



Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain PUBG

The Effect of Self-Control on Game Online Addiction in PUBG Players

Lukman*, Lukman, Faradilla Firdaus

Jurusan Psikologi Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden : lukmanusral@email.com

ABSTRAK

Pola bermain game online yang tidak teratur, seperti durasi serta intensitas bermain dapat membuat individu mengalami kecanduan game online, sehingga kontrol diri dibutuhkan untuk mengendalikan, mengarahkan, menuntun, menyusun tingkah laku pada reaksi impulsif dan dapat memberikan dampak negatif pada pemain game online. Tujuan dari studi ini guna mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online. Studi ini melibatkan Mahasiswa Universitas Negeri Makassar sebagai subjek, usia 18-22 tahun dan bermain game online PUBG dengan jumlah subjek 151 orang. Purposive sampling menjadi teknik pengambilan sampel dalam studi ini. Metode yang digunakan dalam studi ini berupa metode kuantitatif dengan menggunakan alat ukur skala kontrol diri dan kecanduan game online. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Hasil penelitian pada uji hipotesis membuktikan bahwa terdapat pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai R square sebesar 0,284 dan membuktikan bahwa terdapat pengaruh negatif antara kontrol diri dan kecanduan game online dengan nilai B -0,436 yang menunjukkan bahwa partisipan yang memiliki skor kontrol diri yang tinggi menunjukkan skor kecanduan game online yang rendah begitu pula sebaliknya. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi remaja yang memainkan game online untuk dapat mengatur pola bermain game online, seperti durasi dan intensitas bermain agar tidak mengalami kecanduan

Kata Kunci: Kontrol diri, Kecanduan game online, Pemain PUBG

ABSTRACT

Irregular patterns of playing game online, as the duration and intensity of playing can make people addicted to the game online, so self-control is needed to control, organize, guide, structure, or direct behavior to impulsive reactions that can have a negative impact on online game players. This study aims to see the effect of self-control on game online addiction. 151 PUBG players (18-22), from Makassar State University participated in this study. This study uses purposive sampling technique and used quantitative method. This study uses self-control scale and game online addiction scale as a measuring instrument. Technique of data analysis used simple linear regression. The results of the hypothesis test showed an effect of self-control in game online addiction with a significance value 0.000 ($p < 0.05$) and the value of R square = 0.284, this showed a negative influence between self-control and game online addiction, with a B value = -0.436. indicating that participants with high self-control scores would point to low levels of online gaming addiction and vice versa. This study contributes to youth playing online games for saps to set online game playing patterns, such as the duration and intensity of play to avoid becoming addicted

Keywords: Game online addiction, PUBG players, Self-control

1. PENDAHULUAN.

Game online menjadi permainan yang populer dan semakin berkembang saat ini, hal ini dapat dilihat pada tahun 2017 yang mencapai total belanja konsumen untuk *mobile game* meningkat menjadi 30% dan mewakili hampir 82% dari semua pendapatan aplikasi. Pendapatan dari aplikasi *game* tumbuh sebesar 19,1% pada periode Januari sampai Juni 2018. Perkembangan *game online* juga dapat dilihat dari tersedianya banyak jenis *game online* yang dapat diunduh diberbagai jenis gawai (Pratomo, 2018). Pemain *game online* di Indonesia mengalami peningkatan 5%-10% setiap tahun, sehingga terdapat 25 juta pemain *game online* yang berada di Indonesia dan menunjukkan perkembangan tren *gaming* yang pesat (Anjungsoro, 2014). *Game online* adalah *game* yang diakses melalui jaringan internet (Suplig, 2017). *Game online* yang terbilang sangat populer saat ini ialah *Player Unknown's Battle ground* yang disingkat PUBG. *Google play store* telah mencatat bahwa *game online* PUBG telah diunduh lebih dari 100 juta orang dan mendapat rating pengguna sebanyak 15,6 juta dan mendapatkan keuntungan sekitar 910 miliar. PUBG mencatat bahwa ada 100 juta pemain yang aktif setiap bulan secara global sampai pada saat ini, jumlah tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat dua di dunia yang memiliki pemain aktif setiap bulan. Berdasarkan data tersebut menjadikan *game online* PUBG sebagai *game online* populer (Annur, 2019).

Perkembangan *game online* PUBG terus dilakukan untuk menghadirkan fitur dan item yang baru seperti karakter, senjata, baju, skin dan item menarik yang ingin dimiliki para pemain sehingga membuat beberapa pemain *game online* PUBG rela menghabiskan uang untuk mendapatkan item-item tersebut. Salah satu fitur yang menarik dari *game online* PUBG adalah para pemain dapat berinteraksi secara leluasa antara satu dengan yang lain. Para pemain juga dapat merasakan emosi beragam seperti rasa tegang, cemas, marah, atau bahagia yang disebabkan dari berbagai tantangan untuk terus menjadi pemenang di dalam *game* sehingga membuat para pemain *game online* PUBG penasaran untuk terus bermain tanpa ada habisnya dan membuat kecanduan (Masya & Chandra, 2016).

Ulfa (2017) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* merupakan kondisi individu yang memiliki kebiasaan kuat dan terikat sehingga tidak dapat lepas

dari bermain *game online*, dari waktu ke waktu mengalami penambahan waktu bermain. Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* terdiri dari tujuh aspek. Seseorang dikategorikan sebagai kecanduan *game online* ketika memenuhi empat dari tujuh aspek tersebut. Smart (Prasetyawan, 2016) mengemukakan bahwa salah satu ciri kecanduan *game online* adalah memainkan *game online* selama 14 jam per minggu dan hanya satu *game* saja dimainkan. Individu yang mengalami kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara akademik, fisik, maupun secara psikologis.

Dampak psikologis yang ditimbulkan oleh *game online* PUBG adalah depresi. Hal ini dapat dilihat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ariani (2012) yang melibatkan 35 orang remaja sebagai responden penelitian. Didapatkan hasil bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* mempunyai resiko 1,61 kali beresiko mengalami depresi dibanding remaja yang tidak kecanduan *game online*. *Game online* juga memiliki dampak terhadap akademik seperti perilaku prokrastinasi akademik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan penelitian Kurniawan (2017) dengan 32 remaja yang dijadikan sebagai responden, hasil penelitian diperoleh bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku prokrastinasi akademik.

Game online memberikan dampak yang cukup serius pada pemain yang mengalami kecanduan. Basol & Kaya (2018) mengemukakan bahwa *Guinness Records Book* mencatat mengenai kecanduan *game online* yang menjadi subjek kebanyakan berita di dunia, seperti seorang remaja berusia 18 tahun dari Thailand meninggal dunia setelah bermain *game online* dengan durasi waktu 40 jam berturut-turut. Remaja 19 tahun yang terserang *stroke* akibat bermain *game online* PUBG secara berlebihan, menurut keterangan dokter yang memeriksa remaja tersebut mengatakan bahwa *stroke* terjadi karena gumpalan darah terbentuk di otaknya, sehingga sejumlah anggota tubuhnya tak berfungsi dengan baik lalu terkena *stroke*. Remaja tersebut juga mengalami kekurangan berat badan akut, nutrisi yang buruk hingga mengalami dehidrasi dan stress akibat kompetisi yang terjadi pada *game* PUBG. Ibu dari remaja tersebut mengatakan bahwa anaknya bermain mulai dari pukul 9 malam hingga pukul 4 pagi (Nayamengala, 2019).

Faktor yang memengaruhi kecanduan *game online* karena rendahnya kontrol diri pada individu, sehingga kemampuan untuk mengurangi dampak buruk yang diakibatkan dari *game online* yang berlebihan. Kontrol diri yang rendah akan sulit mengontrol perilaku bermain *game online* sehingga mengalami kecanduan. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* sulit mengontrol durasi bermain *game*, sulit mengatur pola tidur, sulit memprioritaskan kegiatan yang lain sehingga berdampak terhadap kesehatan, dan akademik pada remaja, seperti prokrastinasi akademik dan perilaku malas belajar (Masya & Candra, 2016). Searah dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurazmi, Elita, dan Dewi (2018) dengan melibatkan 267 responden remaja dengan rentang usia 15-18 tahun. Menunjukkan hasil bahwa 40,1% responden positif mengalami kecanduan *game online*, kemudian 36,0% bermain *game online* dengan durasi 7-9 jam/hari. Hal ini dapat menunjukkan bahwa remaja dengan kontrol diri rendah berpotensi mengalami kecanduan *game online* dibanding remaja yang memiliki kontrol diri tinggi. Dalam artian kecanduan *game online* pada individu dipengaruhi oleh kontrol diri, ketika kontrol diri individu rendah maka kecanduan *game online* akan tinggi begitupun sebaliknya. Individu yang kecanduan *game online* sulit untuk mencegah, mengatur batas waktu bermain *game online*, dan mengatur intensitas bermain *game online*.

Dari uraian di atas, membuat peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain PUBG. Hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh negatif kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain PUBG.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Pendekatan Penelitian

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* adalah perilaku bermain *game* secara intens dan berlebihan, berdasarkan durasi 14 jam per minggu, merasa gelisah dan cemas ketika tidak bermain *game*, sehingga berdampak pada kehidupan pemain. Variabel bebas adalah kontrol diri. Kontrol diri yaitu kemampuan yang dimiliki individu untuk mengendalikan, mengatur, dan menahan godaan yang muncul dari dalam diri sehingga mampu mengambil suatu tindakan tepat untuk hasil yang diharapkan serta menghindar dari dampak yang tidak diharapkan.

2.2. Desain Penelitian

Adapun karakteristik pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Makassar, berusia 18-22 tahun, dan bermain *game* PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) 14 jam per minggu. Teknik sampling adalah *nonprobability sampling* dengan memakai teknik *purposive sampling*. Sebanyak 151 orang sebagai sampel dalam studi ini dan merupakan mahasiswa Universitas Negeri Makassar yang berusia 18-22 tahun, dan bermain *game* PUBG 14 jam per minggu.

2.3 Instrumen Penelitian

Penelitian dilakukan dengan memberikan skala secara daring pada mahasiswa di Universitas Negeri Makassar. Skala *Likert* digunakan pada penelitian ini, dengan menggunakan lima pilihan jawaban. Skala yang digunakan pada studi ini adalah skala kontrol diri yang dikembangkan oleh Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) yang terdiri dari lima aspek. Skala kontrol diri sebanyak 36 aitem sebelum diuji cobakan, setelah melakukan uji coba didapatkan 10 aitem gugur, sehingga tersisa 26 aitem yang siap digunakan dalam penelitian. Nilai reliabilitas pada skala kontrol diri adalah 0,89. Skala kecanduan *game online* yang digunakan pada studi ini adalah skala yang dikembangkan oleh Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) yang terdiri dari tujuh aspek. Nilai reliabilitas pada skala kecanduan *game online* adalah 0,94. Regresi linear sederhana menjadi teknik analisis uji hipotesis pada studi ini menggunakan bantuan program SPSS 24 for windows.

2.4 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis deskriptif, yaitu suatu teknik untuk mengungkapkan dan memaparkan pendapat dari responden berdasarkan jawaban dari instrumen penelitian yang telah diajukan oleh peneliti.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Nilai signifikansi sebesar $p = 0,000$ lebih kecil dari $< 0,05$, sehingga terdapat pengaruh kontrol diri pada kecanduan *game online*. Nilai koefisien regresi sebesar $(B) = -0,436$ menunjukkan arah korelasi yang negatif sehingga disimpulkan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh negatif terhadap kecanduan *game online* pada pemain PUBG. Nilai R^2 sebesar 0,284 menunjukkan bahwa besar pengaruh variabel kontrol diri terhadap kecanduan *game online* sebesar 28,4%

sedangkan sisannya 71,6% dipengaruhi faktor lain dan tidak dilibatkan pada penelitian ini.

3.2. Pembahasan Penelitian

Analisis deskriptif menunjukkan hasil bahwa sebagian besar mahasiswa Universitas Negeri Makassar dan menjadi subjek penelitian memiliki kecanduan *game online* berada pada kategori sedang. Data ini didasarkan pada hasil skor subjek yang menunjukkan bahwa 90 pada kategori yang sedang dengan persentase 59,60%. 61 subjek kategori tinggi dengan persentase 41,40%, dan 0 subjek berada pada kategori rendah dengan persentase 0%. Data hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *mean* hipotetik kecanduan *game online* sebesar 78 dan standar deviasi sebesar 17,33. Subjek penelitian ini adalah mayoritas laki-laki sebanyak 88%. Hal ini searah yang dikemukakan oleh Veltri, dkk (2014) bahwa *game online* terus didominasi oleh laki-laki karena lebih termotivasi untuk terus bermain bahkan dari sejak dini dan lebih sering menghabiskan lebih banyak waktu pada *game online*. Laki-laki dan perempuan juga memiliki genre *game* yang berbeda, laki-laki lebih banyak bermain *game* aksi dan simulasi karena lebih memikirkan persaingan dan berorientasi pada tujuan, sehingga lebih cenderung mengalami kecanduan, sedangkan perempuan lebih menyukai permainan logika dan pelatihan keterampilan seperti berbelanja atau berdandan.

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Makassar yang telah menjadi subjek penelitian memiliki tingkat kontrol diri yang sedang. Data ini didasarkan pada hasil skor subjek yang menunjukkan bahwa 54 orang dengan persentase 35,76% berada pada kategori rendah, 97 orang dengan persentase 64,24% berada pada tingkat kontrol diri yang sedang, dan 0 orang dengan persentase 0% berada pada kategori yang tinggi. Data penelitian juga menunjukkan *mean* hipotetik kontrol diri sebesar 57 dan standar deviasi sebesar 12,67. Hasil deskripsi data penelitian yang diperoleh dari skala, ditemukan bahwa aspek *healthy habits* memiliki skor total paling tinggi dari kelima aspek kontrol diri. Individu yang memiliki kebiasaan sehat mampu menolak sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya. Individu dapat mengutamakan hal yang dapat memberikan dampak positif. Hal ini juga dapat dilihat dari respon aitem pernyataan nomor 11 sebagai berikut, "Saya menolak hal yang buruk bagi diri saya". Subjek yang menjawab "Sangat Sesuai" pada aitem nomor 11 sebanyak 26%, "Sesuai" sebanyak 50%,

"Netral" sebanyak 15%, "Tidak Sesuai" sebanyak 9%, dan "Sangat Tidak Sesuai" sebanyak 1%. Hal ini menunjukkan bahwa subjek mampu menolak hal yang buruk bagi diri subjek.

Hasil analisis data menunjukkan pengaruh negatif kontrol diri terhadap kecanduan *game online*. Artinya, semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki, maka semakin rendah kecanduan *game online*, begitu pula sebaliknya. Besarnya pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* adalah $R^2 = 0,284$ dengan taraf signifikansi sebesar $p = 0,000$. Hal ini sesuai penelitian Masyita (2016) yang menunjukkan bahwa kontrol diri berpengaruh terhadap kecanduan *game online* sebesar 19,4%. *Self discipline* merupakan aspek yang memiliki pengaruh paling tinggi pada kecanduan *game online* pada pemain PUBG. *Self discipline* memiliki pengaruh sebesar 15,4% terhadap kecanduan *game online* dan paling tinggi diantara aspek yang lain. Pemain *game online* yang memiliki *self discipline* dapat membuat individu disiplin dalam melakukan aktivitas tertentu, seperti mengutamakan tugas dan dapat menahan diri yang dapat mengganggu konsentrasinya. *Self discipline* berperan penting bagi individu yang bermain *game online* agar memiliki kedisiplinan dalam melakukan aktivitas dan tidak kehilangan kontrol diri ketika bermain *game online*. Wong dan Hodgins (2013) mengemukakan bahwa faktor penyebab dari kecanduan *game online* adalah kehilangan kontrol diri untuk bermain *game online*.

Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) mengemukakan bahwa kontrol diri dapat meniadakan perilaku yang tidak diharapkan dan menahan diri pada tindakan yang dilakukan. Individu dengan kontrol diri baik dapat menahan diri terhadap tindakan yang dilakukannya secara berlebihan seperti mampu mengatur durasi dan intensitas dalam bermain *game online*, sehingga tidak cenderung mengalami kecanduan *game online*. Dalam penelitian ini kontrol diri memberikan pengaruh terhadap kecanduan *game online* sebesar 28,4% untuk dijadikan penentu kecanduan atau tidaknya pada *game online*. Sedangkan faktor lain berpengaruh sebesar 71,6%, seperti *agitated withdrawal* yang merupakan perasaan tidak menyenangkan ketika aktivitas bermain *game online* dikurangi atau dihentikan, *engagement* merupakan ketertarikan terhadap *game online*, *coping* merupakan pengalaman yang dapat mengubah perasaan atau menjadikan *game online* sebagai pelarian, *mournful withdrawal* merupakan perasaan sedih ketika

tidak dapat bermain *game online*, dan yang terakhir *shame* yang merupakan rasa penyesalan terhadap dampak negatif dari kurangnya kontrol diri untuk bermain *game online* (Wong dan Hodgins, 2013). Berdasarkan penelitian Masya dan Chandra (2016) didapatkan hasil bahwa perilaku kecanduan *game online* dapat dipengaruhi oleh kurangnya kontrol keluarga dan lingkungan seperti teman bermain *game online*.

Hasil penelitian ini searah dengan penelitian Kim, Namkong, Ku, dan Kim (2008) dengan melibatkan 1471 responden yang bermain *game online*. Didapatkan hasil bahwa skor kontrol diri rendah dan skor kecanduan *game online* dalam kategori tinggi. Hal ini terjadi karena banyak subjek tidak mampu mengatur intensitas dan durasi bermain *game online* yang berlebihan sehingga mengalami kecanduan *game online*. Dalam artian kontrol diri memengaruhi kecanduan *game online*. Pemain *game online* yang memiliki kontrol diri tinggi akan mampu mengatur intensitas dan durasi bermain *game online*, kemudian mampu mempertimbangkan dampak buruk yang didapatkan ketika bermain *game online* secara berlebihan. Sedangkan pemain yang memiliki kontrol diri rendah akan kesulitan mengatur durasi dan intensitas bermain *game online*, sehingga dampak yang diberikan dalam bermain secara berlebihan tidak dipertimbangkan.

Kontrol diri menjadi faktor yang penting bagi individu yang bermain *game online* agar tidak mengalami kecanduan *game online*, kecanduan *game online* dapat disebabkan karena ketidakmampuan individu dalam mengendalikan diri. Ghufro dan Rini (2011) mengemukakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk mengarahkan perilaku kearah yang lebih baik. Sehingga pemain harus mampu membatasi waktu dalam bermain *game online* agar tidak menjadi merugikan dan mengganggu tanggung jawab yang lain.

4 KESIMPULAN

kesimpulan pada hasil analisis dan pembahasan penelitian adalah terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Semakin tinggi kontrol diri individu, maka kecanduan *game online* pada remaja akan rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjungsoro, F. (2014). Ada 25 juta orang Indonesia doyan main game online. (Online). (<http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>, diakses tanggal 12 Juli 2019).
- Annur, C. M. (2019). Indonesia peringkat kedua pemain aktif pubg terbanyak di dunia. (Online). (<https://katadata.co.id/berita/2019/05/25/indonesia-peringkat-kedua-pemain-aktif-pubg-terbanyak-di-dunia>, diakses tanggal 10 November 2019).
- Ariani, S. (2012). Hubungan kecanduan online game dengan depresi pada remaja laki-laki pengunjung game centre di Kelurahan Jebres. (*Skripsi diterbitkan*). Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Basol, G., & Kaya, A. B. (2018). Motives and consequences of game online addiction: A scale development study. *Arch Neuropsychiatry*, 55, 225-232.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2011). *Teori kepribadian* (edisi 7). Jakarta: Salemba Humanika.
- Ghufro, M., & Rini, R. (2011). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Kim, E. J., Namkoong, k., Ku, T., & Kim S. J. (2008). The relationship between game online addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218.
- Kurniawan. D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 97-1003.
- 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.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 153-169.
- Masyita, A. R. (2016). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain dota 2 Malang. (*Skripsi diterbitkan*). Malang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulanan Malik Ibrahim Malang.
- Nayamenggala, R. Y. (2019). Akibat kecanduan main PUBG remaja ini terkena stroke di usia muda. (Online). (<https://merahputih.com/post/read/akibat-kecanduan-main-pubg-remaja-ini-terkena-stroke-di-usia-muda>, diakses pada tanggal 10 november).
- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap regulasi emosi pada remaja. *JOM FKp*, 5(2), 555-562.
- Pratomo, Y. (2018). Game PUBG telah dimainkan oleh lebih 400 juta orang. (Online). (<https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg-telah-dimainkan-oleh-lebih-400-juta>

- orang, diakses tanggal 12 Juli 2019).
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya mereduksi kecanduan game online melalui layanan konseling kelompok. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 116-125.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177-200.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-322.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes *game* center jalan HR Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom Fisip*, 4(1), 1-13.
- Veltri, N. F., Krasnova, H., Baumann, A., & Kalayamthanam, N. (2014). *Gender Differences in Online Gaming: A Literature Review*. Paper presented at the Twentieth Americas Conference on Information Systems: Savannah.
- Wong, U., & Hodgins, D. C. (2013). Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). *Addiction Research and Theory*, DOI: 10.3109/16066359.2013.824565, 1-15.

3.