

## **Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)**

*Hafizha Fasya*<sup>1</sup>, *Satriawan*<sup>2</sup>, *Alfiana*<sup>2</sup>, *Ayu Friska Amelia*<sup>2</sup>

<sup>1</sup> *Fakultas Psikologi, Universitas Hasanuddin*

<sup>2</sup> *Prodi Administrasi Negara, Universitas Hasanuddin*

E-mail: *fiizha.fasya@gmail.com*

**Abstract:** *The research aims to find out the effect of the intensity of playing online games against aggressiveness by children and adolescents. It is a representative of previous research results related to the effect of online games on the level of violence by children and adolescents in Makassar city. The sample of research is children and adolescents who play online game as much as 160 respondents. The data were collected by using aggressiveness scale by Buss and Perry (1992) consisting of 4 (four) subscales of physical aggressiveness, verbal aggressiveness, anger and hostility by using Likert scale model. The collected data were analyzed by using Chi-square test with the assistance of Statistical Package for Social Scientific (SPSS) ver. 24 for Windows. The result of value obtained from Chi-Square analysis on Asymp. Sig. (2-sided) table of 0.000. This value is smaller than 0.05 which means significant. Because the value is significant, it is concluded that there is effect of the duration of playing online games in a day against aggressiveness.*

**Keywords:** *Aggressiveness; Intensity; Online Game; Adolescent*

**Abstrak:** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Penelitian ini merupakan representative dari hasil penelitian sebelumnya terkait pengaruh game online terhadap tingkat kekerasan oleh anak-anak dan remaja di Kota Makassar. Sampel penelitian ini adalah anak-anak dan remaja yang bermain game online sebanyak 160 responden. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan skala agresivitas oleh Buss dan Perry (1992) yang terdiri dari 4 subskala yaitu agresivitas fisik, agresivitas verbal, kemarahan dan permusuhan dengan menggunakan model skala Likert. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji Chi-Square dengan bantuan program Statistical Package for Social Sciennces (SPSS) 24 for Windows. Nilai yang diperoleh dari hasil analisis Chi-Square pada tabel Asymp. Sig. (2-sided) sebesar 0,000, lebih kecil dari nilai 0,05 yang berarti bahwa durasi bermain game online berpengaruh terhadap agresivitas anak-anak dan remaja.*

**Kata Kunci:** *Agresivitas; Intensitas; Game Online; Remaja*

---

### **1. Pendahuluan**

Game pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk mengatasi stress, bahkan dapat membuat pemainnya mengalami ketergantungan hingga melakukan tindakan-tindakan kriminal (Primartantyo, 2012; dan Ruslan, 2013 dalam adwitiya dan retno,

2015). Munculnya *Game online* belakangan ini sedikit memicu perhatian masyarakat akan dampak yang ditimbulkan, seperti *gamers* yang kesehariannya menghabiskan waktu untuk bermain game (Rikiyanto 2011).

*Game online* ini terus berkembang di Makassar, Psikolog Pendidikan dan Perkembangan Universitas Negeri Makassar (UNM), Eva Meizara Puspita Dewi SPsi MPsi menyarankan kepada orang tua yang ada di Makassar, untuk lebih selektif dalam mengawasi dan memilih ranah bermain anaknya. Fakta yang terjadi kalangan remaja menghabiskan waktu rata-rata 7 jam per hari untuk mengakses media. Fenomena yang terjadi saat ini adalah paparan kekerasan melalui media khususnya *game online*.

Sebagian besar *game online* mengandung unsur kekerasan yang memicu agresivitas terhadap penggunanya. Sifat agresif juga dapat mempengaruhi pengguna *game online*. Misalnya, Lemmens dkk. melaporkan bahwa remaja pria yang sering bermain game lebih tertarik pada video game kekerasan dari pada tanpa kekerasan penelitian lain juga menunjukkan kaitan antara keseringan bermain game dan kegemaran game kekerasan. Salah satu kelompok yang rentan menjadi korban ataupun sebagai pelaku tindakan kekerasan adalah anak jalanan usia remaja. Kecenderungan remaja memilih *game online* bertema kekerasan dapat memicu remaja melakukan tindakan kekerasan. Survey yang dilakukan CDC pada tahun 2011 ditemukan sebesar 33% remaja melakukan tindakan kekerasan dengan prevalensi pada remaja laki-laki sebesar 40,7% dan 24,4% pada perempuan (CDC, 2012).

Sasaran dalam penelitian ini ialah kota Makassar dengan tingkat kekerasan yang dilakukan anak-anak dan remaja tertinggi kedua setelah Jakarta. Polrestaes Makassar Sulawesi Selatan (Sulsel) sedikitnya telah mengamankan 19 remaja yang terlibat pencurian kekerasan (*curas*) hingga perkelahan kelompok. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive dengan menggunakan pendekatan studi kasus di kecamatan Tallo dengan populasi anak nakal dan anak terlantar menempati urutan pertama (Taufik Manji, 2011:106). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab semua realitas yang terjadi di lapangan tentang anak-anak dan remaja yang bersahabat dengan *Game Online* dan menjadi pelaku utama tindak kekerasan yang berakibat fatal pada masa depannya dan menyangkut orang banyak. Penelitian ini bertujuan untuk memahahi Pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas pada anak-anak dan remaja.

## **2. Metode Penelitian**

### **2.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2008), metode kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang memandang suatu realitas itu dapat diklarifikasikan, kongkrit, teramati, dan terukur, hubungan variabelnya bersifat sebab akibat dimana data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Peneliti memilih menggunakan pendekatan kuantitatif survei dengan *purposive sampling*. Peneliti berharap melalui pendekatan ini akan memudahkan pencarian data mengenai pengaruh *game online* terhadap kekerasan oleh anak-anak dan remaja di kota Makassar.

### **2.2 Rangkaian Penelitian**

Tahap awal penelitian ini adalah melakukan observasi dan pengamatan langsung terhadap daftar dan kondisi *game center* di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Observasi ini dilakukan selama beberapa hari. Melalui hasil observasi ini banyak fakta yang didapatkan, terkait dengan daftar *game center*.

Tahap kedua dari penelitian ini adalah melakukan *survey* sederhana yang fokusnya anak-anak dan remaja yang bermain *game* di *game center* pada wilayah yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya kuesioner disebar langsung kepada *gamers* berdasarkan hasil observasi sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendapatkan hasil yang akurat mengenai pengaruh *game online* terhadap tingkat kekerasan oleh anak-anak dan remaja di Kota Makassar. Walaupun, kuesioner yang disebar secara kuantitas belum bersifat general untuk mewakili Kota Makassar secara keseluruhan, tapi mampu menjadi gambaran pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kekerasan oleh anak-anak dan remaja.

Tahap ketiga yang dilakukan adalah wawancara terhadap beberapa *gamers* yang kesehariannya bersentuhan langsung dengan *game online*. Selain itu, kami juga mewawancarai penjaga *game center* mengenai jumlah pengunjung *game center* tersebut setiap harinya dan waktu beroperasi, serta usia mayoritas pengunjung. Berdasarkan hasil wawancara ini bisa menjadi data tambahan untuk meyakinkan kebenaran dan perbaikan hipotesa.

### **2.3 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan berbagai cara seperti:

#### **2.3.1 Kuesioner atau Angket**

Menurut Sugiyono (2008:199) “Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Walaupun, dalam penggunaan kuesioner ini sering mengalami hambatan seperti pertanyaan yang tidak dimengerti oleh responden. Namun, untuk mengatasi hal tersebut dilakukan pendampingan sebelum responden mengisi kuesioner.

#### **2.3.2 Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada peneliti.

#### **2.3.3 Observasi**

Menurut Suharsimi Arikunto, Observasi adalah suatu metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki atau diteliti baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

#### **2.3.4 Dokumentasi**

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang tidak diperoleh dengan menggunakan metode di atas berupa data tertulis yang mengandung keterangan dan penjelasan serta pemikiran tentang fenomena yang masih aktual. Dalam hal dapat berupa data-data, dokumen arsip, atau catatan penting yang berhubungan dengan penelitian

### **2.4 Analisis data**

Agresivitas pada anak-anak dan remaja diukur menggunakan instrument Buss and Pery (1992) yaitu Perilaku Agresivitas yang dimaksud dalam penelitian adalah perilaku menyakiti dan atau melukai orang lain yang dilakukan oleh anak-anak yang disebabkan oleh stimulus dari bermain *game*. Kuesioner agresi Buss and Perry (BPAQ). BAPQ digunakan untuk mengukur agresi sifat. 29 pertanyaan terdiri dari empat subskala (agresi fisik, penilaian frekuensi bertindak agresif; Agresi verbal, penilaian frekuensi berperilaku secara verbal agresif; marah, menilai komponen emosional dan agresi; permusuhan, menilai unsur kognitif agresi semacam itu sebagai perasaan sakit dan ketidakadilan). Responden menilai diri mereka sendiri pada setiap pertanyaan, pada

skala 1, sangat setuju sampai 4, sangat tidak setuju. Semakin tinggi skor, semakin tinggi tingkat agresifnya.

Kuesioner yang telah disusun daftar pertanyaannya secara random, lalu dilakukan uji validitas dan reabilitas. Hasil yang diperoleh berupa *alpha cronbach*, dari hasil tersebut dapat disimpulkan instrument kemampuan kerja tersebut reliable dan dapat dipergunakan untuk penelitian menurut Sugiyono (2014:357). Setelah menentukan reabilitas aka nada beberapa kemungkinan yang terjadi, misalnya beberapa pertanyaan yang gugur atau harus adanya tambahan pertanyaan. Setelah itu, semua kuesioner disebar dan dianalisis hasil penelitian dengan menggunakan analisis SPSS.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan analisa tentang pengaruh intensitas bermain *game online* yang memiliki konten kekerasan terhadap tingkat agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Agresivitas yang dimaksud dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 dimensi sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992). Selain itu, *game online* bertemakan kekerasan yang dimaksud antara lain: Point Blank, Dota, GTA (*Grand the Auto*), COC (*Clash of Clans*), Mortal Combat, dan Tekken.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil fokus yaitu *game center* yang ada di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Adapun lokasi *game center* yang menjadi sasaran penelitian yaitu: Pai Net terletak di Jalan Mangngadel, Farhan Net terletak di Jalan Lembo, Go Win Net terletak di Jalan Buttatianang, Resky Net terletak di Jalan Dg. Regge, Khairy net terletak di Jalan Teuku Umar, Amhey Net terletak di Jalan Gatot Subroto 5, D'Bazz Game Center terletak di Jalan Sunu, Green Net terletak di Jalan Sunu, Awan Net terletak di Jalan Pannampu, J Games Center terletak di Jalan Gatot Subroto, Exist Game Center terletak di Jalan Rappokalling Raya, Andika Game Center terletak di Jalan Keluraha, Kurcaci Net terletak di Jalan Dg. Tantu, dan D\_Net terletak di Jalan Dg. Tantu. Jumlah responden yang berpartisipasi dalam mengisi kuesioner pada penelitian ini lebih dari 200 anak yang berpartisipasi tapi hanya 160 responden yang menyelesaikan kuesioner dengan baik (148 berjenis kelamin laki-laki dan 12 berjenis kelamin perempuan). Usia rata-rata responden 13 tahun yang dikategorikan kedalam usia remaja awal (Dinkes, 2009). Pengumpulan data primer dilakukan dengan metode survei yaitu penyebaran kuesioner yang diisi langsung oleh responden, pengumpulan data sekunder dilakukan dengan metode wawancara terhadap pihak-pihak terkait. Waktu pengumpulan data dilakukan mulai tanggal 3 April 2017 sampai dengan tanggal 10 Juni 2017.

Data yang telah terkumpul diperiksa kebenaran informasi sesuai dengan variabel yang akan diteliti. Hal ini disebabkan pada saat dilakukan penyebaran kuesioner ada beberapa aitem pertanyaan yang tidak terpenuhi sehinhha perlu dilakukan *editing* dan *cleaning data*. Kemudian data diolah dan dianalisis dalam program SPSS sesuai dengan tujuan penelitian yang disertai narasi sebagai penjelasan tabel.

Variabel independen yang diuji dalam penelitian ini adalah jenis *game online*, intensitas bermain *game online*, dan durasi bermain *game online*. Sedangkan, variabel dependen yang diuji dalam penelitian ini adalah agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Analisis pengaruh antarkedua variabel bertujuan untuk melihat besaran pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui tabulasi silang dan dilanjutkan dengan uji *chi-square*. Adapun hasil penelitian dapat disajikan sebagai berikut.

#### 3.1 Kategorisasi Variabel Agresivitas

Hasil analisis kategorisasi variabel agresivitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategorisasi Variabel Agresivitas

		Kategorisasi Agresivitas			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	19	11,9	11,9	11,9
	Sedang	120	75,0	75,0	86,9
	Rendah	21	13,1	13,1	100,0
Total		160	100,0	100,0	

Dari 160 responden diperoleh 19 responden atau 11,9% yang termasuk kedalam kategori tinggi, 120 responden atau 75% yang termasuk kedalam kategori sedang, dan 21 responden atau 13,1% yang termasuk kedalam kategori rendah. Walaupun tingkat agresivitas yang tertuang dari hasil penelitian rendah. Namun, tidak menuntut kemungkinan peningkatan agresivitas dapat terjadi secara signifikan karena terdapat pengaruh berupa jenis *game online* dan intensitas bermain *game online*.

### 3.2 Jenis *game online*

Hasil analisis jenis game dan frekwensi permainan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Jenis *Game online* yang sering dimainkan responden

		Game_Online			
		Frequency	%	Valid %	Cumulative %
Valid	COC	18	11,3	11,3	11,3
	COC, GTA	1	,6	,6	11,9
	GTA	10	6,3	6,3	18,1
	GTA, COC	6	3,8	3,8	21,9
	GTA, Dota	1	,6	,6	22,5
	Point Blank	80	50,0	50,0	72,5
	Point Blank, COC	20	12,5	12,5	85,0
	Point Blank, COC, Dota	3	1,9	1,9	86,9
	Point Blank, Dota	6	3,8	3,8	90,6
	Point Blank, GTA	13	8,1	8,1	98,8
	Point Blank, GTA, COC	1	,6	,6	99,4
	Point Blank, GTA, Dota	1	,6	,6	100,0
	Total		160	100,0	100,0

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa jenis *game online* yang paling sering dimainkan oleh anak-anak dan remaja adalah *Point Blank* yaitu sebanyak 80 responden atau setara 50 %. Hasil analisis Chi-Square disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Jenis *game online*

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	381,099	370	,334
Likelihood Ratio	212,513	370	1,000
N of Valid Cases	160		

Dari tabel *Chi-Square Tests* diatas, diperoleh nilai Pearson Chi-Square pada tabel Asymp. Sig. (2-sided) sebesar 0,334. Nilai ini lebih besar dari nilai 0,05 yang berarti tidak signifikan. Karena nilai tidak signifikan, maka disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh jenis *game online* terhadap agresivitas.

### 3.3 Intensitas bermain *game online*

Hasil analisis intensitas bermain *game online* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Intensitas bermain *game online*

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	221,219	148	,000
Likelihood Ratio	132,314	148	,818
N of Valid Cases	160		

Dari tabel *Chi-Square Tests* diatas, diperoleh nilai Pearson Chi-Square pada tabel Asymp. Sig. (2-sided) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari nilai 0,05 yang berarti signifikan. Karena nilai tersebut signifikan, maka disimpulkan bahwa ada pengaruh durasi bermain *game online* dalam sehari terhadap agresivitas.

Dari hasil olah data diatas, diketahui bahwa tidak ada pengaruh jenis *game online* terhadap agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Berdasarkan hasil uji *Chi Square* jenis *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap tingkat agresivitas anak. akan tetapi, *game online* yang bertemakan kekerasan secara tidak langsung membuat anak-anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain *game online*. Anak-anak dan remaja telah mengetahui bahwa apa yang ada di dalam *game online* tidak selalu benar (Andriani dkk, 2011). Namun, *game online* dapat berpengaruh kepada anak-anak dan remaja ketika mereka memainkannya secara intensif. Menurut Bandura (Winarto, 2011), melakukan sesuatu secara intensif atau berulang membuat anak-anak dan remaja menjadi belajar. Seseorang bisa meniru beberapa tingkah laku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model. Peniruan (*imitation*) merupakan hasil proses pembelajaran yang ditiru dari orang lain.

Hal yang perlu dipahami adalah *game* membuat terjadinya proses pembelajaran dan pelatihan. Konten yang dilihat oleh anak-anak dan remaja dapat terjadi proses pembelajaran di dalam pikirannya. Memanfaatkan stimulan yang diperoleh dari *game* dengan beberapa indera tubuhnya yang menyatu dengan pikiran. terjadinya proses, pola, dan respon yang semakin baik disebabkan oleh perilaku yang berulang-ulang (Andriani dkk, 2011).

Proses bermain *game online* secara intensif mendorong terciptanya stimulus secara perlahan terhadap anak-anak atau remaja. Proses tersebut mengantarkan anak-anak atau remaja menuangkan karakter yang dikehendaki ke dalam *game* yang dimainkan atau sebaliknya karakter yang ada dalam *game* diserap kedalam tindakan anak-anak atau remaja tersebut. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Alanov bahwa pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan yang diinginkan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakan (Alanov dalam Haqq, 2016). Stimulus yang terbentuk akan semakin berkembang dengan durasi bermain yang berpengaruh terhadapnya.

Musthafa (2015) melakukan penelitian tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Hasil penelitian mengemukakan bahwa intensitas bermain *game online* mempunyai pengaruh positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada anak. Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin tinggi perilaku agresif anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Syahrani (2015) menjelaskan bahwa dampak behavioral yang muncul dari bermain *game online* dalam bentuk perilaku dan tindakan. Anak-anak berusaha meniru keadaan dirinya sesuai dengan *game* yang dimainkannya. Hal ini dapat mendidik anak menjadi keras kepala, susah mendengar siapa saja bahkan orang tua, asosial, bahkan menjadi lebih agresif dalam pergaulan.

Hasil penelitian oleh Cao & Su (Syahrani, 2015) pada siswa yang mengalami adiksi *internet game* di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan adiksi internet dengan mudah dapat terpengaruh oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri. Oleh karena itu, tidak heran jika anak-anak dapat mengalami adiksi *game* karena pengaruh dari kekuatan *game*.

#### 4. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresivitas anak-anak dan remaja di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Tidak ada pengaruh jenis *game online* terhadap agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Hanya saja jenis *game online* yang bertemakan kekerasan secara tidak langsung membuat anak-anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain *game online*. Orang tua sebaiknya mengontrol anak mereka yang masih remaja. Jangan terlalu membebaskan anak untuk bermain *game online*. Selain itu orang tua harus meluangkan waktu untuk berkumpul bersama anak. Orang tua pun harus lebih memerhatikan perkembangan anak di sekolah, serta mengenali teman dan tempat bermain mereka. Pemerintah Kota Makassar disarankan untuk membuat kebijakan terkait pengaturan *game center* yang merepakan *center point* bermain anak.

Penelitian selanjutnya diharapkan meneliti variabel lain terkait dampak intensitas bermain *game online* dengan tindakan kekerasan serta menggunakan alat ukur yang lebih baik. Selain itu bila memungkinkan lakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif yang dipadu dengan metode kualitatif.

#### Daftar Pustaka

- Andriani. I., Sulistiyawati. F. N., Puruhita. D. R., Lee, FX. Y., & Nauli M. T. 2011. Gambaran Kecenderungan Agresivitas dalam Pemilihan *Game Online* Pada Anak. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Sipil)*. (4): 70-75. ISSN: 1858-2559.
- Dini, Ferina Oktavia. Herdina Indrijati. 2012. *Hubungan Antara Kesepian dengan Perilaku Agresif pada Anak Didik di Lembaga Perumahan Anak Blitar*. Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial. Volume 1. No.3. Universitas Airlangga. Desember 2012
- Fajar.co.id. 2016. *Kecanduan Game Online Berbahaya Loh*. 30 September 2016 pukul 12:00 WITA  
[Fajar.co.id/2016/01/08/kecanduan-bermain-game-online-berbahaya-loh](http://fajar.co.id/2016/01/08/kecanduan-bermain-game-online-berbahaya-loh)
- Haqq, T. A. 2016. *Skripsi*. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Musthafa, Ananda Erfan. 2015. *Skripsi*. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro. (Diakses pada tanggal 29 Juni 2017)

- Palinoang, Erick Lolang. 2015. *Pengaruh Konformitas Dengan Agresivitas pada Kelompok Geng Motor di Samarinda*. eJournal Psikologi. 2015. 4 (1): 79-94
- Politik Indonesia. 2016. *ADiksi Game Online Sama dengan Narkoba*. 1 Oktober 2016 pukul 12:34 WITA
- Syahran, Ridwan. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. 1 (1): 84-92. ISSN: 2443-2202.
- Winarto, Joko. 2011. Teori Belajar Sosial Albert Bandura. <http://www.kompasiana.com> (diakses pada tanggal 13 Maret 2016). [www.politikindonesia.com/index.php?k=wawancara&i=373325.%20Evangeline%20I.%20Suaidy:%20Adiksi%20Game%20Online%20sama%20dengan%20Narkoba](http://www.politikindonesia.com/index.php?k=wawancara&i=373325.%20Evangeline%20I.%20Suaidy:%20Adiksi%20Game%20Online%20sama%20dengan%20Narkoba)