

Analisis Faktor Terjadinya Kecanduan Game di Indonesia

Daniel Apdianto Herman

Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Jl. Gajah Mada, Batam, 29442, Indonesia
E-mail: daniel.herman@uib.ac.id

Abstrak

Game Online adalah sesuatu yang sangat mendunia, termasuk di Indonesia. Kecanduan karena video game sudah menjadi sangat meresahkan. Penyebab utama mengapa game online begitu besar animonya dan sampai terjadi kejadian kecanduan, khususnya di Indonesia, belum pernah di analisa secara lengkap. Penelitian ini mengungkapkan bahwa faktor penyebabnya di Indonesia cukup luas, namun yang paling utama adalah faktor kedewasaan pemain game di Indonesia yang belum matang.

Katakunci: *Kecanduan Game Online, Analisis Perilaku*

Abstract

Online Gaming is a world phenomenon, include in Indonesia. Online Game Addiction is a worrying condition. The main factor about why online game is having a large fanbase until addiction case happens, especially in Indonesia, is not studied formally. This research found out the the factor in Indonesia is exrensive and intertwined, but the main factor is gamer in Indonesia that are not mature enough.

Keywords: *online gaming addiction, behavior analysis*

Copyright © TELCOMATICS Journal. All rights reserved

I. LATAR BELAKANG

Berita mengenai anak usia sekolah yang melalaikan tanggung jawab dan bahkan kabur dari rumah karena bermain video game di warnet bukan menjadi kabar yang luar biasa pada tahun 2015 [1]. Keluhan orang tua pada fenomena video game sampai menyebutkan kecanduan terhadap video game. Seorang yang "kecanduan" terhadap game bisa menghabiskan waktu yang berkepanjangan didepan layar, menggunakan uang yang banyak hanya untuk membeli pedang digital untuk karakter video game onlinenya [2].

Di Indonesia, permainan game online sudah mulai berkembang pada pertengahan tahun 90-an, pada saat game dengan judul Nexian beredar di pasaran game petualangan. Salah satu jenis game dengan tipe online yang ditengarai sangat disukai oleh para gamer adalah game yang berjudul Ragnarok. Pada game ini, pemain diberikan keleluasaan untuk menciptakan berbagai karakter berdasarkan berbagai keinginan mereka, bahkan kadang kali sifat dari para pemain juga dapat terlihat di dalam karakter-karakter yang mereka ciptakan [2]. Sejalan bersama cepatnya perkembangan dari

teknologi yang berbasis internet, game-game online juga mendapat perkembangan teknologi yang begitu pesat. Hal ini dapat terlihat dari bermunculannya berbagai tipe permainan online seperti Point Blank, Counter Strike, Atlantica Online, Three Kingdom online, dan Dota Online. Adanya suatu kesempatan dalam bertatap muka bersama para pemain game (gamers) lainnya merupakan juga salah satu yang menjadi daya tarik di dalam permainan game online. Jika game yang bersifat offline dan juga dapat dimainkan bersama dengan para pemain game yang relatif terbatas, bersama game online, para pemain dimungkinkan untuk bermain dan berkolaborasi dengan banyak pemain game [3]. Tersebar nya berbagai game online juga dapat terlihat dari semakin banyaknya tempat game centre bertebaran di berbagai tempat dan dengan menyediakan beberapa layanan dari game secara online. Ada banyak mahasiswa dan pelajar yang menghabiskan waktu mereka di tempat *game-game centre* dalam rangka bermain game[4].

Para pengguna game online tidak hanya berasal dari kalangan berusia muda seperti kalangan anak-anak saja, tapi juga dapat dikatakan bahwa sebagian besar para

penggunanya dalam usia remaja. Ada juga relatif banyak remaja yang juga ikut berpartisipasi di dalam ranah permainan game secara online dengan peralatan mereka [5]. Dalam hal lain, dalam rangka melakukan pencarian para pemenang dari game online, para pemain ini juga mempunyai tujuan untuk melakukan pencarian teman atau sahabat sesama gamer ataupun sebagai ajang silaturahmi untuk para penyuka game yang dilakukan secara online. Dimulai dari ajakan untuk melakukan permainan game secara online, dengan membanyak teman ataupun berasal dari suatu ajakan teman game online untuk juga melakukan permainan game online secara bersama-sama di berbagai game centre. Hal-hal ini yang mendorong remaja-remaja untuk menjadi tertarik dalam menyukai dunia game, apalagi dengan tantangan dan suasana yang bersifat acak dan berbeda; yagn pada awalnya bermain game offline atau menghadapi tantangan dari musuh online yang dimainkan bersama sistem itu-itu saja atau yang monoton, dapat mengalami perubahan menjadi suatu permainan yang sangat interaktif dan yang sangat menarik bagi para gamer untuk terus-menerus dimainkan[6].

Pemerintah pada awal tahun ini sudah merancang regulasi anti pembajakan video game. Namun karena seruan masyarakat yang mulai resah dengan adanya kecanduan video game, pemerintah mulai mempertimbangkan untuk regulasi terkait kecanduan video game. Apakah kecanduan video game membahayakan seperti kecanduan narkotik atau shabu-shabu?

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mencari justifikasi dari kecanduan video game khususnya di Indonesia.

II. KECANDUAN VIDEO GAME

Kecanduan secara umum didefinisikan sebagai kelekatan yang kompleks, progresif, berbahaya, dan sering juga melumpuhkan terhadap zat psikoaktif (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, judi) dimana individu secara kompulsif mencari perubahan perasaan. Secara umum ciri khas utama dari kecanduan adalah ketergantungan. Keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu (terutama ketika kesempatan untuk terlibat dalam perilaku tertentu tidak dapat dilakukan). Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku

ditunda atau dihentikan. Terjadinya perilaku yang terus-menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan [7].

Kecanduan video game adalah salah satu kecanduan yang bersifat behavioral[8]. Secara umum, kecanduan video game bisa terjadi pada game offline standar maupun game online. Kecanduan game offline didefinisikan rasa impulsif untuk menyelesaikan sebuah game meski mendapat implikasi negatif karena kegiatan tersebut. Namun kecanduan game online yang lebih membahayakan karena game semacam itu tidak memiliki 'end game'. Online game tidak memiliki akhir yang definitif dan selalu diupdate dengan konten, story, dungeon dan event yang baru sesuai keinginan developer. Dan terlebih lagi, game online memiliki fitur untuk membeli barang didalamnya menggunakan uang asli. Saat ini di Indonesia, kecanduan game online seperti ini yang dikhawatirkan masyarakat terutama orang tua, karena pengguna game online mayoritas adalah siswa usia pelajar SD-SMA sederajat[1], [9].

Perkembangan dari game online itu sendiri tidak terlepas dari bagaimana perkembangan jaringan komputer dan teknologi informasi itu sendiri. Semakin populernya permainan game online itu sendiri adalah juga merupakan wajah dari semakin cepatnya *bandwidth* jaringan komputer yang kita ketahui dahulunya dalam skala yang kecil dan berkembang menjadi jaringan internet yang terus mengalami perkembangan sampai saat ini. Disaat kemunculan perdananya ditahun 1960an, komputer cuma bisa dipergunakan dan diperuntukkan dua orang pemain saja untuk melakukan permainan game. Kemudian mulai bermunculan komputer yang berkemampuan secara time-sharing; yang dapat membuat pemain memiliki kemampuan untuk memainkan game dalam skala yang lebih banyak dan tentunya tidak terbatas pada suatu ruangan yang sama, sehingga dapat lebih fleksibel dalam penggunaannya (*Multiplayer Games*)[5].

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu

dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang[10].

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based game dan text based game[11]. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada game tersebut[11].

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari web based games. Text based games sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis wah, sehingga dibuatlah game-game dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar[5].

Memang setelah masa tersebut, text based games hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para gamers, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak text based games yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai web based game. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer game yang makin kreatif[5].

Menurut [12] karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap games, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan
2. Perasaan bersalah ketika bermain
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game
5. Masalah dalam kehidupan sosial
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Kecanduan internet games merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya Internet Addiction Disorder (IAD). Penggunaan internet yang maladaptif yang mengarah pada kerusakan atau distress yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih dari hal-hal berikut, yang terjadi kapan saja dalam waktu 12 bulan yang sama[7], [10], [13]:

1. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut:
 - a. Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok
 - b. Kepuasan yang diperoleh dalam penggunaan internet secara terus-menerus dalam
 - c. atau lebih dari hal-hal berikut (berkembang beberapa hari hingga satu bulan setelah kriteria (a)), yaitu: agitasi psikomotor, kecemasan, pemikiran jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.
2. Penarikan diri (withdrawal) terwujud melalui salah satu ciri dari berikut:
 - a. Sindrom penarikan diri yang khas
 - i. Penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama
 - ii. Dua yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet, khayalan atau mimpi tentang internet, dan gerakan jari seperti mengetik baik sadar maupun tidak sadar.
 - b. Penggunaan atas jasa online yang mirip, dilakukan untuk menghilangkan atau menghindarkan simptom-simtom penarikan diri.
3. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan.
4. Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet.
5. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet.
6. Kegiatan-kegiatan penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasi dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet.
7. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan

kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet.

Setelah akibat dari kecanduan game, terlebih dahulu kita perlu mendefinisikan mengapa seseorang menikmati permainan game. Pada penelitian penulis yang terdahulu. Video Game terindikasi memiliki implikasi positif dan negatif pada kehidupan manusia dan memiliki pengaruh terhadap bagaimana manusia bisa dewasa setelah masa inkubasinya[14]. Seorang pemain video game bermain game dengan tujuan utama sebenarnya adalah sebagai media hiburan semata. Di amerika serikat lebih dari separuh gamer adalah usia produktif [15], dimana membuktikan gamer di luar negeri sudah lebih dewasa dibanding gamer di Indonesia. Sedang kondisi di Indonesia terbalik dimana game dipandang sebagai sesuatu untuk anak-anak dan menyebabkan kondisi dimana tingkat kematangan pengguna video game di Indonesia lebih rendah dan menyebabkan perilaku impulsif bisa terjadi[6], [14].

Kondisi stress pada kehidupan juga bisa menjadi faktor seseorang bermain game. Settingan cerita, tema dan mekanik pada game yang sering kali bercerita tentang kondisi yang fantastis menyebabkan pemain bisa mengimersikan hidupnya yang “membosankan” pada kondisi yang lebih menarik. Bahkan game simulasi seperti Sims dan Second Life (lihat Gambar 1) yang adalah simulasi hidup manusia seperti makan, mandi dan berkehidupan sosial terasa lebih menarik dari kehidupan biasa[16].



Gambar 1: Second Life

Apalagi game online seperti Dragon Nest, DotA 2 dan Point Blank yang menawarkan petualangan yang lebih seru dengan karakter yang bisa melakukan hal-hal yang pada kehidupan nyata sulit bahkan tidak mungkin

dilakukan, seperti menggunakan sihir, melawan naga dan bahkan menggunakan senjata api biasa sekalipun, menyebabkan gamer bisa memiliki kehidupan yang lebih menarik dari pada kehidupan biasa (Lihat Gambar 2). Pada tahun terakhir, jumlah judul game yang dirilis oleh developer semakin banyak dan pilihan dari pemain game semakin luas. Game online lawas seperti Seal, Rising Force dan bahkan Ragnarok online, game online pertama di Indonesia juga memiliki pengguna yang cukup ekstensif di Indonesia[17].



Gambar 2: Dragon Nest Indonesia

Selain kedua faktor diatas, faktor lain adalah tingkat aksesibilitas yang tinggi terhadap game, khususnya game online. Dibandingkan dengan hobi lainnya, video game adalah hobi yang relatif murah. Harga konsol game mulai dari ratusan ribu sampai jutaan. Orang tua dari kalangan menengah kebawah bisa membelikan game kepada anaknya. Belum lagi dengan menjamurnya warnet di Indonesia dengan harga dibawah 5 ribu perjam, bisa mengakses game online dengan mudah dan lancar. Dengan tingkat akses yang luar biasa mudah pemain game bisa mendapatkan jalur untuk bermain game dengan mudah[3].

Pembajakan game adalah sesuatu yang umurnya hampir setua game itu sendiri. Dengan meningkatnya teknologi pengamanan game, cara untuk membobol keamanan tersebut juga semakin mutakhir. Kebobolan PS3 Sony dalam waktu 10 jam sejak rilisnya menjadi bukti bahwa aspek keamanan pada konsol game masih perlu diperhatikan[18]. Indonesia sebagai negara berkembang dengan tingkat pendapatan perkapita yang cenderung masih rendah menyambut dengan baik kesempatan ini. Game yang harusnya berharga dari kisaran 5 USD

sampai 59.99 USD bisa diperoleh secara gratis. Tingginya pembajakan game di Indonesia juga semakin mendukung tingginya penggunaan game di Indonesia. Dan tidak hanya itu, pilihan game yang juga semakin luas dan tidak terbatas pada game gratis dan open source saja[1].

Masih pada faktor finansial, mendapatkan uang dan berprofesi sebagai gamer profesional mungkin terhitung jarang dan tidak lazim di Indonesia. Namun gamer profesional bisa mengantongi hadiah turnamen yang sangat besar. Turnamen game tingkat dunia seperti WCG, DoTA World Cup dan LoL World Championship memiliki hadiah utama sampai milyaran rupiah (Lihat Gambar 3). Digaris bawah, transaksi gamer seperti menjual karakter, joki level dan menjual barang game juga menjadi pilihan. Banyak gamer yang hidup miskin di kehidupan nyata memiliki karakter game yang bisa dijual mahal. Dan dengan adanya faktor keuntungan finansial tersebut semakin menarik bagi pemain game, khususnya anak-anak yang ingin uang saku tambahan dengan bermain game[19].



Gambar 3: Dota Tournament 2015

Karena game yang mudah dan murah dicapai. Banyak orang tua pada awalnya dengan senang hati mengizinkan anaknya untuk bermain. Karena kesibukan pekerjaan orang tua masa kini sulit memiliki waktu untuk menemani dan bercengkrama dengan anaknya. Yang punya uang lebih bisa membelikan tablet pc atau laptop sehingga bisa bermain game di rumah. Yang memiliki ekonomi lemah bisa mengakses game melalui warnet yang murah. Karena tidak dipandu oleh orang tua, video game yang bisa diakses dengan mudah dan murah tersebut menjadi sering digunakan[2]. Lambat laun perilaku kecanduan terbentuk. Orang tua yang terlambat mengendalikan hanya bisa menyalahkan game sebagai benda yang negatif.

Sedangkan anak-anak berkelembak bahwa game tidak negatif dengan menunjukkan hasil penelitian game yang positif. Sungguh ini adalah faktor yang saling berkaitan.

Untuk menambah faktor kecanduan di Indonesia. Situs media sosial dan berbagi video Youtube adalah 2 fenomena luar biasa di Internet. Setelah pornografi, konten terbesar adalah video game. Jutaan channel di Youtube membahas tentang game, bermain game, bahkan bermain game secara live. Channel seperti PewDiePie dan MarkPlier menginspirasi orang untuk bermain game dengan sangat luas. Pemain game di Indonesia juga mengambil pengaruh dari channel seperti itu[20].

III. KESIMPULAN DAN DISKUSI

Game Online adalah sebuah fenomena yang muncul karena teknologi yang berkembang dan tidak ada yang bisa dilakukan untuk membendungnya. Internet telah menjadi bagian penting dalam hidup manusia. Hal yang positif maupun negatif yang datang karena Internet, dan turunannya, dalam hal ini adalah game online, adalah sesuatu yang harus diterima keberadaannya.

Faktor utama dari munculnya kecanduan game online di Indonesia adalah kombinasi faktor keuangan, ketersediaan, kondisi hidup yang kurang menarik dibanding game, orang tua yang tidak peduli, pemerintah yang membiarkan pembajakan terjadi dan gagal pendidikan membuat kegiatan belajar lebih menarik sehingga pelajar tidak kabur ke dunia game. Kondisi yang kompleks ini sudah menjadi begitu rumit sehingga sulit sekali menemukan benang merah yang mampu menguntai akar masalahnya.

Namun penulis menemukan bahkan kedewasaan dari pemain dalam menggunakan game menjadi kunci utama keberhasilan untuk menggunakan game online secara semestinya tanpa jatuh dalam kecanduan. Faktor utama banyak anak-anak Indonesia yang terkena kecanduan game online adalah secara sederhana belum cukup dewasa untuk menggunakan game online. Orang Tua, Sekolah dan Pemerintah yang harusnya lebih bisa dewasa dan mampu mengendalikan hanya berusaha mengendalikan ketika sudah terlambat.

Namun dalam berjalannya waktu, kedewasaan bagi seorang gamer akan muncul dengan meningkatnya usia. Lingkungan di sekitar mereka, keluarga, pendidikan dan pemerintah juga belajar bagaimana menangani

masalah demikian. Jika menghalangi atau menghapus adalah sesuatu yang tidak mungkin kecuali membatasi internet sepenuhnya, maka sebaiknya bekerja sama dengan aspek internet seperti game online ini agar mendapat hasil yang optimal dan positif daripadanya adalah sesuatu yang paling ideal.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya," *Psikol. Pendidik. dan Konseling*, vol. 1, no. 1, pp. 84–92, 2015.
- [2] A. Marwing and N. Ilman, "Identitas Diri Remaja Pengguna Game Online: Point Blank Studi Fenomenologi pada Remaja Kota Masamba," in *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 2014.
- [3] W. Fauziawati, "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok," *PSIKOPEDAGOGIA J. Bimbingan dan Konseling*, vol. 4, no. 2, pp. 115–123, 2015.
- [4] A. E. Purnama, A. B. Keloko, and T. Ashar, "Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun 2013," *Kebijakan, Promosi Kesehatan dan Biostatistik*, vol. 1, no. 2, 2015.
- [5] M. Peterson, "Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis," *ReCall*, vol. 24, no. 3, pp. 361–380, 2012.
- [6] C. J. Ferguson and C. K. Olson, "Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play," *Motiv. Emot.*, vol. 37, no. 1, pp. 154–164, 2013.
- [7] C. L. Lortie and M. J. Guitton, "Internet addiction assessment tools: Dimensional structure and methodological status," *Addiction*, vol. 108, no. 7, pp. 1207–1216, 2013.
- [8] C.-W. Wang, R. T. H. Ho, C. L. W. Chan, and S. Tse, "Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction," *Addict. Behav.*, vol. 42, no. 1, pp. 32–35, 2015.
- [9] M. Hellman, T. M. Schoenmacher, B. R. Nordstrom, and R. J. van Hoist, "Is there such a thing as online video game addiction? A cross-disciplinary review," *Addict. Res. Theory*, vol. 21, no. 2, pp. 102–112, 2013.
- [10] Z.-C. Xu, O. Turel, and Y.-F. Yuan, "Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors," *Eur. J. Inf. Syst.*, vol. 21, no. 3, pp. 321–340, 2012.
- [11] S. Rezaei and S. S. Ghodsi, "Does value matters in playing online game? An empirical study among massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs)," *Comput. Human Behav.*, vol. 35, no. 1, pp. 252–266, 2014.
- [12] J. Oggins and J. Sammis, "Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of world of warcraft," *Int. J. Ment. Health Addict.*, vol. 10, no. 2, pp. 210–230, 2012.
- [13] G. S. Brunborg, R. A. Mentzoni, and L. R. Frøyland, "Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?," *Journal Behav. Addict.*, vol. 3, no. 1, pp. 27–32, 2014.
- [14] L. M. Padilla-Walker, L. J. Nelson, J. S. Carroll, and A. C. Jensen, "More Than a Just a Game: Video Game and Internet Use During Emerging Adulthood," *Youth Adolesc.*, vol. 39, no. 2, pp. 103–113, 2010.
- [15] E. Westcott, "Independent game development as craft," *J. Can. Game Stud. Assoc.*, vol. 7, no. 11, pp. 78–91, 2013.
- [16] F.-H. Wang and J. K. Burton, "Second Life in education: A review of publications from its launch to 2011," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 44, no. 3, pp. 357–371, 2013.
- [17] M. R. S. Deviadri and R. Elvi, "Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang," *J. STKIP PGRI Sumbar*, vol. 1, no. 3, 2012.
- [18] J. Robinson, "Who Won in Sony's PS3 Jailbreak Battle?," *Intellect. Prop. Br.*, vol. 2, no. 3, p. 10, 2012.
- [19] A. F. Setiawan, "A Study Of Word-Formation Process in Jargons Used On Chatting in DotA," *J. Ilm. Mhs. FIB*, vol. 2, no. 2, 2015.
- [20] R. Glas, "Vicarious play: Engaging the viewer in Let's Play videos," *Empedocles Eur. J. Philos. Commun.*, vol. 5, no. 1, pp. 81–86, 2015.