**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Game adalah suatu hiburan berbentuk virtual yang tidak asing lagi di lingkungan masyarakat, bahkan game itu sendiri dijadikan sebuah kebutuhan sehari-hari dalam aktivitas manusia untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh. Terkadang manusia bisa terkena efek dari sebuah game seperti kecanduan, kurang nya sosialisasi, terlihat pendiam dan efek lainnya. Akan tetapi game itu sendiri dapat mengembangkan pemikiran-pemikiran yang kreatif dan cerdas seperti yang terdapat pada game strategi ataupun lainnya.

Asal usul permainan video game terletak pada awal tabung sinar katoda berbasis pertahanan peluru kendali sistem pada akhir 1940-an. Program-program ini kemudian diadaptasi ke dalam permainan sederhana lainnya di era tahun 1950-an.  Pada akhir 1950-an dan melalui tahun 1960-an, lebih banyak permainan komputer yang dikembangkan (kebanyakan di komputer mainframe), secara bertahap tingkat kecanggihan dan kompleksitasnya pun turut bertambah. Setelah periode ini, video game menyimpang ke berbagai platform: arcade, mainframe, konsol, pribadi komputer dan gadget.

Perusahaan komersial pertama konsol permainan video adalah Computer Space pada 1971, yang meletakkan dasar bagi industri hiburan baru di akhir 1970-an di Amerika Serikat, Jepang, dan Eropa.  tapi ini perusahaan tidak bertahan lama ini sebagian besar disebabkan oleh banjir dari video game yang datang ke pasar mengakibatkan keruntuhan total industri game konsol di seluruh dunia, akhirnya menggeser dominasi pasar dari Amerika Utara ke Jepang. Tapi inihanya mempengaruhi pasar game konsol, pasar game komputer sebagian besar tidak terpengaruh.  Generasi selanjutnya dari konsol video game akan terus didominasi oleh perusahaan-perusahaan Jepang.  Walaupun beberapa upaya akan dilakukan oleh Amerika Utara dan perusahaan-perusahaan Eropa, generasi keempat konsol, usaha mereka pada akhirnya akan gagal . Tidak sampai generasi keenam konsol permainan video akan non-perusahaan Jepang merilis sebuah sistem konsol sukses secara komersial. Pasar telah mengikuti jalan yang sama dengan beberapa kali gagal dilakukan oleh perusahaan-perusahaan Amerika yang semuanya gagal di luar beberapa keberhasilan terbatas dalam permainan elektronik genggam sejak dini.  Saat ini hanya perusahaan-perusahaan Jepang memiliki sukses besar konsol game handheld, walaupun dalam beberapa tahun terakhir permainan genggam telah datang ke perangkat seperti ponsel dan PDA.

Di era globalisasi seperti ini kecanggihan teknologi semakin meningkat dan mulai berbagai macam tekhnologi gadget yang modern di Indonesia ini. Terbukti dengan semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan type yang berbeda, dan sekarang hampir setiap orang memiliki smartphone. Itu karena *smartphone* di anggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan, sehingga sekarang semakin banyak bermunculan aplikasi hiburan yang salah satunya adalah *game*, seperti *Game Let’sGetrich* yang baru rilis tahun ini sudah banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia.

Maka peneliti tertarik mengamati juga meneliti lebih dalam untuk mengambil judul **“FENOMENA *GAMELET’S GETRICH*DI KALANGANMAHASISWA UNPAS”**

**1.2 Fokus Penelitian**

Dengan berkembang nya tekhnologi dan suatu jaringan media. Game adalah salah satu media sosial baru, dengan adanya game di zaman modern sudah menjadi salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia.Seiring dengan perkembangan zaman, munculah kebutuhan untuk dapat berkomunikasi secara langsung walaupun terpisah jarak yang jauh.Didukung dengan perkembangan teknologi informasi, komunikasi didunia maya akhirnya menjadi salah satu solusi untuk kebutuhan tersebut dan menjadi salah satu aktivitas yang sering dijalani dalam kehidupan sehari-hari.

Let’sGetrichadalah game adaptasi permainan papan klasik monopoli yang mengizinkan menikmati pengalaman yang mirip sambil melawan teman-teman LINE. Aspek gamenya hampir identik dengan monopoli, kecuali daripada membeli properti, membeli kota yang ada di dunia

Berkembangnya teknologi, semakin meningkat pula teknologi dan gudget di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan type yang berbeda, dan sekarang hampir setiap orang memiliki smartphone. Itu karena *smartphone* di anggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan, sehingga sekarang semakin banyak bermunculan aplikasi hiburan yang salah satunya adalah *game*, seperti *Game Let’sGetrich* yang banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti memfokuskan pada penelitian ini pada :**“Bagaimana fenomena*Game Let’sGetrich*di kalangan mahasiswa Unpas ”.**

* 1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengindefikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Kesadaran Diri pengguna *GameLet’sGetrich*di kalangan mahasiswa Unpas.
2. Bagaimana tindakan dari penggunaan *GameLet’sGetrich* di kalangan mahasiswa Unpas.
3. Bagaimana makna penggunaan *GameLet’sGetrich*dikalangan mahasiswa Unpas.
4. Bagaimana nilai sosial bagi pengguna *GameLet’sGetrich*di kalangan mahasiswa Unpas .
   1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagi syarat ujian siding strata satu (S1), dan mengetahui secara lebih mendalam tentang latar belakang mahasiswa dalam mengikuti trend untuk berkomunikasi juga dalam memenuhi kebutuhannya sebagai pengguna *GameLet’sGetrich* serta ketertarikannya dengan fenomenologi.

1. Mengetahui fenomena prilaku pengguna Game*Let’sGetrich* pada mahasiswa Unpas dilihat dari motif dan perilaku sosial.
2. Mengetahui bagaimana noumena prilaku pengguna Game*Let’sGetrich*pada mahasiswa Unpas dilihat dari presepsi sosial dan nilai sosial.
   1. **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu sosial.Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini terbagi menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang secara umum diharapkan mampu mendatangkan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi dan Jurnalistik.

* + 1. **Kegunaan Teoritis**

1. Secara teoritis, peneliti ini diharapkan dapat memperkaya wacana kajian ilmu komunikasi tentang fenomena para pengguna *GameLet’sGetrich*dalam lingkungan kampus Unpas.
2. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan mengenai fenomena para pengguna *GameLet’sGetrich*pada mahasiswa Unpas.
   * 1. **Kegunaan Praktis**
3. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai sumbangan pemikiran dalam menyikapi fenomena *GameLet’sGetrich* di kalangan mahasiswa .
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai fenomena dan noumena di kalangan mahasiswa mengenai *GameLet’sGetrich.*
   1. **Kerangka Pemikiran**

**1.6.1 Kerangka Fenomenologi**

Sebagian besar tindakan manusia berkaitan dengan orang lain. Tindakan yang berhubungan dengan orang lain disebut sebagai tindakan sosial (*social action*). Suatu tindakan dianggap sebagai tindakan sosial apabila tindakan tersebut memengaruhi atau dipengaruhi oleh orang lain. Tindakan sosial adalah suatu tindakan yang memiliki makna yaitu ketika [individu](https://id.wikipedia.org/wiki/Individu) yang ber[interaksi](https://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi) dengan individu lain dan hasilnya individu tersebut dapat mempengaruhi perilaku [individu](https://id.wikipedia.org/wiki/Individu) lainnya. Menurut **TalcotParsons** yang dikutip **Dadang** dalam buku  **Pengantar Ilmu Sosial : Sebuah Kajian Pendekatan Struktural**, tindakan sosial menggunakan kerangka alat tujuan *(means ends framework)* yang intinya:

1. **Tindakan itu diarahkan pada tujuannya atau memiliki suatu tujuan.**
2. **Tindakan terjadi suatu situasi, di mana beberapa elemennya sudah pasti, sdangkan elemen-elemen lainnya digunakan oleh yang bertindak sebagai alat untuk mencapai tujuan tersebut.**
3. **Secara normatif tindakan itu diatur sehubungan dengan penentuan alat dan tujuan. Dalam arti bahwa tindakan itu dilihat sebagai  satuan kenyataan sosial yang paling kecil dan paling fundamental. Elemen-elemen dasar dari suatu tindakan adalah tujuan, alat, kondisi dan norma (2011: 153).**

Selain itu menurut **Karl Marx** Tindakan Sosial adalah sebagai aktvitas manusia yang berusaha menghasilkan barang, atau mencoba sesuatu yang unik untuk mengejar tujuan tertentu. Sebagai makhluk hidup senantiasa melakukan tindakantindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Tindakan merupakan suatu perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia sepanjang hidupnya guna mencapai tujuan tertentu.

Perkembangan teknologi membuat masyrakat memiliki kemampuan mendapatkan informasi secara praktis, dengan berkembang nya teknologi mampu mengubah pola sosial seseorang dengan dari sikap, perilaku dan pemikiran yang berdampak pada orang yang menggunakannya. fenomena tersebut secara menyeluruh juga meliputi noumena seperti yang diungkapkan oleh Husserl.

Fenomena*Let’sGetrich*adalah merupakan masalah yang sangat penting dan menarik untuk dibahas. Karena, sesuai dengan perkembangan gadget masyarakat dapat mencari kesenangan dalam mengisi waktu kosong . Namunpada kenyataannya tidak sesuai dengan yang di harapkan. Dari game ini sendiri dapat mengubah sifat, perilaku dan pemikiran bagi yang menggunakannya banyak sekali peristiwa di media sosial akibat kecanduan game secara berlebihan. Berbagai motif dan alasan untuk melakukan perilaku untuk menyalurkan emosi yang berasal dari masyarakat itu sendiri dan lingkungannya. Fenomena tersebut secara bertahap dalam kurun waktu tertentu dapat mempengaruhi perilaku masyarakat lain untuk bertindak dan berperilaku yang serupa. Menurut **Webber** dalam buku **Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian** karangan **Kuswarno,** menyatakan bahwa **“Suatu tindakan hanya dapat disebut tindakan sosial apabila tindakan tersebut dengan mempertimbangkan perilaku oranng lain dan berorientasi pada perilaku orang lain” (2009 : 109).**

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai* yang berarti “menampak”. *Phainomenon* merujuk pada “yang menampak”. Maka, fenomena adalah fakta yang disadari dan masuk kedalam pemahaman manusia.

Fenomena merupakan suatu yang tampak atau muncul dengan sendirinya (hasil sintetis antara pengindraan dan bentuk konsep dari objek, sebagaimana tampak dirinya). Fenomenologi menurut husserl terbagi atas dua, yaitu fenomena (unsur yang berasal dari pengalaman) dan noumena (unsur yang terdapat didalam akal). Menurut Husserl dalam buku **Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian** karangan **Kuswarno,** menjelaskan fenomena mencangkup noumena :

**Pada dasarnya fenomenologi mempelajari struktur tipe-tipe kesadaran, yang terentang dari presepsi, gagasan, memori, imajinasi, emosi, hasrat, kemauan, sampai tindakan, baik tindakan sosial maupun bahasa. (2009 : 1).**

Jadi fenomenologi memiliki struktur yang rentan dari suatu presepsi atau gagasan baik sosial maupun bahasa sampai dengan tindakan.Kuswarno dalam buku berjudul **Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian** karangan **Kuswarno,** menyatakan bahwa :

**Fenomenologi merupakan ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena, atau studi fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari fenomena yang tampak di depan mata kita dan bagaimana menampakkannya. (2009 : 1).**

Fokus perhatian fenomenologi juga lebih luas sekedar fenomena, yakni pengalaman sadar dari sudut pandang orang pertama (yang mengalaminya secara langsung). Fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia.

Jadi menurut **Kuswarno** dalam bukunya **Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian**, menyatakan bahwa fenomenologi adalah :**“Studi yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita.” (2009 : 22).**

Dalam membuktikan realita mengenai fenomena kenakalan remaja dikalangan pelajar dengan pendekatan fenomenologi, peneliti memisahkan unsur-unsur yang bersifat fenomena (unsur yang berasal dari pengalaman) dan dapat ditangkap melalui panca indera dan unsur-unsur yang bersifat noumena (unsur yang terdapat di dalam akal) individu. Unsur fenomena tersebut berawal dari motif (account) yang melandasi terjadinya perilaku tersebut, serta tindakan prilaku sosial yang dilakukan oleh individu. Unsur-unsur noumena penelitian ini yaitu presepsi individu atas perilaku sosial serta nilai sosial yang dimaknai oleh individu.

Manusia adalah objek penelitian mengandung aspek fenomena dan noumena. Fenomena merupakan objek pengamatan ilmu alam, dimana gejala yang dialami dengan panca indera terbuka untuk diamati secara rasional, dan terikat hubungan sebab akibat (korelasi atau determinisme) yang teratur.

Menurut **Husserl** yang dikutip **Kuswanto** dalam bukunya berjudu; **Fenomenologi** mengatakan bahwa **“Menjalin keterikatan manusia dan realitas, realitas bukan sesuatu yang berbeda pada dirinya lepas dari manusia yang mengamati.” (1998 : 22).**

Edmund Husserl melalui tulisannya yang berjudul *“Logical Investigations”*, menggabungkan antara psikologi deskriptif dengan logika. Pemikiran tersebut memperlihatkan Husserl terinspirasi oleh pemikiran bolzano mengenai logika ideal, dan psikolog deskriptif. Menurut husserl fenomena harus dipertimbangkan sebagai muatan objektif yang disengaja *(intentional object),* dari tindakan sadar subjektif. Jadi, fenomenologi mempelajari kompleksitas kesadaran dan fenomena yang terhubung dengannya.

Fenomenologi tidak beranjak dari kebenaran fenomena seperti yang tampak apa adanya, namun sangat meyakini bahwa fenomena yang tampak itu adalah objek yang penuh dengan makna transedental. Untuk mendapatkan hakikat kebenaran maka harus menerobos melampaui fenomena yang tampak itu. Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan serta bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis.

Secara etimologis noumena berasal dari bahasa Yunani yaitu nooumenon yang artinya pikiran dan nous berarti intuisi. Filsuf Kant menjelaskan bahwa ketika kita ingin menggunakan konsep untuk menggambarkan atau mengkatagorikan noumena, maka sebenarnya sama dengan kita menggambarkan atau mengkatagorikan fenomena. Alasannya bahwa dunia fenomena merupakan ekspressi dan bersumber dari dunia noumena. Noumena adalah realitas yang tidak dapat dijangkau oleh rasio terlebih panca indera. Imanuel Kant seorang fisuf berkebangsaan Jerman menyimpulkan bahwa noumena tidak akan bisa dijamah oleh manusia. Naoumena merupakan istilah untuk isi dari kesadaran itu sendiri. Noumena dari tindakan yang sadar disebut sebagai makna ideal, dan objek sebagaimana yang tampak.

Berdasarkan penjelasan teori diatas maka fenomena *GameLet’sGetrich*di kalangan pelajar yang akan diteliti dapat peneliti gambarkan sebagai berikut.

* 1. **Fenomena Games**

Kemajuan teknologi dapat dirasakan baik secara langsung maupun secara tidak langsung yang ditandai dengan kemajuan teknologi disertai perkembengan penyebarluasan jaringan internet yang hampir mencakup seluruh kepulauan Indonesia dan stratata sosial.

Akhir – akhir ini permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami  kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali game center yang muncul. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat sekitar 8% jika dibandingkan dengan tahun lalu, dimana saat itu hanya sekitar 55 juta pengguna saja. Pengguna Internet terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa. Posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan. Sedangkan secara provinsi, pengguna terbanyak ada di Jawa Barat. Lalu, diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah

Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 12-34 tahun, yang mencapai 64 persen dari total pengguna. Game online sangat digemari oleh masyarakat khusus nya remaja, remaja yang sudah terlalu asik bermain biasanya akan lupa akan waktu dan tugas-tugas penting. Banyak sekali remaja yang rela menghabiskan waktunya ber jam jam dan meningalkan kewajiban sekolah untuk bermain game online.

Menurut Piaget, secara psikologis, remaja adalah suatu usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek, lebih atau kuramg dari usia pubertas.

Menurut Petro Bloss dalam (Sarwono 2008) proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja:

1. Remaja Awal *(Early Adolescene*) usia 12-15 tahun:

a.       Masih heran pada diri sendiri.

b.      Mengembangkan pikiran baru.

c.       Cepat tertarik pada lawan jenis.

d.      Kurang kendali the “ego” (sulit mengerti dan dimengerti orang lain)

1. Remaja Madya (*Middle Adolescene*) usia 15-19 tahun:

a.       Membutuhkan kawan-kawan.

b.      Cenderung “narcistic” (mencintai dirinya sendiri, suka dengan teman-teman yang memiliki sifat yang sama / mirip dengan dia)

c.       Labil

1. Remaja akhir (*Late Adolescene*) usia 19-22 tahun.

masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai pencapaian lima hal sebagai berikut:

a.       Minat terhadap fungsi-fungsi intelektual.

b.      Egonya mencari kesempatan bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalamam-pengalamam baru.

c.       Identitas seksual tidak berubah lagi.

d.      Egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan sendiri dengan orang lain.

Tumbuh“dinding” yang memisahkan diri priba dinya dan masyarakat umum.

Fenomena yang berkembang saat ini adalah remaja lebih senang bermain game online, remaja fokus kepada layar komputer permainan yang ada di hadapannya ketimbang berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Menurut Suci Ardianita Karina, psikolog di Rumah Sakit Khusus Daerah (RSKD) Atma Husada Mahakam, game online memiliki dua sudut pandang yang berbeda. Di satu sisi menguntungkan, tapi di sisi lain sangat merugikan. “*Game online* bisa digunakan sebagai bahan penghilang stres, tapi kalau kelebihan pasti kecanduan dan berpengaruh pada psikologi anak-anak”. Ketergantungan game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.

Cooper (Dyah, 2009) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Dodes (Juneman, 2006) kecanduan terdiri dari physical addiction, yaitu kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan non-physical addiction, yaitu kecanduan yang tidak melibatkan alkohol maupun kokain, dengan demikian dapat dikatakan kecanduan game online termasuk dalam non-physical addiction.

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online, salah satunya adalah tantangan. “Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game. Bila si pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri. Si pecandu jadi lupa belajar. Bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game.*

Remaja bermain game online mempunyai motif – motif yang berbeda, ada yang bermain game sekedar hobby, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan adapula yang bermain game sudah menjadi bagian dirinya sendiri bisa disebut dengan kecanduan. Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar.

Ciri-ciri remaja yang kecanduan game-online menurut Rachmat (2012) :

(1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jam-jam di luar sekolah;

(2) Tertidur di sekolah;

(3) Sering melalaikan tugas;

(4) Nilai di sekolah jeblok;

(5) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game;

(6) Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman;

(7) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekskul);

(8) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game.

Perilaku kecanduan didasarkan teori hierarki kebutuhan Maslow bahwa di dalam setiap diri individu ada dorongan untuk memenuhi kebutuhan pada tiap tingkatan. Individu yang memiliki

kontrol diri rendah berpotensi mengalami kecanduan karena individu tidak mampu memandu, mengarahkan, dan mengatur perilaku.

Pengukuran kecanduan game online dilakukan menggunakan aspek-aspek yang di

kemukakan oleh Chen dan Chang (2008) yaitu :

a). kompulsif;

b). penarikan diri;

c). toleransi;

d). hubungan interpersonal;

e). masalah kesehatan.

KESAMAAN GAME ONLINE DENGAN NARKOBA

1. Membuat pemakai/penggunanya ketagihan dan lupa diri.

2. Sulit lepas dari belenggu dosa.

3. Terjerat dalam lubang yg gelap, dalam, dan mengerikan.

4. Tidak peduli terhadap keadaan sekitar cenderung apatis/ masa bodo dengan orang lain.

5. Menghalalkan segala cara untuk memenuhi hawa nafsunya, baik itu berbohong,mencuri, dan melawan orang tua.

6. Ibadah terbengkalai.

7. Tidak pernah puas dengan keinginan dan hawa nafsunya(apabila sudah bermain game online dalam waktu yg lama, biasanya para pemain game online tidak akan pernah puas dan selalu ingin bermain kembali, sama halnya seperti (narkoba).

8. Menimbulkan efek buruk kepada penggunanya baik dalam gangguan kesehatan maupun gangguan mental.

9. Mudah untuk memulainya tetapi sangat sulit untuk menghentikannya.

10. Mengorbankan segalanya (uang, waktu, pacar, teman, kesehatan, kesempatan, orang yang (dicintai) demi memperoleh kesenangan sesaat.

11. Merugikan diri sendiri dan menimbulkan efek ketagihan serta efek ketergantungan di kemudian hari.

12. Tidak akan pernah bisa berhenti sebelum segalanya musnah dan sebelum peristiwa yang paling buruk terjadi

**1.7.1 Dampak Positif**

1. Membuat dapat mengambil keputusan lebih cepat

Di dalam game, gamer harus cepat membuat keputusan, jika tidak bisa mengambil keputusan dengan cepat, mungkin gamer bisa saja mati atau kalah dalam game. Misalnya, jika gamer bermain game strategi, gamer harus bisa memutuskan dengan cepat, antara menyerang dan bertahan. Jika terlalu lama berpikir, lawan bisa dengan mudah mengalahkannya.

2. Dapat membantu mengurangi rasa sakit

Kadang, saat kita sakit, seperti tidak enak badan, luka-luka, dan lain-lain. Setelah kita bermain game, sakit itu tidak terasa atau tidak terlalu terasa karena kita fokus bermain game.

1. Mengurangi stres

Saat kita stres akibat banyak pekerjaan atau tugas. Kita bisa bermain game sebagai hiburan, tentunya ini bisa mengurangi stres. Tapi jangan lupa dengan pekerjaannya ya.

1. Mendapat teman baru

Di game online seperti Dota 2, Warframe, dan lain-lain banyak gamers dari berbagai negara yang bermain game tersebut. Kadang kita diajak untuk chat, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui game.

1. Membuat lebih pintar berbahasa Inggris

Rata-rata gamers mempunyai kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik daripada non gamer, karena game umumnya memakai bahasa Inggris. Ini membuat gamer terbiasa dengan bahasa Inggris.

**Gambar 1.2 Bagan Kerangka Pemikiran**

**FENOMENA *GAMELET’SGETRICH* DI KALANGAN MAHASISWA UNPAS**

**Teori Tindakan Sosial**

**(Max weber)**

**Teori Fenomenologi**

**(Edmund Husserl)**

**NOUMENA**

Kesadaran Diri

Nilai Sosial

Tindakan

Makna

Dilihat dari Nilai Sosial pegguna dalam menggunakan *GameLet’sGetrich*

Dilihat dari kesadaran Diri pengguna dalam menggunakan *GameLet’sGetrich*

Dilihat dari makna pengguna dalam menggunakan *GameLet’sGetrich*

Dilihat dari tindakan pengguna dalam menggunakan *GameLet’sGetrich*

*Sumber : Husserl, Hasil modifikasi peneliti dan pembimbing 2018*