

Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* Di Kota Padang

Anggerwulan Gunawan, Yuninda Tria Ningsih

Universitas Negeri Padang

Email : Anggerwulan98@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online X* di kota Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan populasi penelitian adalah 65 orang mahasiswa dari berbagai universitas di kota Padang. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan kriteria subjek yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu, mahasiswa di kota Padang yang bermain *game online X* selama 30 jam perminggu dan 12 bulan. Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik *snowball sampling*, ialah seorang peneliti menentukan subjek secara berantai. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuisisioner menggunakan *google form* kepada responden. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment*. Hasil uji hipotesis yang didapatkan ialah dengan koefisien korelasi $r = -0,028$ dengan signifikansi ($p = 0,826$ ($p > 0.05$)). Berarti H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online X* di kota Padang.

Kata Kunci : *kecanduan game online X, kecerdasan emosi, mahasiswa yang bermain game online X*

Abstract

This study aims to determine the relationship between emotional intelligence and online game addiction in students who play online game X in the Padang city. In this research, the researcher uses quantitative methods by using 65 students from various universities in Padang city as a research population. The subjects were determined based on students in Padang city who played online game X for 30 hours per week in 12 months. The sample i was taken using a snowball sampling technique where the researcher determines the subject in sequence. Data was collected by distributing questionnaires using google forms to respondents. The analysis used in this research is product moment correlation. The results of the hypothesis test obtained are the correlation coefficient $r = -0.028$ with a significance ($p = 0.826$ ($p > 0.05$)). It means that H_0 is accepted, so it can be concluded that there is no relationship between emotional intelligence and online game addiction in students who play online game X in the Padang city.

Keyword: *Game Online X Addiction, Emotional Intelligence, Students who Played The Game Online X*

PENDAHULUAN

Hidup di zaman sekarang sudah banyak sekali jenis teknologi yang sangat canggih. Salah satu nya yaitu, *game online* merupakan salah satu hiburan yang sangat digemari oleh mahasiswa. Dimana berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Asociation* (MMA) mengenai *game* di Indonesia, menyatakan bahwa dimana jumlah *gamer* di Indonesia yaitu mencapai 60 juta (Maulida, 2018). Novrialdy (2019) mengatakan bahwa, pada hasil penelitian menunjukkan rata – rata di usia remaja ini sangat rentan menghadapi masalah pada teknologi salah satunya yaitu *game online*. Salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh Jap et al. (2013) ia menemukan bahwa, kelompok remaja di

wilayah indonesia yang mengalami kecanduan *game online* sangat memprihatinkan yaitu sebanyak 10,15 %.

Salah satu *game online* yang banyak diminati oleh mahasiswa yaitu *game online X*. *Game online X* ialah suatu permainan termasuk kedalam jenis *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, dalam permainan ini membutuhkan cara ataupun teknik dan adanya kerjasama dengan tim guna melawan tim musuh (Abriani, Abdullah, & Sumule, 2018). Peneliti sudah melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa di kota Padang, bahwa mereka lebih tertarik terhadap *game online X*, karena lebih seru dan menantang. Peneliti telah melakukan wawancara dengan salah satu panitia penyelenggara *Tournament Game Online X* ini sudah diadakan di Sumbar pada bulan Desember tahun 2019, yaitu di kota Padang, Payakumbuh dan Padang Panjang, dimana dari ketiga kota tersebut kota Padang lah yang memiliki peserta terbanyak yaitu sebanyak 66 tim.

Game online memang sebagai hiburan bagi para peminatnya, tetapi apabila sudah menggunakan secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan pada individu tersebut. Menurut Young et al. (2000) berpendapat bahwa, *game online* sendiri mengakibatkan pada kecanduan, dimana seseorang yang sudah kecanduan terhadap *game online* menyebabkan individu cenderung menyalakan waktu demi bermain *game online*. Hal ini disebabkan adanya konsep "Flow" dimana pada konsep ini berhubungan dengan kecanduan *game online*, yaitu suatu situasi pada individu akan mengalami perubahan pada kesadarannya, ketika bermain *game online* individu mengalami kesenangan, ketenangan, sehingga cenderung untuk terus menambah durasi bermain mereka untuk mendapatkan kesenangan tersebut, dan hingga kehilangan kendali pada dirinya (Hussain & Griffiths, 2009). Hal tersebut lah yang menyebabkan individu selalu ingin bermain *game online*. Menurut Lemmens et al. (2009) menyatakan bahwa, kecanduan *game online* adalah memakai komputer maupun *smarthphone* yang berlebihan dan juga secara berulang – ulang yang berdampak pada aspek sosial, emosional dan *gamer* tidak bisa mengontrol ketika mereka bermain.

Salah contoh kasus yang mendukung penelitian diatas yaitu, salah satu remaja Taiwan ia bermain *game online* selama 40 jam tanpa henti hingga merenggut nyawanya tepat ketika ia sedang bermain *game online* tersebut (Rania, 2018). Kasus yang terjadi di Indonesia, bahwa terdapat 7 anak Sekolah Dasar (SD), dan 3 orang anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan total 10 orang anak mengalami gangguan mental sehingga dilarikan ke RSUD Banyumas untuk diterapi akibat kecanduan terhadap *game online* (Aziz, 2018).

Selain itu, peneliti ingin mengetahui fenomena lebih lanjut pada mahasiswa di kota di Padang yang bermain *game online X*, dengan melakukan wawancara pada tanggal 21 januari 2020 pada 3 orang mahasiswa di kota Padang, dimana permasalahan yang sering mereka alami yang *pertama* yaitu, sulit untuk mengendalikan diri mereka ketika bermain, dimana mereka selalu ada keinginan untuk menambah durasi bermain mereka sehingga sulit untuk berhenti bermain, *kedua*, mereka sulit mengendalikan emosi ketika bermain terutama ketika mereka kalah dalam bermain, ada yang memukul meja, dan juga ada yang marah – marah sendiri. *Ketiga*, ketika sedang bermain ada teman mereka ataupun seseorang yang mengajak mereka mengobrol ataupun menanyakan sesuatu, mereka merasa sangat terganggu dan merespon dengan respon yang negatif yaitu marah, *keempat*, ada salah satu mahasiswa mengatakan bahwa setelah mereka bermain *game* ditambah ketika mereka kalah, ia cenderung melampiaskan emosinya kepada orang – orang disekitarnya, seperti memasing wajah yang sinis, jutek, dan merespon orang lain dengan respon yang negatif yaitu marah.

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa kecerdasan emosi individu yang rendah akan berdampak pada kecanduan *game online*, karena individu sulit untuk berhenti bermain *game online* (mengendalikan diri), mereka juga sulit mengelola emosi, sulit mengetahui emosi orang lain, sehingga mereka sulit untuk bertindak dengan benar kepada diri sendiri maupun orang lain. Hal ini didukung oleh pendapat dari Kuss dan Griffiths (2012) ia mengatakan bahwa salah satu ciri kepribadian pada individu yaitu, rendahnya kecerdasan emosi memiliki hubungan yang signifikan terikat pada kecanduan *game online*. Hal tersebut telah dibuktikan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Parker et al. (2008) bahwa kecerdasan emosi sendiri merupakan penyebab dengan jumlah yang sedang hingga

besar terikat pada perilaku kecanduan salah satunya kecanduan *game online*, dengan sebesar 58% pada kaum muda dan 31% pada kaum yang tua. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Ranjbar dan Bakhshi (2018) bahwa terdapat hubungan yang moderat dan terbalik antara kecerdasan emosional dan kecanduan pada *internet*.

Menurut Goleman (1997) mengatakan bahwa individu memiliki kecerdasan yang baik ialah mampu memotivasi diri sendiri ketika menghadapi masalah, dapat mengontrol diri dalam mencapai kesenangan yang berlebihan, mampu dalam mengelola emosi sehingga dapat berfikir dan bertindak dengan baik. Dampak positif dari individu yang memiliki kecerdasan yang baik pun ialah mereka akan sukses disegala bidang seperti, hubungan sosial, dalam organisasi, bisnis, dan hubungan percintaan dengan lawan jenis (Goleman, 1997). Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi, merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh seorang peneliti untuk melihat apakah ada suatu hubungan antara dua variabel maupun lebih yang diteliti oleh peneliti, dengan tidak melakukan manipulasi terhadap data yang sudah diperoleh (Arikunto, 2013). Peneliti membagikan kuisioner skala kecerdasan emosi dan skala kecanduan *game online* menggunakan *google form* untuk mendapatkan data dari subjek penelitian yang sudah ditetapkan yaitu, mahasiswa kota Padang yang bermain *game* X, bermain selama 30 jam perminggu, dan telah bermain selama 12 bulan. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu korelasi *product moment*, merupakan suatu analisis yang bertujuan untuk menggambarkan hubungan antara 2 variabel, dimana kedua variabel termasuk jenis yang sama, yaitu rasio atau interval (Winarsunu, 2009), untuk pengolahan data penelitian akan menggunakan bantuan sistem komputer yaitu SPSS 20.0 *for windows*.

HASIL PENELITIAN

Setelah dilakukan penelitian, peneliti pun mengolah data yang sudah didapatkan pada variabel kecerdasan emosi rerata empirik lebih besar daripada rerata hipotetik yaitu $\mu_e = 129 > \mu_h = 107,5$. Hal ini menyatakan secara umum subjek dalam penelitian memiliki tingkat kecerdasan emosi lebih tinggi daripada populasi pada umumnya. Pada variabel kecanduan *game online* rerata empirik lebih besar daripada rerata hipotetik yaitu $\mu_e = 87 > \mu_h = 85$. Hal ini menyatakan secara umum subjek dalam penelitian memiliki tingkat kecanduan *game online* lebih tinggi daripada populasi pada umumnya.

Tabel 1. Kategorisasi Kecerdasan Emosi dan Distribusi Skor Subjek

Standar Deviasi	Skor	Kategorisasi	Subjek	
			F (Σ)	(%)
$\mu+(1.\sigma) \leq X$	$129 \leq X$	Tinggi	32	49,23%
$\mu-(1.\sigma) \leq X < \mu+(1.\sigma)$	$86 \leq X < 129$	Sedang	33	50,77%
$X < \mu-(1.\sigma)$	$X < 86$	Rendah	0	0 %
Jumlah			65	100%

Pada tabel 1 diatas bisa dilihat bahwa, subjek secara umum memiliki kecerdasan emosi pada kategori yang sedang. Sedangkan selebihnya pada kategori tinggi, dan tidak ada subjek memiliki kecerdasan emosi pada kategori yang rendah.

Tabel 2. Kategorisasi Kecanduan Game online dan Distribusi Skor Subjek

Standar Deviasi	Skor	Kategorisasi	Subjek	
			F (Σ)	(%)
$\mu+(1.\sigma) \leq X$	$102 \leq X$	Tinggi	11	16,92 %
$\mu-(1.\sigma) \leq X < \mu+(1.\sigma)$	$68 \leq X < 102$	Sedang	51	78,46 %
$X < \mu-(1.\sigma)$	$X < 68$	Rendah	3	4,62 %
Jumlah			65	100%

Berdasarkan tabel 2 diatas, secara umum subjek pada aspek kecanduan *game online* berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 51 orang (78,46 %), sedangkan yang lainnya berada pada kategori tinggi dan rendah.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Sebaran data dikatakan normal apabila p atau *Asymp.Sig (2-tailed)* > 0.05 . Apabila p atau *Asymp.Sig (2-tailed)* < 0.05 maka sebaran di anggap tidak normal. Variabel kecerdasan emosi memiliki *Asymp.Sig (0,870)* < 0.05 , sedangkan pada variabel kecanduan *game online* *Asymp.Sig (0,445)* < 0.05 , diketahui bahwa pada kedua variabel memiliki nilai diatas 0,05 maka kedua variabel pada penelitian ini memiliki data distribusi yang normal.

Uji linearitas untuk mengetahui hubungan linear antara variabel yang diteliti, dengan melihat signifikansi *deviatoion from linearity*. Untuk sebaran data yang menunjukkan linearitas apabila nilai signifikan atau $p > (0,05)$ dan sebaliknya apabila $p < (0,05)$ sebaran data tersebut dikatakan tidak linear. Dari hasil uji linearitas didapatkan bahwa *deviation from linearity* pada variabel kecerdasan emosi dan variabel kecanduan *game online* x dengan nilai $p = 0,191$ ($p > 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear dari kedua variabel.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data *Product Moment* dari *Pearson* dengan bantuan aplikasi *SPSS vers.20 for windows*. Berdasarkan hasil korelasi diperoleh koefisien korelasi $r = -0.028$ dengan signifikansi (p) = 0,826 ($p > 0.05$) yang menandakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil ini memperlihatkan bahwa tidak terdapat hubungan negatif antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online* x di kota Padang.

Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh ialah tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang. Artinya ialah, tingkat kecerdasan emosi tidak mempengaruhi tingkat kecanduan *game online* pada individu. Dimana pada penelitian ini memiliki hasil yang berbeda dari asumsi pertama peneliti dari latar belakang sebelumnya.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Shalihat (2013) dimana tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa di kota Bandung. Pada penelitian ini tidak memiliki hubungan yang signifikan antara kedua variabel, dan mayoritas responden pada penelitian tersebut masih pada tahap *engagement*. Menurut Charlton dan Danforth (2005) mengatakan bahwa individu pada tahap *high engagement* mengalami efek negatif yang lebih rendah pada pemain *game online* yang terdapat pada *cognitive salience*, *euphoria* dan peningkatan pada *tolerance*. Jika pemain *game online* sudah memasuki tahap *addiction*, memiliki efek negatif yang lebih parah dibandingkan pada tahap *high engagement* yaitu pada *behavioral salience*, konflik intra maupun interpersonal, *withdrawal*, dan *relapse* (Charlton & Danforth, 2005). Dimana hal ini juga didukung oleh pendapat dari Clark (2006) mengatakan bahwa inidividu yang pada tahap *engagement* memiliki korelasi yang lebih tinggi terhadap interaksi dengan teman *online* nya dari pada individu yang pada tahap *addiction*. Oleh karena itu, dari penjelasan diatas individu yang masih pada tahap *engagement* dikarenakan ia lebih sering berkomunikasi dengan teman-teman onlinenya dibandingkan untuk fokus bermain *game online*. Walaupun demikian, inidividu yang pada tahap *high engagement* pun juga sangat beresiko masuk pada tahap *addiction* (Charlton & Danforth, 2004).

Hasil penelitian ini, dimana mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang secara umum menunjukkan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang sedang, sebanyak 50,77 % (33 orang). Sementara itu, sebanyak 49,23 % (32 orang) pada tingkat yang tinggi, dan tidak ada satu orang pun yang memiliki kecerdasan emosi yang rendah. Hasil penelitian ini telah diukur menggunakan alat ukur yang disusun oleh peneliti sendiri berdasarkan aspek kecerdasan emosi yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, simpati, dan keterampilan sosial yang dikemukakan oleh (Goleman, 2001). Individu yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi ia akan mampu menguasai di segala bidang seperti hubungan sosial, bisnis, pekerjaan, maupun dalam hubungan percintaan (Goleman, 1997). Pada hasil penelitian disini

menunjukkan subjek pada tingkat kecerdasan emosi yang sedang, maka ia akan mengalami kesulitan pada beberapa bidang seperti pekerjaan, hubungan sosial, pekerjaan, maupun dalam menjalani hubungan percintaan.

Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang yaitu, 78,46 % (51 orang). Sementara itu, sebanyak 16,92 % (11 orang) pada tingkat tinggi, dan sebanyak 4,62 % (3 orang) pada tingkat rendah. Dimana telah diukur dengan alat ukur yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Lemmens et al. (2009) yaitu *salience, tolerance, withdrawal, mood modification, relapse, conflict*, dan *relapse*. Menurut WHO (2018) individu yang telah memasuki adiksi terhadap *game online* ia akan lebih fokus terhadap *game online* nya, dimana *game online* merupakan prioritas utama bagi dia, otomatis kehidupan yang mereka alami jauh berbeda dengan kehidupan individu yang tidak adiksi terhadap *game online*, seperti terganggunya kehidupan sosial, keluarga, pekerjaan, pendidikan maupun dirinya sendiri dan pada bidang lainnya. Pada penelitian ini subjek penelitian ini subjek termasuk kategori kecanduan *game online* yang sedang, artinya individu memiliki gangguan pada beberapa bidang yaitu kehidupan sosial, keluarga, pendidikan, pekerjaan fungsi pribadi dan bidang lainnya.

Sebelum lanjut ke kesimpulan, peneliti juga ingin memperjelas bahwa penelitian ini tidak memiliki hubungan antara kedua variabel yaitu *pertama*, bahwa mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang, dimana dari penjelasan diatas bahwa subjek ini pada tahap *high engagement*, artinya individu bermain *game online* sangat sering, tetapi walaupun begitu subjek tidak bisa dikatakan pada tahap *addiction* (Charlton & Danforth, 2004). Sementara itu, subjek penelitian disini sudah masuk kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti dengan bermain *game online* X minimal selama 30 jam perminggu. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Kant (2018) bahwa jika rendah kecerdasan emosi yang dimiliki oleh individu maka tinggi pula tingkat kecanduan *game online* nya, begitu sebaliknya jika tinggi kecerdasan emosi yang dimiliki individu maka rendah tingkat kecanduan *game online* nya. *Kedua*, dikarenakan subjek pada penelitian ini tidak jujur menjawab pertanyaan dari kuisoner yang diberikan, atau adanya bias terhadap subjek. Subjek hanya menjawab sesuai dengan sesuatu yang baik ingin dicapai oleh subjek bukan berdasarkan kondisi subjek pada saat itu. Hal ini disebut dengan *social desirability bias*, ialah adanya bias pada kognitif individu dengan menjawab pertanyaan pada kuisoner dengan hal yang positif untuk disukai oleh orang lain, sehingga terjadinya hasil penelitian yang terlalu rendah atau negatif yang tidak diinginkan (Latkin, Edwards, Rothwell, & Tobin, 2017). Sehingga hasil penelitian yang didapatkan diluar harapan peneliti.

SIMPULAN

Setelah adanya pembahasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Tingkat kecerdasan emosi pada mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang berada kategori yang sedang, artinya subjek penelitian disini mengalami gangguan pada beberapa bidang yaitu, hubungan sosial, pekerjaan, pendidikan, maupun hubungan percintaan. Tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang berada pada tingkat yang sedang, artinya subjek penelitian disini mengalami gangguan pada beberapa fungsi pribadi, keluarga, pekerjaan, pendidikan, sosial maupun pada bidang lainnya. Penelitian ini menunjukan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online "Mobile Legends" (Studi Pada Mahasiswa Fisip Universitas Halu Oleo). *Ilmu Komunikasi Uho*, 3(1).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aziz, A. (2018). *Kecanduan Game Online, 10 Anak di Banyumas Alami Gangguan Mental*. From

- merdeka.com: <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>.
- Charlton, J P, & Danforth, I. D. W. (2004). Differentiating Computer-related Addictions and High Engagement. *Human Perspectives in the Internet Society: Culture, Psychology and Gender*, 4, 59-68 568 ST-Differentiating computer-related a. Retrieved from www.witpress.com
- Charlton, John P, & Danforth, I. D. W. (2005). Distinguishing Addiction and High Engagement In the Context of Online Game Playing. *Computer in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Clark, N. L. (2006). Addiction and the Structural Characteristics of Massively Multiplayer Online Games. *Zhurnal Eksperimental'noi i Teoreticheskoi Fiziki*, 110. Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:No+Title#0>
- Goleman, D. (1997). *Emotional Intelligence : Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2001). *Working with Emotional Intelligence* . Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Kant, D. R. (2018). Relationship of Internet Addiction with Emotional Intelligence among Youths, 2(2), 39–47.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review Of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1990), 278–296. Retrieved from <http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968>
- Latkin, C. A., Edwards, C., Rothwell, M. D., & Tobin, K. (2017). The Relationship Between Social Desirability Bias and Self Reports of Health, Substance Use, and Social Network among Urban Substance Users in Baltimore , Maryland. *HHS Public Acces Author Manuscript*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Maulida, L. (2018). *Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020*. From tek.id: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Parker, J. D. A., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L., & Wood, L. M. (2008). Problem Gambling in Adolescence: Relationships With Internet Misuse, Gaming Abuse and Emotional Intelligence. *Personality and Individual Differences*, 45(2), 174–180. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2008.03.018>
- Ranjbar, H., & Bakhshi, M. (2018). The Association between Internet Addiction and Emotional Intelligence: A Meta-Analysis Study. *Acta Facultatis Medicae Naissensis*, 35(1), 17–29. <https://doi.org/10.2478/afmnai-2018-0002>
- Rania, D. (2018). *7 Kematian Tragis Gara-gara Kecanduan Game. Mirisnya, Kejadian Seperti Ini Makin Sering Terjadi*. From hipwee.com: <https://www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-game-mirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi/>
- Shalihah, N. A. (2013). *Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Kota Bandung*.
- Winarsunu, T. (2009). *Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: Umm Press.
- Young, K., Pistner, M., O'Mara, J., & Buchanan, J. (2000). Cyber Disorder : The Mental Health Concern for The New Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479. Retrieved from www.ebrd.com/news/publications/institutionaldocuments/basic-documents-of-the-ebrd.html