

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA BUSALANGGA TIMUR, KECAMATAN ROTE BARAT LAUT

Yohanis Bastian Lete^{1*)}, Fepyani T. Feoh²⁾, Arman R. Lette³⁾

¹⁾ Program Studi Ners Tahap Akademik, Universitas Citra Bangsa, Kupang-NTT

²⁾ Program Studi Ners, Fakultas Kesehatan, Universitas Citra Bangsa, Kupang-NTT

³⁾ Program Studi DIII Kebidanan, Fakultas Kesehatan, Universitas Citra Bangsa, Kupang-NTT

*) Corresponding author yohanislele@gmail.com

ABSTRAK

Interaksi sosial merupakan salah satu cara untuk individu memelihara tingkah laku sosial individu tersebut sehingga individu tetap dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain. Interaksi sosial juga dapat meningkatkan jumlah atau kuantitas dan mutu atau kualitas dari tingkah laku sosial individu sehingga individu semakin matang dalam bertingkah laku sosial dengan individu lain di dalam situasi sosial. **Tujuan** Mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial remaja di Desa Busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut, Kabupaten Rote Ndao. **Metode** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian analitik korelasi karena peneliti ingin mengetahui hubungan bermain *game online* dengan interaksi sosial remaja, dengan pendekatan yang digunakan adalah *Cross Sectional*, yaitu menekankan waktu pengukuran atau opservasi data independen dan dependen hanya pada satu saat **Hasil** uji statistik *chi square* diperoleh *p value* 0,000 (pada $\alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial remaja di Desa Busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut, Kabupaten Rote Ndao.

Kata kunci : Intensitas Bermain Game Online, Interaksi Sosial Remaja

ABSTRACT

Social interaction is one way for individuals to maintain the social behavior of the individual so that individuals can still behave socially with other individuals. Social interaction can also increase the amount or quantity and quality or quality of individual social behavior so that individuals are more mature in social behavior with other individuals in social situations. Objective To determine the relationship between the intensity of playing online games with the social interaction of adolescents in East Busalangga Village, Northwest Rote District, Rote Ndao Regency. This research method is a quantitative study with a correlation analytic research design because the researcher wants to know the relationship between playing online games and adolescent social interaction, with the approach used is Cross Sectional, which emphasizes the measurement time or observation of independent and dependent data only at one time. square obtained p value 0.000 (at = 0.05) it can be concluded that there is a significant relationship between the intensity of playing online games with the social interaction of adolescents in East Busalangga Village, Northwest Rote District, Rote Ndao Regency.

Keywords: Intensity of Playing Online Games, Adolescent Social Interaction

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat di zaman modern ini, teknologi yang berkembang pesat salah satunya adalah internet. Internet sekarang dapat dengan mudah diakses oleh seluruh penduduk di dunia (Utami, 2020). Menurut Kusumawardhani (2015), awal mula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, Munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial serta aplikasi-aplikasi penunjang hiburan (Agus, 2018). Kemajuan teknologi informasi telah banyak membawa manfaat dan kemajuan, namun juga jangan dilupakan bahwa penggunaan teknologi yang tidak tepat guna dan berlebihan sangat membahayakan. Salah satu contoh masalah yang sedang dihadapi di era revolusi industri 4.0 yaitu kecanduan internet dan kecanduan game online (Utami, 2020).

Bermain game dapat dilakukan dengan menggunakan akses internet (*online*) atau tidak menggunakan koneksi internet (*offline*). Bermain secara online menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan game online yang melibatkan kerjasama dan persaingan (Herodotou, Winters, & Kambouri, 2012). Menurut Tridhonanto (2011) bermain game *online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain game *online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, namun *game online* juga dapat memberikan dampak negatif bagi remaja seperti masalah psikologi, gangguan penglihatan dan menyebabkan perilaku kecanduan *game online* (Rahma, 2018). *Game online* juga membuat remaja tidak saling berinteraksi langsung dengan teman sebaya akan tetapi lebih memilih interaksi sosial melalui gadget. Bahkan jika remaja sudah bermain game online Ia tidak berinteraksi dengan

teman sekitarnya dan sering berbicara sendiri dengan gadget (Utami, 2020).

Hampir 60% populasi dunia telah menggunakan internet menurut laporan Digital 2020 : Global Digital Overview yang dirilis oleh Data Reportal, pada awal 2020, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,5 miliar. Dari semua pengguna internet di umur 16-64 tahun, sebanyak 20% menonton *live-streaming* dari seseorang yang bermain *game*. Sementara satu dari tujuh orang menonton turnamen *sport*. Ini menunjukkan bahwa konten *game* dan *esports* semakin digemari. Indikasi lain yang membuktikan bahwa konten *game* semakin digemari adalah perang antara *platform streaming Twitch, Mixer, YouTube Gaming*, dan *Facebook Gaming* untuk mendapatkan *streamer* ternama. Sementara itu, sekitar 80% pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain *game* setiap bulannya. Jadi, jumlah *gamer* di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar pengguna internet 69% mengaku mereka bermain *game* di *Handphone*. Sementara 41% bermain *game* di laptop atau *desktop* dan 25% bermain *game* di konsol (Stik PS). Mengingat harga perangkat *Smartphone* yang relatif lebih terjangkau dari PC gaming atau Stik PS, tidak heran jika jumlah pemain *mobile game* lebih banyak dari pemain PC dan konsol (Pratama, 2020).

Perkembangan internet di Indonesia tergolong sangat cepat dari tahun ketahun. Dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2016, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa. Pada tahun 2017 pengguna internet mengalami peningkatan yaitu mencapai angka 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,7% sedangkan populasi *gamers* di Indonesia mencapai lebih dari 52 juta. Indonesia menduduki rank global ke 17 dengan jumlah pemain *game mobile* (seluler) terbanyak (Pratama, 2020). *Game Online* memengaruhi cara berinteraksi sosial individu terhadap individu lainnya. Saat ini anak sudah tidak asing lagi pada dunia *gaming*. Seperti halnya pada penelitian Effendi, A (2017), dengan judul “Analisis

Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Anak di Kabupaten Sukoharjo". Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media baru di kalangan anak usia 8–12 tahun di Kabupaten Sukoharjo dalam kategori sedang (1,89) dan interaksi sosialnya dalam kategori tinggi (2,45). Asumsi yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan media baru maka interaksi sosial anak akan cenderung semakin rendah dapat diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95% (Ganang, 2020).

Desa Busalangga Timut merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Rote Barat Laut, Kabupaten Rote Ndao, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Jumlah remaja pada Desa Busalangga Timur yaitu 177 orang. Dari 177 remaja sekitar 120 orang merupakan *gamers* (Sekretaris Desa Busalangga Timur). Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di desa Busalangga timur. melalui wawancara pada beberapa orang tua ditemukan bahwa orang tua menemukan banyak anak-anak mereka beberapa bulan terakhir ini selalu bermain *game* siang hari dan bahkan malam hari.

Game online memberi dampak positif dan negatif. Pada akhir (2017) *World health organisation* (WHO) mengemukakan dalam *International Classification of Diseases (ICD) 11th Edition Revision* menetapkan Kecanduan game atau *Internet Game Disorder* sebagai penyakit gangguan mental (Parekh, 2018). Menurut Morahan-Martin & Schumader (2010) *Internet Gaming Disorder* merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang untuk bermain *game* berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis. Berdasarkan *American Psychiatric Assosiation* tahun 2013 (DSM Fifth Ed) dijelaskan bahwa gangguan *game online* berkaitan dengan berbagai dampak negatif antara lain merusak hubungan dalam kehidupan nyata, tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi dan hubungan. Terobsesi terhadap suatu game dapat menyebabkan kemunduran hubungan dalam kehidupan nyata, kurang perhatian, agresif, sikap bermusuhan, stres, prestasi akademik menurun, merasa tidak bahagia dan sendirian (Fadjri, 2015).

Dalam sisi perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi yang lebih menonjol berada pada rentang usia remaja. Menurut Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan rentang usia remaja 15-24 sebagai usia pemuda (*youth*). Havighurst (2011) mengemukakan tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh remaja yakni mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, karena pada usia remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah, termasuk pula pergaulan terhadap lawan jenis (Havighurst, 2011). Keinginan-keinginan yang timbul membuat remaja harus melakukan interaksi dengan orang lain. Dengan berinteraksi akan membuat remaja mudah untuk bersosialisasi, mendapatkan teman baru, menarik perhatian sesama lawan jenisnya, dan tidak jarang remaja rela untuk bergabung di suatu komunitas untuk menjadi populer. Menurut *Horrocks dan Benimoff* (Hurlock, 2011) kelompok sebaya memberikan sebuah dunia tempat kawula muda dapat melakukan sosialisasi dalam suasana dimana nilai-nilai yang berlaku bukanlah nilai-nilai yang ditetapkan oleh orang dewasa melainkan oleh teman seusianya (Hurlock, 2011). Tapi dengan adanya *game online* yang berkembang sangat pesat, hal ini membuat remaja tidak saling berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan mereka sering berkumpul akan tetapi bukan saling berinteraksi tepi masing-masing hanya memperhatikan gadgetnya (Utami, 2020).

Interaksi sosial bagi seorang remaja merupakan hal yang sangat penting, mengingat pada usia remaja masih dalam tahap penyesuaian diri dengan lingkungan agar menjadi pribadi yang sehat. Mengingat dalam masa perkembangan remaja, pada usia ini remaja dihadapkan dengan lingkungan dengan pergaulan yang bebas, untuk itu penting bagi seorang remaja memilih pergaulan yang benar. Remaja dapat dikatakan masa yang sulit untuk memulai interaksi dengan orang baru, tetapi juga remaja dapat langsung memiliki hubungan yang dekat jika sudah terdapat hubungan yang intens (Utami, 2020).

Dari kemajuan Teknologi, Orang tua berperan penting dalam memperhatikan perilaku anak saat bermain *game* meliputi pembatasan waktu dan durasi bermain *game*. Tenaga kesehatan harus melakukan promosi kesehatan kepada remaja tentang dampak dari bermain *game online*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian analitik korelasi karena peneliti ingin mengetahui hubungan bermain *game online* dengan interaksi sosial remaja, dengan pendekatan yang digunakan adalah *Cross Sectional*, yaitu menekankan waktu pengukuran atau opservasi data independen dan dependen hanya pada satu saat.

HASIL

DATA UMUM

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di Desa Busalangga Timur Pada Bulan Maret 2021

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Perempuan	21	22,8
Laki-laki	71	77,2
Total	92	100

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa sejumlah 71 remaja (77,2%) berjenis kelamin laki-laki dan 21 remaja (22,8%) berjenis kelamin perempuan.

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia di Desa Busalangga Timur Pada Bulan Maret 2021

Usia (Tahun)	Frekuensi	Presentase (%)
12 tahun	9	9,8
13 tahun	8	8,7
14 tahun	17	18,5
15 tahun	26	28,3
16 tahun	32	34,8

Total	92	100
-------	----	-----

Berdasarkan tabel 1.2 menunjukkan bahwa responden dengan kategori usia dengan jumlah terbanyak yaitu usia 16 tahun sebanyak 32 remaja (34,8%) dan paling sedikit berada pada usia 13 tahun sebanyak 8 remaja (8,7%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Tabel 1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas di Desa Busalangga Timur Pada Bulan Maret 2021

Kelas	Frekuensi	Presentase (%)
6 SD	9	9,8
7 SMP	8	8,7
8 SMP	17	18,5
9 SMP	26	28,3
10 SMA	24	26,1
11 SMA	8	8,7
Total	92	100

Berdasarkan tabel 1.3 menunjukkan bahwa responden dengan kategori kelas dengan jumlah terbanyak adalah kelas 9 SMP sebanyak 26 remaja (28,3%) dan masing-masing paling sedikit yaitu kelas 7 SMP dan kelas 11 SMA sebanyak 8 remaja (8,7%).

DATA KHUSUS

Intensitas Bermain Game Online

Tabel 1.4 Distribusi Intensitas Bermain Game Online di Desa Busalangga Timur Pada Bulan Maret 2021

Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi	Presentase (%)
Low	0	0
High	52	56,5
Heavy	40	43,5
Total	92	100

Berdasarkan tabel 1.4 menunjukkan bahwa Intensitas Bermain *Game Online* dengan jumlah paling banyak berada pada *High* sebanyak 45 remaja (48,9%) dan Intensitas Bermain *Game Online* terendah berada pada *Heavy* sebanyak 40 remaja (43,5%).

Interaksi Sosial

Tabel 1.5 Distribusi Interaksi Sosial di Desa Busalangga Timur Pada Bulan Maret 2021

Interaksi Sosial	Frekuensi	Presentase (%)
Kurang	0	0
Cukup	73	79,3
Baik	19	20,7
Total	92	100

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa sejumlah 73 remaja (79,3%) memiliki Interaksi Sosial Cukup dan 19 remaja (20,7%) memiliki Interaksi Sosial Baik.

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial

Tabel 1.6 Distribusi Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial di Desa Busalangga Timur Pada Bulan Maret 2021

Intensitas Bermain Game Online	Interaksi Sosial				Jumlah		p value
	Cukup		Baik		N	%	
	N	%	N	%	N	%	
<i>High</i>	3	65,	1	34,	5	1	0,0
<i>Heavy</i>	4	4	8	6	2	0	00
	3	97,	1	2,5	4	0	
	9	5			0	1	
						0	
						0	
Total	7	79,	1	20,	9	1	
	3	3	9	7	2	0	
						0	

Berdasarkan tabel 1.6 menunjukkan bahwa Dari 52 responden Intensitas Bermain *Game Online* dalam kategori *High*, 34 Orang (65,4%) memiliki interaksi sosial dengan kategori cukup dan 18 Orang (34,6%) memiliki Interaksi Sosial dengan kategori baik. dari 40 responden Intensitas Bermain *Game Online* dalam kategori

Heavy, 39 Orang (97,5%) memiliki interaksi sosial dengan kategori cukup dan 1 Orang (2,5%) memiliki Interaksi Sosial dengan kategori baik. Hasil uji statistik *chi square* diperoleh *p value* 0,000 (pada $\alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial remaja di Desa Busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut, Kabupaten Rote Ndao.

PEMBAHASAN

Intensitas Bermain game online

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar intensitas bermain game online di desa busalangga timur tergolong dalam kategori *High*/tinggi sejumlah 52 orang (46,5%).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yusuf (2020) *Game online* bagi remaja dipahami sebagai salah satu jenis permainan *handphone* yang memanfaatkan jaringan internet. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Ilmu pengetahuan semakin maju dan canggih, alat permainan bersifat otomatis dan menggunakan kode pada penampilan layar, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui *game* bersifat adu kecepatan, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Permainan *game online* lebih banyak membuat remaja cenderung membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Hal tersebut dapat berdampak pada kehidupan remaja sehari-hari, seperti menjadi malas belajar dan tidur tepat waktu (Adam & Rollings dalam Drajat EK, 2017).

Menurut Afidatama (2020) dalam konten akibat negatif bagi gamer adalah kecanduan sehingga para ahli tetap menghimbau agar *gamer* tetap mampu mengontrol lamanya waktu dalam bermain game. Bisa terjadi antara lain gangguan fisik, gangguan kesehatan. gangguan fisik yang dimaksudkan misalnya sakit mata, paparan cahaya radiasi *smartphone* dapat merusak syaraf mata karena terlalu lama berinteraksi dengan layar komputer, layar *handphone*. gangguan tidur, gangguan tidur terjadi stimulasi berlebihan yang

terjadi pada otak ketika anak bermain game online dalam jangka waktu yang panjang.

Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa remaja yang paling banyak bermain *game online* adalah laki-laki dibandingkan dengan perempuan karena memang peneliti melakukan penelitian paling terbanyak pada laki-laki. Pada penelitian ini juga parameter yang paling tertinggi pada parameter *high* karena remaja yang bermain *game* itu bermain tidak hanya 1 kali dalam sehari akan tetapi sering bermain beberapa kali dalam sehari, sehingga parameter yang paling tertinggi adalah *high*.

Interaksi sosial remaja

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar interaksi sosial remaja di desa busalangga timur tergolong dalam kategori cukup sejumlah 73 orang (79,3%).

Interaksi sosial adalah kunci dari kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Ketika mereka sedang melakukan interaksi sosial dengan lawan bicara, seseorang biasanya sering membicarakan tentang kabar dan sekolah, menanyakan keseharian, menanyakan kabar tetangga, membicarakan hal yang berkaitan dengan dan ada juga yang membicarakan masalah kondisi. subjek penelitian biasanya sering berkomunikasi dengan teman dekat, tetangga dan juga ada yang berkomunikasi dengan sahabat serta murid murid subjek. Santoso (2010) bahwasannya dalam interaksi sosial yaitu empat aspek, salah satunya adalah adanya hubungan dimana proses terjadinya interaksi sosial juga dapat ditandai dengan cara berjabat tangan ketika bertemu dengan teman, sharing (saling bercerita/bercengkrama) yang dapat dilakukan ketika di dunia maya atau dunia nyata dan bertengkar dikarenakan adanya permasalahan.

Selain itu subjek penelitian juga memiliki kegiatan yang selalu diikuti seperti membantu orang tua, aktif membersihkan rumah, kerja bakti, mentoring, pramuka. subjek melakukan kegiatan itu semua agar tidak terlihat seperti orang yang pendiam, agar orang lain bisa melihat subjek sebagai pribadi yang bisa bersosialisasi dengan masyarakat, tidak pasif, bisa belajar kompak dan

bisa berbakti kepada orang tua, tidak ingin membuat orang tua marah dan ingin bisa bermanfaat bagi orang lain, hal ini sangat berkaitan dengan pernyataan Soekanto (2012) yang mengatakan bahwa kerja sama merupakan perwujudan minat dan perhatian orang untuk bekerja bersama-sama dalam suatu kesepahaman, sekalipun motifnya sering dan bisa tertuju kepada kepentingan diri sendiri. kerja sama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.

Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa interaksi sosial pada remaja itu cukup karena remaja sudah melakukan interaksi sosial akan tetapi remaja belum memenuhi parameter interaksi sosial seperti pada parameter 1, 2 dan 3 yaitu pertantangan, memang pada parameter kerja sama, persaingan dan akomodasi sehingga interaksi sosial remaja itu paling tertinggi adalah cukup.

Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi sosial remaja

Hasil uji statistik *chi square* diperoleh *p value* $0,000 < 0,05$, menunjukan bahwa ada hubungan yang signifikan antar hubungan intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial remaja.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Maulida (2020) menunjukan bahwa ada pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial. Pada dasarnya interaksi sosial dimaksudkan sebagai pengaruh timbal balik antar individu dengan golongan di dalam usaha remaja untuk memecahkan persoalan yang diharapkan dan dalam usaha remaja untuk mencapai tujuannya. Dalam mencapai tujuannya tersebut tentunya remaja akan memiliki hubungan dengan orang lain, dalam hal ini remaja akan melakukan interaksi dengan dua orang atau lebih untuk dapat memenuhi tujuan yang diinginkannya. Remaja tidak akan bisa mewujudkan tujuannya jika dalam hanya dengan berdiam diri, apalagi hanya dengan bermain *game online*. Terlalu sering bermain game online tentunya membuat seseorang menjadi terisolasi dengan lingkungannya, seseorang yang bermain tanpa mengingat waktu dapat dikategorikan sebagai kecanduan.

Hasil penelitian yang didapatkan dari intensitas bermain *game online* yaitu *high/tinggi* dan pada interaksi sosial yaitu cukup, dari hasil penelitian ini sebenarnya remaja yang bermain *game online* dalam kategori tinggi masi bisa melakukan interaksi sosial dengan orang lain akan tetapi pada parameter tertentu remaja belum bisa melakukannya yaitu pada parameter pertantangan misalnya remaja marah jika orang lain menolak keinginannya, remaja menyelesaikan masalah dengan kekerasan dan remaja mengancam orang untuk mengikuti kemauannya.

REFERENSI

- Afidatama, (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksisosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal*
- Agus Rahman Alamsyah. (2018). *Determinan Keuangan Nilai Perusahaan*. Seminar Nasional Hasil Riset. ISSN 2622-1284 : 31-40.
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Alih Bahasa Istiwidayanti dkk. Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga.
- Herodotou, C., Winters, N., & Kambouri, M. (2012). *A Motivationally Oriented Approach to Understanding Game Appropriation*. International Journal of Human Computer Interaction, 28, 34–47.
- Havighurst, Robert, J. (2011). *Human Development and Education*. New York: Longmans Green and Co.
- Kusumawardhani, S.P. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans pada Clan Indo Spirit*. Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga. 4(2), 154163.
- Maulida, A., (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja*
- Pratama. (2020). *Sebagian besar gamer senang bermain di perangkat mobile*