

# HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA

Dona Febriandari<sup>1</sup>, Fathra Annis Nauli<sup>2</sup>, Siti Rahmalia HD<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Alumni Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Riau

<sup>2</sup>Dosen Keperawatan Jiwa, Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Riau

<sup>3</sup>Dosen Keperawatan Medikal Bedah, Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Riau

Email: fathranauli@yahoo.com

## ABSTRAK

*Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 50 remaja yang bermain *game online* di warung internet Kecamatan Payung Sekaki dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan berupa kuesioner *game addiction scale Lemmens* berjumlah 17 pernyataan dengan hasil uji validitas  $r$  hitung  $0.445-0.817 \geq r$  tabel dan hasil realibilitas  $r$  alpha  $0.920 \geq r$  tabel. Kuesioner *identity scale* berjumlah 18 pernyataan dengan hasil uji validitas  $r$  hitung  $0.449-0.814 \geq r$  tabel dan hasil realibilitas  $r$  alpha  $0.920 \geq r$  tabel. Analisa yang digunakan adalah analisa univariat dengan menggunakan distribusi frekuensi dan analisa bivariat dengan menggunakan uji *Chi Square*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 88% remaja mengalami kecanduan bermain *game online* dan 90% remaja berada pada identitas aktif dan menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja dengan nilai  $P$  value =  $1,000 > 0.05$ . Remaja diharapkan untuk dapat mengontrol perilaku bermain *game online* agar tidak menjadi kecanduan.

Kata kunci : *Game online*, Identitas Diri , Kecanduan, Remaja

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online* (Ameliya, 2008). *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Young, 2009). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

Istilah kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2010).

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami

beberapa gejala seperti *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Lemmens, 2009).

*American Medical Association* menyatakan bahwa pada tahun 2007 terdapat 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja mengalami kecanduan *game online*, sedangkan di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan *game online* (Young, 2009). Situs resmi *game online* Indonesia yaitu detiknet menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna *game online* di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa (Hariyanto, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata pengguna *game online* baik di luar negeri maupun dalam negeri adalah remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusumadewi (2009) mengenai hubungan kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial remaja membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial remaja yaitu *emotional sensivity (ES)* dan *emosional expresivity (EE)*, didapatkan kesimpulan bahwa semakin kecanduan seorang remaja terhadap *game online* maka semakin rendah keterampilan sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* memberikan dampak negatif bagi kehidupan emosional remaja.

Masa remaja merupakan periode transisi dari perkembangan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa, batasan usia remaja menurut *World Health Organization* yaitu 10-20 tahun. Teori perkembangan psikososial Erikson menyatakan bahwa remaja berada pada fase pencarian identitas diri (Santrock, 2007). Identitas diri adalah suatu konsepsi mengenai diri, penentuan tujuan, nilai dan keyakinan yang dipegang teguh oleh individu. Hal ini akan diperoleh ketika remaja dapat menyelesaikan krisis yang muncul dari tahap perkembangan psikososial pada masa remaja yaitu identitas *versus* kebingungan peran. Penyelesaian terhadap krisis yang muncul tersebut merupakan tugas utama individu pada masa remaja (Papalia, Old, & Feldman, 2008).

Identitas diri dapat terbentuk melalui interaksi yang terjadi dengan orang tua, keluarga dan teman sebaya. Usia remaja merupakan suatu periode dimana individu lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya dari pada bersama orang tua dan keluarga (Papalia, Olds, & Feldman, 2009). Interaksi remaja secara langsung dengan teman sebaya di dunia nyata akan mempengaruhi remaja untuk dapat belajar peran, menentukan sikap, dan membentuk perilaku yang juga akan mempengaruhi perkembangan identitas diri remaja (Mazalin & Moore, 2004).

Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya, termasuk kematangan identitas dirinya. Hal ini dapat membatasi kesempatan remaja untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebayanya. Remaja yang bermain *game online* dapat menginternalisasikan elemen-elemen yang didapatkan dari *game online*, seperti aksi tokoh *game* yang dimainkan (Mazalin & Moore, 2004). Penelitian yang dilakukan Anderson dan Bushman (2001) menyatakan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut.

Peneliti telah melakukan studi awal melalui metode wawancara dan observasi kepada 10 remaja di dua warung internet (warnet) penyedia *game online* di Kelurahan Labuhbaru Barat didapatkan data bahwa pengunjung warnet lebih banyak adalah remaja berusia 10-16 tahun dan didominasi oleh remaja laki-laki. Hal yang paling banyak dilakukan oleh remaja tersebut adalah bermain *game online*. Remaja tersebut mengatakan lebih suka bermain *game online* di warnet daripada berkumpul dengan teman-temannya dengan alasan bermain *game online* lebih menyenangkan, dapat menghilangkan rasa bosan dan dapat melampiaskan kekesalan mereka di kehidupan nyata, 8 dari 10 remaja mengatakan merasakan ada sesuatu yang hilang atau bosan jika tidak bermain *game online* dalam sehari dan akan timbul perasaan senang saat memulai bermain *game online* kembali. Semua remaja menghabiskan waktu bermain *game online* lebih dari 3 jam/hari dan biasanya meningkat setiap harinya.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja”.

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian tersebut dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah ada hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja?.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja.

## METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional* untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja.

Penelitian dilaksanakan di 12 warung internet berizin penyedia *game online* Kecamatan Payung Sekaki. Sampel yang digunakan sebanyak 50 orang dengan

kriteria inklusi: remaja usia 10-20 tahun, remaja laki-laki dan perempuan, bermain *game online* di warung internet penyedia *game online* selama minimal 6 bulan terhitung dari pertama kali remaja mulai bermain *game online*. Pengambilan sampel secara *purposive sampling*.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner *game addiction scale* yang dimodifikasi dari Lemmens (2009) untuk mengukur kecanduan bermain *game online* dan kuesioner *identity scale* yang di modifikasi dari Serafni dan Adams (2002); Bahari (2010); Nurjanah (2011) untuk mengukur identitas diri remaja. Tahapan awal dimulai dengan meminta izin pada pihak PSIK Universitas Riau dan Badan Izin Pelayanan Terpadu. Selanjutnya melakukan penelitian dengan mencari responden yang memenuhi kriteria inklusi.

Analisa data secara univariat dengan menggunakan distribusi frekuensi dan bivariat menggunakan uji *Chi Square* dengan nilai  $P\ value < \alpha = 0.05$  (Hastono, 2007).

## HASIL

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel. 1  
*Distribusi frekuensi responden berdasarkan lama bermain game online (n=50)*

| No. | Lama Bermain Game Online | Frekuensi | (%)        |
|-----|--------------------------|-----------|------------|
| 1.  | 6 – 12 bulan             | 7         | 14         |
| 2.  | 13 – 18 bulan            | 4         | 8          |
| 3.  | 19 – 24 bulan            | 2         | 4          |
| 4.  | >24 bulan                | 37        | 74         |
|     | <b>Jumlah</b>            | <b>50</b> | <b>100</b> |

Pada tabel 1 diketahui bahwa sebagian besar responden bermain *game online* sudah lebih dari 24 bulan yaitu sebanyak 37 orang responden (74%).

Tabel. 2  
Distribusi Frekuensi Berdasarkan  
Kecanduan Bermain Game Online  
(n = 50)

| No.           | Kecanduan bermain<br><i>game online</i> | Frekuensi | (%)        |
|---------------|---|-----------|------------|
| 1.            | Tidak Kecanduan                         | 6         | 12         |
| 2.            | Kecanduan                               | 44        | 88         |
| <b>Jumlah</b> |   | <b>50</b> | <b>100</b> |

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan bermain *game online* yaitu sebanyak 37 orang responden (74%).

Tabel. 3  
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Identitas  
Diri Remaja (n = 50)

| No.           | Identitas Diri  | Frekuensi | (%)        |
|---------------|---|-----------|------------|
| 1.            | Identitas Pasif<br>Identitas Tertutup ( <i>identity foreclosure</i> ) | 5         | 10         |
| 2.            | Identitas Aktif<br>Identitas Tertunda ( <i>identity moratorium</i> )  | 30        | 60         |
|               | Identitas Tercapai ( <i>identity achievement</i> )                    | 15        | 30         |
| <b>Jumlah</b> |   | <b>50</b> | <b>100</b> |

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar responden berada dalam identitas diri tertunda (*identity moratorium*) dengan jumlah 30 orang responden (60%) dan mayoritas responden memiliki identitas aktif yaitu sebanyak 45 orang responden (90%). Tidak ditemukan responden yang berada pada status identitas bingung (0%).

Tabel. 4  
Hubungan kecanduan bermain *game online*  
terhadap identitas diri remaja (n=50)

| Variabel           | Identitas Diri<br>Remaja |                    | Total        | P<br>Value |
|--------------------|--------------------------|--------------------|--------------|------------|
|                    | Identitas<br>Pasif       | Identitas<br>Aktif |              |            |
| Tidak<br>Kecanduan | 0<br>(0%)                | 6<br>(12%)         | 6<br>(12%)   | 1,000      |
| Kecanduan          | 5<br>(10%)               | 39<br>(78%)        | 44<br>(88%)  |            |
| <b>Total</b>       | 5<br>(10%)               | 45<br>(90%)        | 50<br>(100%) |            |

Tabel 4 menggambarkan hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja. Hasil analisa hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja, didapatkan kesimpulan bahwa mayoritas responden mengalami kecanduan bermain *game online* dengan memiliki identitas aktif yaitu sebanyak 39 orang responden (78%). Berdasarkan hasil uji statistik *Chi-square* didapatkan  $P\ value = 1,000 > \alpha (0,05)$ , berarti  $H_0$  gagal ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja.

## DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden bermain *game online* sudah lebih dari 24 bulan yaitu berjumlah 37 orang responden (74%). Hal ini menyebabkan remaja lebih banyak mengenal tentang dunia, cara bermain *game online* dan dapat berisiko mengalami kecanduan *game online*. Lemmens (2009) menyatakan seseorang dikatakan kecanduan bermain *game online* apabila sudah bermain *game online* minimal 6 bulan sejak awal bermain.

Mayoritas responden mengalami kecanduan bermain *game online* dengan jumlah 44 orang responden (88%). Hasil ini menunjukkan bahwa cukup banyak remaja yang sudah mengenal *game online*. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai

kepuasan sehingga dapat menyebabkan seseorang kecanduan *game online* (Pratiwi, 2012). Kecanduan bermain *game online* merupakan suatu perilaku bermain *game online* minimal selama 6 bulan yang berlebihan dan berulang-ulang sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan sosial maupun emosional seorang pemain *game online* (Lemmens, 2009).

Penelitian yang telah dilakukan terhadap 50 orang responden didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden berada dalam identitas diri tertunda (*identity moratorium*) yaitu berjumlah 30 orang responden (60%) dan mayoritas responden memiliki identitas aktif yaitu sebanyak 45 orang responden (90%). Identitas aktif merupakan gabungan dari identitas tertunda (*identity moratorium*) dengan identitas tercapai (*identity achievement*).

Erikson dalam teorinya menyatakan bahwa usia 11-20 tahun adalah tahapan usia remaja dengan tahapan perkembangan mencari identitas diri dan berusaha menemukan peran. Identitas diri merupakan penghayatan yang berasal dari apa yang dipikirkan individu mengenai siapa dirinya, apa yang menjadi nilai individu, dan hal-hal yang dipilih individu tersebut dalam menjalani hidup.

Remaja yang berada pada *identity moratorium* dilihat tetap dapat melakukan proses pencarian dimana individu berusaha untuk mengumpulkan informasi dan mencoba berbagai aktivitas mengenai hal-hal yang akan mengarahkan kehidupan mereka bagi masa depan nantinya, seperti hal-hal yang berkaitan dengan keinginan akan pekerjaan atau karir yang ingin dicapai, peran yang seharusnya mereka lakukan sebagai laki-laki atau perempuan dan berbagai hal yang berkaitan dengan ideologi. Namun individu yang berada pada identitas ini dilihat belum membuat komitmen atau pilihan yang pasti dalam hidup berkaitan dengan berbagai informasi yang mereka miliki (Berk, 2007).

Hasil analisa data uji *Chi-Square* menunjukkan bahwa mayoritas responden mengalami kecanduan bermain *game online* dengan memiliki identitas aktif yaitu

sebanyak 39 orang responden (78%). Hasil uji statistik *Chi-Square* dengan derajat kemaknaan 0.05 menghasilkan nilai *P value* = 1,000 yang berarti tidak ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja.

Mazalin dan Moore (2004) menyatakan aktivitas internet seperti bermain *game online* yang dilakukan oleh remaja akan mengurangi dan membatasi interaksi individu dengan teman sebaya yang seharusnya lebih sering terjadi pada masa remaja. Kedekatan remaja secara langsung dengan teman sebaya di dunia nyata dapat mempengaruhi remaja untuk belajar peran, menentukan sikap, dan membentuk perilaku yang juga mempengaruhi perkembangan identitas remaja. Kurangnya kedekatan secara langsung dengan teman sebaya merupakan salah satu hal yang dapat membatasi kesempatan remaja untuk belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebaya.

Distribusi data hasil penelitian tidak selalu menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* diikuti oleh status identitas yang pasif dan begitu pula sebaliknya. Hal ini disebabkan karena masih terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pembentukan status identitas diri remaja. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Singgih (2006) mengenai beberapa faktor yang mempengaruhi pembentukan status identitas diri, seperti interaksi teman sebaya, pola asuh orang tua, lingkungan sekolah dan budaya. Faktor-faktor inilah yang juga dapat mempengaruhi dalam pembentukan status identitas responden sehingga dalam penelitian ini responden yang mengalami kecanduan bermain *game online* dapat memiliki status identitas aktif (*identity moratorium* dan *identity achievement*).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 50 orang responden didapatkan kesimpulan bahwa mayoritas responden mengalami kecanduan bermain *game online* yaitu sebanyak 44 orang responden (88%) dan mayoritas responden berada dalam

status identitas diri aktif yaitu sebanyak 45 orang responden (90%). Berdasarkan hasil uji statistik *Chi-square* didapatkan *P value* = 1.000 >  $\alpha$  (0.05), berarti  $H_0$  gagal ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja. Peneliti berharap kepada berbagai pihak untuk menindaklanjuti penelitian ini antara lain:

#### 1. Profesi Keperawatan

Perawat dapat memberikan pendidikan kesehatan kepada remaja mengenai perkembangan psikososial remaja yang harus dicapai oleh remaja yaitu identitas diri remaja dan dampak negatif bermain *game online* seperti terjadi gangguan interaksi sosial, identitas diri pasif, dan agresivitas pada remaja.

#### 2. Orang Tua

Masukan kepada orang tua untuk dapat memberikan pengawasan kepada remajanya yang bermain *game online* dan memberi batasan waktu bermain agar remaja tidak kehilangan kontrol dalam bermain *game online* dan tidak berdampak negatif bagi kehidupan emosional maupun sosialnya.

#### 3. Remaja

Remaja diharapkan lebih dapat mengontrol perilaku bermain *game online* agar tidak mengalami kecanduan bermain *game online* yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan emosional dan kehidupan sosial remaja.

#### 4. Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya dapat menambah variabel penelitian yaitu faktor-faktor pembentukan identitas diri lainnya seperti pola asuh orang tua, interaksi teman sebaya, pengaruh pendidikan disekolah dan budaya masyarakat yang dihubungkan dengan kecanduan bermain *game online* serta dapat menggunakan metode kualitatif yaitu wawancara untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih mendalam.

Dalam proses penyusunan penelitian ini, Peneliti banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Pihak Institusi PSIK Universitas Riau, Remaja yang sudah bersedia menjadi responden Penelitian, Pemilik Warung Internet di Wilayah Labuh Baru yang telah

memudahkan proses pelaksanaan penelitian ini sehingga sesuai dengan yang diharapkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, R. (2008). *Pelatihan asertif untuk mereduksi perilaku adiksi online game pada remaja*. Diperoleh tanggal 15 Oktober 2012 dari [http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_ppb\\_044802\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_ppb_044802_chapter2.pdf).
- Anderson, C. A., & Bushman, B. (2001). *Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12, 353–59. Diperoleh tanggal 2 Oktober 2012 dari [www.soc.iastate.edu/sapp/videogame/s1.pdf](http://www.soc.iastate.edu/sapp/videogame/s1.pdf).
- Bahari, K. (2010). *Pengaruh terapi kelompok terapeutik terhadap perkembangan identitas diri remaja di kota Malang*. Thesis Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. Diperoleh tanggal 5 November 2012 dari [lontar.ui.ac.id/file?file=digital/137173-T%20Kissa%20Bahari.pdf](http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/137173-T%20Kissa%20Bahari.pdf).
- Berk, L.E. (2007). *Development Through the LifeSpan*. United State Of America: perason Education. Diperoleh tanggal 18 Juni 2013 dari [http://catalogue.pearsoned.ca/assets/hip/us/hip\\_us\\_pearsonhighered/samplechapter/0205491251.pdf](http://catalogue.pearsoned.ca/assets/hip/us/hip_us_pearsonhighered/samplechapter/0205491251.pdf).
- Brian & Weimer. (2005). *Addiction to the Internet and Online Gaming*. *Journal of Cyberpsychology & Behaviour*. Diperoleh tanggal 18 Juni 2013 dari <http://worldsofeducation.pbworks.com/f/addiction.pdf>.
- Griffith, M.D., Davies, N.O., Chappel. D. (2004). *Online computer gaming: a comparison adolescent & adult gamers*. Diperoleh pada tanggal 15 Juni 2013 dari <http://bscw-app1.let.ethz.ch/pub/bscw.cgi/d5907569/GriffithsDaviesChappell->

- Online%20computer%20gaming-A%20comparison%20.pdf.
- Heriyanto, T. (2009). *Game online di Indonesia semakin subur*. Diperoleh tanggal 25 Oktober 2012 dari <http://inet.detik.com/read/2009/02/06/093617/1080445/654/game-online-di-indonesia-makin-subur>.
- Istiwidayanti & Soedjarwo. (2001). *Developmental Psychology A Life-Span Approach*. Jakarta: Erlangga.
- Kusumadewi. T. (2009). *Hubungan kecanduan internet terhadap keterampilan sosial remaja*. Skripsi Psikologi Universitas Indonesia. Diperoleh tanggal 25 September 2012 dari <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf>.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *The Amsterdam School of Communications Research*, 12, 77-95. Diperoleh tanggal 5 Desember 2012 dari <http://dx.doi.org/10.1080/152213260802669458>.
- Loton, D.J. (2007). *Problem video game playing, self esteem and social skills : an online study*. Honours thesis Victoria University. Diperoleh tanggal 17 Juni 2013 dari <http://vuir.vu.edu.au/687/1/Problemvideogameplaying.pdf>.
- Mazalin, D., & Moore, S. (2004). *Internet use, identity development & social anxiety among young*. Diperoleh tanggal 10 November 2012 dari [opax.swin.edu.au/~3050858/download/.../BC21.2\\_3Mazalin.pdf](http://opax.swin.edu.au/~3050858/download/.../BC21.2_3Mazalin.pdf).
- Nurjanah, S. (2011). *Pengaruh terapi generalis dan latihan keterampilan sosial terhadap pencapaian identitas diri remaja panti asuhan dikabupaten Banyumas*. Thesis Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. Diperoleh tanggal 5 November 2012 dari <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20282397-T%20Siti%20Nurjanah.pdf>.
- Papalia, D. E., Olds, S W., & Feldman, R. D. (2009). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: PT Kencana.
- Pratiwi, P. C. (2012). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja*. Diperoleh tanggal 25 September 2012 dari <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Serafini, T. E., & Adam, G. R. (2002). *Function of identity: scale construction and validation*. *A International Journal of Theory and Research*, 2(4),363-391. Diperoleh tanggal 25 Desember 2012 dari [http://www.uoguelph.ca/~gadams/Theses/Serafini\\_Functions\\_of\\_Identity%20.pdf](http://www.uoguelph.ca/~gadams/Theses/Serafini_Functions_of_Identity%20.pdf).
- Weinstein, A. M. (2010). *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. Diperoleh tanggal 5 Desember 2012 dari [www.sfu.ca/cmns/courses/2011/325/class/13zachary/3final-project/misc-files/computer and video gae addiction weinstein pdf](http://www.sfu.ca/cmns/courses/2011/325/class/13zachary/3final-project/misc-files/computer%20and%20video%20game%20addiction%20weinstein.pdf).
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. Diperoleh tanggal 29 September 2012 dari [http://www.d.umn.edu/hlthserv/counseling/video%20game%20addiction%20presentation%20without%20\(2\).pdf](http://www.d.umn.edu/hlthserv/counseling/video%20game%20addiction%20presentation%20without%20(2).pdf).