

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN BERMAIN
GAME ONLINE PADA REMAJA**

NASKAH PUBLIKASI



**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
YOGYAKARTA**

Oleh:

ALLAN DEWANTORO

11083135

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
YOGYAKARTA**

2012

HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA

ALLAN DEWANTORO
11083135

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online* pada remaja, begitu pula sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada remaja. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja berusia 15 sampai dengan 18 tahun sebanyak 47 orang, yang tinggal di Kotamadya Yogyakarta. Hasil analisis data menunjukkan $r_{xy} = -0,354$ ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil korelasi tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja berusia 15 sampai dengan 18 tahun yang tinggal di Kotamadya Yogyakarta, Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* terbukti. Koefisien determinasi yang diperoleh R^2 sebesar 0,125 artinya sumbangan variabel Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online sebesar 12,5 %.

Kata Kunci: Kontrol diri, kecanduan *game online*

PENDAHULUAN

Salah satu produk teknologi informasi adalah internet, teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat bahkan dianggap sebagai media yang sangat penting dalam pengembangan pengetahuan, perluasan usaha maupun hiburan. Internet menghadirkan berbagai

kemudahan bagi para pengguna baik dalam berkomunikasi dengan sesama pengguna, membangun jejaring sosial, melakukan permainan, mengedarkan atau mendapatkan informasi secara bebas, mempromosikan produk maupun menjadikan internet sebagai media usaha serta berbagai kemudahan lain.

Berbagai fasilitas, kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan internet mendorong semakin meningkatnya jumlah pengguna internet (Young, 1996). Salah satu bagian dari internet adalah *game online*. *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari. *Game online* merupakan jenis permainan digital yang memungkinkan pemain bermain bersama-sama melalui jaringan internet (Rooij, 2011). Popularitas *game online* tidak dapat dilepaskan dari kecenderungan manusia untuk melakukan permainan dalam kehidupannya.

Adanya kecenderungan manusia untuk bermain menjelaskan fenomena munculnya berbagai permainan digital termasuk *game online* yang dianggap memberikan

risiko lebih kecil dibandingkan melakukan permainan secara nyata. *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (Rooij, 2011).

Game online sebagai bentuk permainan digital, mampu memberikan manfaat positif bagi pada penggunanya. Griffiths (2006) mengungkapkan bahwa *game* dapat membuat orang lebih bermotivasi, memiliki kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan simulasi permasalahan yang lebih realistis. Hasil penelitian Griffiths (2006) menyebutkan bahwa para pemain *game* ini mampu memfokuskan diri terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan seseorang yang jarang main

game, apalagi yang tidak main sama sekali. Permainan dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya *chemotherapy*. Permainan dapat mengurangi rasa sakit dan pening, menurunkan tekanan darah apabila dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi.

Di sisi lain *game* termasuk *game online*, juga dianggap memiliki dampak negatif, terutama apabila seseorang sudah menjadi pecandu *game online*. Poerwodarminto (2005) kecanduan (*addiction*) adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa akan hal-hal lain). Young (1996) menyatakan bahwa saat ini banyak terjadi *game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dampak langsung dari kecanduan

game online yaitu berkurangnya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya atau terabaikannya tugas-tugas utama seperti belajar dan mengerjakan tugas rumah.

Kecanduan *game online* dapat dikategorikan sebagai bentuk kecanduan internet (*internet addiction*), mengingat *game online* dapat dilangsungkan hanya apabila terdapat fasilitas internet. *Internet addiction* diartikan sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat online.

Secara spesifik, kecanduan *game online* dapat menyebabkan peningkatan agresivitas, hal ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan

perilaku agresif, seperti permainan yang menampilkan perkelahian, penyerangan, peperangan atau bahkan pembunuhan. Hasil penelitian Saleem, dkk (2010) mendapati bahwa permainan atau *game* komputer terutama yang mengandung banyak adegan kekerasan, memiliki kontribusi terhadap meningkatnya perilaku agresif, berkurangnya empati dan kemauan untuk berperilaku prososial pada remaja.

Meskipun memiliki berbagai dampak negatif, namun banyak pemain *game online* yang memilih mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, fenomena ini terutama ditunjukkan para remaja. Penulis melakukan wawancara awal dengan 4 orang remaja penggemar *game online* di kota Yogyakarta untuk mendapatkan gambaran

kecanduan *game online* pada remaja. Empat remaja yang diwawancarai yaitu Ad (15 tahun), Mi (16 tahun), Rs (15 tahun) dan Ss (18 tahun) mengaku senang bermain *game online* di warnet ataupun *game center*. Keempat remaja yang diwawancarai menyatakan dirinya bisa bermain sejak sore hari sampai malam, selama kurang lebih 4-5 jam per hari.

Griffith (2006) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* atau kecanduan *internet gaming* dapat diungkap melalui beberapa komponen, antara lain yaitu nilai penting (*salience*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), toleransi, penarikan diri (*withdrawal symptoms*), konflik dan kecenderungan untuk kambuh (*relapse*).

Griffith (2006) secara spesifik memaparkan beberapa indikator dari kecanduan *game online*, antara lain yaitu:

- a. Mencuri uang untuk bermain ataupun membeli jenis permainan baru.
- b. Membolos sekolah atau mengorbankan pekerjaan hanya untuk bermain.
- c. Tidak mengerjakan tugas-tugas akademik karena sibuk bermain
- d. Mengorbankan aktivitas sosial hanya untuk bermain. Pecandu *game online* memilih untuk tidak menjalankan aktivitas sosial demi tercapainya kepuasan bermain.
- e. Sakit hati dan kecewa apabila tidak bisa atau tidak

memungkinkan untuk bermain.

- f. Bermain lebih lama dari yang direncanakan/dimaksudkan.
- g. Meningkatnya kecemasan sosial.
- h. Menurunnya hubungan interpersonal dengan orang-orang disekitarnya.
- i. Kurang atau jarang tidur karena keasikan bermain.

Mengacu pada pendapat Griffith (2009), remaja yang diwawancarai menunjukkan anggapan tentang pentingnya *game online* bagi dirinya (*salience*), munculnya perasaan senang dan berkurangnya tekanan atau stress ketika bermain (*mood modification*), munculnya perasaan tidak nyaman ketika waktu atau kesempatan bermain berkurang (*withdrawal symptoms*) serta munculnya konflik

dengan orangtua maupun konflik intrapersonal terkait dengan tugas belajarnya. Artinya terdapat gejala atau kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja yang diwawancarai dalam penelitian ini.

Menurut Young (1996) terdapat beberapa faktor internal yang menyebabkan terjadinya *internet addiction*, yaitu motivasi dan kurangnya kontrol diri yang menyebabkan individu tidak dapat mengendalikan perilaku dengan baik. Penelitian ini selanjutnya menempatkan kontrol diri sebagai variabel bebas dengan alasan kontrol diri sebagai salah satu unsur kepribadian seseorang memiliki peran sangat besar dalam menentukan bentuk perilaku seseorang, termasuk dalam menghambat munculnya kecanduan. Individu yang memiliki kontrol diri

yang baik akan menentukan tindakan apa saja yang tepat untuk dilakukan, menentukan prioritas perilaku serta menghindari kecenderungan perilaku yang kurang bermanfaat bagi dirinya atau bertentangan dengan nilai dan tugasnya (Sarafino, 1999).

Goldfried & Merbaum (Lazarus, 1976) mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu proses yang menjadikan individu sebagai agen utama dalam memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku utamanya yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif. Individu yang memiliki kontrol diri yang baik akan mampu mengarahkan perilakunya. Sedangkan Calhoun dan Acocella (1990) mendefinisikan kontrol diri (*self-control*) sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang;

dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.

Averill (Zulkarnaen, 2002) menjelaskan ada tiga aspek kemampuan mengontrol diri yaitu mengontrol perilaku (*behaviour control*), mengontrol kognitif (*cognitive control*) dan mengontrol keputusan (*decisional control*).

- a. Kontrol perilaku merupakan kemampuan untuk mengatur pelaksanaan dan kemampuan untuk memodifikasi perilaku.
- b. Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasikan, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis untuk mengurangi tekanan.

c. Kontrol keputusan, yaitu kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya.

Young (1999) menjelaskan bahwa kontrol diri merupakan salah satu variabel yang dapat mempengaruhi kecanduan internet dalam diri seseorang (*internet addiction*). Sebagai salah satu sifat kepribadian, kontrol diri pada satu individu dengan individu yang lain tidaklah sama. Individu dengan kontrol diri tinggi akan mampu mengatur perilakunya sesuai dengan kondisi dirinya dan menghasilkan respon yang selaras tanpa harus menimbulkan gangguan baik untuk dirinya maupun orang-orang disekitarnya. Sebaliknya individu yang kontrol dirinya rendah akan

kesulitan untuk mengarahkan dan mengatur perilakunya, sehingga diasumsikan, seorang remaja dengan kontrol diri yang rendah akan lebih mudah terpancing dengan stimulus-stimulus luar dan merespon secara berlebihan, termasuk dengan menunjukkan ketertarikan dan kebutuhan berlebihan terhadap *game online* yang diwujudkan dalam bentuk kecanduan *game online* (Suler, 2006).

Seorang remaja sebagai pengguna internet yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku online. Remaja sebagai pengguna internet yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan internet sehingga tidak tenggelam dalam permainan *game online*, namun mampu menggunakan

internet sesuai dengan kebutuhan dan menempatkan *game online* sebagai aktivitas tambahan pengisi waktu luang semata. Remaja sebagai pengguna internet dengan kontrol diri yang tinggi tidak memerlukan *game online* sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, cemas dan depresi.

Sebaliknya, remaja sebagai pengguna internet dengan kontrol diri rendah akan kesulitan mengatur penggunaan internet sehingga perhatian tertuju hanya pada internet, berharap untuk segera online atau memikirkan aktivitas *game online*. Remaja sebagai pengguna internet dengan kontrol diri rendah dapat menghabiskan waktu berjam-jam dengan aktivitas *game online* hingga melupakan bagian lain dari

kehidupannya seperti waktu belajar dan bersosialisasi dengan orang lain, bahkan menggunakan internet sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah.

Berdasarkan uraian di atas dapat maka hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online* pada remaja, begitu pula sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada remaja.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan dalam bab sebelumnya, maka variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian adalah:

Variabel tergantung : Kecanduan
Game Online

Variabel bebas : Kontrol diri

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja berusia 15 sampai dengan 18 tahun sebanyak 47 orang, yang tinggal di Kotamadya Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Remaja yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah remaja remaja tengah (madya) yang memiliki kegemaran *game online*. Menurut Mönks, dkk., (2002) pada fase ini remaja mengalami kondisi kebingungan karena masih ragu dalam menentukan sebuah pilihan dalam berperilaku dan cenderung mencoba berbagai perilaku yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode skala. Penelitian ini

menggunakan skala yang disusun oleh peneliti yaitu Skala Kontrol Diri dan Skala Kecanduan *Game Online*. Bentuk skala yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari skala *Likert*. Dengan bentuk skala semacam ini, subjek telah diberi beberapa alternatif jawaban, dan subjek diminta untuk memilih salah satunya. Masing-masing aitem memiliki empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS), dimana masing-masing jawaban tersebut memiliki skor yang berbeda-beda. Skor jawaban bergerak dari angka 1 sampai 4 pada jawaban *favourable*.

Sebelum digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji coba skala dilaksanakan pada tanggal 20 sampai

dengan tanggal 23 Desember 2011, dengan menyebarkan skala sebanyak 40 buah skala kepada remaja yang sedang mengantri bermain *game online* di sebuah pusat permainan *game online* di Yogyakarta.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil analisis data dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja berusia 15 sampai dengan 18 tahun yang tinggal di Kotamadya Yogyakarta. Artinya semakin tinggi kontrol diri maka tingkat kecanduan *game online* akan semakin rendah, sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka tingkat kecanduan *game online* akan semakin tinggi.

Remaja sebagai pengguna internet yang memiliki kontrol diri

yang tinggi akan mampu mengatur penggunaan internet, termasuk dalam bermain sehingga tidak tenggelam dalam permainan *game online* serta mampu menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Remaja sebagai pengguna internet dengan kontrol diri yang tinggi tidak memerlukan keberadaan *game online* sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, cemas, depresi (Huh & Bowman, 2008).

Sebaliknya, remaja dengan kontrol diri rendah tidak mampu mengendalikan dirinya sehingga perhatian tertuju hanya pada internet khususnya *game online*, berharap untuk segera *online* atau memikirkan

aktivitas *game online*. Remaja sebagai pengguna internet dengan kontrol diri rendah dapat menghabiskan waktu berjam-jam dengan aktivitas *game online* hingga melupakan bagian lain dari kehidupannya seperti waktu belajar, bekerja dan bersosialisasi dengan orang lain, bahkan menggunakan internet sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah. Kurangnya kendali diri akan membuat remaja lebih mudah terbawa pengaruh dari luar, yang dianggap mampu menghadirkan kenikmatan, kesenangan dan kepuasan tersendiri, mengabaikan permasalahan yang ada (Huh & Bowman, 2008).

Hasil penelitian mendapati sembilan orang remaja yang benar-benar menunjukkan kecanduan *game online*, artinya remaja tersebut

memang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*, serta menempatkan *game online* sebagai salah satu hal yang paling penting dalam hidupnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang diteliti secara keseluruhan memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* dalam kategori sedang. Sebagian besar atau sebanyak 38 remaja berada dalam kategori sedang tersebut. Hal ini berarti sebagian besar remaja yang diteliti tidak sepenuhnya menghabiskan waktu dengan *game online*, atau hanya memikirkan *game online* sebagai hal utama dalam hidupnya. Meskipun subjek dalam penelitian ini sengaja diarahkan pada remaja yang gemar bermain *game online* namun ternyata sebagian besar remaja masih mampu mengendalikan perilaku bermainnya.

Sebagian besar subjek menunjukkan kecanduan *game online* dalam tingkat sedang ini terkait erat dengan rerata kontrol diri keseluruhan yang juga berada dalam kategori sedang. Sebanyak 29 subjek penelitian ini memiliki kontrol diri dalam kategori sedang, sedangkan subjek remaja dengan kontrol diri rendah tidak ditemukan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat korelasi negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Kontrol diri terbukti memberikan sumbangan sebesar 12,5% terhadap tinggi rendahnya kecanduan *game online* pada remaja.

Hasil penelitian ini sekaligus mengungkap peran faktor-faktor lain yang tidak diteliti terhadap tinggi rendahnya kecanduan *game online*

pada remaja di Yogyakarta, dengan nilai kontribusi sebesar 87,5%. Faktor lain yang tidak diteliti tersebut dapat berupa ketersediaan fasilitas internet, kurangnya pengawasan, motivasi pribadi, tingginya derajat kekurangan yang dirasakan individu, adanya perasaan tertekan, kesadaran individu terhadap kebutuhan, keterlibatan individu dengan internet serta faktor keseimbangan dan integrasi kehidupan individu dengan kehidupan berinternet.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja berusia 15 sampai dengan 18 tahun yang tinggal di Kotamadya

Yogyakarta. Artinya dengan demikian hipotesis yang menyatakan ada hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online dapat diterima. Semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online* pada remaja, begitu pula sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada remaja. Kontrol diri terbukti memberikan sumbangan sebesar 12,5% terhadap tinggi rendahnya kecanduan *game online* pada remaja. Hasil penelitian ini sekaligus mengungkap peran faktor-faktor lain yang tidak diteliti terhadap tinggi rendahnya kecanduan *game online* pada remaja di Yogyakarta, dengan nilai kontribusi sebesar 87,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson R.L, Atkinson R.C, Hilgard E.R. 1994. *Pengantar psikologi*, alih bahasa : Widjaja Kusuma. Batam Centre : Interaksara.
- Baumeister, R. F. & Boden, J. M. 1998. *Low self-control and ego threat*. Academic Press.
- Burger, J.M. 1998. *Negative of personality and social psychology*. New Jersey: Practice Hall.
- Calhoun , J. F and Acocella, J. R. 1990. *Psychology of adjusment and human relationship third edition*. University of Georgia: Mc. Graw-Hill Publishing Company.
- Chak, K & Leung, L. 2004. Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *Cyberpsychology & Behavior*. Vol 7 (5): 559-570.
- Dewayani. 2001. "Pemakaian internet secara sehat dalam kajian teori & hasil penelitian". bunga rampai psikologi 2. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Fishbach, A. & Myrseth, K. O. 2009. Self-control a function of knowing when and how to exercise restraint. *Current Directions In Psychological Science*. Vol 18 (4): 247-252.
- Goldberg, I. 1996. Internet addiction. *American Psychologist*. 53:1017–1031
- Griffiths, M. D., & Wood, R. T. A. 2000. Risk factors in adolescence: The case of gambling, video-game playing and the Internet. *Journal of Gambling Studies*. Vol 16: 199-225.
- Griffiths, M, ., Mark N.O.D., Darren C. 2004. Demographic factors and playing variable in online computer gaming. *Cyber Psychology and Behavior* Vol 7. No 4.
- Griffiths, M. 2006. Review of the oxford handbook of internet psychology. *International Journal of Internet Science*. 2: 83-87
- Griffiths, M & Widyanto, L. 2006. Internet addiction: A critical review. *International Journal of Mental Health Addiction*. 4 :31–51.
- Griffiths, M. 2009. Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Journal Education and Health*. Vol 27 (1): 2-6.
- Huh, S. & Bowman, N. D. 2008. Perception and addiction of online games as a function of personality traits. *Journal of Psychology*, 13 (2) : 67-78.
- Hurlock E. B. 1990. *Psikologi perkembangan pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Edisi kelima. Alih

- bahasa : Istiwidayanti.
Jakarta : Erlangga.
- Jakarta: Penerbit
Erlangga.Soetjipto, 2001
- Kim, K. H. ., Park, J. Y., Kim, H. I.,
& Chun, H. C. 2002. *E-
lifestyle and motives to use
online games. Irish
Marketing Review.*
ABI/INFORM Global: 71.
- Sarafino, E.P. 1999. *Health
psychology, biopsychosocial.*
USA: Interactions
- Lee, E. J. 2011. A case study of
Internet Game Addiction.
*Journal of Addictions
Nursing.* 22: 208–213.
- Skinner, E. 1999. A guide to
constructs of control. *Journal
of Personality and Social
Psychology.* Vol 7 I (3): 549-
570.
- Mönks, F.J., Knoers, A.M.P.,
& Haditono, S.R. 2002.
Psikologi perkembangan.
Yogyakarta : Universitas
Gadjah Mada
- Suler, J. 2006. Computer and
cyberspace addiction. Rider
University.[http://www.rider.P
du/-suler/psyber.html](http://www.rider.Pdu/-suler/psyber.html).
Download tanggal 31
Oktober 2008
- Rooij, A. J. 2011. *Online video game
addiction: Exploring a new
phenomenon.* The
Netherlands: Erasmus
University Rotterdam
- Surya, Y.W.I, 2002, *Pola konsumsi
dan pengaruh internet
sebagai media komunikasi
interaktif pada remaja* (Studi
Analisis Persepsi pada
Remaja di Kotamadya
Surabaya), Lembaga
Penelitian Universitas
Airlangga, Surabaya.
- Saleem, M., Sakamoto, A., Swing,
E., Shibuya, A., Rothstein, H.
R., Bushman, B. J.,
Anderson, C. A., 2010.
Violent video game effects
on aggression, empathy, and
prosocial behavior in eastern
and western countries: A
Meta – analytic review.
Psychological Bulletin. Vol
136 (2): 151–173
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F.,
Boone, A. L. 2004. High self-
control predicts good
adjustment, less pathology,
better grades and
interpersonal Success.
Journal of Personality. 72
(2): 271-321.
- Santrock, J.W. 1999. *Life span
development : Perkembangan
masa hidup.* Jilid 1. Jakarta:
Erlangga
- Young, K., O'Mara, J., & Buchanan,
J. 2000. Cyber-disorders: the
mental health concern for the
newmillennium.*CyberPsycho
logy& Behavior,* 3(5),475-
479.([http://www.netaddiction
.com/net_compulsions.htm](http://www.netaddiction.com/net_compulsions.htm)).
- Santrock, J.W. 2003. *Adoscence:
Perkembangan remaja.*