

**KAJIAN GAME ONLINE TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR
DI KELURAHAN BAHU KECAMATAN MALALAYANG KOTA MANADO
(STUDI KASUS PADA ANAK DI BAWAH UMUR 12 TAHUN)**

Oleh

Mega Sriulina Sihaloho¹

Evie A. A. Suwu²

Rudy Mumu³

ABSTRACT

The development of science and technology is now increasingly fast and broadly produce products that provide convenience for humans, both in terms of science, education, and entertainment. At present many things are accessed even about children and also through various internet and social media. Internet technology provides a large and varied influence on human life, one of the most popular is in terms of entertainment. Like games in online games that discuss traditional games in ancient times, these online games are widely used by children because these various online games are much more fun, fun and easier to play.

This study uses qualitative research taken from the book Sugiyono 2015. From the results of the study found positive and negative consequences of playing online games on minors, but more people feel the negative effects of playing online games.

Keywords: Online Game Studies; Minors

¹ Mahasiswa Sosiologi Fispol Unsrat

² Pembimbing KTIS I

³ Pembimbing KTIS II

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat dan luas menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan kemudahan bagi manusia, baik itu dari segi ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Pada masa sekarang ini banyak hal yang diakses bahkan diketahui anak-anak maupun berbagai kalangan melalui internet dan media sosial. Teknologi internet memberikan dampak yang besar dan beragam terhadap kehidupan manusia, salah satunya yang paling banyak digemari adalah dari segi hiburan. Seperti halnya dalam game online yang menggantikan permainan tradisional zaman dulu, game online ini banyak digunakan anak-anak maupun berbagai kalangan dikarenakan game online ini jauh lebih asyik, menyenangkan dan lebih mudah dimainkan.

Game online menjadi trend baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus. Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar yang banyak.

Game online ini memberikan suasana baru di mana interaksi sosial dengan orang lain semakin luas, yang dibarengi dengan keasyikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat.

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi anak-anak maupun berbagai kalangan dalam berinteraksi sosial. Terutama di perkotaan yang mengalami perkembangan lebih cepat. Kehadiran video game di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi anak, bahkan tidak sedikit anak yang berubah menjadi pecandu game. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk belajar dan berbaur dengan teman sebaya telah berkurang atau bahkan tidak menjadi prioritas demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game. .

Bermain game online, game masuk dalam dunia-dunia fantasi yang mungkin saja berbeda dengan dunia nyata. Mereka dapat memilih peran-peran sosialnya sendiri yang mereka gunakan dalam berbagai interaksi di dunianya (dunia maya). Dunia di dalam sebuah game online bisa menjadi sebuah alam mimpi

(fantasi) yang dapat bergerak sesuai kemampuan kita. Dunia yang mempunyai aturan-aturan mereka sendiri dalam menjalani interaksi dengan orang lain. Pada umumnya memang aturan-aturan di dalam dunia game tersebut didasarkan pada tujuan kesenangan bersama. Tidak mengherankan jika banyak yang lebih senang berada di dunia game online daripada dunia offline nya sendiri.

Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet melalui komputer maupun hanya smartphone saja. Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan, mengisi waktu luang atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Minat bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap individu itu sendiri.

Berdasarkan fenomena yang terja di lapangan peneliti melihat banyak kalangan terpelajar salah satunya anak di bawah umur 12 tahun yang kecanduan memainkan game online Mobile Legends, FF, dan game lainnya, baik itu saat sedang berada di rumah, di luar maupun tempat lainnya yang sering mereka kunjungi.

Mengacu pada hal tersebut, dapat terlihat bahwa niat bermain game online yang tinggi membuat anak tersebut kurang bersosialisasi dan kurang menikmati masa kecilnya dengan berinteraksi dengan teman-temannya dan bahkan kecanduan game dengan melihat layar handphone akan merusak kesehatan mata bagi anak.

Teori Perubahan

Perubahan sosial dapat diartikan sebagai segala perubahan pada lembaga-lembaga sosial dalam suatu masyarakat mempengaruhi sistem-sistem sosial, termasuk nilai-nilai, pola-pola perilaku ataupun sikap-sikap dalam masyarakat itu yang terdiri dari berbagai kelompok sosial. Masih banyak faktor penyebab perubahan sosial yang mempengaruhi proses perubahan sosial. Dalam masyarakat modern, faktor teknologi dapat mengubah sistem komunikasi ataupun relasi sosial. Apalagi kemajuan teknologi komunikasi yang pesat pasti menentukan perubahan sosial itu.

William F. Ogburn berpendapat bahwa ada kondisi-kondisi sosial primer yang menyebabkan terjadinya perubahan. Misalnya kondisi-kondisi akademis, teknologis, geografis, atau biologis menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan pada aspek-aspek kehidupan sosial lainnya dan ia menekankan pada kondisi teknologis.

Dalam hal ini teknologi semakin maju, dahulu handphone hanya digunakan untuk telepon dan sms tetapi sekarang karena berkembangnya teknologi melihat atau mengetahui kejadian di luar negeri pun kita bisa. Bahkan berkomunikasi dengan orang luar yang berbeda negara dengan kita sekalipun bisa salah satunya melalui game online, di dalam game online itu ada tim dan bisa menggunakan via chat maupun suara dengan teman tim kita yang berasal dari luar negeri sekali pun.

Teori Modernisasi

Menurut Selo Soemardjan, modernisasi merupakan sebuah proses panjang namun dapat terjadi dalam waktu singkat dan akan melalui beberapa tahap. Pertama, modernisasi ditandai dengan masuknya peralatan industri maupun konsumsi modern yang berwujud alat-alat yang menggunakan teknologi tinggi. Kedua, modernisasi ditandai dengan masuknya jaringan sistem kerja modern di kalangan masyarakat lokal. Ketiga, dalam tahap ini manusia sudah mampu memperbaiki sendiri peralatan yang dimilikinya. Keempat, modernisasi ditandai dengan kemampuan masyarakat untuk dapat menciptakan sendiri barang teknologi yang dibutuhkan meskipun harus melalui jaringan kerja dengan masyarakat lain yang lebih luas.

Menurut Yesmil Anwar, modernisasi merupakan proses

jangka panjang, di mana negara pinggiran bergerak dari masyarakat tradisional atau institusi yang kurang berkembang menuju masyarakat yang memiliki ciri-ciri lebih berkembang.

Dalam hal ini, peneliti memakai teori modernisasi menurut Selo Soemardjan di tahap pertama di mana modernisasi ditandai dengan masuknya peralatan industri maupun konsumsi modern yang berwujud alat-alat yang menggunakan teknologi tinggi. Yang mana dalam judul ini berbicara tentang konsumsi modern yaitu penggunaan smartphone untuk aktivitas game online.

Teori Psikologi

Teori Agresi Psikoanalisis dimotori oleh Sigmund Freud dalam karyanya *Beyond the Pleasure Principle* (1920). Inti dari teori tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut.

- a. Perilaku agresif manusia pada dasarnya didorong oleh dua kekuatan dasar yang menjadi bagian tidak terpisahkan dari sifat manusia, yakni insting naluri kehidupan (*eros*) dan insting naluri kematian (*thanatos*).
- b. *Eros*, mendorong orang mencari kesenangan dan kenikmatan untuk memenuhi keinginan. Sedangkan *thanatos* diarahkan pada tindakan-tindakan destruktif diri serta perasaan berdosa bersalah.

- c. Karena sifat antagonistiknya, kedua insting naluri itu merupakan sumber konflik intrafisik yang berkelanjutan, yang hanya dapat diatasi dengan mengalihkan kekuatan dengan orang yang bersangkutan kepada orang lain. Dengan demikian, bertindak agresif terhadap orang lain dianggap merupakan mekanisme untuk melepaskan energy destruktif sebagai cara melindungi stabilitas intrafisik pelaku.
- d. Satu alternatif yang mungkin dapat dilakukan melalui katarsis (pelepasan) yang dapat dilakukan melalui humor maupun menyalurkan agresi terhadap benda-benda tiruan, serta berolahraga yang menunjukkan permainan keras.

Dalam hal ini peneliti mengaitkan teori dengan judul yaitu pada bagian eros yang berarti mendorong orang mencari kesenangan dan kenikmatan untuk memenuhi keinginan. Dalam hal ini yang mana anak-anak mencari kesenangan dengan melakukan aktivitas game online.

Pembahasan

Dari hasil wawancara dengan seluruh informan didapati bahwa akibat bermain game online terhadap anak ada yang berakibat positif dan ada yang berakibatnegatif. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti

terdapat 10 informan yang merasakan akibat positif yaitu terdiri dari 4 orang tua, 5 anak, 1 pemerintah setempat. Dan yang merasakan akibatnegatif 7 informan yang terdiri dari 4 orang tua, 3 anak. Dari 10 informan yang merasakan akibat positif dalam bermain game online yaitu bagi 4 orang tua karena anak tidak bermain keluar rumah atau tidak bermain terlalu jauh dari rumah, dengan itu orang tua merasa anak lebih baik begitu karena dengan begitu anak tidak ikut pergaulan yang tidak baik di luar, orang tua juga merasakan dampak positifnya bermain karena anak masih bisa dikontrol, dengan waktunya masih bisa terbagi untuk belajar, makan dan kegiatan lainnya seperti les-les tambahan juga karena orang tua sendiri selalu mengawasi anaknya ketika bermain. Untuk anak yang merasakan akibat positif yaitu 5 anak karena mereka merasa senang bermain, dan tidak bosan karena dapat bermain sama teman. Pemerintah setempat yang memiliki anak di bawah umur 12 tahun merasakan akibat positif dari bermain game online karena beliau mengatakan dengan bermain game online anak saya mengerti

menggunakan handphone dan wawasannya luas.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti terdapat 7 informan yang merasakan akibat negatif yaitu terdiri dari 4 orang tua dan 3 anak. Dari 7 informan yang merasakan akibat negatif dari bermain game bagi 4 orang tua karena dengan bermain game online anak jadi lupa atau malas belajar, makan dan melakukan kegiatan lainnya. Ada anak juga karena bermain game online dia mau marah dengan membanting dan melempar handphonenya dan lainnya mengakibatkan merusak mata. Untuk informan 3 anak yang merasakan akibat negatif dari bermain game online yaitu anak lupa makan, sehingga waktu makan anak tidak teratur. Anak juga merasakan dengan bermain game kebugaran tubuhnya berkurang yaitu matanya sakit, cepat lelah dan kepala pusing itu dikarenakan cahaya layar handphone atau radiasi handphone.

Sesuai dengan judul Kajian Game Online Terhadap Anak Di bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun), peneliti

lebih menekankan atau memfokuskan penelitian pada akibat positif dan negatif dari game online terhadap anak di bawah umur 12 Tahun. Diantaranya akibat positif game online :

Meningkatkan Konsentrasi

Beberapa game online menuntut adanya konsentrasi tinggi, artinya seseorang bisa berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Para gamer harus menyelesaikan beberapa tugas dalam permainan, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Bagi anak di Kelurahan Bahu memang game online bisa meningkatkan konsentrasi mereka dalam hal bermain, karena bagaimanapun mereka berusaha untuk mengalahkan lawan atau memperkuat pertahanan. Tetapi konsentrasi dalam hal lain, misalnya belajar mereka jadi kurang fokus karena selalu memikirkan game online yang masih ingin mereka menangkan atau mereka mainkan.

Meningkatkan Koordinasi Mata Dan Tangan

Ketika bermain game online, gamer dituntut untuk memberi respon yang cepat terhadap apa yang dilihatnya dimonitor dengan

menggunakan tangannya untuk mengetik di layar smartphone atau keyboard menggunakan mouse. Sesuai observasi yang dilakukan peneliti, koordinasi mata dan tangan anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu meningkat ketika dia bermain game online menggunakan smartphone. Dengan cepat mata berinteraksi atau berkoordinasi dengan tangan ketika melihat lawan sedang menghadang ataupun dalam mobile legend, ketika lawan Berusaha Memecahkan Tower.

Mengembangkan Daya Berpikir Atau Penalaran

Dalam dunia game online, gamer akan menemukan banyak hal baru, lawan baru dan taktik yang baru. Gamer dapat secara tidak langsung mengkondisikan dirinya untuk mengetahui keadaan sekitar dan beradaptasi terhadap perkembangan situasi terbaru dari permainan. Dalam hal ini peneliti melihat bahwa daya berpikir penalaran anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu berkembang, di mana anak tersebut sudah mampu berpikir waspada dalam bermain game online agar tidak dihadang musuh dan dikalahkan tim lawan. Anak yang bermain game online juga

membuat strategi atau trik agar timnya bisa menang mengalahkan tim lawan.

Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Mayoritas game online didesain berbahasa inggris, sehingga baik cerita, narasi, keterangan, pengaturan dan lainnya dideskripsikan dalam bahasa inggris. Dalam bermain game online memang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu tetapi hanya dalam permainan game online tersebut. Itupun karena bermain, mau tidak mau mereka harus belajar apa maksud Bahasa inggris yang dibuat di game online agar mereka bisa bermain dan mengerti menggunakan permainan tersebut.

Meningkatkan Kemampuan Membaca

Dalam hal meningkatkan kemampuan membaca bagi anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu, yaitu dalam game online ada via chat atau melalui chat ketika bermain game online. Jadi anak lagi bermain game online chat tersebut masuk, dalam hal ini harus cepat membaca agar mengetahui apa yang dikatakan teman tim dan bisa berkoordinasi

dengan teman tim untuk mengalahkan lawan. Tetapi anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu ini, jarang menggunakan chat lebih menggunakan voice note atau pesan suara.

Meningkatkan Kemampuan Mengetik

Dalam hal meningkatkan kemampuan mengetik ini yaitu membalas via chat dalam permainan game online, sehingga membuat gamer harus mampu cepat dalam mengetik yaitu membalas via chat dalam permainan game online tersebut. Tetapi peneliti menemukan di lapangan bahwa game online tidak terlalu meningkatkan kemampuan mengetik anak. Karena adanya voice note atau pesan suara, jadi mereka lebih sering menggunakannya karena lebih mudah dan cepat.

Meningkatkan Pengetahuan Tentang Komputer maupun Smartphone

Agar dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima, pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer maupun smartphone dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk

memainkan game tersebut. Dalam hal ini peneliti melihat pada anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu meningkat, karena anak sudah mulai mengetahui apa-apa saja aplikasi yang ada di smartphone dan mengetahui bagaimana agar mereka bermain game online yaitu harus menggunakan paket internet dan mengaktifkan ikon data yang di smartphone.

Menghibur, Mengalihkan Perhatian Dan Mengurangi Stress

Game online bisa mengalihkan perhatian kita dari hal-hal yang tidak menyenangkan seperti dari perasaan bosan, marah, kesal, bad mood. atau sedih. Game online dapat menghibur anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu dari rasa bosannya dan dapat mengalihkan perhatiannya dari tugas yang banyak dan sulit baginya untuk diselesaikan.

Mendapat Teman Baru

Anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu, hal ini yang sangat mereka senangi. Mereka sangat suka bermain game online karena ingin mendapat banyak teman baru dan teman tim yang bagus dalam hal bermain agar tim mereka menang.

Akibat Negatif Game Online: Membuat Kecanduan Berlebihan Dan Lupa Segala Hal

Game online membuat kecanduan karena dalam game dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain. Dalam bermain game online anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu belum kecanduan, tetapi ketika mereka bermain game online mereka bisa lupa segala hal seperti lupa belajar atau mengerjakan tugas dari sekolah, tidak ingat makan, dan lupa akan kegiatan lainnya.

Menurunkan Kebugaran Tubuh

Dengan duduk diam di depan monitor selama berjam-jam bahkan sepanjang hari ketika bermain game online, otomatis gamer tidak menggerakkan tubuhnya sehingga kekurangan aktivitas apalagi olahraga. Jelas anak kelurahan Bahu di bawah umur 12 Tahun kebugaran tubuhnya menurun tetapi tidak semua, menurun karena berjam-jam bermain game online dan tidak ingat jam makan itu yang menyebabkan kebugaran tubuhnya menurun bahkan berkurang.

Membuat Malas

Game online membuat para gamers atau anak hanya fokus terhadap game yang dimainkan dan menjadi malas melakukan hal lain yang jelas kurang menarik dibanding game online seperti anak di bawah umur 12 Tahun di Kelurahan Bahu. Mereka malas melakukan aktivitas lain seperti belajar, makan, tidur siang, bermain biasa dengan teman sebaya dan lainnya.

Sulit Berkonsentrasi Dalam Pelajaran/Pekerjaan

Terlalu fokus dan ketergantungan terhadap game online juga dapat menyebabkan pikiran gamer atau anak di bawah umur 12 Tahun kelurahan Bahu menjadi selalu memikirkan tentang game, ingin bermain game dan ingin segera kembali berhadapan dengan layar smartpone untuk bermain game bersama teman-teman gamenya. Sehingga membuat anak tidak fokus lagi belajar dan bahkan tidak mengerjakan PR dari sekolah.

Merusak Mata Dan Juga Saraf

Berhadapan dengan layar smartpone dan menatapnya terus-menerus ketika bermain game online membuat sebagian besar anak di bawah umur 12

Tahun kelurahan Bahu terpapar dengan radiasi layar smartphone secara terus menerus. Orang yang terpapar radiasi layar smartphone berlebihan dan terus menerus bisa membuat mata sakit dan jika berkelanjutan akan membuat anak terpaksa menggunakan kacamata.

Berkurangnya Sosialisasi

Gamer atau anak yang terlalu asyik dengan game online akan merasa tidak membutuhkan orang lain di sekitarnya dan cukup nyaman dengan hanya ada dirinya dan game online. Anak di bawah umur 12 Tahun di Kelurahan Bahu nyaman bermain game online di kamar dan menurut orang tua itu baik agar dia tidak bermain di sungai atau comberan tetapi pada dasarnya itu akan membuat berkurangnya sosialisasi anak tersebut karena dia hanya berdiam diri di kamar dengan handphonenya beremain game online tersebut.

Sulit Berekspresi Dan Berinteraksi

Dalam hal ini anak akan sulit mengekspresikan dan berinteraksi dengan orang lain bahkan orang tua serta dunia sekitar di dunia nyata, karena anak sudah biasa dengan dunianya sendiri dan

smartphonenya dengan bermain game online.

Berpotensi Menimbulkan Stress Jika Mengalami Kekalahan Terus-Menerus

Jika anak kalah dalam bermain game online bisa membuatnya stress dan emosi sehingga ada anak di Kelurahan Bahu karena kalah bermain game online dia membanting-banting dan melempar handphonenya.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil kajian yang telah dilakukan peneliti dan dikemukakan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sesuai dengan fokus penelitian sebagai berikut:

Dari hasil penelitian dengan seluruh informan didapati bahwa akibat bermain game online terhadap anak ada yang berakibat positif dan ada yang berakibat negatif. Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat 10 informan yang merasakan akibat positif yaitu terdiri dari 4 orang tua, 5 anak, 1 pemerintah setempat. Dan yang merasakan akibat negatif 7 informan yang terdiri dari 4 orang tua, 3 anak. Dari 10 informan yang merasakan akibat positif

dalam bermain game online yaitu bagi 4 orang tua karena anak tidak bermain keluar rumah atau tidak bermain terlalu jauh dari rumah, dengan itu orang tua merasa anak lebih baik begitu karena dengan begitu anak tidak ikut pergaulan yang tidak baik di luar, orang tua juga merasakan akibat positifnya bermain karena anak masih bisa dikontrol, dengan waktunya masih bisa terbagi untuk belajar, makan dan kegiatan lainnya seperti les-les tambahan juga karena orang tua sendiri juga selalu mengawasi anaknya ketika bermain. Untuk anak yang merasakan akibat positif yaitu 5 anak karena mereka merasa senang bermain, dan tidak bosan karena dapat bermain sama teman. Pemerintah setempat yang memiliki anak di bawah umur 12 tahun merasakan akibat positif dari bermain game online karena beliau mengatakan dengan bermain game online anak saya mengerti menggunakan handphone dan wawasannya luas.

Dari penelitian yang dilakukan peneliti terdapat 7 informan yang merasakan akibat negatif yaitu terdiri dari 4 orang tua dan 3 anak. Dari 7 informan yang merasakan akibat negatif dari bermain game bagi 4 orang tua karena dengan bermain game online anak jadi lupa atau malas belajar, makan dan melakukan kegiatan lainnya. Ada anak juga karena bermain game online dia mau marah dengan membanting dan melempar handphonenya dan lainnya mengakibatkan merusak mata. Untuk informan 3 anak yang merasakan akibat negatif dari bermain game online yaitu anak lupa makan, sehingga waktu makan anak tidak teratur. Anak juga merasakan dengan bermain game kebugaran tubuhnya berkurang yaitu matanya sakit, cepat lelah dan kepala pusing itu dikarenakan cahaya layar handphone atau radiasi handphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Yesmil dan Adang, 2017. *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Haryanto Dany dan Edwi Nugrohadhi. 2011. *Pengantar Sosiologi Dasar*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.
- Helmawati. 2018. *Mendidik Anak Berprestasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Maryati Kun dan Kuju Suryawati. 2007. *Sosiologi*, Jakarta ; PT Gelora Aksara Pratama.
- Kustiawan, Andri Arif dan Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online*. Jawa Timur : CV Ae Media Grafika.
- Martono Nanang. 2018. *Sosiologi Perubahan Sosial* .Jakarta : Rajawali Pers.
- Soekanto Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Supardan Dadang. 2015. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
Internet :
- Achmad Lufti. 2012. *Pengertian Game Online*. Diakses
- Aditia, Rivan. (2005). *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*.
- Bodenheimer Bobby. 1999. *Definisi Game Online*.