

## **Analysing the Impact of Excessive Online Game Playing Habits on Students**

### **Analisa Dampak Kebiasaan Bermainan Game Online Berlebihan Pada Pelajar**

Ellen Proborini<sup>1\*</sup>, Uli Ulfa<sup>2</sup>, Raka Dian Mahardi<sup>3</sup>

Prodi Informatika, Sekolah Tinggi Teknik Pati<sup>1</sup>

Prodi Teknik Elektro, Sekolah Tinggi Teknik Pati<sup>2</sup>

Prodi Teknik Elektro, Sekolah Tinggi Teknik Pati<sup>3</sup>

Email : [elena@sttp.ac.id](mailto:elena@sttp.ac.id), [uliulfa@sttp.ac.id](mailto:uliulfa@sttp.ac.id), [rakadianmahardi@sttp.ac.id](mailto:rakadianmahardi@sttp.ac.id)

**Abstract** *Online games are one type of game that anyone can do, whenever and wherever they are. Everyone has the same opportunity to play this online game. Until now, online games are mostly played by male students in compulsory education age. The reasons why students like online games are quite diverse. Among them are as a means of entertainment and finding many new friends from various circles. In addition, technological advances are also the reason they choose online games to play. Online games are played by students also as a filler of free time, as well as a place to gather with friends. As students who have the main obligation to learn to achieve academic achievement, a lot of their playing time is consumed. Therefore, students anticipate this time limitation by taking the time to play after school hours and on weekends. Obtaining money to play online games students do by leaving their pocket money or some ask for more money from parents. Online games that are played continuously have an addictive effect. The negative and positive behaviour they feel because they always play online games is the impact of excessive consumption. The positive impacts include making new friends, being proficient in English, understanding technological developments, good concentration skills and being able to make money if they participate in a tournament or create a YouTube channel. The negative impact is that they lose financially, become rarely / lazy to study, insomnia, forget time to become addicted to playing online games, emotionally like to speak harshly, uncontrolled relationships and can interfere with physical health (minus eyes).*

**Keywords:** *Online Games; Students*

**Abstrak** Game online menjadi salah satu jenis permainan yang bisa dilakukan siapapun, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Semua orang punya kesempatan yang sama untuk bermain game online ini. Sampai saat ini game online paling banyak dimainkan oleh pelajar laki-laki dalam usia wajib belajar. Alasan para pelajar menyukai game online cukup beragam. Diantaranya adalah sebagai sarana hiburan dan menemukan banyak teman baru dari berbagai kalangan. Selain itu kemajuan teknologi juga menjadi alasan mereka memilih game online untuk bermain. Game online dimainkan oleh pelajar juga sebagai pengisi waktu luang, serta wadah berkumpul dengan teman-teman. Sebagai pelajar yang memiliki kewajiban utama untuk belajar untuk meraih prestasi akademik membuat banyak waktu bermain mereka tersita. Maka dari itu para pelajar mensiasati keterbatasan waktu tersebut dengan menyempatkan bermain usai jam sekolah dan pada akhir pekan. Memperoleh uang untuk bermain game online pelajar lakukan dengan menyisakan uang jajan mereka atau ada yang meminta jatah uang lagi dari orangtua. Game online yang dimainkan secara terus-menerus menimbulkan efek kecanduan. Perilaku negatif dan positif mereka rasakan karena selalu bermain game online merupakan dampak dari konsumsi berlebihan. Dampak positif tersebut diantaranya adalah mereka mendapatkan banyak teman baru, mahir berbahasa inggris, memahami perkembangan teknologi, kemampuan konsentrasi yang baik serta bisa menghasilkan uang jika mengikuti suatu *tournament* atau membuat *youtube channel*. Dampak negatifnya adalah mereka rugi secara finansial, menjadi jarang/malas belajar, susah tidur (insomnia), lupa waktu menjadi kecanduan bermain game online, emosional suka berbicara kasar, pergaulan tidak terkontrol serta dapat mengganggu kesehatan fisik (mata minus).

**Kata kunci:** Game Online; Pelajar

## PENDAHULUAN

Hiburan merupakan salah satu faktor untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat baik orang dewasa maupun anak – anak. Salah satu pilihan hiburan yang dapat dilakukan adalah bermain. Bermain merupakan hiburan yang tidak terbatas ruang, waktu, usia dan biaya. Bermain merupakan suatu hiburan yang menyenangkan sehingga menjadi suatu kebutuhan masyarakat yang tidak memandang batas usia. Game online menjadi salah satu permainan yang banyak diminati oleh semua kalangan. Game online merupakan permainan yang bisa di akses melalui smartphone, ataupun computer yang terhubung dengan jaringan internet. Dalam bermain game online kita membutuhkan biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang dikenal dengan istilah *cash*. Dalam bermain game online kita memerlukan *cash* untuk membeli perlengkapan permainan. Biasanya *cash* dapat dibeli melalui online atau disediakan di warnet tempat untuk bermain game online. Perkembangan Game Online sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan. Semakin maraknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game Online saat ini tidaklah sama seperti ketika game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain, kemudian muncullah komputer dengan kemampuan Time-Sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama (*Multiplayer Game*). Dari hasil observasi, game online banyak digemari oleh para pelajar, bahkan beberapa di antaranya lebih memilih bolos sekolah untuk tetap bisa bermain game online. Perlu kita ketahui untuk bermain game online mereka tidak hanya membutuhkan waktu bermain tetapi membutuhkan biaya yang bisa dibilang tidak murah. Berpedoman dengan adanya fenomena tersebut, penelitian ini memfokuskan pada masalah (1) Mengapa pelajar menyukai game online? (2) Apa saja dampak social dari bermain game online pada pelajar?

### Kebiasaan bermain game online pada pelajar

Game online menjadi salah satu permainan yang menyenangkan untuk pelajar tetapi juga membutuhkan biaya jika ingin mengaksesnya. Kebiasaan bermain game online bagi para pelajar merupakan suatu wujud perilaku terhadap suatu permainan. Perilaku yang dimaksud adalah sikap yang dilakukan para pelajar untuk bertindak atau berperilaku untuk memenuhi kebutuhan hiburan yang sesuai dengan nilai dan norma – norma yang berlaku dalam masyarakat.

Perilaku dalam analisis *practice theory* (teori perilaku) yang disampaikan oleh Bourdieu dalam karyanya yang paling terkenal yaitu *Distinction: A social Critique of The Judgement of Taste* (1984) melihat bahwa *practice* (perilaku) merupakan akibat dari relasi dari perilaku dan struktur. Beberapa konsep penting yang merupakan hasil pemikiran Bourdieu tentang relasi dialektis perilaku individu dengan struktur adalah konsep kebiasaan (*habitus*), konsep modal (*capital*) serta adanya konsep ranah (*field*). Merujuk apa yang disampaikan oleh Bourdieu, penelitian ini melihat bahwa perilaku konsumsi game online merupakan akibat dari adanya relasi antara diri pelajar dan struktur yang ditempati pelajar dalam berbagai ranah. Perilaku konsumsi game online merupakan suatu produk dari *habitus* atau kebiasaan yang dipengaruhi oleh ranah dan didorong oleh adanya modal (*capital*) yang dimiliki oleh pelajar tersebut.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kabupaten Rembang, kecamatan Lasem dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Strategi penelitian menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi dipilih karena merupakan pendekatan yang holistik sehingga untuk melihat suatu fenomena sosial yang terjadi, peneliti sebagai subjek harus melihat objek penelitian sebagaimana adanya dengan tidak memanipulasi data. Sumber data diperoleh dari studi pustaka, peristiwa atau aktivitas, lokasi, dan informan yaitu pelajar yang mengkonsumsi game online di kelurahan Ngeemplak, orang tua pelajar yang mengkonsumsi game online, serta pengelola warung internet. Teknik pengambilan informan menggunakan kolaborasi dari *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Validitas data diperoleh melalui triangulasi data atau sumber. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu produk teknologi yang menggambarkan kekuatan ilmu pengetahuan adalah game online. Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Game online memungkinkan gamer (individu yang bermain game) mendapat kebebasan mengekspresikan diri. Aktivitas bermain mereka didasari oleh masalah yang berbeda satu sama lain. Setiap *gamer* pelajar memiliki alasan kenapa memilih menyukai permainan game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gamer* pelajar menyukai game online dikarenakan berbagai hal. Beberapa diantaranya adalah game online yang dianggap menyenangkan, menghibur, dan menghilangkan rasa jenuh. Sehingga mereka menjadikan game online suatu kegiatan rutin yang biasa dilakukan sepulang sekolah.

Piliang (2011:432) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkutat dengan buku pelajaran.

Sebenarnya game elektronik sudah dikenal sejak dini oleh para *gamer* misalnya jenis permainan playstation. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa sebagian besar dari mereka sudah mengenal playstation dari mereka kecil. Orang tua lah yang berperan penting untuk mengenalkan playstation. Artinya permainan elektronik semacam game online ataupun playstation bukan suatu permainan yang baru mereka kenal. Misalnya, pelajar bernama Althaf sejak kecil dia sudah mempunyai playstation di rumah agar dia tidak banyak bermain di luar rumah. Kebiasaan seperti itu membuat dia lebih banyak menghabiskan waktu bermain playstation di rumah dari pada di luar rumah bersama teman sebaya. Saat ini aktivitas Althaf lebih tertarik bermain game online. Dalam analisis Bourdieu inilah yang disebut sebagai *habitus*, artinya sejak kecil Althaf memang sudah dibiasakan untuk tidak bergaul dengan teman-temannya dan hanya bermain dengan menggunakan media tertentu seperti playstation. Pembiasaan seperti ini pada akhirnya berkembang sampai dia remaja.

Rasa bosan dan kesepian yang dialami para pelajar akhirnya menjadikan mereka melakukan game online untuk mengisi waktu luang sebagai kegiatan. Selain itu, tuntutan tugas sekolah juga menjadikan game online sebagai tempat pelarian bagi *gamer* pelajar. Kegiatan sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler menjadi beban berat bagi mereka. Waktu bermain mereka secara otomatis juga berkurang akibat banyaknya tugas sekolah yang harus diselesaikan apalagi dengan diadakannya dateline.

Perilaku konsumsi game online yang dilakukan oleh pelajar dalam konsep perilaku yang dikemukakan oleh Bourdieu (2010:18) sebenarnya merupakan produk dari habitus (kebiasaan). Habitus merupakan mental atau kognitif yang digunakan aktor untuk menghadapi kehidupan sosial. Aktor dibekali serangkaian skema atau pola yang diinternalisasikan yang mereka gunakan untuk merasakan, memahami, menyadari dan menilai dunia sosial. Melalui pola-pola itulah aktor memproduksi tindakan mereka dan juga menilainya. Seperti halnya yang dilakukan oleh pelajar. Mereka bermain game online karena pembiasaan yang terinternalisasi sejak mereka kecil. Internalisasi yang masuk dalam diri mereka adalah bahwa bermain itu seperti bermain playstation. Bermain dengan tenang tanpa harus berkeringat dan berbahaya di luar rumah. Ada sejarah yang menciptakan kebiasaan tersebut dalam hidup mereka. Ditambah oleh Adib (2012:97) bahwa, "Habitus merupakan produk sejarah, sebagai perangkat disposisi yang bertahan lama dan diperoleh melalui latihan berulang kali (*inculcation*)."  
Game digital dikenalkan oleh orangtua atau orang terdekat mereka sejak kecil dan dimainkan berulang kali bahkan hingga saat ini. Meskipun kebiasaan itu lahir dalam kondisi sosial tertentu, dia bisa dialihkan ke kondisi sosial yang lain dan karena itu bersifat *transposable*. Game online hanyalah pengembangan dari playstation yang sudah mereka mainkan terlebih dulu. Kondisi sosial pada saat mereka kecil tentu akan berbeda dengan kondisi sosial saat ini karena mereka sudah dapat memilah sendiri dengan siapa mereka akan berteman. Kegiatan yang dilakukan oleh *gamer* pelajar dan orangtua juga membentuk habituasi atau kebiasaan. Karena orangtua sudah tahu kebiasaan anak dan tidak memperlmasalahkannya maka anak cenderung lebih santai ketika bermain game online. Pada akhirnya anak menganggap apa yang dilakukannya tidak menjadi masalah karena menurut orang tua game online masih sebatas hiburan untuk anak.

Banyak hal positif ataupun negatif yang didapat ketika kita terbiasa bermain game online. Dampak positifnya setelah ditelusur lebih lanjut dengan wawancara adalah ada beberapa pelajar yang memanfaatkan chanel youtube untuk membuat konten yang harapannya bisa menghasilkan uang, mendapatkan teman dari berbagai daerah yang membuat mereka lebih bisa mengenal kebudayaan dari daerah lain dan memperluas pertemanan. Selain itu, dampak negatifnya ternyata sangat

berpengaruh terhadap kesehatan fisik atau mental untuk *gamer* pelajar. Dari hasil data yang di dapat, pengaruh negatif yang paling banyak dari para *gamer* adalah kerugian finansial, kemudian kebanyakan dari mereka melupakan tugas – tugas sekolahnya sehingga menjadi malas, dampak yang lain adalah insomnia dan ternyata game online bisa menjadikan para *gamer* pelajar menjadi kecanduan.

Selain hal di atas, lingkungan para *gamer* pelajar juga berpengaruh dalam perilaku bermain game online. Peran keluarga dan teman dekat seolah - olah mendukung siklus bermain game online pada pelajar yang dilakukan terus menerus. Hampir semua *gamer* pelajar mengenal game online justru dari orang- orang terdekat mereka sendiri. Sejalan dengan yang disampaikan Bourdieu bahwa lingkungan adalah jaringan hubungan antar posisi objektif di dalamnya (Bourdieu dan Wacquant,1992:97). Pembentukan sosial apapun distrukturkan melalui serangkaian lingkungan yang terorganisasi secara hierarkis (ekonomi, pendidikan, politik, kultural dan lain sebagainya). Lingkungan didefinisikan sebagai ruang yang terstruktur dengan kaidah- kaidah keberfungsianya sendiri, dengan relasi- relasi kekuasaannya sendiri (Bourdieu,2010:xvii). Artinya mereka berusaha untuk menyesuaikan dengan kebiasaan yang dilakukan secara tidak sadar oleh teman – temannya dengan melakukan hal yang disukai agar dapat menjadi bagian dari mereka. Misalnya seperti yang disampaikan oleh Thomas. Setiap pulang sekolah teman temannya langsung bermain game sehingga Thomas ingin untuk ikut mencoba bermain bersama mereka. Akhirnya Thomas juga bermain game online seperti yang lain dan menikmati aktivitasnya tersebut sampai menjadi kebiasaan yang susah berhenti.

Banyak mendapatkan teman se hobi atau dukungan dari orang - orang yang diterima oleh para *gamer* pelajar mengakibatkan mereka semakin bermain terus menerus. Seperti yang disampaikan Connell dan Wellborn (2004) dalam Santoso (2008) menyatakan bahwa, “Penerimaan dari teman sebaya merupakan kontribusi dari (1) perasaan terkait/terhubung (*feeling of relatedness*), dengan indikator hubungan timbal balik yang saling memuaskan, empati, pengertian, mampu melakukan komunikasi mendalam; dan (2) perasaan kebersamaan (*feeling of belongingness*), dengan indikator merasa diterima oleh kelompok, rasa memiliki kepastian, rasa berakar/*rootedness*, rasa keamanan, ketiadaan kecemasan karena kesendirian.” Artinya bahwa teman memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap ketertarikan *gamer* pelajar dalam memilih bermain game online. Lingkungan baru tidak hanya didapatkan dari tempat dirinya bermain game online. Seperti yang disampaikan oleh Rheingold (1994:3) dalam Piliang (2011:103) bahwa di dalam masyarakat virtual semua hal saling kontradiktif (membangun/merusak, moral/immoral, kebaikan/kejahatan, kebenaran/kepalsuan) dapat hadir bersamaan. Masyarakat virtual menggunakan kata- kata pada layar untuk saling bersenda gurau dan berdebat, terlibat dalam wacana intelektual, melakukan perdagangan, saling tukar pengetahuan, saling membagi dukungan emosional, membuat perencanaan, saling sumbang gagasan, gosip, rayuan, dan menciptakan karya seni. Game online juga merupakan lingkungan baru bagi mereka. Mereka akan mendapatkan teman baru yang asik untuk diajak berteman karena memiliki kesamaan hobi sehingga bisa saling mengerti satu sama lain tentang suatu hal yang mereka gemari. Perasaan antusias tersebut menimbulkan keinginan untuk bertemu secara langsung untuk saling mengakrabkan diri. Tetapi, jika tidak berhati – hati dalam memilih teman maka hal tersebut bisa mengakibatkan dampak yang kurang baik.

Lingkungan keluarga juga menjadi faktor yang mendukung untuk para pelajar melakukan kebiasaan bermain game online. Gerungan (2004:195) menjelaskan bahwa, “interaksi didalam keluarga menentukan cara tingkah laku individu terhadap orang lain dalam pergaulan sosial di luar keluarganya.” Kurangnya perhatian dari orang membuat *gamer* pelajar lebih suka mencari kesenangan di luar rumah bersama teman - temannya. Banyak Orangtua yang menganggap dengan memberikan materi apalagi dalam bentuk uang sudah merupakan wujud dari perhatian ke anak. Bagi orangtua tugas mereka adalah mencari nafkah, wujud kepedulian mereka terhadap anak digantikan dengan uang. Mereka tidak mengerti apa yang sebenarnya dibutuhkan anak karena menganggap bahwa kebahagiaan anak adalah ketika orangtua bisa memenuhi semua kebutuhan materinya. Sebenarnya hal tersebut juga memberikan pengaruh pada pola pikir anak. Anak akan berfikir bahwa materi bisa menggantikan perhatian orangtua. Seperti yang disebutkan oleh Bourdieu bahwa lingkungan merupakan gambaran dari hubungan setiap lingkungan. Maksudnya adalah lingkungan yang diciptakan oleh orang tua dan lingkungan yang diciptakan anak dalam kondisi tawar menawar dan saling mempengaruhi. Orangtua menginginkan anaknya mempunyai prestasi akademik yang mereka dapatkan di sekolah dan anak berusaha memenuhi keinginan orangtua tersebut agar mereka tetap bisa bermain game online dengan bebas.

Penggantian materi berupa uang sebagai wujud perhatian orangtua menjadikan anak memiliki modal untuk bisa bermain game online. Oleh Bourdieu hal ini dinamakan modal capital. Konsumsi

game online membutuhkan uang (*capital modal*). Melakukan kegiatan game online yang membutuhkan biaya mengharuskan *gamer* pelajar memiliki uang untuk melakukan game. Ketika mereka mempunyai modal *capital* tentu saja akan memanfaatkannya untuk membeli sesuatu yang tidak diperolehnya di dalam rumah. Seseorang yang gemar bermain game online tidak akan berhenti bermain selama uang yang mereka miliki masih ada. Kebiasaan orang tua memanjakan anaknya dengan uang menjadikan mereka semakin mudah untuk terus menerus mengakses game online. Orang tua banyak yang mengartikan bahwa dengan begitulah bentuk kasih sayang mereka terhadap anaknya

Kebiasaan bermain game online yang dilakukan oleh *gamer* pelajar juga terjadi karena adanya kebutuhan untuk dianggap layak kemahirannya diantara sesama penggemar game online. Pada saat bermain game online sama seperti halnya kita bermain ular tangga tentunya ada yang menang dan kalah. Perasaan bangga, senang, hebat, puas, diakui kepiawaiannya sebagai seorang *gamer* membuat para pelajar ingin terus bermain dan merasa sebagai seseorang yang disegani.

Kekalahan bisa membuat emosi mereka menjadi tidak stabil karena merasa marah, kecewa dan tidak puas sehingga mereka tertantang mencoba sampai mendapatkan keberhasilan. Hal semacam itu adalah salah satu dari dampak yang timbul akibat terlalu sering bermain game online. Bermain game online yang tidak terkontrol banyak memberikan dampak bagi *gamer* pelajar. Dampak tersebut dirasakan oleh mereka dan orang di lingkungan sosialnya. Dampak positif tersebut diantaranya adalah mereka mendapatkan banyak teman baru, mahir berbahasa Inggris, memahami perkembangan teknologi, kemampuan konsentrasi yang baik serta bisa menghasilkan uang jika mengikuti suatu *tournament* atau membuat *youtube channel*. Dampak negatifnya adalah mereka rugi secara finansial, menjadi jarang/malas belajar, susah tidur (*insomnia*), lupa waktu menjadi kecanduan bermain game online, emosional suka berbicara kasar, pergaulan tidak terkontrol serta dapat mengganggu kesehatan fisik (mata minus).

Dari seluruh penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat dilihat bahwa game online merupakan aktivitas yang terbentuk akibat pembiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang. Seringnya pelajar bermain game online tidak lepas dari pengaruh lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga dan teman sepermainan. Selain itu untuk menggantikan perhatian dan kasih sayang orangtua dalam bentuk materi membuat para pelajar bisa rutin bermain game online karena merasa mempunyai banyak uang. Terdapat pengakuan atas kehebatan bermain game di dunia game online. Selain itu banyak dampak yang timbul akibat aktivitas bermain game online yang berlebihan. Dampak bermain game online terbagi dalam dua perspektif yaitu positif dan negatif.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan penelitian ini menyimpulkan bahwa alasan bermain game online oleh pelajar diantaranya adalah game online sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, sebagai media untuk menambah pertemanan dan komunitas baru, serta mengikuti perkembangan teknologi. Usaha pelajar dalam membagi waktu antara kewajiban sekolah dan bermain game online diantaranya adalah dengan memanfaatkan waktu pulang sekolah, dan memanfaatkan waktu liburan. Dampak sosial dari bermain game online terdiri dari dampak positif dan negatif. Dampak positif tersebut diantaranya adalah mereka mendapatkan banyak teman baru, mahir berbahasa Inggris, memahami perkembangan teknologi, kemampuan konsentrasi yang baik serta bisa menghasilkan uang jika mengikuti suatu *tournament* atau membuat *youtube channel*. Dampak negatifnya adalah mereka rugi secara finansial, menjadi jarang/malas belajar, susah tidur (*insomnia*), lupa waktu menjadi kecanduan bermain game online, emosional suka berbicara kasar, pergaulan tidak terkontrol serta dapat mengganggu kesehatan fisik (mata minus).

## DAFTAR PUSTAKA

- Adib, Mohammad. 2012. *Agen Dan Struktur Dalam Pandangan Pierre Bourdieu*. Surabaya: Jurnal FISIP Unair Surabaya Bourdieu, Pierre. 2010. *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Gebrina, A. 2015. *Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen*. (Skripsi tidak diterbitkan). Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung
- Gerungan, WA. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco

- Harker, Richard et al. 1990. *(Habitus x Modal)+Ranah=Praktik*. Yogyakarta: Jalasutra
- Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Dunia yang Dilipat (Tamasya Melampaui Batas- Batas Kebudayaan)*. Bandung: Matahari
- Ramadhani, Mutia. 2013. "Sepuluh Dampak Negatif Main Video Game (2)" diunduh dari pada 9 November 2013.
- Santoso, M.D. (2008). *Hubungan Antara Penerimaan Peer Group Dengan Prestasi Akademik Pada Siswa Program Akselerasi*. Skripsi, tidak diterbitkan. Depok: Universitas Indonesia