

# Bab I

## Pendahuluan

### 1.1. Latar belakang

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat. Contoh yang paling nyata ialah penggunaan komputer. Dahulu komputer hanya digunakan sebagai alat untuk bekerja tapi seiring semakin berkembangnya zaman, saat ini komputer bisa digunakan untuk berkomunikasi antara satu orang lain dengan orang lain di seluruh dunia, mendengarkan musik, mencari data, bermain *games*, hingga bekerja.

Salah satu kemajuan paling pesat dalam teknologi komputer adalah perkembangan internet, yang awalnya diciptakan oleh militer Amerika Serikat, namun kemudian berkembang menjadi milik publik. Pada era milenium ini, internet tidak hanya digunakan untuk *browsing* dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial, namun juga dimanfaatkan sebagai sarana bermain *game* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui *game online*. *Game online* adalah *game* yang memungkinkan para *gamers* bermain dengan ratusan atau ribuan *gamers* lainnya diseluruh dunia. Hal ini disebabkan karena *game online* memakai sistem komunikasi berbasis *network of server* (Armitage, Claypool & Branch, 2006:16-17). Biasanya, jenis *game* yang dimainkan adalah permainan strategi, peperangan, kartu, atau petualangan.

*Game online* membutuhkan koneksi internet. Sebelum era *game online* muncul, terlebih dulu dikenal model "Game Jaringan", yang mencakup beberapa *Personal Computer* (PC) yang dihubungkan dengan kabel *connector* satu sama lain, yang memungkinkan para pemain dapat mulai bermain *game*. "Game jaringan" mampu membuat anak (bahkan orang dewasa) betah duduk berjam-jam di depan komputer. Namun seiring

semakin berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dan berganti ke *game online*. Dengan berkembangnya zaman maupun perubahan trend kehidupan yang dahulu *game online* hanya bisa dimainkan di komputer (PC) sekarang *game online* bisa dimainkan di laptop atau notebook yang dapat dimainkan dimana saja.

*Game online* sendiri mempunyai beberapa jenis atau *genre*, di antaranya *First-person Shooter* (FPS), *Real-time Strategy*, dan *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). Dengan makin bertambahnya peminat maupun permintaan *gamers* akan *game online*. Membuat berbagai publisher *game online* diindonesia maupun diberbagai dunia yang ada berlomba-lomba untuk menciptakan berbagai permainan *game online* terbaru dan mengembangkan *game online* lama menjadi lebih bagus dalam segi kualitas gambarnya, suara, cara bermainnya dan lain-lain.

Di Indonesia sendiri telah terdapat 33 *publisher game*. Beberapa *game publisher* besar di Indonesia antara lain; PT Lyto Datarindo Fortuna (pengelola *Ragnarok Online*, *GetAmped*, *Seal Online*, *Rising Force*), PT Megaxus Infotech (pengelola *Ayodance*, *Lineage2*, *WarRock*), PT WarePro (pengelola *AngelLove*, *Emil Chronicle*, *Khan Wars*), PT Gemscool (pengelola *Yulgang*, *On Air*, *PointBlank*), PT Orange *Game* (pengelola *81 Keys*, *Mahadewa*, *T-Bot*) (Sudarmadi & Wicaksono, 2012 dalam tandrawarsito, 2013).

Perkembangan *game online* pada dunia sekarang ini semakin berkembang pesat. *Game online* saat ini, bukan hanya sebagai hiburan semata tapi bisa membuat para *gamers* (istilah untuk menyatakan pemain) dapat berinteraksi dengan sesama *gamers* lainnya di seluruh dunia. *Game* saat ini bukan hanya menjadi hiburan untuk anak-anak tetapi juga dimainkan oleh berbagai lapisan masyarakat, mulai dari masyarakat sosio-ekonomik bawah sampai atas maupun berbagai umur dari muda sampai tua

dan perempuan maupun laki-laki. Menurut data survey yang dilakukan oleh AsiaSoft (Sudarmadi & Wicaksono, 2012 dalam tandrawarsito,2013), jumlah pemain *game online* di Indonesia telah mencapai 20 juta orang dengan pertumbuhan 30% per tahunnya. Angka ini akan semakin bertambah seiring dengan perkembangan internet yang akan masuk ke seluruh pelosok daerah, bahkan desa. Maraknya *game online* dapat dilihat dengan semakin banyak *game centre* yang muncul dengan menyediakan berbagai layanan *game online* yang menyebabkan makin banyaknya pelajar dan mahasiswa yang menghabiskan waktu di *game centre* untuk bermain *game* (Kompas, Kamis 15 April 2010). Dengan makin berkembangnya teknologi diindonesia membuat adanya perubahan *trend* bermain *game online* diindonesia yaitu, yang dulunya kalau seseorang ingin bermain *game online* kebanyakan orang akan lebih memilih bermain di *game canter* (warnet). Namun sekarang dengan perkembangnya teknologi membuat para *gamers* diindonesia lebih memilih bermain *game online* di rumah saja maupun diberbagai tempat lainnya. Karena dengan berkembangnya teknologi diindonesia, membuat makin banyaknya muncul berbagai *provider* internet yang menayarkan berbagai macam penawaran internet dengan harga yang murah maupun yang bisa dibawa kemana saja untuk mendukung *gamers* bermain *game online*. Data ini didukung seorang informan berinisial O yang mengatakan :

“Saya dulunya kalau ingin bermain *game online* pastinya saya pergi bermain *game online* ke warnet tapi sekarang ini kalau saya kalau ingin bermain *game online* bisa dari rumah saja maupun dari manapun saya inginkan. Karena sekarang telah banyak berbagai mucul bermacam-macam *provider* internet yang murah dan bisa dibawa kemana saja. Yang bisa menunjang saya untuk bermain *game online* maupun sekarang kalau kita ingin bermain *game online* bisa dilaptop yang bisa dibawa kemana pun saya pergi”. ( mahasiswa O)

Penjelasan-penjelasan tersebut diatas, menunjukkan pada kita semua bahwa *game online* telah mengalami perkembang pesat di Indonesia

maupun diberbagai belahan dunia. Namun, dampak dari perkembangan pesat *game online* ini dipandang negatif oleh kebanyakan masyarakat. Dari hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti, sebagian informan menganggap *game online* membawa dampak buruk. Berikut ini adalah pendapat yang muncul dari seorang informan :

“(game online) game online kurang guna, hanya menyebabkan hal-hal negatif saja seperti bolos kuliah untuk bermain game , malas belajar dan malas mengerjakan tugas yang membuat nilai kuliahnya jeblock maupun ga kosen waktu sedang mengikuti pelajaran. Y tapi sekali-kali untuk refersing sebenarnya tidak apa-apa tapi jangan sampai keterusan saja dapat mengakibatkan hal yang negatif. “ (mahasiswa S yang tidak bermain game online)

Bahkan kebanyakan orang tua menganggap bahwa bermain *game online* hanya dapat mengakibatkan hal yang negatif saja. Pernyataan ini dibuktikan dengan berita-berita berikut ini.

“Dua orang remaja asal Yogyakarta berinizial Rn(14) dan ih(14), demi bisa bermain game online nekat mencuri kotak amal masjid Uswatun Hasanah. (Kompas.com, 29 november 2013)

“Seorang remaja bernama Rustam(17) asal rusia tewas, karena bermain game online selama 22 hari nyaris tanpa henti. Penyidik mengatakan, remaja ini memang kecanduan *game online* selama satu setengah tahun terakhir.”(Kompas.com, 3 September 2015)

Demikian juga hasil survei wawancara yang dilakukan peneliti terhadap orang tua yang anak bermain *game online*, yang mengatakan:

“ah bermain game online Cuma dapat mengakibatkan perilaku negatif saja. Seperti Anak saya jadi malas belajar kerjaannya Cuma bermain game saja. Nilai-nilainya sering jelek itu pasti karena sering bermain game itu. “ (Orang tua informan O)

Beberapa penelitian lain juga telah menunjukkan bahwa *game online* ini memberikan dampak negatif pada pemainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawardhani (2011), menemukan adanya korelasi positif intensitas bermain *game online* berkonten kekerasan dengan perilaku

agresi pada remaja. Artinya semakin lama intensitas seseorang bermain *game online*, maka semakin tinggi pula perilaku agresi pemain.

Penelitian lainnya yang juga menunjukkan bahwa adanya korelasi negatif pada efikasi diri akademik (*academic self-efficacy*) dan keterampilan sosial pada remaja yang kecanduan bermain *game online* (Pratiwi, Andayani & Karyata, 2012). Bahkan lebih banyak lagi penelitian yang menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat menurunkan prestasi akademik mereka (misalnya Chiu, Lee & Huang, 2004).

Namun penelitian yang dilakukan Bayu (2014) menemukan tidak ada perbedaan nilai yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Penelitian ini menunjukkan kalau para pemain *game online* yang memiliki nilai prestasi akademik yang buruk tidak hanya disebabkan oleh bermain *game online*

Tampaknya tidak selamanya *game online* membawa dampak yang negatif bagi masyarakat selama digunakan dengan baik maupun tidak berlebihan. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Eka Rusnani Fauziah (2013). Hasil yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku siswa SMP di lokasi penelitian. Dari hasil penelitian dapat diketahui dengan mengakses *game online* membuat siswa cenderung berperilaku positif sekaligus dan negatif, yakni siswa dapat memiliki banyak teman sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukaran pikiran sehingga wawasan siswa bertambah. Namun ada pula dampak negatif, yakni siswa menjadi malas belajar, seperti menunda mengerjakan tugas sekolah, dan mengakses *game online* ketika jam pelajaran.

Ternyata bermain *game online* tidak selamanya mengakibatkan efek negatif saja, seperti dua mata sisi koin. Pendapat ini didukung beberapa penelitian. Menurut hasil penelitian beberapa ahli, Krisna Aji K. (dalam

Harsono, 2014:75-76), salah seorang Menteri Sekretaris Kabinet di Inggris, Tom Watson, justru menyarankan agar anak-anak bermain *video game*. Tom Watson mengatakan dengan bermain *video game*, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka. Hal yang sama juga diungkapkan oleh beberapa peneliti dari *University of Rochester*, New York, Amerika Serikat yang melakukan penelitian mengenai dampak positif *game* (dalam Harsono, 2014:75-76). Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang berusia 18-23 tahun menyatakan bahwa seseorang yang bermain *game* akan lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain *game*. Anak yang bermain *video game* akan mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

Selain manfaat di atas, dalam penelitian yang telah dilakukan Tandrawarsito (2013) terhadap dua orang subjek dalam penelitian kualitatif menemukan efek positif *game online* terhadap *gamers* yaitu, peningkatan kemampuan bahasa Inggris, kemampuan mengetik informan bertambah, mendapatkan uang dari bermain *game online*, dan informan merasa adanya peningkatan kinerja otak saat bermain *game online*.

Dalam wawancara awal kepada pemain *game online*, informan juga menyebutkan sejumlah manfaat positif bermain *game*.

“ Dengan bermain *game online* saya mendapatkan banyak teman dari berbagai dunia, saya dapat belajar bahasa Inggris, saya dapat menghilangkan stres dengan bermain *game online*, dapat melatih cara berkomunikasi saya dengan orang lain, dengan bermain *game online* saya bisa mendapat uang loh,” (informan O)

Walaupun *game* dinyatakan dapat memberikan dampak positif bagi anak, para ahli tetap menyarankan agar anak tetap tidak boleh berlama-lama dalam memainkan *game*. Karena, kenyataan dalam beberapa

penelitian, bahwa bermain *game* juga memberikan dampak negatif bagi anak-anak. Sebagian besar ahli setuju bahwa anak-anak yang bermain *video game* tetap harus didampingi dan diawasi oleh orang tuanya. Orang tua harus dapat memberikan penjelasan dan informasi tentang apa yang dimainkan oleh anak-anaknya dan membatasi apabila si anak terlalu lama bermain *video game* karena bagaimana pun juga sesuatu yang berlebihan hasilnya akan tetap tidak baik (Harsono, 2014:76).

Daya tarik *game* dan melimpahnya jumlah *game online*, rentan mengakibatkan anak-anak mengalami kecanduan. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan saat seorang pemain akan sangat sulit untuk terlepas dari permainannya tersebut. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995). Pemain akan lebih memilih mengorbankan waktunya untuk bermain *game online* daripada melakukan hobi lainnya. Mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja, belajar, maupun waktunya untuk keluarga. Selain itu, *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur tidak teratur, sehingga akan merusak kesehatan pemain. Contohnya,

“Ditemukan kasus didalam negeri bahwa seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, selama itu gadis tersebut mengaku tinggal disebuah warnet untuk memainkan game online” (Media Indonesia: 2008).

Data ini didukung oleh seorang informan yang bermain *game online* yang berinisial O yang mengatakan :

“Yah saya merasakan sih efek negatif dari bermain *game online*. Saya jadi sering menunda-nunda tugas kuliah maupun yang paling terakhir ini tugas skripsi saya terlambat karena saya lebih memilih bermain *game online*, saya sering tidur malam karena bermain *game online*, saya jadi malas belajar yang membuat ada beberapa-beberapa mata kuliah ku yang harus ulang, Saya kadang-kadang bolos kuliah sih untuk bermain *game online*. Yah tapi

kalau sudah suka mau bagaimana lagi susah dihilangkan haha....”  
(informan O).

Cromie dalam (Kem:2005) menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosinya. Pemain lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar rumah, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini akan mempengaruhi hubungannya dengan orang lain. Pecandu juga akan kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi maupun realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut.

*Game online* sendiri tidak akan menjadi masalah kalau tidak dimainkan berlebihan. Namun jika kebiasaan bermain ini telah membawa masalah dalam kehidupan nyata anda maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan (Yee,2002). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nicholas Yee pada tahun 2002 mengenai kecanduan *game online* jenis *game* role playing (MMORPG), kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus-menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan.

Memang banyak sekali contoh- contoh penelitian yang mendukung akan bahayanya bermain *game online* kalau sudah mengalami kecanduaan. Salah satu contoh yang mendukung teori ini. Harian Jawa Pos (23/3) seorang anak yang tertangkap basah mencuri demi bermain *game online*. Bahkan

“Seperti yang dilansir dalam harian Kompas (2012) terdapat seorang pria asal dari Taiwan ditemukan telah tewas di dalam warnet. Dari penyelidikan polisi pria tersebut meninggal setelah bermain permainan internet selama 10 jam”.



Penyebab dari kecanduan terhadap *game online* sendiri dapat dilihat dari faktor internal *game* maupun faktor di luar *game* seperti faktor kepribadian dan situasional. Berkaitan dengan faktor internal *game*, Dr. Hillarie Cash (dalam Vedder, 2009), seorang ahli computer *gameing addiction* menyatakan bahwa dalam banyak aspek *video games* pada zaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan. Permainan didesain untuk membuat pemainnya tetap menatap layar lebih lama lagi, hal ini dinamakan “*stickiness factor*”. Dan juga dari hasil penelitian yang telah dilakukan Riki Yanto (2011) menemukan faktor yang melatar belakangi seseorang menjadi *gamers* adalah faktor internal yaitu faktor yang timbul dalam diri seseorang seperti rasa ingin tahu, dan prestise dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya (lingkungan teman bermain) dan keluarga”

Masa dewasa awal merupakan masa dimana individu mulai menjalankan tugas-tugas perkembangan dalam mencari pasangan hidup dan menyesuaikan diri di tempat kerja (Hurlock, 1990: 252). Menurut Erik Erikson (dalam Santrock 2009b) tugas perkembangan seseorang pada fase masa dewasa awal yaitu, membina suatu hubungan yang intim dengan orang lain (*intimacy*). Oleh karena itu, individu dewasa awal membutuhkan adanya interaksi dengan orang lain dan relasi interpersonal yang didukung dengan citra diri yang baik. Dalam mencapai hal, tersebut individu dewasa awal akan dihadapkan pada 'krisis keterasingan' dimana kuantitas relasi interpersonal semakin berkurang dan muncul adanya perasaan kesepian ( Hurlock, 1990 252).

Pada umumnya seseorang yang sudah masuk pada fase masa dewasa awal, seseorang itu sudah masuk ke pola kehidupan orang dewasa yang mandiri dalam hal membangun karir dan membangun relasi dengan lawan jenis (Hurlock, 1990: 252). Dalam hal ini juga, seseorang yang telah

masuk pada fase masa dewasa awal menandakan berakhirnya pendidikan formal yang kemudian masuk kependidikan yang lebih tinggi yaitu, kuliah yang menuntut seseorang lebih mandiri dalam mengerjakan dan menentukan pilihan yang akan dijalani individu. Kegiatan-kegiatan ini yang sering kali membuat hubungan relasi seseorang pada masa dewasa awal dengan teman maupun lingkungannya berkurang. Hal ini yang menjadi salah satu dasar penyebab seseorang mencari media lain untuk menumbuhkan relasi interpersonalnya. Karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini didukung jurnal penelitian yang telah dilakukan Ursa Majorsy, dkk( 2013) yang mendapatkan hasil, ada hubungan antara keterampilan sosial seseorang dengan perilaku kecanduan. Jadi semakin tinggi ketrampilan sosial seseorang maka perilaku kecanduan seseorang terhadap jejaring sosial semakin rendah dan sebaliknya. Karena dalam hal ini, *game online* memenuhi kebutuhan dan kemudahan para *gamers* akan bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini didukung pernyataan informan yang bermain game online mengatakan:

“Dengan bermain *game online* bisa menambah teman baru dan bisa menjadi penghubung saya dengan teman-teman saya yang juga bermain game online.”(informan H)

Seseorang yang mempunyai keterampilan sosialnya rendah, cenderung lebih banyak menggunakan media sosial, bahkan hingga ke taraf yang dikatakan kecanduan (Majorsy, dkk, 2013). Tampaknya, media sosial menjadi sarana pelarian yang aman untuk memenuhi kebutuhan sosial atau kebutuhan hiburan. Hal ini juga didukung teori Bartle (dalam Bainbridge, 2010:48-49) yang mengatakan salah satu motivasi *gamers* dalam bermain *game online* yaitu, bersosialisasi dengan *gamer* lain (*socializers*). Penelitian yang dilakukan Dica Feprinca, dkk (2014) menunjukan motivasi lainnya

yang mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan yaitu, motivasi untuk *achievement* (prestasi), *social* (sosial) dan *immersion* (penghayatan).

Dalam hal ini juga *Game online* sering kali menjadi sarana pelarian / distraksi dari masalah-masalah riil yang dialami informan. Menurut mengemukakan bahwa pada prinsipnya, game memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku didepan monitor selama berjam-jam. Game yang pada dasarnya memiliki sifat yang menyenangkan apabila dimainkan oleh orang yang sedang memiliki banyak masalah maka salah satunya sifat game akan memberikan kesenangan. Hal ini yang sering kali membuat seseorang mengalami kecanduan. Hal ini didukung pernyataan informan yang mengatakan:

“Iya bisa dapat inspirasi, maksudnya menghilangkan stress terus kita bisa dapat inspirasi-inspirasi baru gitu, setelah stress hilang”. (wawancara informan H)

“Berhubung pelajarannya dan tugasnya susah jadi menghilangkan stresnya saya lebih memilih bermian *game online*”.(wawancara informan H)

Dari dua pernyataan informan diatas, menunjukkan bawah struktur kepribadian yang mempengaruhi *gamers* menurut Sigmund Freud (Alwisol, 2008: 14) yaitu, struktur kepribadian *Id*. Struktur kepribadian *Id* dalam hal ini, bertugas untuk memperoleh kenikmatan atau memuaskan dorongan-dorongan dasar individu dan menghindari sesuatu yang dapat mengakibatkan rasa sakit bagi individu. Selain faktor-faktor yang telah dijelaskan diatas peneliti menemukan faktor lainnya yang membuat informan mengalami kecanduan yaitu, lingkungan dan kepribadian informan.

Berdasarkan dari berbagai kesenjangan dan uraian yang telah peneliti tuliskan diatas membuat peneliti tertarik untuk melihat “Apa yang

menyebabkan seseorang bermain *game online* terus menerus?” dan “Apa yang membuat seseorang tetap bertahan untuk bermain *game online* walaupun banyak dari pemain tersebut sudah merasakan dampak negatifnya?”. Bahkan peneliti juga ingin melihat dampak positif dan negatif yang dialami informan selama dia telah bermain *game online* selama ini. Selain pertanyaan tersebut peneliti juga tertarik untuk mempelajari dinamika psikologis gamers yang mengalami kecanduan *game online* pada mahasiswa baik secara internal seperti mood dan kepribadian serta secara eksternal seperti lingkungannya. Alasan awal peneliti memilih penelitian tentang *game online* dikarenakan peneliti juga seorang pemain *game online* yang merasakan efek negatif maupun positifnya bermain *game online*.

Peneliti dalam hal ini, ingin melakukan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Karena peneliti ingin memberikan kesempatan bagi informan untuk menyajikan informasi yang dimilikinya sesuai pengalamannya tanpa dibatasi gagasan teoretik yang telah ditentukan peneliti. Dan juga terlepas dari uraian dan kesenjangan diatas. Terlepas dari alasan diatas kenapa peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian yang dilakukan Hussain dan Griffiths (2009) dengan judul “*The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative Analysis*”. Dalam penelitian ini peneliti melihat ada banyak temuan yang akan sulit diungkap kalau menggunakan metode kuantitatif. Contohnya; salah seorang subyek yang mengatakan bahwa dia sering sekali dia bolos dan menunda-nunda tugas kuliah karena bermain *game online*. Kalau menggunakan metode penelitian kuantitatif peneliti tidak akan mengetahui sejauh mana *game online* mengganggu informan.

## **1.2. Fokus penelitian**

Fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dinamika psikologis gamers yang mengalami kecanduan game *online* pada mahasiswa.

### **1.3. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dinamika psikologis gamers yang mengalami kecanduan game *online* pada mahasiswa untuk tetap bermain *game online*.

### **1.4. Manfaat penelitian**

#### 1.4.1. Manfaat teoritik

Manfaat teoritik dari penelitian ini adalah menjadi referensi tambahan untuk ilmu psikologi klinis dalam mengkaji fenomena *game online* tentang dinamika psikologis gamers yang mengalami kecanduan game *online* pada mahasiswa. Bahkan khususnya terkait dampak positif atau negatif dari bermain *game online*.

#### 1.4.2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

##### a. *Gamer*

Manfaat penelitian ini bagi *gamer* adalah memberikan wawasan bagi para *gamer* untuk mengetahui seberapa besar *game* dalam mempengaruhi hidupnya, entah berdampak positif maupun negatif. Dengan mengetahui seberapa besar pengaruh *game* dalam hidupnya, para *gamer* diharapkan dapat mengambil sikap yang lebih bijaksana untuk proses pengembangan dirinya dan mengambil tindakan kalau sudah terjadi proses kecanduan dalam dirinya untuk mengubah perilakunya itu.

##### b. Orang tua

Manfaat penelitian ini bagi orangtua adalah agar orangtua lebih memahami berbagai dampak *game online* dari berbagai segi dari negatif maupun positifnya. Sehingga orangtua bisa bersikap bijak dalam bagaimana mengelola hasrat bermain *game* pada anak-anaknya, daripada sekedar memaksa bahkan memarahi anak untuk berhenti bermain *game* yang malah bisa membuat bertambah mengalami kecanduaan. Diharapkan juga orangtua dapat memberikan pola pengasuhan yang lebih tepat dengan mengetahui karakteristik anaknya.

c. Psikologi

Manfaat penelitian ini bagi psikolog adalah agar psikolog lebih berhati-hati dalam melakukan diagnosis terhadap seseorang yang dikatakan atau dianggap mengalami adiksi *game online* dan membantu proses analisis kebutuhan serta rancangan intervensi yang cocok dengan karakteristik pemain *game online*