ABSTRAK

KONSEP DIRI PECANDU *GAME ONLINE*
(Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu *Game online* di Kota Bandung)

Penyusun:
Reza Trijaya Kusumah
NIM. 41806076

Skripsi ini dibawah bimbingan:
Rismawaty, S.Sos., M.Si

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dimunculkan pertanyaan tentang bagaimana pandangan pecandu *game online* di kota Bandung, perasaan pecandu *game online* di kota Bandung dan konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi serta didukung oleh studi literatur. Informan yang didapatkan sebanyak 4 orang yang mengalami kecanduan *game online.* setelah dilakukan wawancara, peneliti melakukan katagorisasi dari pertanyaan yang diajukan dan hasil tersebut di analisis secara deskriptif menurut observasi serta wawancara kecil untuk memastikan bahwa informan adalah seorang pecandu *game online*.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pandangan seorang pecandu yakni dengan bermain *game online* mereka dapat mengetahui lebih banyak tentang suatu permainan, selain itu mereka mendapatkan banyak relasi didalam *game online*. Perasaan seorang pecandu *game online* mereka merasa lebih terhibur dengan bermain *game online,* karena dengan kehadiran *game online* didalam hidup mereka diyakini dapat memenuhi kebutuhan didalam hidup mereka, selain itu mereka juga senang menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*. Seorang pecandu *game online* merasa lebih nyaman bermain di warnet dari pada bermain di rumah pribadi. Kecanduan *game online* memberikan dampak yang buruk terhadap kepribadian mereka, nilai yang merosot, waktu tidur yang kurang sehat, pola makan yang tidak teratur, dan juga merusak kondisi kesehatan yang sudah menjadi pecandu berat.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukan bahwa konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung ini telah memberikan dampak buruk bagi beberapa aspek kehidupan seorang pecandu *game online*.

Saran bagi seseorang yang sudah menjadi pecandu *game online* adalah rubahlah pandangan bahwa *game online* sebagai suatu media hiburan. Perkuat hubungan dengan relasi di dunia nyata. Perbanyak aktifitas di luar rumah dan aktifitas lainnya selain bermain *game online*.