

BAB I

PENDAHULUAN

BAB ini terdiri dari latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Pada sub-bab latar belakang penelitian, akan diuraikan secara rinci permasalahan yang sedang dihadapi terkait dengan eksistensi gamer dewasa dalam sebuah masyarakat, selanjutnya pertanyaan penelitian akan dirumuskan dalam satu kesatuan yaitu fokus penelitian. Melalui fokus penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini menjadi jelas. Dengan pemaparan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, pada sub-bab selanjutnya, BAB ini telah menjadi kesatuan dari pendahuluan sebuah laporan penelitian.

I.1 LATAR BELAKANG

Bermain game mempunyai dampak positif yang bisa dirasakan oleh setiap pemainnya. Namun beberapa jenis game dirancang sedemikian rupa seperti halnya seperti lumpur penghisap yang menjebak setiap orang yang melewatinya. Semakin lama subjek terlibat di dalamnya, semakin erat pula hisapan yang membuat subjek yang terlibat sesak dan tidak berdaya². Apalagi, jika subjek yang dimaksudkan adalah seorang anak-anak atau pelajar yang sedang berkembang dan

² Merujuk pada karakteristik game online yang cenderung adiktif dan membuat pengguna menjadi lebih konsumtif. Giono, Wahyu Danni. 2010. *Makna Online Games (Tinjauan Interaksionalisme Simbolik dan Bentuk Interaksi Sosial Pada Komunitas Gamer di Surabaya)*. Skripsi, Departemen Sosiologi: Universitas Airlangga Surabaya, hal I-6.

harus melakukan banyak hal untuk masa depannya³. Oleh karena itu, penelitian-penelitian tentang dampak game online dan kehidupan *gamer* yang ada lebih difokuskan pada mereka, para remaja ataupun mereka yang masuk dalam kategori dewasa muda. Akibatnya, sisi dari kehidupan gamer atau pemain game yang telah dewasa kurang terekspose. Padahal, gamer dewasa ini merupakan perwujudan dari sifat adiktif game online beserta pengaruhnya dalam bentuk yang lebih ekstrim⁴. Layaknya selebritas, sosok gamer dewasa dalam komunitas diyakini sebagai figur yang merepresentasikan identitas gamer sebagai bagian dari masyarakat secara universal.⁵ Keberadaan gamer dewasa dalam komunitas memiliki peranan penting sebagai figur sosial dalam masyarakat, tidak terbatas pada masyarakat dalam dunia nyata, namun juga pada masyarakat dunia maya dalam game online yang menganggap figur gamer dewasa tidak jauh berbeda bak Selebritas dalam dunia virtual. Dengan melihat realitas melalui sudut pandang yang berbeda, hasil penelitian ini diharapkan mampu melengkapi dan menyempurnakan berbagai hasil penelitian atau kajian terdahulu tentang dampak dan pemecahan adiksi bermain game online bagi penggunanya, termasuk dalam mengungkap realitas tentang komodifikasi kebahagiaan semu dalam game online.

³ Melihat game online yang sarat akan unsur kekerasan, politik, ekonomi, sosial, dan budaya, remaja sebagai pengguna terbanyak game online menjadi sangat rentan. Bengawan, dalam *Ibid*, hal I-2.

⁴ Mengacu pada konsumtivisme yang didorong oleh stimulus yang dihadirkan dalam game online. Astuti, Diana Kusuma. 2014. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja*. Skripsi, Universitas Gunadarma Jakarta. Hal ini bisa dilihat dari bagaimana gamer dewasa tidak segan-segan untuk menggunakan uangnya sebagai sumberdaya yang ia miliki untuk membeli barang-barang virtual dalam game online (lihat temuan data pada sub-bab 3.3).

⁵ Menjadikan gamer sebagai identitas yang tidak harus selalu diasosiasikan pada perilaku menyimpang yang kerap dilakukan oleh remaja untuk mengatasi kebosanan, kejenuhan, ataupun karena perilaku mereka yang cenderung menyimpang.

Dalam beberapa penelitian yang pernah dilakukan, bermain game sebenarnya memiliki dampak positif yang dapat digunakan sebagai salah satu rangsangan untuk menunjang tumbuh kembang kemampuan berpikir seorang anak. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Green⁶ yang berhasil membuktikan dampak positif video game pada peningkatan kecepatan pengambilan keputusan pengguna tanpa mengurangi akurasi pengguna tersebut. Penelitian serupa yang dilakukan oleh *Manchester University* dan *Central Lancashire* membuktikan bahwa mereka yang bermain game 18 jam per minggu berpotensi mempunyai kemampuan koordinasi yang lebih baik—dari mereka yang tidak bermain game secara teratur—antara tangan, dan mata mereka.⁷ Namun, aktivitas *gaming* yang dilakukan secara berlebihan tentu dapat menyebabkan timbulnya masalah lain seperti lupa waktu, lupa tempat, dan lupa segala hal yang membuat kewajiban yang harus dikerjakan menjadi terlupakan.⁸ Dalam kasus yang ekstrim, tidak jarang pelajar atau mahasiswa yang kecanduan game melakukan berbagai tindak pelanggaran normatif dalam masyarakat untuk mendapatkan uang dan kemudian dibelanjakan demi mendapatkan item/barang berharga dalam dunia virtualnya⁹.

⁶ Green, Shawn (dkk). 2009. *Inreasing Speed of Processing With Action Video Games. Association for Psychological Science: Volume 18 No. 6.* hal 321.

⁷ Giono, 2010, Op. Cit. hal II-15 – II-16.

⁸ Salah satu kelalaian dalam melaksanakan kewajiban yang diakibatkan oleh candu game online dapat dicontohkan dalam hal ibadah. Hilmuniaty, Fina. 2011. *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan.* Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, hal 80.

⁹ Adiksi dalam bermain game online dapat membuat subjek melakukan pelanggaran terhadap aturan-aturan normatif baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Monica, Reza. 2012. *Rasionalisasi Tindakan Gamer (Studi Deskriptif Tentang Rasionalisasi Tindakan Para Gamer Terkait dengan Kegemarannya Bermain Game Online).* Skripsi, Departemen Sosiologi: Universitas Airlangga Surabaya, hal 85-90.

Pada tahun 2013 hingga 2014, jumlah kasus kriminalitas anak (di bawah 14 tahun) meningkat dari 16% menjadi 23%, salah satu penyebabnya adalah dampak tayangan media dan game online yang mereka mainkan.¹⁰ Meskipun game memiliki sisi positif, namun pernyataan tersebut seolah tidak berlaku pada game online. Pasalnya, game online yang lebih populer hadir dan dirancang dengan sistem tanpa ending dan model tingkat/level yang kemudian membuat cenderung akan memainkannya secara berlebihan¹¹.

Ironisnya, pengguna game online ini mayoritas adalah anak-anak atau pelajar, bahkan tak jarang ditemui diantaranya yang bermain hingga larut dengan seragam sekolah yang masih mereka kenakan¹². Karakteristik game online sendiri yang membutuhkan banyak curahan waktu, tenaga, serta materi berupa uang membuat mereka pengguna game online khususnya pelajar/mahasiswa kehilangan masa-masa berharga dalam banyak hal. Secara sosial, kegiatan monoton di depan komputer cenderung mengisolasi subjek dengan lingkungan sosial di sekitarnya—warung internet yang dipisahkan oleh bilik-bilik, dan aktivitas di depan layar komputer yang terfokus dan intens. Dalam prosesnya, pengguna game online akan tumbuh menjadi pribadi yang asosial dan apatis terhadap lingkungan sekitar. Secara fisik, kegiatan monoton di depan computer secara intens tanpa adanya pengetahuan pengoperasian yang benar dapat memicu gangguan kesehatan seperti

¹⁰ Ramidi dan Khalisotusurur. 2014. *Kasus Kriminalitas Anak Meningkat pada 2014*. Tersedia pada laman: <http://gresnews.com/berita/Sosial/21041-kasus-kriminalitas-anak-meningkat-pada-2014> terakhir diakses pada 02 Maret 2015.

¹¹ Setiawan, Chandra Pratama. 2010. *Perilaku Bermain Game Online (Online Game Behavior) (Studi Deskriptif Tentang Perilaku Remaja Perkotaan di Surabaya dalam Bermain Game Online dan Aktivitas Sosial dalam Jejaring Komunitas Virtual)*. Skripsi, Universitas Airlangga Surabaya. hal III-4.

¹² Kusumah, Reza Trijaya. 2011. *Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online di Kota Bandung)*. Skripsi, UNIKOM Bandung., hal 86.

mata, kulit, tulang, dan pertumbuhan.¹³ Beberapa penelitian yang ada mengungkapkan dampak game online terhadap prestasi belajar, dan tentu saja mereka yang lebih banyak bermain game online memiliki prestasi yang lebih rendah dari mereka yang memainkannya secara proporsional.¹⁴ Dalam kasus yang ekstrim, bermain game dalam waktu yang intense dan dilakukan secara teratur bahkan dapat merusak fungsi otak¹⁵ dan menyebabkan kematian.¹⁶ Oleh karenanya, gambaran di atas dapat menjadi pertimbangan bagaimana game online menjadi faktor yang determinan bagi kehidupan subjek khususnya bagi remaja dan dewasa muda yang masih berkembang. Sehingga, fenomena game online pada pelajar menjadi topik yang hingga saat ini menarik untuk di kaji. Namun, bukan berarti fenomena orang dewasa yang terlibat dalam konteks ini kurang menarik untuk diteliti. Faktanya, banyak juga ditemui orang dewasa yang juga rela menginap di warnet dan *game center* atau begadang semalam suntuk untuk sekedar bermain game online. Tidak hanya hanya sekali atau dua kali, bahkan kegiatan tersebut dilakukan sebagai rutinitas dan bagian dari kehidupannya layaknya pekerjaan atau hal lain yang mereka jalani selama ini. Padahal, jika dilihat dari statusnya kehidupan orang dewasa memiliki dimensi yang lebih kompleks, oleh karenanya seharusnya dampaknya juga lebih kompleks jika dibandingkan dengan dampak adiksi game online pada remaja. Sepertihalnya prestasi belajar seseorang yang menurun karena dampak game online, kesimpulan yang sama seharusnya bisa diterapkan untuk melihat karir dan kehidupan gamer

¹³ Shintiahotono.com, dalam Kusumah, 2011, Op. Cit. hal 91-94.

¹⁴ Pryzybylski, Andrew. *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment*. Pediatrics: Volume 134 No. 3. September 2014, hal 4-5.

¹⁵ Mori dan Kawashima dalam Giono, 2010, Op. Cit. hal II-11 dan II-14.

¹⁶ Monica, 2012, Op. Cit hal 3.

dewasa ini secara keseluruhan, bukan hanya menyangkut kehidupan pribadinya, namun juga keluarga, anak, istri, dan orang-orang yang bergantung kepadanya.

Bagaimanapun juga, bermain game menjadi masalah “secara sosial” ketika subjek yang bersangkutan tidak dapat memenuhi tanggung jawab atau pencapaian yang diharapkan oleh masyarakat sesuai dengan status sosial yang dimilikinya karena kesibukannya di dunia virtualnya. Jika subjek tersebut adalah seorang pelajar, maka bermain game menjadi masalah ketika prestasi belajar dan pergaulan subjek mulai menuju arah yang tidak diharapkan orang tua dan lingkungan sekitarnya—misalnya nilai harian yang cenderung menurun karena terlalu sering bermain dengan teman di warnet hingga dini hari dan melupakan belajar, juga berbagai alasan lainnya. Begitu pula jika subjek tersebut adalah orang dewasa yang telah berkeluarga, ketika subjek tidak mampu memenuhi tanggungjawab secara sosial dan ekonomi sebagai seorang ibu, ayah, ataupun kepala rumah tangga sesuai yang diharapkan oleh anggota keluarga atau masyarakat yang tinggal dalam lingkungan tersebut karena adiksinya dalam bermain game, maka bermain game menjadi masalah dalam sebuah masyarakat.¹⁷

Meskipun demikian, bermain game—dalam konteks ini orang dewasa—tidak bisa digeneralisasikan sebagai konsep yang menunjukkan pada perilaku yang buruk. Faktanya dampak adiktif game online terhadap orang dewasa belum benar-benar dibuktikan secara ilmiah,¹⁸ terutama mereka yang telah dewasa secara

¹⁷ Bukan sekedar merupakan masalah individu, namun juga masalah dalam lingkup masyarakat yang lebih luas dengan asumsi bahwa dunia virtual yang mereka bentuk adalah kumpulan orang-orang yang bermasalah karena game online.

¹⁸ Karakteristik yang berbeda antara orang dewasa dan remaja seperti kontrol emosi, kedewasaan, dan pengalaman menjadi faktor yang juga membedakan dampak yang akan mereka terima akibat bermain game online.

pemikiran dan memiliki keluarga. Pada pengertian ini, meskipun dalam beberapa kasus yang ada bermain game bagi orang dewasa bukanlah aktivitas yang “bermasalah”, penelitian ini tetap menarik untuk dilakukan untuk melihat bagaimana aktivitas yang “cenderung” bermaslah itu dikontrol dengan sedemikian rupa sehingga dampak negatif yang ada dapat diminimalisir. Sepertihalnya yang dialami oleh WDY dan AMB. Alih-alih memberikan dampak yang bersifat destruktif bagi kehidupannya, keberadaan game online sedikit banyak memberikan kontribusi pada peningkatan motivasi untuk hidup meningkatkan taraf hidup mereka.

“pas orang tua cerai, saya lari ke jalan, ngamen, masuk keinginan saya main game. Kenal game, Alhamdulillah sampek sekarang berhenti (menjadi pecandu narkoba), ...kan aku ngegame dari buat ngegame dari game, malah kadang buat makan, istilahe keselimur, keselimur game,”
(AMB336,338,340)

Melalui sudut pandang yang belum pernah disentuh oleh peneliti lain dalam topik atau bahasan serupa, penelitian ini kemudian diharapkan dapat menjadi terobosan konsep pemecahan yang sama mungkin dapat digunakan sebagai solusi yang aplikatif untuk mengatasi masalah terkait dampak game online bagi remaja yang telah diuraikan sebelumnya melalui model atau metode yang telah digunakan oleh gamer dewasa untuk membuat game online menjadi salah satu entitas yang menunjang dan meningkatkan kualitas hidupnya

Banyak faktor yang melatarbelakangi penggunaan game online entah itu sebagai hobi, keisengan, maupun tujuan lainnya. Jika melihat bagaimana sekumpulan remaja dan bahkan orang dewasa begitu terpesona dengan konsep “dunia baru” yang ditawarkan dalam game online, tentunya ada nilai yang

dijunjung tinggi dan ingin didapatkan oleh seorang gamer—dewasa maupun anak-anak—sehingga membuat mereka rela menghabiskan waktu, tenaga, uang, dan fokusnya¹⁹ untuk sekedar berada di depan komputer selama berjam-jam tanpa benar-benar mendapat pencapaian yang realistik.²⁰ Penelitian ini menjadi menarik ketika dalam studi lainnya yang dilakukan oleh Pryzybylski²¹ yang melibatkan 4.899 sampel dengan rentang usia 10 hingga 15 tahun mengungkapkan bahwasanya aktivitas gaming yang berlebihan di klaim dapat menjadi penghambat kemampuan sosial dan bahkan mengasingkan subjek dari dunia sosialnya. Sedangkan seorang gamer membutuhkan modal sosial untuk terus bertahan baik dalam dunia yang nyata ataupun dunia maya yang merupakan dunia “idaman” baginya²². Oleh karena itu, penelitian ini berusaha melihat bagaimana seorang gamer tetap bisa survive dalam dunianya ketika aktivitas dalam bermain game online yang ia lakukan justru cenderung membatasinya dengan dunia nyata yang merupakan penyokong dunia virtualnya.

Penelitian ini menjadi penting ketika gamer dewasa berperan sebagai figur sosial (*role model*) dalam sebuah masyarakat. Tidak hanya figur bagi keluarga,²³

¹⁹ Seorang yang sedang bermain game cenderung tidak ingin fokusnya terganggu saat bermain game, sehingga mengabaikan keperluan lainnya termasuk tanggungjawab yang harus ia lakukan. Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda ILIR*. eJournal Ilmu Komunikasi: Volume 1 No. 2 Universitas Mulawarman., hal 539.

²⁰ “Rill/realistik” dalam konteks ini merujuk pada sudut pandang non-subjek yang melihat aktifitas gaming hanya sebagai kegiatan ataupun aktifitas yang hanya dilakukan di sela-sela waktu luang.

²¹ Pryzybylski, 2014. Loc. Cit.

²² Dikarenakan konsep “*society*” bagi pada subjek telah bergeser. Bulletin Pillar No. 31, Februari 2006. Tersedia pada laman: <http://www.buletinpillar.org/unduh/31> terakhir diakses pada 11 Juni 2015. hal 6.

²³ Tatminingsih, Sri. *Peran Pendidik (Guru dan Orang Tua) Dalam Pembentukan Karakter anak Usia Dini*. PGPAUD: Universitas Terbuka. Tersedia pada laman: <http://www.pustaka.ut.ac.id/dev25/pdfprosidings2/fkip201045.pdf>, terakhir diakses pada 13 April 2015, hal 5.

lingkungan sosial tempat ia tinggal, namun juga dalam lingkungan baru dalam dunia virtual tempat dimana dia menghabiskan sebagian waktunya dengan latar belakang, motif, atau alasan apapun. Tatminingsih dalam artikelnya menyebutkan orang tua sebagai *role model* dalam keluarga berperan untuk mengawasi dan mendampingi penggunaan baik media cetak/non cetak termasuk internet dan game online sebagai tindakan preventif untuk mencegah perilaku menyimpang. Alih-alih mengawasi, kebiasaan dan adiksi orang tua terhadap game online dalam beberapa kasus secara tidak langsung dapat menjadi model sosialisasi tidak langsung dan tidak disengaja yang dapat mendorong dan menurunkan kebiasaan tersebut pada remaja dan lingkungan sekitar yang menempatkan subjek—gamer dewasa—sebagai referensi dalam berperilaku dan bertindak.

Identitas yang melekat pada diri subjek—sebagai gamer dewasa—melalui prespektif konstruktivis kemudian dalam prosesnya membentuk rantai dan lingkaran kehidupan gamer dewasa yang tercipta melalui berbagai proses sosial yang terjadi dan bersinggungan langsung dengan gamer dewasa. Sehingga, dalam generas-generasi yang akan datang, fenomena gamer dewasa akan tetap eksis dan bahkan dipandang sebagai suatu fenomena yang lumrah dalam sebuah masyarakat, terlepas dari bagaimana besarnya dampak yang ditimbulkan pada subjek yang masih dikatakan remaja. Indikasi seperti ini dapat dilihat dari bagaimana SRZ²⁴ memberikan generalisasi atas fenomena yang ada,

²⁴ Seorang pelajar yang aktif bermain game online dan tergabung dalam komunitas game online, dimana didalamnya terdapat beberapa gamer yang dikategorikan sebagai gamer dewasa dalam penelitian ini—baca batasan konsep tentang gamer dewasa.

“ya kalo untuk gamer bisa dibilang dia orang yang totalitas ya dalam bermain game, maksudnya tau bermodal lah saya bilang begitu, bukan orang yang Cuma sekedar datang, main, minta-minta item sana-sini, atau mengemis lah ya bahasa kita” (SRZ46)

Figur dan identitas yang melekat pada seorang gamer dewasa pastilah mendapatkan respon dari lingkungan sekitarnya, terutama bagi keluarga dan komunitas gamer yang berafiliasi dengannya. Bagaimanapun juga, realitas gamer dewasa dapat mendorong dan menjadi motivasi lebih kepada mereka, pelajar dan remaja yang saat ini bermain game online untuk terus bermain game setiap saat bahkan hingga waktu yang tak dapat diprediksi, seperti apa yang diutarakan oleh SRZ yang mengagumi subjek lantaran dedikasi dan kesungguhannya dalam bermain game online. Oleh karenanya pengetahuan akan realitas gamer dewasa penting dilakukan agar pandangan gamer muda tidak menjadi buram, hanya sebagian sisi dari fenomena ini yang bisa mereka lihat, yang dalam prosesnya membuat mereka mensimplifikasi permasalahan yang akan mereka hadapi di masa depan. Padahal, banyak hal yang tidak bisa dilihat oleh mereka dari balik monitor yang biasa mereka lihat. Sehingga, fenomena gamer dewasa akan terus menjadi siklus yang akan bertahan dan diturunkan dari generasi ke-generasi melalui proses interaksi di dalam game maupun secara nyata. Ada beberapa sisi dari kehidupan yang lebih kompleks dan tidak pernah dijangkau oleh pemikiran yang sederhana. Eksplorasi kehidupan gamer dewasa penting untuk dilakukan untuk melihat realitas gamer dewasa dari berbagai sisi.

I.2 FOKUS PENELITIAN

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, fokus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tujuan ataupun motif dalam bermain game melihat baik dari kalangan anak-anak hingga dewasa rela mengorbankan sumberdaya berharganya berupa materi seperti uang, waktu, dan tenaga untuk sekedar bermain game online. Oleh karena itu, untuk melihat motif dan tujuan subjek dalam bermain game online, maka hal yang perlu dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah melihat dengan cara menggali bagaimana konstruksi sosial subjek akan dunianya. Selanjutnya fokus dalam penelitian ini kemudian akan dijabarkan menjadi dua pertanyaan yang akan diuraikan melalui pernyataan berikut:

1. Memahami bahwasanya subjek terikat dengan kegiatan yang kerap diasosiasikan dengan aktivitas yang adiktif,²⁵ maka konstruksi pertama yang perlu digali dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran konsep kepuasan/kebahagiaan/kecukupan²⁶ ketika seorang bermain game online sehingga mendorongnya untuk meluangkan waktu, materi, dan tenangnya untuk game online melalui sudut pandang gamer dewasa yang telah berkeluarga.
2. Meyakini bahwasanya seorang gamer setidaknya menggunakan waktu, tenaga, ataupun materinya sebagai salah satu cara ataupun instrumen untuk menggapai kebahagiaan/kepuasan/kecukupan dalam game online,

²⁵ Adiktif berarti seorang akan cenderung mengulangi cara yang sama—bermain game online—untuk mendapatkan kepuasan atau kesenangan tertentu. KBBI—kecanduan.

²⁶ Dan beberapa terminologi lain yang dapat menggambarkan puncak kesenangan atau penapaian dalam bermain game online.

maka pertanyaan selanjutnya berfokus pada bagaimana konstruksi tentang penggunaan waktu, tenaga, dan materi berupa uang ketika bermain game online melalui sudut pandang gamer dewasa.

I.3 TUJUAN PENELITIAN

Melalui latar belakang yang telah dijabarkan dan fokus penelitian yang telah di urikan, penelitian ini sebenarnya tidak berbeda jauh dengan penelitian lainnya yang telah dilakukan, yaitu untuk memetakan tujuan dan motif dalam bermain game online dengan cara melihat bagaimana konstruksi kebahagiaan dalam bermain game online, melalui konsep kebutuhan dan bagaimana subjek memaknai penggunaan waktu, tenaga, dan materi berupa uang dalam game online. Beberapa perbedaan yang mungkin ditemui dalam penelitian ini terkait cara mengungkap realitas adalah penggalan data dilakukan pada informan yang teridentifikasi sebagai subjek yang “kecanduan game online”, dan juga dari prespektif gamer dewasa yang dinilai memiliki kematangan dalam berbagai aspek dibandingkan dengan subjek dalam penelitian lainnya. Diharapkan, kematangan tersebut dapat mengungkap realitas sosial secara lebih gamblang, termasuk berbagai praktik dan fenomena komodifikasi di dalamnya.

I.4 MANFAAT PENELITIAN

I.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi perkembangan ilmu dan menjadi rujukan ataupun referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait dengan kehidupan gamer secara luas maupun secara khusus, merujuk

pada gamer dewasa beserta berbagai usahanya untuk hidup dalam dua dunia sebagai salah satu realitas yang eksis dalam masyarakat. Selain itu, penelitian ini dapat bermanfaat untuk melengkapi realitas tentang gamer mengingat penelitian-penelitian terdahulu lebih berfokus pada kajian dan pembahasan tentang dampak bermain game online bagi remaja.

I.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi pengantar dan pengetahuan bagaimana fenomena gamer kini telah menjadi gaya hidup, baik bagi anak-anak, remaja, maupun orang dewasa terutama mereka yang telah berkeluarga, oleh karena itu kegemaran dalam bermain game tidak mengenal batasan usia. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pemerintah, pemegang regulasi, khususnya bagi Departemen Komunikasi dan Informasi untuk menyusun regulasi yang lebih baik dalam mengatur konten-konten yang disediakan dalam game online dan bagaimana konten tersebut diakses secara luas dan tidak terkontrol. Secara umum, hasil penelitian ini juga dapat memberikan gambaran bagaimana gamer dewasa mengatasi adiksinya tanpa harus mengorbankan kegemarannya dalam bermain game online sehingga diharapkan dapat menjadi metode pengembangan untuk mencegah, meminimalisir, atau bahkan mengeliminasi berbagai dampak negatif bagi kehidupan sosial seorang subjek, khususnya bagi remaja dan pelajar yang merupakan khayalak yang kerap menjadi korban dari permainan yang dimainkan secara online ini.