

---

## KECANDUAN GAME DIGITAL ONLINE: MEMAHAMI DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP HUBUNGAN SOSIAL

**Endang Hermawan**  
Universitas Pasundan  
Email: endang.hermawan@gmail.com

### *Abstract*

*The purpose of this research is to find out how the contribution of offline and online social relations to online game addiction. This study uses a quantitative survey of 500 online digital game addicts in the city of Bandung. The results of the study stated that offline social relationships, online virtual relationships, and favorable attitudes of the game significantly influence game addiction. Meanwhile, offline social relationships have no significant effect on online game addiction that supports game attitude. While online social relations have a significant effect on online game addiction that supports the attitude of the game. These findings confirm the fact that when our relationships suffer in real life, we tend to fulfill them elsewhere. In this case when people cannot meet their social needs in real life, online games are one alternative for them to meet social needs that are not being met.*

**Keywords:** *Online game addiction, offline relationship, online relationship, internet.*

### **A. PENDAHULUAN**

Ada banyak penelitian untuk mempelajari bagaimana video game bisa menjadi sumber kecanduan. Menurut sebuah survei (Lu dan Wang, 2008), 60% responden mengatakan bahwa mereka bermain game online setiap hari dan 33% mengatakan bahwa mereka menghabiskan lebih dari 3 jam per sesi permainan. Game Bermain Peran Online Multi-Pengguna Masif (MMORPGs) adalah salah satu bentuk kecanduan game internet yang membutuhkan kolaborasi dan interaksi sosial. Pemain harus bergabung dengan "klan" gamer lain untuk unggul dalam permainan. Banyak penelitian kecanduan game telah dilakukan pada remaja atau siswa. Beberapa penelitian telah dilakukan pada populasi orang dewasa. Ketika game online menjadi lebih populer, lebih banyak orang dewasa dari kedua jenis kelamin telah mulai bermain game

online. Remaja tidak lagi menjadi pemain game online yang dominan (Wan dan Chiou, 2006). Sasaran penelitian ini adalah populasi mahasiswa di Kota Bandung.

Banyak penelitian kualitatif berfokus pada faktor psikologis yang berkontribusi terhadap kecanduan game. Tidak banyak penelitian yang mengikat hubungan sosial online dan offline dengan kecanduan game digital online. Hanya penelitian Redmon (2010) dan Lai, dkk. (2016) yang mencoba mencari pengaruh antara kecanduan game online terhadap hubungan sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dampak hubungan dan pembelajaran sosial pada kecanduan game digital online. Kami juga akan menganalisis bagaimana sikap positif individu terhadap game memengaruhi kecanduan game. Hubungan Digital Online Kecanduan Game Digital yang dibahas dalam artikel ini berfokus pada pembangunan hubungan di sekitar lingkungan MMORPGs di mana ia menyediakan peluang bagi banyak pemain untuk berinteraksi dan menyelesaikan tugas bersama. Pertanyaan penelitian utama dari penelitian ini adalah 1) bagaimana hubungan sosial offline mempengaruhi kecanduan game digital online? dan 2) bagaimana hubungan virtual online mempengaruhi kecanduan game digital online?

Meneliti faktor-faktor hubungan sosial yang mengarah pada kecanduan game online memungkinkan praktisi seperti konselor kesempatan untuk mengidentifikasi cara-cara untuk memodifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi jaringan sosial offline dan online dalam membantu individu-individu patologis melepaskan diri dari kecanduan game. Para peneliti dapat memperluas model yang kami usulkan untuk mempelajari sakelar modalitas lebih lanjut yang merupakan transfer kontak sosial offline ke ruang permainan online atau sebaliknya. Temuan artikel ini agak mengejutkan antara hubungan sosial pengaturan online dan offline. Kedua hubungan tersebut memiliki efek sebaliknya pada kecanduan game online. Ketika hubungan sosial offline menderita, gamer lebih cenderung mengembangkan kecanduan game; Namun,

ketika hubungan online berkembang, gamer lebih cenderung mengembangkan kecanduan game. Kita manusia memiliki keinginan untuk merasa menjadi bagian kita dan kita ditekan untuk menyesuaikan diri dalam konteks sosial. Orang-orang di lingkaran sosial kita yang memengaruhi apa yang kita pelajari dari lingkungan. Jika kita bergaul dengan pecandu game, kita lebih cenderung mengembangkan kecanduan game. Misalnya, orang yang kesepian dan tertekan yang tidak merasa dirinya lebih mungkin kecanduan alkohol, narkoba, atau game online. Di sisi lain, orang-orang yang ingin merasa menjadi bagian dari mereka dan bergaul dengan geng yang normalnya menggunakan narkoba dan alkohol lebih cenderung masuk ke dalam penyalahgunaan zat dan kecanduan alkohol untuk menyesuaikan diri. Begitu keanggotaan geng dihentikan, kebiasaan kecanduan dapat berubah (Moene, 1999).

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

Kecanduan internet mengacu pada penggunaan internet yang berlebihan sampai-sampai kehidupan sosial dan fungsi sehari-hari terpengaruh. Pecandu internet menunjukkan gejala penarikan, toleransi, dan ketergantungan dan kecanduan itu sendiri digambarkan sebagai patologis dan bermasalah. Kecanduan internet termasuk cybersex, perjudian, obrolan online, dan kecanduan game. Berdasarkan konsep kecanduan, kecanduan game online memiliki lebih banyak potensi untuk menciptakan masalah fisik, sosial, dan psikologis seperti kehilangan kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri dalam bermain game, menderita depresi ketika tidak bermain game, dan / atau mengembangkan ketergantungan di game.

Banyak faktor yang terkait dengan kecanduan internet dapat digunakan untuk mempelajari kecanduan game Internet. *Game online* ditemukan sebagai salah satu kegiatan yang paling membuat ketagihan di Internet, terutama game online multi-pengguna besar atau game jejaring sosial yang tidak hanya menyediakan peluang bermain game tetapi juga platform interaksi sosial bagi

pengguna untuk mengobrol, berdagang, dan bertukar informasi. Remaja adalah kelompok pemain yang rentan terhadap kecanduan. Studi menunjukkan bahwa keterampilan psikologis, pengaturan diri, dan kontrol sosial adalah faktor yang terkait dengan kecanduan game online (Liu dan Peng, 2009). Sebagai contoh, orang-orang yang kurang percaya diri atau kurangnya keterlibatan sosial lebih rentan terhadap kecanduan game online. Mereka yang lebih terisolasi, tertekan, atau membela diri lebih terlibat dalam penggunaan game online yang berlebihan. Mereka berusaha memenuhi kebutuhan yang tidak terpenuhi dalam kenyataan dengan alternatif yang bermain game online. Ekstrovert memanfaatkan situs jejaring sosial untuk peningkatan sosial dan introvert mengimbangi kurangnya interaksi sosial (Kuss dan Griffiths, 2011). Pengguna pria biasanya lebih berorientasi pada game dan pengguna wanita lebih berorientasi pada obrolan. Aksesibilitas, kecakapan komputer, frekuensi bermain, dan jumlah waktu bermain adalah semua prediktor dari kecenderungan untuk mendapatkan kecanduan game online. Ada banyak penelitian tentang bagaimana hubungan online memengaruhi kecanduan game dan bagaimana kecanduan game online merusak kemampuan individu untuk berfungsi secara normal, tetapi ada kekurangan studi tentang bagaimana hubungan sosial online dan offline bersama-sama memengaruhi kecanduan game yang menjadi fokus penelitian ini.

### ***Teori Self-Determination***

Teori *self-determination* menyatakan bahwa kesejahteraan individu dan kemampuan mereka untuk mengatur diri sendiri ditentukan oleh kebutuhan psikologis dasar tertentu yang dipenuhi. Kebutuhan psikologis ini mencakup kebutuhan untuk berhubungan, kebutuhan akan kompetensi, dan kebutuhan akan otonomi. Ketika individu mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar ini dalam kehidupan sehari-hari, mereka akan mengalami tingkat kesejahteraan yang tinggi. Di sisi lain, jika kebutuhan psikologis dasar ini tidak terpenuhi,

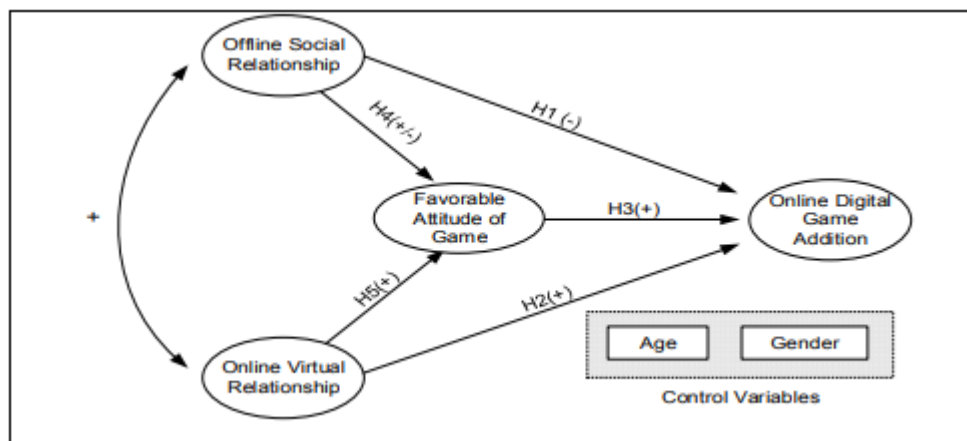
mereka harus mencari tempat lain untuk memperbaiki situasi (Ryan dan Deci, 2000). Akibatnya, individu lebih cenderung melakukan kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan yang tidak terpenuhi ini (Ryan, dkk., 2009).

### Teori *Social Learning*

Teori pembelajaran sosial diperkenalkan oleh Albert Bandura pada tahun 1977. Teori ini menyatakan bahwa belajar tidak hanya merupakan perilaku tetapi juga proses kognitif yang terjadi dalam lingkungan sosial. Belajar terjadi dengan mengamati suatu perilaku dan dengan mengamati imbalan dan hukuman dari perilaku yang disebut penguatan perwakilan. Penguatan memiliki peran dalam pembelajaran tetapi tidak sepenuhnya bertanggung jawab untuk belajar. Pelajar tidak secara pasif menerima informasi dari lingkungan daripada lingkungan, kognisi, dan perilaku berinteraksi satu sama lain (Bandura, 1977).

### Model Konseptual dan Hipotesis

Studi ini mengusulkan model penelitian yang disajikan pada Gambar 1. Peneliti telah mengidentifikasi empat konstruksi utama dalam model penelitian ini: Hubungan Sosial Offline, Hubungan Virtual Online, Sikap Permainan yang Menguntungkan, dan Kecanduan Game Digital Online.



**Gambar 1 Model Konseptual Kecanduan Game Digital Online**

Orientasi sosial adalah kecenderungan seseorang untuk bersosialisasi, membentuk atau mempertahankan hubungan sosial dengan rekan offline (Lemmens, Valkenburg, dan Peter, 2009). Dengan demikian, individu yang memiliki lebih banyak keterampilan sosial dalam membentuk dan memelihara hubungan cenderung tidak merasa kesepian. Kesepian adalah indikator yang baik dari kecanduan game online di kalangan gamer online (Jeong dan Kim, 2011). Banyak pecandu permainan mandiri dan tidak banyak terlibat dalam kegiatan sosial offline karena itu hubungan sosial mereka di tempat kerja, sekolah, dan rumah menderita. Keterlibatan orang tua dalam kehidupan anak-anak memainkan peran penting dalam sosialisasi, kenakalan, dan kecanduan game. Semakin kuat hubungannya dengan keluarga, semakin kecil kemungkinan anak akan kecanduan game online (Jeong dan Kim, 2011). Sekolah juga merupakan tempat utama bagi anak-anak untuk belajar sosialisasi. Semakin kuat hubungan antara guru dan siswa, semakin kecil kemungkinan siswa akan memiliki masalah perilaku dan semakin sedikit derajat anak-anak akan mengembangkan kecanduan game (Jeong dan Kim, 2011).

Teori penentuan nasib sendiri mengusulkan bahwa orang yang kesulitan memenuhi kebutuhan mereka dalam kehidupan nyata akan beralih ke tempat lain untuk memenuhi kebutuhan mereka. Game online memberikan peluang bagi pemain untuk memenuhi kebutuhan untuk berhubungan. Setelah gamer memenuhi kebutuhan psikologis mereka dengan game online, itu memperkuat motivasi mereka untuk bermain lebih banyak dan mengurangi kebutuhan mereka untuk mencari pemenuhan di luar game. Oleh karena itu, kami mengusulkan hipotesis berikut:

**H1:** Hubungan sosial offline pemain game secara negatif dikaitkan dengan kecanduan game digital online-nya.

Remaja yang mengalami kesepian yang intens menghabiskan lebih sedikit dalam kegiatan sosial untuk membangun hubungan offline sehingga kemandirian sosial mereka rendah. Namun, mereka menunjukkan *self-efficacy*

sosial yang tinggi di dunia maya, lebih nyaman mengembangkan persahabatan di dunia maya. Individu *self-efficacy* sosial yang tinggi cenderung menghabiskan lebih banyak waktu online untuk memupuk hubungan melalui game sehingga mereka lebih rentan untuk mengembangkan kecanduan game online (Jeong dan Kim, 2011).

Platform sosial yang dimediasi seperti game online menyediakan ruang bagi populasi yang rentan sosial seperti orang yang tidak kompeten secara sosial, gelisah, kesepian, tertekan, dan pemalu untuk bertemu orang, berteman, meningkatkan dukungan sosial, dan memperbesar lingkaran sosial online. Platform sosial ini membantu individu mengatasi hambatan sosial, mengurangi hambatan sosial, dan mempromosikan komunikasi yang efektif di dunia maya. Rasa malu menemukan manfaat nyata dalam bertemu teman baru secara online dan menjaga teman offline yang terlibat online juga dalam platform game online. Platform game online mengintegrasikan ruang sosial dalam lingkungan bermain yang interaktif di mana persahabatan dapat dikembangkan sebagai lingkungan sosial termediasi lainnya seperti ruang obrolan (Kowert, dkk., 2014).

Konsumsi yang berat cocok di satu budaya tetapi tidak di yang lain. Beberapa kelompok menggunakan obat-obatan legal dan ilegal untuk upacara. Penggunaan narkoba sering diprakarsai oleh teman atau anggota geng. Setelah melepaskan keanggotaan, kebiasaan seseorang mungkin berbeda. Orang mungkin rasional sendiri tetapi mungkin tidak rasional dalam situasi sosial yang mereka pilih (Moene, 1999). Menurut Teori *Social Learning*, pembelajaran terjadi dengan mengamati perilaku dalam konteks sosial. Pelajar tidak secara pasif menerima informasi dari lingkungan, bukan lingkungan, kognisi, dan perilaku saling berinteraksi. Gamer belajar menjadi pecandu game dengan terus-menerus bergaul dengan teman-teman daring yang merupakan pecandu game dalam lingkungan game online. Oleh karena itu, kami mengusulkan hipotesis berikut:

**H2:** Hubungan virtual online pemain game secara positif terkait dengan kecanduan game digital online-nya.

Sikap permainan yang menyenangkan didefinisikan sebagai persepsi untuk melihat permainan sebagai aktivitas positif. Orang-orang yang melihat permainan sebagai aktivitas positif akan lebih banyak terlibat dalam bermain game digital online sehingga mereka akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk itu. Semakin banyak waktu yang mereka habiskan untuk itu, semakin besar kemungkinan mereka akan mengembangkan kasih sayang untuk itu dan semakin banyak kesempatan mereka akan kecanduan.

Ketika individu mempersepsikan game online memberikan nilai-nilai seperti hiburan dan koneksi sosial, mereka mengembangkan sikap yang baik terhadap game digital online. Harapan positif seperti itu mengganggu kemampuan individu untuk menolak penggunaan game yang berlebihan yang berkontribusi pada perilaku adiktif. Selain itu, semakin banyak manfaat game digital online yang diberikan, semakin banyak waktu yang dihabiskan pemain untuk itu; Oleh karena itu, meningkatkan peluang pengembangan penambahan game (Lee, Ko, dan Chou, 2015).

Selanjutnya, game digital online disusun untuk mendorong pemain menyelesaikan tugas untuk menerima hadiah yang memenuhi kebutuhan akan prestasi. Selain itu, hadiah diposting di papan iklan untuk meningkatkan ego gamer. Otak melepaskan dopamin dari pengalaman menyenangkan ini. Bala bantuan positif ini mengarah pada harapan positif untuk permainan online (Lee, et al. 2015). Oleh karena itu, kami mengusulkan hipotesis berikut:

**H3:** Sikap permainan digital online yang disukai pemain game berhubungan positif dengan kecanduan game digital online-nya.

Pengaruh sosial telah menjadi subjek populer untuk dipelajari dalam penelitian psikologi sosial dan sosiologi. Pengaruh sosial adalah tekanan yang dipaksakan oleh anggota kelompok untuk menciptakan kesesuaian dalam sikap dan perilaku. Konformitas adalah perubahan perilaku atau sikap terhadap



suatu kelompok sebagai akibat dari tekanan kelompok yang didefinisikan sebagai kekuatan psikologis yang diterapkan pada seseorang untuk memenuhi harapan orang lain (Yang dan Chen, 2006). Berbagai penelitian telah meneliti pengaruh pengaruh sosial terhadap sikap dan perilaku. Media memiliki kekuatan yang kuat untuk memengaruhi sikap orang terhadap kebiasaan makan, bentuk tubuh, dan berat badan. Pengaruh sosial mempengaruhi perilaku gaya hidup remaja seperti merokok dan berpacaran.

Sebuah studi tentang pengaruh pengaruh sosial terhadap sikap dan perilaku mahasiswa terhadap penggunaan internet telah menemukan bahwa pengaruh sosial offline memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap positif mahasiswa terhadap penggunaan internet (Yang dan Chen, 2006). Oleh karena itu, kami mengusulkan hipotesis berikut:

**H4:** Hubungan sosial offline seorang pemain game secara positif terkait dengan sikapnya yang menguntungkan dari permainan digital online.

Jejaring sosial online memiliki kekuatan luar biasa untuk mempengaruhi pembelian. Facebook adalah bukti nyata. Teman-teman di Facebook cenderung melakukan pembelian dari rekomendasi dari teman lain di jejaring sosial. Ruang game online sangat mirip dengan situs jejaring sosial di mana ia menyediakan platform bagi gamer untuk berbagi waktu bersama, untuk membangun persahabatan, dan menyelesaikan tugas bersama melalui bermain game. Mereka semua berbagi sesuatu yang sama, yaitu menyukai permainan online dan saling memengaruhi sikap dan preferensi masing-masing. Oleh karena itu, kami mengusulkan hipotesis berikut:

**H5:** Hubungan virtual online seorang pemain game secara positif terkait dengan sikapnya yang menguntungkan dari permainan digital online.

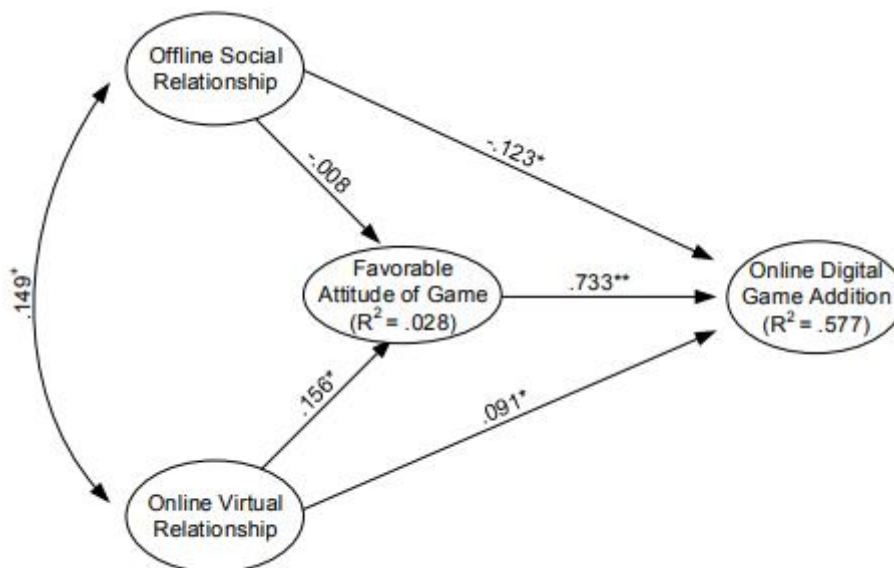
### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan metode survei yang bersifat kuantitatif (Sugiyono, 2014). Data survei dikumpulkan menggunakan metode kuota

sampling sebanyak 500 orang pecandu game digital online. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Kuesioner yang digunakan untuk mengukur konstruksi variable diadopsi dari literatur sebelumnya. Item survei yang digunakan untuk mengukur konstruksi mengadopsi skala Likert lima poin dengan "sangat setuju" dan "sangat tidak setuju" di kedua ujungnya. Analisis statistic dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan SmartPLS untuk menguji model struktur. Hasil analisis dirangkum dalam Gambar 2 di bawah ini. Hasil menunjukkan bahwa model menjelaskan sekitar 58% dan 3% dari varian game penambahan game digital online dan sikap yang menguntungkan game, masing-masing. Semua t-statistik kecuali jalur antara hubungan sosial offline dan sikap permainan yang menguntungkan lebih besar dari 1,96 sehingga mereka ditemukan signifikan secara statistik pada tingkat signifikansi 0,05.



Note: \* significance levels: \*  $p < 0.05$  and \*\*  $p < 0.01$ ; + correlation

**Gambar 2 Model dan Temuan Penelitian**

Hubungan sosial offline dan hubungan virtual online memiliki nilai t masing-masing 2,771 dan 3,169 dan lebih besar dari 1,96. Artinya variabel

hubungan sosial offline dan hubungan virtual online signifikan dalam menjelaskan kecanduan game, sehingga hipotesis H1 dan H2 terbukti. Sikap yang menguntungkan dari permainan adalah penting dalam menjelaskan kecanduan game oleh karena itu hipotesis H3 terbukti. Hubungan sosial offline memiliki nilai t sebesar 0,073 yang tidak lebih besar dari 1,96 sehingga tidak signifikan dalam menjelaskan variabel dependen yang mendukung sikap permainan sehingga hipotesis H4 tidak didukung. Hubungan virtual online memiliki nilai t 4,695 yang lebih besar dari 1,96 sehingga ditemukan signifikan dalam menjelaskan variabel dependen yang menguntungkan dari permainan oleh karena itu hipotesis H5 didukung.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kebutuhan manusia yang paling mendasar, kebutuhan untuk berhubungan dan dampak pembelajaran sosial dari kecanduan game digital online. Semua hipotesis yang diajukan terbukti kecuali H4. Kemungkinan interpretasi dari hubungan yang tidak signifikan antara hubungan sosial offline dan sikap permainan yang menguntungkan adalah bahwa ketika orang memiliki lebih banyak teman offline dan hubungan yang kuat dengan mereka, mereka tidak perlu atau perlu menghabiskan waktu mereka di game online; pada gilirannya, mereka cenderung memiliki sikap yang baik terhadap game online. Temuan ini meyakinkan fakta bahwa ketika hubungan kita menderita dalam kehidupan nyata, kita cenderung memenuhinya di tempat lain. Dalam hal ini ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, game online adalah salah satu alternatif bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi. Temuan ini juga menegaskan bahwa Anda menjadi rekan kerja Anda. Gamer lebih cenderung kecanduan game online ketika mereka bergaul dengan sekelompok teman online yang tergila-gila dengan game online. Ini memiliki implikasi besar bagi para peneliti dan praktisi.

Dalam tulisan ini, peneliti hanya fokus pada kebutuhan untuk berhubungan dan kesesuaian kelompok, dengan kecanduan game. Ada

dimensi kebutuhan lain yang bisa dieksplorasi peneliti lebih lanjut untuk mengetahui hubungan mereka dengan kecanduan game. Implikasi dari penelitian ini bagi para peneliti lain adalah bahwa model yang diusulkan dapat berfungsi sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang kecanduan hubungan dan permainan. Para peneliti dapat memperluas model yang diusulkan untuk menyelidiki lebih lanjut secara spesifik jenis hubungan mana yang memiliki pengaruh paling kuat terhadap kecanduan game yang tidak berada dalam ruang lingkup penelitian ini. Implikasi dari penelitian ini bagi para praktisi adalah bahwa untuk mencegah orang mendapatkan kecanduan game atau membantu pecandu game, lebih banyak program dan aktivitas interaksi sosial dalam komunitas online atau offline perlu ditempatkan untuk menjangkau populasi yang terpinggirkan atau yang dihambat social, sehingga mereka memiliki tempat untuk pergi untuk dukungan sosial dan emosional dan memiliki tempat untuk bersosialisasi dengan orang-orang dengan pikiran yang sama atau minat yang sama.

#### **E. KESIMPULAN**

*Platform game online* menyediakan tempat yang ideal bagi orang untuk memperluas lingkaran sosial mereka. Pada saat yang sama, ini adalah tempat di mana para gamer kecanduan jika mereka terlalu terbawa oleh kegilaan online ini. Studi ini memfasilitasi pemahaman tentang bagaimana hubungan sosial dalam kehidupan nyata dan online memengaruhi sikap orang terhadap game online dan bagaimana hubungan sosial dalam kehidupan nyata dan online berkontribusi pada kecanduan game online.

Hasil penelitian menyatakan bahwa hubungan sosial offline, hubungan virtual online, dan sikap yang menguntungkan dari permainan berpengaruh signifikan terhadap kecanduan game. Sementara, hubungan sosial offline tidak berpengaruh signifikan terhadap kecanduan game online yang mendukung sikap permainan. Sedangkan hubungan sosial online berpengaruh signifikan

terhadap kecanduan game online yang mendukung sikap permainan. Temuan ini meyakinkan fakta bahwa ketika hubungan kita menderita dalam kehidupan nyata, kita cenderung memenuhinya di tempat lain. Dalam hal ini ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, game online adalah salah satu alternatif bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi.

Temuan ini membuka peluang bagi para peneliti dan praktisi untuk melakukan studi lebih lanjut yang membantu memoderasi pengaruh hubungan sosial pada kecanduan game digital online dan sikap permainan terhadap permainan. Artikel ini berkontribusi dengan mengisi kesenjangan penelitian kecanduan game online terkait sosial online dan offline. Ini juga mengidentifikasi beberapa manfaat tidak berwujud dari bermain game online.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. M. D. C. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships. *Computers in Human Behavior*, 35, 107-115.
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Kim, D., & Jeong, E. J. (2016). Online Digital Game Addiction: How Does Social Relationship Impact Game Addiction. *Twenty-second Americas Conference on Information Systems, San Diego, 2016*.
- Koltko-Rivera, M. E. (2006). Rediscovering the later version of Maslow's hierarchy of needs: Self-transcendence and opportunities for theory, research, and unification. *Review of general psychology*, 10(4), 302-317.
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in human behavior*, 36, 385-390.
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(7), 447-453.

- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction—a review of the psychological literature. *International journal of environmental research and public health*, 8(9), 3528-3552.
- Lee, Y. H., Ko, C. H., & Chou, C. (2015). Re-visiting Internet addiction among Taiwanese students: A cross-sectional comparison of students' expectations, online gaming, and online social interaction. *Journal of abnormal child psychology*, 43(3), 589-599.
- 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.
- Liu, M., & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306-1311.
- Lu, H. P., & Wang, S. M. (2008). The role of Internet addiction in online game loyalty: an exploratory study. *Internet Research*, 18(5), 499-519.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological review*, 50(4), 370.
- Moene, K. O. (1999). *Addiction and Social Interaction*. Cambridge University Press.
- Redmond, D. L. (2010). *The effect of video games on family communication and interaction* (Doctoral dissertation, Iowa State University).
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68.
- Ryan, R. M., & Patrick, H. (2009). Self-determination theory and physical. *Hellenic journal of psychology*, 6, 107-124.
- Shahnaz, I., & Karim, A. R. (2014). The impact of Internet addiction on life satisfaction and life engagement in young adults. *Universal Journal of Psychology*, 2(9), 273-284.
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah II, H. F., & Fagan, J. (2011). Enhancing one life rather than living two: Playing MMOs with offline friends. *Computers in human behavior*, 27(3), 1211-1222.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wan, S., & Chiou, W. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming?. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3): 317-324.
- Yang, D. J., & Chen, Y. (2006). A study of the effect of social influence on the college student's attitude and behavior for playing online games. *The Journal of Global Business Management*, 2 (2).