

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA JURUSAN SOSIOLOGI FISPOL UNSRAT**

Oleh

Gilbert Luis Ondang

Benedicta J. Mokalau

Shirley Y. V. I. Goni

ABSTRACT

The development of science and technology gave birth to a variety of new discoveries, both in the field of science and technology. One of the results of new discoveries in the field of technology is the presence of online games. Online Games are electronic and visual based games, online games are also played using electronic visual media. The online game is very closely related to the attitude and morals and language used. Online games are an alternative choice for students when they are bored and tired of studying. But without realizing it, online games turned out to have an impact on players both positive, negative impacts and motivation to learn in college.

This study aims to find out more about how the impact of online games on learning motivation in students who are in the Department of Sociology, Faculty of Mathematics and Natural Sciences. This study uses qualitative research methods and data collection techniques through observation, interviews and documentation. The theory used as an analysis tool for this research is Max Weber's social action.

From the results of this study it was found that the game or game becomes very influential, when only used unilaterally. This means that it is not balanced by valuable activities, so it only has a negative impact, typically by students. Students have high competence in education, but if the game defeats the main activity, then this of course has an adverse effect on motivation to learn.

Keywords: *Impact; Online game; Motivation to learn*

Pendahuluan

Di era modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain video game. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan game online.

Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara ber-kembang. Game mulai

populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut Liga game, game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.

Game online sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan semakin mudahnya koneksi internet membuat game online semakin menjamur di Indonesia terutama dikota-kota besar. Pengguna game online ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia , gender dan sosial ekonomi.

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya. Tetapi saat ini bermain game online tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga bisa, terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user serta melalui gadget. Terdapat banyak jenis permainan game online, dari mulai yang

menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat pengguna atau user hingga lupa waktu. Game online yang diminati akhir-akhir ini seperti; Clash of Clan, Mobile Legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak lagi.

Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam game juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Febriana, 2012).

Hal lain juga bisa dilihat jika mengunjungi suatu warnet atau game center maka bisa diketahui bahwa sebagian besar adalah pecandu game online. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah, yaitu sebesar Rp. 7.000 per jamnya seorang individu betah menghabiskan waktu

berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain game online.

Meskipun ada sisi positif dari game online, tetapi tanpa disadari banyak orang, game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya. Baik secara fisik maupun psikologi seseorang. Banyak orang berasumsi bahwa game online hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Dan Teori Sosial memandang hal ini merupakan suatu Fakta Sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan ber-sosialisasi.

Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno atau ketinggalan zaman. Kehadiran game online di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang, bahkan

tidak sedikit individu yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game. Banyak mahasiswa yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.

Menurut Azies (2011) game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, maka seseorang tersebut akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, anak tidak mempunyai

kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pematangan pendirian hidup (Yusuf, 2012).

Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat miris ada yang memanfaatkan dengan baik ada pula yang menggunakannya secara tidak baik, termasuk kecanduan dalam bermain game online yang berkembang sangat pesat di masyarakat terutama di Indonesia. Motivasi belajar dapat dilihat dengan sebuah prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Baik pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi sekali pun banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan sebuah motivasi belajar tidak hanya dilihat dari umur dan status pendidikan tetapi juga dilihat dari

gaya hidup masing-masing individu pasti berbeda satu dengan yang lainnya.

Tentunya dalam menggunakan internet haruslah bijaksana dalam mengatasi dampak–dampak negatif yang ditimbulkan. Dari dampak negatif tersebut menjadi perhatian seluruh lapisan masyarakat dikarenakan melalui internet hendaklah, informasi dan komunikasi yang diperoleh mempunyai sifat yang global. Perkembangan sebuah teknologi yang disalahgunakan sebagaimana mestinya tentunya akan didapati kualitas pendidikan yang menurun karena penggunaan untuk bermain game online.

Paradigma teknologi komunikasi atau media adalah untuk membantu dan memberi motivasi belajar baik dari aspek kognitif bagi para peserta didik di era modernisasi dan di era digital sekarang. Faktanya perkembangan teknologi dan game online membuat para pecandu game online menurunkan minat belajar mereka yang mengakibatkan prestasi mereka turun,

minat belajar turun, menyebabkan kemalasan.

Kebanyakan mahasiswa yang bermain game online memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika dosen menjelaskan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya mahasiswa yang nilai mata kuliahnya tidak memenuhi standart yang telah berlaku, ini disebabkan karena mahasiswa tersebut terpengaruh oleh game online yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya.

Di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sam Ratulangi Manado ini yang memiliki delapan jurusan dan memiliki banyak mahasiswa, akan mudah kita temui atau jumpai mahasiswa ataupun mahasiswi yang gemar bermain game online, khususnya di Jurusan Sosiologi. Baik saat proses perkuliahan berlangsung ataupun saat selesai perkuliahan. Mereka akan duduk membentuk satu kelompok dan memulai permainan game online jenis PUBG dan Mobile Legends

tersebut, yang pada akhirnya akan mengganggu proses perkuliahan. Sehingga waktu untuk belajar di gantikan dengan bermain game online.

Mahasiswa sebagai tulang punggung bangsa Indonesia di masa depan, tentunya harus mempersiapkan dirinya dari berbagai bidang. Salah satunya dari segi SDM atau sumber daya manusia yang mumpuni dan mempunyai kemampuan untuk dapat bersaing di era digital saat ini. Namun sangat disayangkan, di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, banyak mahasiswa yang tidak menggunakan teknologi itu dengan bijaksana, apalagi kalau berbicara tentang game online.

Dari menarik dan uniknya hal tersebut, membuat peneliti ingin mengetahui lebih dalam bagaimana situasi dan kondisi serta dampak dari seorang gamer atau pemain game online terhadap prestasinya selama di bangku kuliah, apakah tetap memiliki dorongan untuk belajar di tengah terpaan media game online saat ini atau tidak,

khususnya mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat.

Game Online

Permainan Daring (Online Games) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, game online juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Game online tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi

tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan.

Peneliti membagi 2 tipe mahasiswa pemain game online yaitu Pecandu dan Penggemar Biasa.

1. *Tipe Pecandu* adalah ketergantungan berlebih dalam memainkan game online (para gamer), memiliki pola hidup yang tidak teratur dan tidak dapat membagi waktu antara bermain dan melakukan aktivitas yang lain. Dapat dilihat dari intensitas durasi jam bermain per hari dan waktu bermain dalam seminggu. Jika mahasiswa bermain game lebih dari 5 jam/hari atau lebih dari 35 jam per minggu dengan 7 kali bermain dalam seminggu itu berarti mahasiswa tersebut memiliki efek candu.

2. *Tipe Penggemar Biasa* adalah pemain game online yang tidak mengalami ketergantungan dan mampu membagi waktu antara bermain dan melakukan aktivitas yang lain. Dapat dilihat dari intensitas durasi jam bermain per hari dan waktu bermain dalam seminggu. Jika mahasiswa bermain game kurang dari 4 jam/hari atau kurang dari 28 jam

per minggu dan kurang dari 7 kali bermain dalam seminggu itu berarti mahasiswa tersebut tidak memiliki efek candu dan hanya sekedar penggemar biasa.

Faktor-faktor pendorong mahasiswa rela menghabiskan waktunya untuk bermain game online yaitu :

1. Sebagai media hiburan dalam mengatasi kejenuhan dan stress akibat banyaknya tugas kuliah.
2. Sebagai media untuk mengisi waktu luang.
3. Untuk menaikkan level dalam permainan.
4. Permainannya yang terus update dan tidak membosankan.
5. Rasa ingin tahu yang besar dan pengaruh dari lingkungan.

Dampak Game Online Terhadap Mahasiswa

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya. Dalam penelitian ini peneliti mendapati beberapa dampak

yang dihasilkan dari bermain game online yaitu :

Dampak Positif Game Online

Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas kuliah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen e-sports yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.

Dampak Negatif Game Online

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang di-sebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder (ke-canduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan bermain game). Dari

sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Bila seseorang memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu. Mahasiswa yang kecanduan game menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai mahasiswa. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, Setelah lama bermain demi kemenangan sebuah game. Mahasiswa akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan

tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal.

Dapat dijelaskan bahwa ada kecenderungan para pemain gamer ini menjadi kecanduan dan sulit untuk meninggalkannya, kecenderungan tersebut dapat dilihat pada intensitas durasi bermain per hari dan dalam seminggu. Selain itu ternyata juga mempengaruhi psikis seorang gamer mulai dari sikap mental yang suka memaki dan mengejek lawan main karena emosi yang tidak stabil. Selanjutnya mengganggu kinerja organ tubuh karena sering begadang yang mengakibatkan terlambat bangun pagi, menjadi kurang fokus, tidak konsentrasi dan sering mengantuk saat kuliah berlangsung.

Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran game online. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak

yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat dan belajar, hanya dimanfaatkan untuk duduk di depan komputer atau gadget dan asik dalam permainan game online tersebut. Meskipun kelihatannya hanya sekedar duduk saja, namun dampak jangka panjang dari permainan games yang meng-habiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu ini dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan seseorang dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan lupa waktu untuk berhenti sejenak. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti suka berbohong, tidak masuk kuliah karena mengantuk, malas belajar dan mengerjakan tugas kuliah, atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain games. Bila mahasiswa bermain game dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain games, dikhawatirkan akan mengidap

nyeri sendi dan mengganggu kesehatan serta fisik mahasiswa.

Game online satu dari berbagai komoditi global yang tidak saja memanjakan peng-gemarnya dalam suatu sensasi ekstasi permainan simulasi-simulasi yang menghanyutkan, tetapi tentu saja mampu membuat kecanduan bagi pemakainya, sebuah komoditi yang mampu menciptakan ritual-ritual semu pada perilaku keseharian penggemarnya.

Hasil belajar yang dicapai pelajar dipengaruhi dua faktor utama, yaitu *Pertama*, faktor dari dalam diri pelajar, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, faktor fisik dan psikis. *Kedua*, Faktor yang datang dari luar diri pelajar atau faktor- faktor lingkungan, terutama kualitas

Dapat kita lihat tidak ada masalah yang muncul akibat bermain game online terhadap kegiatan dikampus ataupun hubungan dengan keluarga, asalkan selalu bisa membagi waktu antara prioritas satu dengan yang lain. Memang permainan game online sangat me-nyenangkan akan tetapi kita harus bisa membagi waktu agar tidak mengganggu

aktivitas yang lain, apalagi dalam hal belajar.

Faktor dari dalam diri seseorang (berpikir) dapat menentukan bagaimana dia dapat memilah mana yang benar dan mana yang salah, mana yang dapat dan mana yang tidak dapat untuk dilakukan, serta mana yang harus diutamakan dan mana yang tidak. Ketika seorang mahasiswa mampu berpikir secara jernih dan bijaksana tentu akan mendorong motivasi belajar yang positif dalam rangka memenuhi segala hak dan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa. Sehingga kendati terpaan media game online begitu kuat dia mampu mengendalikan dirinya dan berpikir kembali akan tujuan dan rencana hidupnya kedepan.

Dampak Game Online Terhadap Mahasiswa Tinjauannya Dari Teori Tindakan Sosial Max Weber

Di dalam teorinya tentang tindakan, Weber berfokus pada individu, pola-pola dan regularitas-regularitas tindakan dan bukan pada kolektivitas. Tindakan didalam arti orientasi perilaku yang dapat dipahami secara subjektif, atau hanya perilaku

seseorang atau lebih manusia individual. Di dalam salah satu teori tindakan sosial Max Weber terdapat tindakan affectual action yaitu tindakan yang dibuat-buat dipengaruhi oleh perasaan emosi dan kepura-puraan si aktor. Tindakan ini sukar dipahami dan kurang atau tidak rasional.

Tindakan para mahasiswa pecandu game online sangatlah tidak wajar/irasional. Bayangkan saja seseorang betah duduk di satu tempat dalam kurun waktu 5-12 jam bahkan lebih hanya untuk bermain game online hingga menjadi racun untuk se-bagian mahasiswa. Ketergan-tungan yang ditimbulkan akibat keseringan memainkannya mem-buat banyak mahasiswa rela mengeluarkan banyak biaya untuk bisa terus bermain game online. Padahal tidak salah lagi, uang yang digunakan untuk bermain game online merupakan uang yang diberi oleh orang tua mereka dengan segala kerja keras dan pengorbanan.

Weber menjelaskan bahwa tindakan afektif ini cenderung tidak rasional, meniadakan kesadaran, dan didominasi oleh emosi, seperti ketika seseorang

meluap-luap karena rasa cinta, marah, bahagia, atau takut. Seperti halnya dalam game online seringkali para gamer bertindak afektif berdasarkan emosinya saja karena ingin bersenang-senang, menghibur diri, melepas kejenuhan dan merasa bebas yang akhirnya mempengaruhi motivasi belajarnya, karena terlalu lama menghabiskan waktu didepan gadgetnya untuk bermain. Alhasil rata-rata dari 13 informan yang diteliti, 11 diantaranya merupakan pecandu game online dan memiliki koleksi nilai rendah pada transkrip nila mereka.

Permainan atau game menjadi sangat berpengaruh besar, manakala hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi oleh kegiatan bernilai, sehingga hanya berdampak negatif, khasnya oleh pelajar. Pelajar mempunyai kompetensi tinggi pada pen-didikan, namun apabila game mengalahkan kegiatan utama, maka hal ini tentu saja menimbulkan efek tidak baik dalam motivasi belajarnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan peneliti pada bab sebelumnya dapat disimpulkan

bahwa sesuatu yang dilakukan terlalu berlebihan akan berpengaruh negatif dalam segala aspek kehidupan, seperti halnya game online. Intensitas waktu bermain mahasiswa yang berlebihan memiliki ke-cenderungannya candu terhadap game online, yang akhirnya menyebabkan bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar yang dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya.

Bila mahasiswa memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja termasuk motivasi belajarnya, demi memenangkan permainan itu. Mahasiswa yang kecanduan game menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti malas belajar, malas buat tugas, suka begadang, terlambat bangun pagi, terlambat masuk kelas, mengantuk saat proses kuliah, tidak fokus dan konsentrasi, malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli

terhadap kewajibannya sebagai mahasiswa. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, setelah lama bermain demi kemenangan sebuah game para gamer akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal dan mengabaikan motivasi belajarnya.

Selain dampak negatif terdapat pula dampak positif dalam bermain game online yaitu sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas kuliah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen e-sports yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.

Permainan atau game menjadi sangat berpengaruh besar, manakala hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi oleh kegiatan bernilai, sehingga hanya berdampak negatif, khasnya oleh pelajar. Pelajar

mempunyai kompetensi tinggi pada pendidikan, namun apabila game mengalahkan kegiatan utama, maka hal ini tentu saja menimbulkan efek tidak baik dalam motivasi belajarnya.

Ternyata bermain game online secara berlebihan dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa dibangku kuliah. Jadi, diharapkan mahasiswa dapat menggunakan game online dengan bijaksana dan dapat menyeimbangkan waktu antara bermain dan belajar, sehingga segala rencana dan harapan bisa terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azies, RN. 2011. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*.
- Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.
- A.M. Sardiman, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: Bandung, Rajawali Pers.
- Ahmad, Abu & Uhbiyatu, Nur.(2001). *Ilmu Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Febrian, Jack. 2007. *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*. Bandung : PT. Informatika.
- Febriana S, Widyastuti. 2012. *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online*[skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Grasindo Indonesia.
- Hosio, JE. 2007. *Kebijakan Publik dan Desentralisasi*. Laksbang. Yogyakarta.
- KBBI. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Dampak*. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/main>
- Lexy J. Moleong. 2005. *metodologi penelitian kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Soemarwoto, Otto, 1998. *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta.

Wadiyo. 2007. "*Berkesenian: Tindakan Sosial Menurut Max Weber*," Jurnal Imajinasi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Vol. 3, No. 2, Hal. 2.

Winkel.WS 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta:Media Abadi.

Yusuf, Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yusuf, Syamsu. 2009. *Program bimbingan & konseling di sekolah*. Rizqi Press: Bandung.