untuk menahan dan mengendalikan perilaku sosial yang tidak pantas (Dewall dkk, 2005).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa perilaku bermain *game online* dapat menjadi pemicu munculnya perilaku agresif pada remaja. Sumbangan pengaruhnya memang tidak banyak, hanya 17%, namun

perilaku bermain *game online* tetap memberi sumbangan terhadap agresivitas remaja, di mana dalam permainan tersebut terdapat unsur kekerasan baik fisik maupun verbal yang bisa dicontoh oleh para remaja. Berdasarkan pembahasan lainnya, pola asuh orang tua dan pengendalian diri pada remaja diyakini memiliki andil bagi perilaku bermain *game online* dan agresivitas.

Saran

Untuk perkembangan pengetahuan lanjutan, disarankan peneliti lain meneliti aspek atau variabel lainnya yang berhubungan atau memberi pengaruh terhadap perilaku bermain *game online* dan agresivitas remaja. Disarankan juga untuk melakukan penambahan dan perbaikan pernyataan pada angket yang telah digunakan sehingga responden lebih memahami dan tepat menjawab pernyataan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Ada baiknya jika diambil sampel yang lebih luas mengingat maraknya permainan tersebut memengaruhi kehidupan remaja dewasa ini.

Daftar Pustaka

- Adikara, E. R. (2007). *Bermain game, baik atau buruk?*. <http://pepak.sabda.org/pustaka/.html>
- Ali, M., & Muhammad, A. (2008). *Psikologi remaja: Perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Baron, R. A & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial*. Jakarta: Erlangga
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Christiani, M. (2006). *Gambaran suram game online indonesia. Artikel*. <http://www.ketok.com/forum/viewtopic/Php?p=336>. Tanggal di akses 13 Maret 2011
- Cole, H & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Journal Cyber Psychology & Behavior*, 10(4)
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi sosial*. Malang: UMM Press.
- Dewall. (2011). Self-control inhibits aggression. *Social and personality psychology compass*. 458-472. http://faculty.wcas.northwestern.edu/elifinkel/documents/64_DeWall.FinkelDenson2011_SPPC.pdf.

- Juwarni. (2013). *Pengaruh playstation terhadap perilaku agresif siswa di MI tarbiyatussibyan karangrayung grobogan. Skripsi.* (Tidak diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga
- Kartono, K. (2006). *Kenakalan remaja.* Jakarta: Rajawali Pers
- Krahe, B. (2005). *Perilaku agresif, buku panduan psikologi sosial.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Melani, D. (2009). *Studi Kasus Tentang Pengaruh Game Online Terhadap Agresivitas Remaja di Surabaya.* http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_13896.html. Tanggal di akses 01 Juni 2015
- Papalia, D. (2011). *Human development (Psikologi perkembangan).* Jakarta: Kencana
- Ramadhani, A. (2013). Studi kasus tentang hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal di Samarinda. *E Jurnal Ilmu Komunikasi.* Samarinda: Universitas Mulawarman
- Sarwono, S.W. (2011). *Psikologi remaja.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, S.W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi sosial.* Jakarta: Salemba Humanika.
- Sears. (2009). *Psikologi sosial.* Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Shatuti, P. (2012). *Hubungan konformitas dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa. Skripsi* (Tidak dipublikasikan). Universitas Katolik Soegijapranata
- Soesilo, F.S. (2005). *Perbandingan gambaran aktifitas dan minat remaja yang bermain dan yang tidak bermain online game. Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Atmajaya
- Soleman, M. (2009). *Dampak buruk dan tips berhenti dari kecanduan game online.* <http://www.catalog.com/cinder-game-zone/ad6b1ea737a4a8c55bb621215a4b82a2>. Tanggal di akses 25 April 2015
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Yuniar, S. (2008). Ketergantungan pada internet: Game on-line, video Game, dan sejenisnya. *Anima: Indonesian Psychological Journal, (23)2*, 180-183
- Zulkifli. L. (2005). *Psikologi perkembangan.* Bandung: Remaja Rosdakarya