

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bermain pada hakekatnya merupakan kegiatan yang menyenangkan. Pada saat sekarang, kegiatan bermain cenderung dilakukan di dalam rumah. Hal ini berbeda dengan permainan pada masa lalu yang dikenal dengan permainan tradisional seperti bambu, kertas, kayu, tanah, batang tanaman, daun-daunan, jerami, batu dan lain sebagainya sampai mulai ditemukannya permainan tradisional seperti congkak, yoyo dan lain sebagainya yang dimainkan oleh anak-anak yang sedikit lebih modern pada saat itu. Sehingga anak-anak pada masa lalu sangat senang bermain di luar bersama teman-temannya, karena permainannya banyak berinteraksi dengan orang lain yang dapat mengembangkan kemampuan sosial, terutama dapat bersosialisasi dengan orang lain.

Awalnya permainan tradisional sangat populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia, karena permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang dan dimainkan dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungan. Dahulunya, orang bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini pada umumnya sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan. Padahal, permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat selain merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai

bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya, permainan tradisional juga merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Andriani, 2012:122).

Lain halnya dengan alat-alat permainan sekarang. Dengan perkembangan teknologi, maka lahirlah jenis permainan yang lebih canggih dan modern yang tidak mendorong anak menjadi seorang kreator tetapi lebih menggiring anak menjadi operator dan banyak membuat anak tidak lagi melakukan kontak dengan dunia luar. Hal inilah yang dikatakan dengan modernisasi, yaitu suatu proses yang tidak dapat dielakkan untuk mencapai masyarakat yang maju. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya.

Salah satunya adalah internet. Internet merupakan salah satu instrumen dalam era globalisasi yang telah menjadikan dunia ini menjadi transparan dan terhubung dengan sangat mudah dan cepat tanpa mengenal batasan-batasan kewilayahan atau kebangsaan. Melalui internet berbagai fitur ditawarkan dan salah satu fitur yang menarik adalah *Game Online*. Menurut Arjuna (2011:5) dalam Restu (2013:13) *game* adalah alam nyata dalam imajinasi yang dibekukan dalam keadaan sebenarnya. Sebuah realita yang dimasukkan kedalam sekeping CD, DVD, dan data digital. Manusia berinteraksi dengan sesama dalam kuasa imajinasi, tanpa mewakili pribadi

secara nyata, bersentuhan dengan realita ilusif dalam jaringan, sehingga sudah hilang upaya untuk memelihara persaingan dalam kenyataan. Berganti dengan kenyataan yang tidak nyata (Restu, 2013:13).

*Online game* merupakan salah satu permainan yang sangat terkenal beberapa tahun belakangan ini. *Game online* merupakan permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet sehingga memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Pada awalnya *game online* terlebih dahulu dikenal sebagai *Game jaringan* dimana hal ini beberapa *personal computer* dihubungkan satu sama lain dan dapat mulai bermain *game* sepuasnya. Tetapi seiring bertambahnya tahun maka teknologi itu mengikuti dengan perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang mengakibatkan mulanya tersingkirnya keberadaan *game jaringan* dan digantikan oleh *game online* pada masa ini. Bagi yang tidak memiliki koneksi internet di rumahnya bisa bermain di warung-warung internet (*warnet*) yang menyediakan fasilitas *game online* yang telah banyak menyebar dimana-mana. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah yaitu sebesar Rp. 3.000 per jamnya individu betah menghabiskan waktu berjam-jam. Karena kemudahan tersebut maka banyak orang yang dapat memainkan berbagai jenis *game* yang tersedia. (Observasi 10 Juli 2016).

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga pemainnya bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini

dikarenakan ingin menaklukkan disetiap level tantangan yang disediakan. Sehingga akan menimbulkan ketagihan atau kecanduan yang sering disebut adiksi (*addiction*) dalam mengaplikasikan permainan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Chaplin (2009:11) *addiction* adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius. Ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius tidak dihentikan. Maka disimpulkanlah bahwa kecanduan adalah keadaan bergantung terhadap sesuatu dan dilakukan secara terus menerus atau berulang-ulang seperti zat alami atau zat sintetis baik secara psikologis maupun secara fisik.

Sehingga setiap yang menjadi pecandu dan ketagihan akan terjerumus kepada perilaku yang berlebihan atau melampaui batas. Padahal Allah telah menjelaskan dalam Al-Qur'an bahwasanya diantara sifat-sifat tercela yang dilarang oleh syariat Islam ialah berlebih-lebihan yaitu sikap melampaui batas dalam segala bentuk perbuatan yang dilakukan oleh manusia.

Sebagaimana terdapat dalam QS. Al-A'raaf: 31:

يٰۤاٰدَمُ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَشَرِبُوْا وَّلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ  
 الْمُسْرِفِيْنَ

Artinya: *Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di Setiap (memasuki) mesjid, Makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan (Depag RI, 2002:122).*

Akibatnya akan timbul kerusakan di muka bumi ini. Sebagaimana yang dijelaskan Allah SWT dalam firman-Nya dalam QS. Ar-Ruum: 41:


ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ  
يَرْجِعُونَ ﴿٤١﴾

Artinya: *Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar)* (Depag RI, 2002:326).

Surah Ar-Ruum ayat 41 di atas menjelaskan bahwa manusia itu sendiri yang mengakibatkan kerusakan di muka bumi ini, tidak hanya kerusakan di lingkungan saja tapi juga kerusakan terhadap diri sendiri. Manusia telah terlena dengan ciptaannya sendiri dan yang paling disayangkan adalah dampak negatifnya terhadap generasi penerus bangsa.

Kemudian, menurut [Sugeng \(2002\)](#) dalam sebuah penelitian, semenjak digunakan istilah kecanduan pada *game online* merupakan suatu hal yang masih kontroversial, namun beberapa peneliti menemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut adalah sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*, sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/528/jbptunikompp-gdl-rezatrijay-26377-5-9.uniko-i.pdf>. Diakses pada 25 September 2017).

Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *Game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Padahal dalam usia dewasa seharusnya sudah dapat membedakan segala sesuatu yang bermanfaat dengan yang bermudhorat. Maraknya permainan *online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat seputar efek dari *game online* tersebut. Pada umumnya pendapat yang timbul adalah pendapat negatif yang menilai bahwasannya *game online* hanya akan merugikan saja. *Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya ketagihan dan menjadi perilaku berlebihan karena terkadang pemainnya keasyikan sampai melupakan waktu, tugas dan pekerjaannya.



Sebagaimana dijelaskan (Jahja, 2011) bahwasannya istilah dewasa menggambarkan segala organisme yang telah matang. Dewasa adalah orang yang bukan lagi anak-anak dan telah menjadi pria atau wanita seutuhnya. Masa dewasa biasa dimulai sejak usia 18 tahun hingga kira-kira usia 40 tahun dan biasanya ditandai dengan selesainya pertumbuhan pubertas dan organ kelamin anak telah berkembang dan mampu memproduksi. Pada masa ini, individu akan mengalami perubahan fisik dan psikologis tertentu bersamaan dengan masalah-masalah penyesuaian diri dan harapan-harapan terhadap perubahan tersebut (Jahja, 2011: 245).

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi *video game* di Amerika, Mrk Griffiths dari Nowingham Trent University,

pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *online game* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit 30 jam per minggu”. Menurut Griffiths (2000) betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.

Penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana dikutip majalah *monitor* (2003), mengungkapkan anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam dirumah dengan menonton TV, memainkan *video game*, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbahaya bagi anak. Melalui internetlah berbagai materi bermuatan seks, dan kekerasan diujakan secara terbuka dan tanpa penghalang. Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *online game*. Gamer mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *online game*. Kebanyakan orang yang ketergantungan *online game* ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata.

Dalam Syahrani (2015:85) seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2007 melakukan studi tentang efek video game terhadap aktifitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadi penurunan gelombang beta pada kelompok yang bermain game selama 2-7 jam setiap hari.

Penurunan gelombang betha masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain, selain itu juga responden bahwa *gamer* mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi. Pada saat seorang bisa membaca dengan serius sambil mendengarkan musik atau membalas sms, saat itulah otak berada digelombang betha. Gelombang betha (14-100 Hz) adalah kondisi terjaga atau sadar penuh dengan dominasi logika. Saat seorang berada digelombang ini, otak kiri sedang aktif digunakan untuk berfikir, konsentrasi dan sebagainya sehingga gelombang meninggi (Syahran, 2015:85).

Seperti fenomena yang penulis temukan bahwasannya berbagai dampak dan faktor yang menyebabkan mahasiswa/i adiksi *game online*, ada yang berdampak negatif karena semua tugas dan kewajibannya tertutupi oleh *game online*. Namun tidak selalu berdampak negatif, karena lain halnya yang terjadi pada mahasiswa/i Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Imam Bonjol Padang. Beberapa mahasiswa/i mengakui bahwasannya mereka sering bermain *game* yang terdapat pada aplikasi *handphone* mereka. Namun keberadaan *game online* tidak berpengaruh terhadap mereka. Mereka tetap bermain *game online* namun tidak terlalu terpengaruh dengan munculnya permainan yang melengahkan tersebut, sehingga segala aktifitas seperti pekerjaan dan tanggung jawab tetap mereka jalani seperti sedia kala. Begitu juga terhadap prestasi belajar, mereka mengatakan bahwa *game online* itu tidak terlalu berpengaruh kepada tugas dan pelajaran kuliah sebagai kewajiban mereka. Intinya, mereka yang tergolong pecandu *game online*



tidak meninggalkan tugas sepenuhnya yang menjadi kewajiban dan tanggung jawab bagi mereka (Wawancara, 23 Desember 2017).

Lebih jauh lagi seseorang dikatakan pecandu atau memiliki kriteria pecandu, sebagaimana dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Syahrani (2015:89) mengenai adiksi *game online* pada siswa, bahwasannya adiksi *game* didefinisikan sebagai suatu perilaku merugikan diri sendiri karena berlangsung secara terus menerus dan sulit diakhiri. Selanjutnya, menurut Lemmens (2009) dalam Febriandari, dkk juga dijelaskan bahwasannya seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah beberapa lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan) (Febriandari,dkk)

Kemudian, seiring dengan observasi yang peneliti lakukan, penulis juga melakukan wawancara terhadap salah seorang subjek berinisial I yang mengatakan bahwa:

*“Saya sering bermain game online bahkan setiap hari ada beberapa kali. Itu pun saya lakukan ketika tidak sedang melakukan kegiatan, tugas ataupun pekerjaan yang wajib saya lakukan. Saya bermain ketika ada waktu luang dan tidak mengganggu aktivitas saya. Intinya, game tidak mempengaruhi segala yang menjadi kepentingan saya. Game online tersebut menyenangkan dan mengasyikan. Apa lagi ketika saya menang*

*di setiap level tantangan yang disediakan. Sehingga saya ingin terus untuk menaklukkan di setiap level yang ada. Akan tetapi saya juga ingat waktu, saya juga harus tau dimana saat saya harus mengerjakan tugas dan tanggung jawab saya apalagi selaku mahasiswa yang banyak dan berbagai macam tugas kuliah. Saya juga tidak mau tugas kuliah saya, terbengkalai sehingga nilai saya juga kacau cuma karena alasan selalu bermain game. Itu merupakan hal yang sangat konyol bagi saya. Apa lagi saya sudah dewasa. Jadi saya juga mempunyai pertimbangan tertentu juga sebelum mengaplikasikan game online”.*

(Wawancara pada 21 Desember 2017).

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara terhadap subjek yang berinisial M yang mengatakan bahwa:

*“Game online itu sudah menjadi keseharian bagi saya. Setiap hari saya pasti bermain game online. Bahkan saya pernah tidak tidur semalaman karena bermain game online, apalagi ketika sedang asik bermain bersama grup, saya sering lalai sholat bahkan lupa waktu sholat. Ketika mengerjakan tugas kuliahpun saya sering menundanya karena game online itu mengasikan dan tidak membosankan di setiap levelnya. Sehingga saya selalu ingin menaklukkan di setiap level apalagi kalau saya menang. Kemudian saat berkumpul bersama teman-teman juga seperti itu, saya lebih suka mengajak teman-teman untuk bermain bersama-sama dan saya kesal jika ada yang mengganggu saya seang bermain siapapun itu”.*

(Wawancara pada 21 Desember 2017).

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap *game online* karena di dalam *game online* terdapat sensasi tersendiri ketika memainkannya, *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama sehingga timbul keasikan dalam memainkannya. Selain itu di dalam *game online* terdapat konten-konten permainan yang lebih menarik dibandingkan permainan *offline*, di dalam *game online* juga bisa berkomunikasi secara visual terhadap lawan main yang jauh dan tidak dikenal. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar

dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain. Selanjutnya di dalam permainan *game online* juga terdapat jenis permainan dengan tujuan masing-masing, misalnya untuk edukasi seperti menyusun balok-balok dan lain sebagainya. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan ini melalui penelitian kualitatif yang berjudul: **DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE (*GAME ONLINE ADDICTION*) Studi Kasus terhadap Mahasiswa/i Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Imam Bonjol Padang.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan objek penelitian selanjutnya.

1. Maraknya fenomena kecanduan *game online* pada semua kalangan tidak terkecual bagi orang dewasa khususnya mahasiswa/i.
2. Dampak *game online* bagi mahasiswa/i yang sudah tergolong dewasa awal.

## **C. Fokus Penelitian**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dan batasan masalah dari penelitian ini adalah:

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap mahasiswa/i?”

### 2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Apa saja dampak kecanduan *game online* terhadap mahasiswa/i?
- b. Apa saja faktor penyebab mahasiswa/i kecanduan *game online*?

### D. Signifikansi dan Keunikan Penelitian

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena disini penulis ingin melihat gambaran dampak kecanduan *game online* dan faktor penyebab kecanduan *game online* pada mahasiswa/i. Untuk itu, penulis mengungkapkan bagaimana dampak *game online* terhadap mahasiswa/i tersebut. Disini penulis tidak hanya mengungkapkan dampak setelah mahasiswa/i kecanduan *game online*, namun penulis ingin juga mengetahui faktor-faktor apa saja yang menimbulkan mahasiswa/i kecanduan untuk bermain *game online*.

Sehingga, permasalahan ini sangat unik diteliti karena subjek disini adalah mahasiswa/i yang sudah termasuk kategori dewasa (awal), yang mana pada tahap ini seharusnya mahasiswa/i sudah mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus diembarkannya dan seharusnya mahasiswa/i juga sudah bisa memilah keuntungan dan kerugian yang diperoleh dari *game online*. Sebagaimana dijelaskan dalam Jahja (2011) istilah dewasa menggambarkan segala organisme yang telah matang, tetapi lazimnya merujuk pada manusia.

Dewasa adalah orang yang bukan lagi anak-anak dan telah menjadi pria atau wanita seutuhnya. Masa dewasa biasa dimulai sejak usia 18 tahun hingga kira-kira usia 40 tahun dan biasanya ditandai dengan selesainya pertumbuhan pubertas dan organ kelamin anak telah berkembang dan mampu memproduksi. Pada masa ini, individu akan mengalami perubahan fisik dan psikologis tertentu bersamaan dengan masalah-masalah penyesuaian diri dan harapan-harapa terhadap perubahan tersebut (Jahja, 2011: 245).

Untuk itu, hendaknya seseorang yang dewasa secara biologis juga memiliki karakteristik perilaku dewasa, bukan diperlakukan maupun memperlakukan sebagai anak kecil. Sebaliknya, seseorang yang secara legal dianggap dewasa, juga harus memiliki kematangan dan tanggung jawab yang mencerminkan karakter dewasa.

Akan tetapi, masih juga mahasiswa/i bermain bahkan kecanduan terhadap *game online*. Walaupun pada hakekatnya tidak mempengaruhi aktifitas dan kegiatannya. Sehingga, penulis mengamati subjeknya adalah mahasiswa/i. Padahal, seharusnya seorang mahasiswa/i dan seseorang yang sudah memasuki tahap dewasa seharusnya segala aktifitas dan kegiatannya sudah bisa dia mengaturnya sendiri. Apa yang harus dikerjakan dan apa yang tidak bermanfaat untuk dikerjakan. Artinya, seorang mahasiswa/i sudah memiliki pemikiran yang luas dan juga sudah memiliki tugas dan tanggung jawab yang besar, apalagi berhubungan langsung dengan teknologi khususnya *game online* yang diaplikasikan dengan menggunakan jaringan yang menyajikan bermacam ragam fitur di dalamnya. Tentunya usia dewasa sudah

harus tau dan tidak memperturutkan kesenangannya saja dengan hal yang banyak menghabiskan waktu tersebut dan hal itulah yang akan menyebabkan mahasiswa/i kecanduan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang kecanduan *game online* (*game online addiction*) terhadap mahasiswa/i.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui dampak kecanduan *game online* terhadap mahasiswa/i.
2. Mengetahui faktor penyebab mahasiswa/i kecanduan *game online*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi di bidang psikologi, khususnya psikologi perkembangan mengenai perkembangan dewasa serta tugas dan tanggung jawab sebagai seseorang yang sudah dewasa.
  - b. Menjadi bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak-pihak yang berkepentingan guna menjadikan penelitian lebih lanjut terhadap objek sejenis yang belum tercakup dalam penelitian ini.

- c. Menambah wawasan bagi para praktisi ilmu psikologi dan perkembangan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Mahasiswa/i

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi mahasiswa/i tentang keuntungan dan kerugian teknologi terutama *game online* karena mahasiswa/i merupakan orang yang sudah tergolong dewasa dan sudah mampu memertimbangkan segala sesuatu dalam segala hal.

### b. Bagi Orang Tua

Dapat memberikan masukan bagi orang tua supaya lebih proaktif dan membina anaknya supaya tidak terjerumus kedalam kecanduan *game online*.

### c. Bagi Psikolog

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan bahan pertimbangan Psikolog dalam rangka membantu mengatasi masalah-masalah kecanduan *game online* pada mahasiswa/i.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama kuliah. Hasil penelitian ini dapat memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S.Psi (Sarjana Psikologi) di Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Imam Bonjol Padang.