

**IDENTITAS SOSIAL GAMERS DI INDONESIA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Prasyarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi



**OLEH:**

**GUFRAN**

**NIM 2015230028**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI**

**MALANG**

**2022**

## RINGKASAN

Pada era modern ini perkembangan teknologi terus semakin pesat dan banyak membawa perubahan, salah satu contoh perubahan yang ada yaitu dengan munculnya *game online*. Munculnya *game* tersebut menghasilkan sudut pandang positif dan negatif pada kalangan masyarakat, dan memunculkan kesamaan perilaku serta kesamaan minat pada diri seseorang. *Game online* telah dimainkan oleh berbagai kalangan dan kini diindikasikan sebagai penyebab menurunnya prestasi akademik, hal lain mengindikasikan sebagai gelar yang menghasilkan uang. Hal ini memicu seorang *gamers* untuk memberikan kesan yang baik serta memperlihatkan identitas dirinya pada orang lain. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui identitas sosial *gamers* di kota Malang.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan maksud penelitian ini untuk menemukan identitas sosial *gamers* di Indonesia dan proses terbentuknya identitas sosial *gamers* di Indonesia melalui pendekatan strata sosial. Teknik yang dilakukan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi dengan alat perekam dan *interview guide* sebagai penunjang kebutuhan di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di kota Malang melalui penarikan informan secara kebetulan serta memenuhi kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti, seperti menyukai *game online*, pernah mengikuti turnamen dan bermain lebih dari 5 jam dalam sehari.

Melalui pandangan Richer tentang proses terbentuknya identitas sosial, bermula pada proses pencurahan perhatian seseorang pada aspek-aspek kognitif yang mendasari proses kategorisasi sehingga melahirkan perilaku-perilaku tertentu dalam suatu kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas sosial bermula dari identitas individu gamer yang didasari oleh sifat dan kognisi. Adapun identitas sosial *gamers* antara lain adalah *gamers* sebagai gelar, *gamers* adalah profesi, visual non-verbal *gamers*, bahasa *gamers*, interaksi *gamers*, dan solidaritas *gamers*. Dengan demikian, identitas sosial *gamers* melahirkan niat dan tekad yang kuat pemain *game* untuk menjadi atlet *e-sport*, *proplayer*, dan *youtuber gaming*.

**Kata Kunci:** *Game online, gamers, Identitas sosial.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era modern kali ini semakin pesat serta mempengaruhi gaya hidup manusia. Perkembangan tersebut banyak membawa perubahan dalam setiap aspek kehidupan, baik negatif maupun positif. Sekarang adalah masa depan, ketika terjadi perubahan signifikan di bidang komputer dan teknologi informasi, kemajuan dalam penerapan managerial dari teknologi informasi dan komputer seharusnya bisa mendapatkan hasil keunggulan yang strategis (*strategic advantage*) dari setiap orang-orang yang melakukan kegiatan (Kasemin, 2015:10).

Teknologi merupakan keseluruhan sarana ataupun sistem yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan untuk manusia dalam melakukan suatu hal. Perkembangan teknologi informasi begitu pesat mempengaruhi kehidupan manusia, seperti dikatakan Toffler (Pribadi, 2017:2) tentang tiga gelombang penting perkembangan peradaban manusia yaitu, gelombang teknologi, teknologi industri dan teknologi elektronik. Sedangkan manusia saat ini sudah memasuki era yang dikatakan *the third wave* (gelombang ketiga) yang disebut dengan era teknologi informasi.

Munculnya teknologi informasi adalah sesuatu yang tidak dipungkiri dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi terus berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Manusia tidak bisa menghindari dari adanya teknologi yang dapat mempermudah dan meringankan kegiatan seseorang. Rob Brown menjelaskan bahwa perkembangan teknologi tidak bisa disangkal dan dapat membawa perubahan yang sangat signifikan (Purnama, 2017). Setiap perubahan dan inovasi diciptakan untuk memberi manfaat positif untuk kehidupan manusia, mempermudah serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia telah merasakan banyak manfaat dari inovasi-inovasi dalam kurun waktu ini. Salah satu kemudahan yang diperoleh dari adanya kemajuan teknologi yaitu dengan adanya internet yang dapat dengan mudah memberikan informasi.

Menurut sejarah bahwa teknologi internet telah ada ketika komputer elektronik dan jaringan komputer digunakan pada era perang dingin antara Uni Soviet dan Amerika Serikat (Sarwono, 2015:7.3). Teknologi mengalami banyak perkembangan, mulai dari mesin cetak, telepon dan internet yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi dengan bebas dalam skala global, atau menghubungkan antar manusia dari berbagai belahan dunia yang menghubungkan komputer dengan jaringan internet (Alyusi, 2016: 1). Sedangkan menurut Castells (2001 dalam McQuail, 2011:44) bahwa internet sebagai penyedia barang dan berbagai jasa, serta sebagai alternatif bagi alat komunikasi pribadi maupun antar pribadi.

Internet merupakan saluran jaringan komputer yang telah menjangkau jutaan orang di seluruh dunia. Seperti yang dikemukakan oleh LaQuey bahwa penggunaan internet sudah semakin meluas mencakup berbagai kalangan (Soemirat, 2016:188). Internet merupakan jaringan yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komputer, termasuk di dalamnya jaringan lokal yang terhubung melalui saluran dan cakupannya menjangkau pada seluruh aspek (Kamarga, 2002 dalam Hidayat, 2010). Hal yang menunjukkan bahwa internet merupakan jaringan internasional atau mancanegara, dan informasi diwakilkan oleh komputer yang terhubung dengan internet sebagai media utamanya, juga telah mampu memberikan kontribusi yang sangat besar bagi kehidupan. Akses untuk mendapatkan sebuah informasi tidak sulit lagi dan tidak hanya bisa diakses oleh komputer melainkan juga dapat diakses melalui *smartphone* yang sudah terhubung dengan internet.

Internet telah dalam kategori media komunikasi, media belajar, media informasi, media hiburan serta sebagai media perdagangan dan bisnis (Rasul, 2008:4). Perkembangan internet sebagai fitur hiburan, hadir dalam bentuk *game online* atau *game* yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Sejarah perkembangan permainan yang berbasis *online* atau internet, sangat erat kaitanya dengan perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Popularitas permainan berbasis *online*, dipicu oleh pesatnya perkembangan jaringan komputer yang mulanya hanya mencakup lingkup kecil (*small local network*) dan sekarang dikenal dengan sebutan internet yang berkembang tanpa henti (Fauzi, 2019).

Berbagai jenis *game online* yang dikenal di masyarakat dan tersebar di kalangan remaja. Banyak yang mengira bahwa, permainan *game online* hanya dapat dimainkan dengan komputer, namun nyatanya dapat pula dimainkan menggunakan konsol, *handheld*, *smartphone*, atau *gadget*. Purnama (2017) menjelaskan bahwa, *game online* dapat membentuk komunitas *gamers*, yang menjadi suatu kegiatan sosial di luar permainan. Dengan adanya *game online* dan komunitas tersebut dapat memicu kepribadian seseorang dalam berinteraksi antar individu satu dengan individu lainnya.

Di era modern, perkembangan *game* sangatlah pesat, dimana *game online* tersebut dapat dimainkan tanpa keterbatasan waktu karena hanya memanfaatkan jaringan internet. Dalam perkembangannya, *game online* memiliki beragam jenis yang mampu menjangkau kalangan masyarakat luas sehingga dapat memainkan *game online* meski berada di lokasi yang berbeda (Pratama, 2017:17).

Keunggulan lain dari *game online* adalah *gamers* dapat melakukan pertukaran informasi dan melakukan interaksi di dunia maya. Universalitas internet merubah pola interaksi masyarakat, yakni dari interaksi secara tatap muka (*face to face*) menjadi interaksi sosial dengan menggunakan internet (Alyusi, 2016: 159). Komunitas *game online* merupakan sekelompok orang yang membentuk ruang dan waktu serta memiliki minat atau hobi yang sama. Kesamaan hobi inilah yang kemudian membentuk komunitas *game online*, khususnya di Indonesia. Uniknya dewasa ini, *game online* sudah menjadi bagian penting dalam olahraga. Bentuknya hadir dalam turnamen resmi yang lazim dikenal dengan *e-sport* atau olahraga elektronik.

Saat ini, *game online* dapat dimainkan menggunakan *smartphone* yang dapat hadir dalam versi android. Bahkan setiap tahun pengguna *game online* terus mengalami peningkatan sehingga *game online* yang masuk dalam kategori *e-sport* pun terus mengalami peningkatan. Sebuah data yang dilansir AGT News, menunjukkan jumlah *game online* yang menjadi *top five* diantaranya, PUBG (*Player unknown Battle Ground*). PUBG disukai karena tampilan grafis yang bagus, seru dan menarik. Setelah peluncuran versi terbaru, PUBG akhirnya menjadi *game online* yang telah diunduh oleh hampir 100 juta orang. Saat ini, PUBG

menjadi *game online* dengan *player* terbanyak dan setidaknya memiliki 30 juta pengguna aktif setiap harinya. Berikutnya adalah *Mobile Legends*, *Arena of Valor*, *Free Fire Battlegrounds* dan *Summoners War*. *Mobile Legend* telah diunduh sebanyak sebanyak kurang lebih 100 juta orang lebih. Sedangkan *Garena Free Fire* telah diunduh sebanyak 500 juta orang lebih (AGT News, 2019).

Dalam turnamen *e-sport*, setidaknya terdapat dua belas *game online* yang dikompetisikan diantaranya, *Mobile Legends: Bang Bang*, *Arena of Valor (AOF)*, *PUBG (Player Unknown Battle Ground)*, *Fornite*, *Dota 2*, *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*, *PES (Pro Evolution Soccer)*, *Pint Blank*, *Clash Royal*, *Heartstone*, *Leagues of Legends*, *Starcraft* dan *Clash of Clans*. Permainan-permainan tersebut tidak hanya dimainkan di tingkat nasional, namun juga dipertandingkan dalam taraf internasional, seperti dalam pagelaran SEA Game (Tempo.co, 2019).

Beberapa *Game online* menghadirkan senjata, amunisi, *hero*, serta peta, yang memudahkan *gamers* menemukan musuh dan arah benteng musuh. Setiap *game online* selalu memerlukan waktu dan tingkat konsentrasi yang tinggi dalam setiap level permainan sehingga pemain dapat dengan mudah memperoleh banyak poin (Arianto, 2016). Hal ini secara tidak langsung membuat banyak *gamers* menghabiskan waktu hingga berjam-jam dalam menyelesaikan permainan yang disukai. Theresia (2016) menjelaskan bahwa, intensitas dalam bermain *game online* diduga dapat mempengaruhi prestasi akademik seseorang. Namun tidak selalu demikian sebab prestasi akademik tergantung pula pada faktor penunjang yang lain. Artinya semakin positif faktor penunjangnya maka semakin baik pula prestasi yang dicapai.

Semakin hari aktivitas dan komunitas *game online* terus mengalami peningkatan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari interaksi sosial dalam komunitas *game online* yaitu; pertukaran informasi atau ide, dan dapat pula menghasilkan uang (*profit*). Meski demikian, *game online* dan *gamers* tidak lepas dari persepsi negatif (*stereotype*) dan prasangka buruk masyarakat. Siitonen (2007, dalam Irwansyah dan Ahdiyat, 2018) mengatakan bahwa, persepsi buruk yang muncul di masyarakat dipicu oleh tingkat candu seorang *gamer* yang kadangkala

menimbulkan kerusakan pada aspek tertentu seperti, lupa diri, individualis, tidak memerdulikan sekitar dan kerap berkata kasar ketika mendapat gangguan.

Hampir semua kalangan mengenal *game online* karena dukungan media sosial yang membuatnya semakin *viral* di kalangan masyarakat umum. Meski demikian, tidak sedikit kalangan yang kontra terhadap *game online*. Hal ini tidak lain disebabkan oleh dampak negatif berupa kecanduan (*addicted*) yang dapat menyebabkan berkurangnya waktu tidur, yang dalam dunia medis tentu sangat berpengaruh terhadap kesehatan si pemain. Pada laman detik.com (2019) dikemukakan bahwa, terdapat seorang pria yang keasikan bermain *game online* PUBG tewas karena keliru minum *deterjen* yang ia kira sebagai minuman biasa (Nurul KHotimah, 2019).

Selain itu, ternyata *game online* juga dapat mengganggu kejiwaan seseorang, seperti dimuat dalam laman Suara Jawa Tengah, pada Kamis 31 Oktober 2019, dikatakan terdapat delapan pelajar yang masih berusia tujuh belas tahun dan lima belas tahun, menjalani perawatan di Rumah sakit Jiwa karena kejiwaan terganggu (Iswinano, 2019). Seorang anak yang juga mengalami gangguan mental akibat kecanduan *game online* (okezone.com 2019). Media lain yakni liputan6.com memuat berita tentang seorang ibu yang rela bolak balik ke *Warnet* (Warung Internet) untuk menyuapi anaknya yang kerap kali lupa makan saat bermain *game online*.

Mulanya, *game online* dikreasikan untuk mengusir kepenatan, akan tetapi karena intensitas yang terlalu tinggi dapat mengakibatkan seorang *gamers* mengesampingkan skala prioritas yang bersifat personal atau sosial, seperti malas belajar (Kurniawan, 2017). Franken (1994, dalam Kapoh, 2015) menjelaskan, bermain sebagai lawan dari kata “bekerja” mengacu pada perilaku yang dianggap tidak penting, sedangkan bekerja diidentifikasi sebagai perilaku bertahan hidup. Lain halnya dengan bermain yang diasumsikan ke arah yang santai, senang-senang, rekreasi, atau pengisian waktu luang, baik pada anak ataupun remaja.

Namun, bermain *game online* juga memiliki dampak positif tergantung pada si pemain yang memainkannya. MiawAug seorang *gamers* di Indonesia mengatakan bahwa, *game online* juga memiliki dampak positif karena tidak hanya

difungsikan sebagai sarana main-main melainkan dapat mendatangkan penghasilan, mengembangkan bakat kepenyiaranya, dan bonusnya adalah popularitas. Di negara-negara maju, *game online* menjadi salah satu hobi yang dapat memberi prestasi dengan cara mengikuti kompetisi *game online* tingkat nasional atau internasional. Persepsi atau anggapan buruk terhadap *game* dan *gamers*, salah satunya disebabkan oleh kurangnya edukasi masyarakat. Sering kali orang tua memberi nasehat pada anaknya agar tidak terlalu sering bermain *game online* karena dianggap mengganggu pendidikan seperti menurunnya prestasi anak dan berdampak negatif terhadap masa depan anaknya. Seorang pemain mengamati pola dan gerak yang tervisualisasi dalam *game* yang dimainkan. Dengan demikian bermain *game* tidak lepas dari proses interpretasi terhadap stimulus dan kemudian menghasilkan tanggapan atau penilaian (Suryanto, 2012:29).

Sejalan dengan itu, fenomena menjamurnya *game online* di kalangan masyarakat Indonesia akhirnya menghasilkan sebuah sudut pandang bahwa bermain *game online* dapat mengurangi fokus terhadap pendidikan. Terlepas dari itu, setiap orang memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang pemain *game online*. Walgito (2010:84) mengatakan bahwa *gamers* memanfaatkan panca indera untuk melihat fitur-fitur yang tersaji dalam *game* tersebut, dan kemudian memunculkan persepsi maupun pola pikir yang berbeda pada masing-masing individu. Oleh sebab itu, sudut pandang terhadap *gamers* merupakan suatu proses aktif kesadaran individu terhadap keberadaan objek yang dipengaruhi oleh faktor internal atau eksternal seseorang dalam memberikan penilaian terhadap objek tersebut.

Proses kesadaran aktif individu dalam lingkungan *online* baik itu diri *gamers* maupun kelompok akan mempresentasikan diri yang sosial. Presentasi diri sosial yang dilakukan oleh seorang *gamers* akan mengkonstruksi diri individu sehingga citra ataupun atribut-atribut seorang *gamers* memicu pola pandang orang lain terhadap identitas diri seorang *gamers*. Identitas sosial seorang *gamers* yang terkonstruksi oleh diri individu, sifat individu dan kognisi individu merupakan suatu konsep identitas sosial yang membedakan diri *gamers* dalam dunia *online* dan diri *gamers* dalam dunia *offline*.



Identitas sosial seorang *gamers* yang terkontrol dari individu-individu, mempunyai persepsi sesuai dengan keanggotaannya dalam suatu kelompok sosial. Dalam suatu kelompok tersebut menggambarkan perilaku-perilaku sosial yang ada pada kelompok satu dan kelompok lainnya. Menurut Tajfel (1982) identitas sosial merupakan konsep diri seseorang yang berasal dari pengetahuan mereka tentang keanggotaan dalam suatu kelompok sosial bersamaan dengan signifikansi nilai dan emosional dari keanggotaan tersebut. Identitas sosial merupakan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki individu seseorang dalam suatu kelompok yang dianggap sesuai dengan identitas dirinya.

Identitas sosial dalam hal ini menunjukkan perilaku individu dan kelompok yang berbeda-beda. Ada anggota kelompok yang merasa eksklusif menggunakan seragam dan identitas individu untuk membedakan dengan identitas lain, ada juga yang tidak. Ketika seseorang yang masuk dalam suatu kelompok kemungkinan besar akan mengikuti aturan keanggotaan kelompok sosial tersebut, bukan secara paksa melainkan sukarela karena sudah menjadi bagian dari kelompok sosial tersebut sehingga harga diri dan rasa memilikinya terlihat nampak. Ada juga anggota yang merasa tidak harus mengikuti aturan atau atribut-atribut yang ada pada keanggotaannya. Berangkat dari latar belakang seperti di atas dan heterogenitas persepsi seseorang terhadap *game online* dan identitas *gamers*, memantik peneliti untuk mengungkap lebih jauh tentang identitas sosial *gamers* di Indonesia, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran tentang identitas sosial *gamers* dari sudut pandang *gamers*. Dengan demikian, peneliti mengambil judul **“Identitas Sosial Gamers di Indonesia”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan permasalahan didalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Apa identitas sosial *gamers*?
2. Bagaimana terbentuknya identitas sosial *gamers*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuannya untuk meneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui identitas sosial *gamers*.
2. Untuk mengetahui terbentuknya identitas sosial *gamers*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran dan pengetahuan serta menambah wawasan tentang identitas sosial *gamers* dalam strata sosial, khususnya pemain *game online* saat ini.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, khususnya dalam mengetahui identitas sosial *gamers*, serta dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di ruang perkuliahan,

2. Bagi orang lain

Penelitian ini bisa memberikan informasi dan wawasan bagi orang lain, serta dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya dengan pembahasan serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Afthonul. (2015). *Teori Identitas Sosial*. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta (Anggota IKAPI).
- Ahmad, Amar. (2012). *Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi: Akar Revolusi Dan Berbagai Standarnya*. Jakarta: Universitas Indonesia. Jurnal Dakwah Tabligh. Vol 13. No.1
- A. King, Laura. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Alfarizi, Moh K. Tempo.co. (2019), 22 Agustus, *12 Game Yang Sering Ditandingkan Di Turnamen E-sport*. <http://sport.tempo.co/read/1238822/12-game-yang-sering-ditandingkan-di-turnamen-esport>. Diakses pada tanggal 19 januari 2020.
- Alyusi, Shiefti D. (2016). *Media Sosial*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Arianto, Tri, Rizqi. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Palembang: STIK Bina Husada, Jurnal JUTIM. Vol. 1 No.1.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. (2011). *Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung. Rosda.
- Dinata, Okto. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Prilaku Sosial*. Riau: Bina Widya. Jurnal Sosial. Vol. 4. No.2.
- Fajri, Choirul. (2012). *Tantangan Industri Kreatif Game Online Indonesia*. Yogyakarta: Ilmu Komunikasi. Universitas Ahmad Dahlan. Jurnal Komunikasi. Vol. 1. No.5.
- Fauzi, Ach. (2019). *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unkwon Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jember: Universitas Jember. Jurnal ScienceEdu. Vol. 2. No. 1.
- Gondo, Austiannawati. (2010). *Analisis Tingkat Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa Dan Hubungannya Dalam Peningkatan Akademik*. Medan: STIM Sukma. Jurnal Mediasi. Vol.2 No.2.

- Irwansyah dan Aldi Ahdiyati. (2018). *Analisis Keterlibatan Komunikasi Dalam Industri Permainan Daring Di Indonesia*. Diponegoro: Ilmu Komunikasi. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 7 No. 2.
- Kasemin, Kasianto. (2015). *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Kencana.
- Kapoh, Gerry F. (2015). *Prilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World"*. Jurnal Holistik. Vol. 8 No. 15.
- Koentjaningrat. (2011). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniawan, Drajat E. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal Konseling Gusjigung. Vol.3 No.1.
- Mulyana, Dedy. (2008). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- McQuail, Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pribadi, Benny. (2017). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pratama, Bayu Indera. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang: UB Press.
- Purnama, Wulan S. (2017). *Konstruksi Identitas Pada Game Touch Online (Studi Anggota Komunitas Guil Deadline)*. Jakarta: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara. Jurnal Scriptura. Vol.7 No.1.
- Rachmadi. (1988). *Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: PT Alumni.
- Rasul, Juharis. (2008). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bogor: Quadra.
- Ramadhani. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Dengan Prilaku Agresifitas Remaja Awal*. Samarinda: Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol.1 No.1.
- Robin. Stephen P. (2003). *Prilaku Organisasi, Konsep, Kontroversi, Aplikasi*. Jakarta: PT. Prenlindo.

- Santoso, Singgih.. (2014). *Statistik Multivariat Edisi Revisi*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Sarwono, Billy K, dkk. (2015). *Komunikasi Massa*. Banten: Universitas Terbuka.
- Surbakti, Krista. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Universitas Quality. Jurnal Curere. Vol.1 No. 1.
- Salmet. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soemirat, Soleh dan Elvinaro Ardianto. (2016). *Dasar-Dasar Public Realtions*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjarwo dan Basrowi. (2009). *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung: Mandar Maju.
- Suryanto, dkk. (2012). *Pengantar Psikologi Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Sutopo.(2006). *Metode Penelitian Kualitatif Dasar Teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Theresia, Lumban, Gaol.(2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia (SkripsiDipublikasikan)*. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan UI.
- Tresnawati, Dewi dan Ridwan Arif R. (2016). *Pengaruh Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multi Media*. Garut: Sekolah Tinggi Teknologi. Jurnal Algoritma. Vol. 13 No.1.
- Turmuzi dan Januar. (2006). *Game Manual*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Vera, Nawiroh. (2015). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*.Bogor: Penerbit GHalia Indonesia.
- Walginto, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wagner, John A, And Hollenbeck, John R. (1995). *Management of Organizational Behavior*. 2<sup>nd</sup>Edition. New Jersey. Prentice-Hall.