

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP TINGKAT EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KALANGAN PELAJAR KELAS 5 SDN 009 SAMARINDA

Muhammad Affandi¹

Abstrak

Artikel ini membahas tentang apakah terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar SDN 009 Samarinda, Jenis penelitian ini bersifat eksplanatif, dengan menggunakan sampel sebagai sumber data, data yang disajikan menggunakan data pustaka, observasi dan kuisioner yang berkaitan dengan penelitian ini, kemudian teknik analisis data menggunakan rumus Analisis Person Product Moment serta untuk menguji hipotesis dan sampel menggunakan uji t. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. Siswa yang sering menggunakan game online mengalami penurunan rasa positif, kesetaraan, keterbukaan, dukungan dan rasa penurunan rasa empati orang lain.

Analisis data yang digunakan adalah Person Product Moment, dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti penggunaan game online pada kalangan pelajar berpengaruh cukup signifikan terhadap pola komunikasi interpersonal mereka, bahwa t hitung lebih besar dari t table yaitu $0.229 > 0.211$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda.

Kata Kunci : *Game Online, Efektivitas Komunikasi, SDN 009 Samarinda*

Pendahuluan

Game Online mampu membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan, hal ini yang kemudian membuat penggunanya ketagihan dan larut dalam situasi ini. Fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari para pelajar. Banyak pelajar yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan belajarnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak

¹Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email : mhdaffan28@yahoo.co.id

disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. lalu apa pengaruhnya terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal antar pemain dengan pemain lain bahkan antar pemain dengan orang lain yang berada di sekelilingnya, komunikasi menjadi dasar dari game online dalam menghubungkan para pemainnya dan juga menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sosial siapapun juga.

Kerangka Dasar Teori

Pengertian Game Online

Game online didefinisikan menurut Burhan dalam Tsahrir (2005) sebagai game computer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan Game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adams & Rollings, 2007), umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.

Young (2005) mendefinisikan MMORPG adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Permainan awal MMORPG adalah *Dungeons and Dragons* yang dimainkan menggunakan pena dan kertas pada tahun 1970an. Seiring dengan perkembangan teknologi maka pada tahun 1997 muncul permainan *role playing game* (RPG) yang mengharuskan pemain untuk membentuk karakter dalam melakukan pertualangan di dunia virtual pada permainan Ultima Online, the Ever Quest dan Asheron Call.

Tujuan Bermain Game Online

Dilihat secara natural dan format pembentukan game online dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata yang menyediakan kesenangan dalam memainkannya sehingga dapat menyebabkan kecanduan, (Schwausch dan Chung, 2005).

Gamers

Gamers selalu diidentikkan dengan seseorang yang memainkan *role playing game dan wargames*, pada perkembangannya selain itu gamer juga diartikan dengan seseorang yang memainkan video game. Selain hal itu, seseorang dapat dikatakan sebagai gamer jika dia dapat meluangkan waktu 12,6 perminggu dan mengetahui banyak hal mengenai game.

Karakteristik Gamers

AC Nielsen melaporkan bahwa sebanyak 65 juta orang aktif memainkan game online yang diantaranya sebanyak 15 juta orang berumur di atas 45 dan 64 persen atau 2/3 nya adalah wanita. Dan para remaja sebanyak 55 jam waktu mereka dalam seminggu diluangkan untuk bersenang-senang yang sebanyak 25 persen dari 55 jam waktu mereka gunakan untuk bermain video game (Young, 2005). Remaja lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain game online dari pada kegiatan sosial di dunia nyata.

Tipe Gamers

Richard A. Bartle, salah satu pencipta MUD (*Multi-User Domain*, sejenis game online yang berbasis teks yang juga merupakan pendahulu MMORPG) mengamati perilaku para pemain MUD. Dari hasil pengamatannya dan perbincangannya dengan para pemain, dia merumuskan 4 tipe pemain:

1. Achievers, yakni mereka yang bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan meningkatkan kemampuan mereka didalam game tsb.
2. Explorers, yakni mereka yang suka menjelajah dan menyelidiki dunia permainan.
3. Socializers, yakni mereka yang suka bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain lain dan tidak selalu dalam konteks permainan.
4. Griefs, yakni mereka yang suka mengganggu atau menyakiti (perasaan) para pemain lain

Pengertian Komunikasi

Komunikasi didefinisikan sebagai penyampaian atau pertukaran informasi dari pengirim baik lisan, tertulis maupun menggunakan alat komunikasi.

Menurut Ig Wursanto (2001:31), komunikasi adalah proses kegiatan pengoperan/penyampaian warta/berita/informasi yang mengandung arti dari satu pihak (seseorang atau tempat) kepada pihak (seseorang atau tempat) lain dalam usaha mendapatkan saling pengertian.

Berdasarkan pernyataan dan definisi tersebut diatas dapat dikemukakan secara umum bahwa komunikasi adalah pernyataan antar manusia mengenai isi pikiran dan perasaannya. Pengungkapan isi dan pikiran dan perasaan tersebut apabila diaplikasikan secara benar dengan etika yang tepat akan mampu mencegah dan menghindari konflik antar pribadi, antar kelompok bahkan antar bangsa sehingga dapat menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.

Fungsi dan Tujuan Komunikasi

Erlina Hasan (2005:22) menyebutkan komunikasi dikatakan memiliki peran dominan dalam kehidupan manusia, sehingga fungsi komunikasi adalah mencapai tujuan peran tersebut, yaitu antara lain :

- a) Mencapai pengertian satu sama lain

- b) Membina kepercayaan
- c) Mengkoordinir tindakan
- d) Merencanakan strategi
- e) Melakukan pembagian pekerjaan
- f) Melakukan aktifitas kelompok dan
- g) Berbagi rasa

Robbins (dalam Erlina Hasan (2005:23) mensyaratkan bahwa komunikasi memiliki empat fungsi utama dalam suatu organisasi atau dalam kelompok tertentu, yaitu :

- h) Fungsi pengawasan
- i) Fungsi motivasi
- j) Fungsi pengungkapan emosional
- k) Fungsi informasi

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2004 : 73).

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan efek dan beberapa umpan balik seketika. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi di dalam diri sendiri, didalam diri manusia terdapat komponen-komponen komunikasi seperti sumber, pesan, saluran penerima dan balikan. Dalam komunikasi interpersonal hanya seorang yang terlibat. Pesan mulai dan berakhir dalam diri individu masing-masing. Komunikasi interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Suatu pesan yang dikomunikasikan, bermula dari seseorang (Muhammad, 1995 : 158).

Pemikiran Komunikasi Interpersonal

Para ahli teori komunikasi mendefinisikan komunikasi interpersonal secara berbeda-beda. Adapun definisi atau pemikiran yang berhasil dikumpulkan oleh DeVito dalam bukunya *human communication* (1997 : 231) yaitu :

1. Definisi berdasarkan komponen (Bocher, 1978)
Pemikiran ini menjelaskan komunikasi interpersonal dengan mengamati koomponen-komponen utamanya, dalam hal ini menyampaikan pesan oleh satu orang dan penerimanya pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera.
2. Definisi berdasarkan hubungan diadik (cappela, 1987)

- Komunikasi interpersonal sebagai komunikasi yang berlangsung diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas.
3. Definisi berdasarkan pengembangan (Miller, 1990)
Komunikasi interpersonal dilihat sebagai akhir dari perkembangan dari komunikasi yang bersifat tak pribadi pada satu ekstrim menjadi komunikasi antarpribadi atau intim pada ekstrim yang lain.

Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Dalam kasus ilmiah efektivitas adalah ketepatan guna, hasil guna, menunjang tujuan. Efektivitas Komunikasi Interpersonal menurut Mc. Crosky, Larson Knapp bahwa komunikasi yang efektif dapat dicapai dengan mengusahakan ketepatan (accuracy) yang paling tinggi derajatnya antara komunikator dengan komunikan dalam setiap situasi.

Keefektifan komunikasi merupakan taraf seberapa jauh pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan yang merubah dari tingkah laku kita sesuai dengan yang kita harapkan dan dapat menunjang suatu tujuan. Keefektifan kita dalam komunikasi antarpribadi ditentukan oleh kemampuan kita untuk mengkonfirmasi secara tepat apa yang ingin kita sampaikan, menciptakan kesan yang kita inginkan, atau mempengaruhi orang lain sesuai kehendak kita. Kita dapat meningkatkan keefektifan kita dalam komunikasi antarpribadi dengan cara berlatih mengungkapkan maksud dan keinginan kita, menerima umpan balik, tingkah laku kita dan memodifikasi sikap tingkah laku kita sampai orang lain mempersepsikannya sebagaimana kita maksudkan. Artinya sampai akibat-akibat yang ditimbulkan oleh tingkah laku kita dalam diri orang lain itu seperti yang kita maksudkan (Supraktiknya, 2008).

Pembahasan

Pada dasarnya game online merupakan media yang dirancang untuk dapat memberikan kesenangan bagi para penggunanya dan menghubungkan para penggunanya agar dapat bermain bersama, dengan adanya game online terciptalah kesempatan terciptanya proses komunikasi non verbal dari berbagai macam orang termasuk para pelajar yang dapat memanfaatkannya untuk saling berkomunikasi dengan pelajar lainnya.

Kemudian dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Analisis Korelasi *Person Product Moment* didapatkan hasil sebesar 030 yang artinya tingkat hubungan game online terhadap efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar dikategorikan sangat rendah. Ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan game pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda sangat rendah tetapi cukup signifikan. Kemudian hasil uji signifikansi pada t_{hitung} didapatkan hasil sebesar 0.229 dan t_{tabel} 0.211 maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada game online terhadap efektivitas komunikasi interpersonal yaitu H_a diterima t_{hitung} (0.229) > t_{tabel} (0.211).

1. Pembahasan Variabel Game Online

Hasil pengolahan data secara keseluruhan mengenai tanggapan responden terhadap diversi dalam hal melarikan diri dari tekanan rutinitas, melarikan diri dari beban masalah, dan melepaskan emosi, dapat diketahui bahwa game online cukup mampu mengalihkan perhatian para pelajar untuk dapat memilih game online sebagai media bagi mereka. Hal itu ditunjukkan oleh mayoritas responden yang menyatakan game online dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan setelah pulang sekolah dan game online dapat membantu mereka melupakan masalah yang mereka hadapai di sekolah. Namun sebagian besar responden lainnya kurang meminati game online sebagai media pengalihan dari rutinitas mereka serta tempat bagi mereka melepaskan emosi. Tingginya minat pelajar dalam menggunakan game online dapat berpengaruh pada bagaimana mereka menggunakan waktu luang mereka, semakin sering mereka menggunakan game online maka semakin berkurang waktu mereka dalam hal melakukan komunikasi interpersonal kepada pelajar lain bahkan orang tua mereka sendiri. Muhibbin Syah (2008:136) berpendapat bahwa minat (*interest*) berarti kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu.

Hasil penelitian mengenai tanggapan responden terhadap relasi personal menunjukkan bahwa 54% responden menjawab mereka mudah mendapatkan teman sesama gamers dan menjalin persahabatan dengan gamers lain tanpa dibatasi ruang dan waktu untuk terus saling terhubung. Dan sekitar 46% responden menyatakan kurang memperoleh relasi personal dengan menggunakan game online. Relasi personal juga merupakan hal yang menjadi sangat penting dalam kehidupan para pelajar, hal ini untuk mempersiapkan mereka untuk menjalani kehidupan bermasyarakat dimasa depan.

Dari penelitian dan pengolahan data mengenai tanggapan responden terhadap indikator identitas personal, diketahui bahwa mayoritas responden menganggap identitas personal dengan bermain game online menjadi hal yang mudah untuk ditunjukkan dan sebagian besar responden menganggap game online bisa membantu mereka menggambarkan kehidupan seperti apa yang mereka inginkan. Identitas personal merupakan hal yang sangat penting terlebih bagi para pelajar yang berada pada masa mencari identitas diri mereka. Menurut psikologi anak dan remaja dari *Empati Development Center*, Dra. Roslina Verauli, MPsi, "Identitas diri sebetulnya cara bagaimana seseorang melihat dirinya, identitas diri juga dikenal dengan istilah konsep diri."

Selanjutnya yaitu tanggapan responden terhadap indikator pengawasan. Hasil penelitian menunjukan bahwa sebagian besar responden memperoleh peran sosial yang mereka temukan dalam bermain game

online. Atau dengan kata lain mereka mampu memanfaatkan game online sebagai media dalam memperoleh peran sosial dalam kehidupan social yang mereka hadapi dalam permainan game online.

Dari uraian mengenai tanggapan responden terhadap game online dapat disimpulkan bahwa game online mampu memberikan kepuasan bagi para pelajar guna memenuhi apa yang mereka inginkan, baik itu dari segi kesenangan dengan bermain game online maupun bagaimana mereka bisa dengan mudah berinteraksi dengan sesama gamers lain dan menjalin persahabatan. Perhitungan statistic juga menunjukkan bahwa game online pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda berada dalam level tinggi.

Untuk itu diperlukan adanya perhatian dari orang tua/wali dari para pelajar ini, untuk mengarahkan mereka dalam menggunakan media game online dengan benar, terlebih para pelajar ini sedang berada dalam masa mencari jati diri mereka. Sehingga mereka bisa menemukan serta menentukan jati diri yang baik untuk diri mereka.

2. Pembahasan Variabel Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Hasil pengolahan data secara keseluruhan mengenai tanggapan responden terhadap keterbukaan dapat diketahui bahwa sikap keterbukaan diantara para pelajar sangat tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini ditunjukkan oleh mayoritas responden yang menyatakan tidak bersedia untuk mendengarkan kritik/saran dari teman serta tidak mampu memberikan kritik/saran yang dimiliki kepada teman. Meski ada sebagian pelajar yang tidak ragu menyampaikan masalahnya ke teman yang lain namun sebagian besar responden kurang bersedia untuk mendengarkan temannya yang ingin menyampaikan/curhat tentang masalah yang dihadapinya. Keterbukaan pelajar dalam berkomunikasi perlu diperhatikan, karena sikap *open-mindedness*) besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif.

Hasil penelitian mengenai tanggapan responden terhadap empati menunjukkan bahwa 65.4% responden menjawab mereka mampu merasakan apa yang dirasakan oleh teman sekolahnya ketika berkomunikasi secara interpersonal dengan lawan bicaranya. Dan sekitar 34.6% responden menyatakan kurang mampu berempati ketika berkomunikasi dengan pelajar lain. Rasa empati perlu dimiliki oleh setiap pelajar. Dengan berempati setiap pelajar dapat lebih memahami perasaan dan kesulitan yang di alami oleh teman sekolahnya. Wiryanto (2005:36) berpendapat bahwa hubungan interpersonal akan terjadi secara efektif apabila kedua belah pihak memenuhi kondisi yang salah satunya adalah rasa empati atau dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain.

Dari penelitian dan pengolahan data mengenai tanggapan responden terhadap indikator dukungan, diketahui bahwa mayoritas responden

menganggap dukungan terhadap teman/orang lain sangat penting dan sebagian besar responden juga beranggapan bahwa kesuksesan sulit di raih tanpa dukungan dari teman/orang lain. Dukungan yang baik dari teman maupun dari orang lain sangat dibutuhkan, karena dapat dapat menghasilkan suasana belajar yang nyaman dan berimbas terhadap tingkat prestasi belajar.

Selanjutnya yaitu tanggapan responden terhadap indikator rasa positif terhadap diri sendiri. Hasil penelitian menunjukan bahwa sebagian besar responden memiliki rasa positif yang tinggi terhadap dirinya. Rasa positif terhadap diri sendiri dapat diukur dengan tingginya keyakinan responden bahwa mereka dapat menyelesaikan setiap masalah apapun yang mereka hadapi di sekolah. Atau dengan kata lain mereka yakin akan kemampuan yang dimilikinya, namun mayoritas responden kurang merasa percaya diri berhubungan dengan dilingkungan sekolahnya, baik dengan orang lain, maupun dengan teman sekolahnya. Serta kurang mampu menarik perhatian teman-temannya dengan percakapan yang biasa mereka mulai. Wiryanto (2005:36) berpendapat bahwa “seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain untuk lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi yang kondusif untuk interaksi yang efektif”.

Selanjutnya untuk indikator kesetaraan, yaitu pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak saling menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dari hasil penelitian mengenai tanggapan responden terhadap indikator kesetaraan, diketahui bahwa mayoritas responden mampu menyetarakan dirinya dengan orang lain.

Dari uraian tanggapan responden mengenai efektivitas komunikasi interpersonal antar pelajar diatas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal antar pelajar yang berlangsung di SDN 009 cukup baik. Perhitungan statistik juga menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda berada pada level lemah.

Untuk itu efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda perlu ditingkatkan lagi agar tercipta suatu kondisi komunikasi dalam lingkungan belajar mengajar di sekolah yang baik dan harmonis serta penuh rasa saling menghormati sehingga dapat membantu meningkatkan lingkungan belajar yang baik sesuai apa yang diharapkan semua pihak baik pelajar, murid dan orang lain.

Kesimpulan

Berdasarkan pada analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu :

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Analisis Korelasi *Person Product Moment* didapatkan hasil sebesar .030 yang artinya pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda dikategorikan sangat lemah dan signifikan. Ini terbukti pada uji Signifikansi t_{hitung} (0.229) > t_{tabel} (0.211), dengan demikian terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal.

Saran

Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti harus mampu memberikan suatu masukan berupa saran-saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Saran Teoritis

Peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, diharapkan agar lebih cermat dalam pemilihan pendekatan dan metode yang digunakan karena teknologi kini semakin berkembang dari waktu ke waktu.

Saran Praktis

1. Bagi para guru/pengajar SDN 009 Samarinda jalinlah komunikasi informal pada para pelajar agar para pelajar tersebut bias terbuka pada orang lain terlebih pada guru/pengajar dan orang tua mereka, sehingga guru/pengajar bisa memberikan pendidikan pada para pelajar tanpa para pelajar ini merasa dihakimi.
2. Orang tua harus memberikan waktu khusus untuk bermain game online dan beri ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Di sisi lain orang tua harus mengajarkan pada anak bagaimana untuk bertanggung jawab, disiplin pada waktu yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Anonim, 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Perilaku Organisasi*. Jakarta. Rineka Cipta
- Bungin, Burhan, 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan kebijakan publik serta ilmu sosial lainnya*. Surabaya
- Cangara, Hafied. (2009). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta. Rajawali Pers
- DeVito, Joseph A. (2007) . *The Interpersonal Communication*. Book.edisi 11. Pearson Educations, Inc
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, Penerbit Alumni*, Bandung

- Effendy, Onong Uchjana. (2009). *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Golberg, Alvin A. (1985). *Komunikasi Kelompok*. Jakarta. Universitas Indonesia
- Hasan Erlina (2005), *Komunikasi pemerintahan*. Bandung. Resika Aditama
- Huh, Searle dan Nicholas David Bowman. 2008. *Perception of and Addiction to Online Games as a Function of Personality Traits*. *Journal of Media Psychology* Volume 13 Number 2. University of Southern California.
- Iriantara, Yosol, 2009. *Literasi Media, Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media
- Kriyanto, Rachmat. (2007). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta. Kencana
- Luthan, fred. (2006). *Perilaku Organisasi (Alih Bahasa V.A Yuwono, dkk)* Edisi Bahasa Indonesia. Yogyakarta. ANDI
- Mulyana, Dedi. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Permana, J. (2003). *Teknik Komunikasi Interpersonal dan Usaha Membina Kerjasama*. Bandung. Modul
- Rakhmat, Jalaludin. (2007). *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung. Remaja Rosda Karya
- Soekanto, Soerjono. (1982). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta. Rajawali Pers
- Siahaan. 1991. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung. Alfabeta
- Sudjana, Nana. (2005), *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung Sinar. Baru Algensindo
- Sujarweni, V. Wiratna; Endrayanto, Poly (2012). *Statistika untuk Penelitian*, Yogyakarta. Graha Ilmu
- Widjaja, A. W. (2000). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Wiryanto. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta. Grasindo
- Mulyana, Dedy, 2005, *Ilmu Komunikasi, Bandung: Rosdakarya*
- Uchyana, Onong, 2005, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: Citra Aditya
- Wiryanto, 2005, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta : Grasindo

INTERNET

- Anonim. 2004. Jenis Pemain Game online. www.google.com diakses pada tanggal 6 juni 2013
- Anonim. 1981. Komunikasi Game. www.google.com diakses pada tanggal 6 Juni 2012

- Brian, D. dan Peter Wiemer Hastings. 2005. *Addiction to the Internet and Game online Gaming*. *Journal of Cyber Psychology and Behavior* Volume 8, Number 2. DePaul University, Chicago.
www.liebertonline.com/doi/pdf diakses pada tanggal 12 November 2012
- Charlton, John P. dan Ian D.W. Danforth. 2007. *Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing*. *Journal Articles Psychology*. University of Bolton.
www.i-r-I-e.net/inhalt/004/chen-park.pdf diakses pada tanggal 20 november 2012
- Lee, Ichia. Chen Yi Yu dan Holin Lin. 2007. *Leaving a Never-ending, Quitting MMORPGs ang Online Gaming Addiction*. Conference Diagra 2007. National Taiwan University.
www.informingscience.org diakses pada tanggal 20 november 2012
- Schwausch, Matt dan Chris Chung. 2005. *Massively Multiplayer Online Addiction*. *Article. Institute of Psychiatry*. Minnesot
www.amazone.co.uk diakses pada tanggal 12 November 2012
- Young, Kimberly. 2005. *Addiction to MMORPG: Symptoms and Treatment*. *Article. University School of Business*. Korea.
<http://www.netaddiction.com> diakses pada tanggal 20 November 2012
<http://dahliafridayanti.blogspot.com/2012/05/proses-pencarian-jati-diri-remaja.html> diakses pada tanggal 21 Juni 2013