

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kencenderungan pola hidup yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak ke arah kehidupan yang sangat kompetitif. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak dipahami. Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala masal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.

Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan yang tidak dapat secara langsung dilihat melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkahlaku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar,

tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut.

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online*. Selain itu, *game* membawa arti sebuah konteks, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Pada hakikatnya *game* yang sangat diminati oleh kalangan para remaja saat ini yaitu *game offline* dan *game online*. Kedua bentuk *game* ini memiliki daya tarik yang berbeda, dari yang tidak menggunakan jaringan internet sampai yang telah menggunakan jaringan internet untuk memainkannya.

Game offline merupakan *game* yang dibuat untuk kalangan menengah ke bawah, dikarenakan pada *game* ini tidak membutuhkan biaya yang begitu banyak untuk memainkannya. Hal ini berbeda dengan *game online*, dimana pada *game online* sudah menggunakan konektivitas internet dalam memainkannya. Kelebihan inilah yang dimanfaatkan para pengguna *game online* untuk dapat terus memperbaharui kualitas dari permainan itu sendiri serta mampu menggunakan keunggulan ini dalam berhubungan dengan pengguna *game online* lainnya. Menurut Eddy Liem dalam Angela (2013: 255) yang merupakan Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah pencinta *games* di Indonesia bahwa salah satu *game* yang sedang digandrungi para remaja saat ini adalah *game online*.

Menurut Rini (2011: 89) *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya, yaitu pengguna *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang ada di sebelahnya, akan tetapi dapat juga bermain dengan beberapa pengguna di lokasi lain, bahkan dengan pengguna di belahan bumi lain. *Game online* juga dapat diartikan sebagai sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya. *Game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern. *Game online* banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari.

Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh remaja baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Game online disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet *games* dimainkan oleh banyak pengguna dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer untuk memainkannya.

Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Setelah itu muncullah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pengguna yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*). Sekarang ini banyak sekali yang *game online* yang menyediakan fitur komunitas *online* sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* semacam ini biasanya lebih diminati dari pada *single player* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain.

Konsep *games online* ini kemudian berkembang pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas *LAN (local area network)* saja tetapi sudah mencakup *WAN (wide area network)* dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang. *Game online* sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan *game online* yang masih sangat sederhana yakni *nexian online*, walau sebenarnya *game online*

beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olahraga, dan RPG (*role playing game*) sehingga tercatat lebih dari dua puluh jenis *game online* yang beredar di Indonesia. Namun kehadiran *game Nexian Online* merupakan landasan *game* di Indonesia menurut *lilagame* Indonesia. *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. *Game online* yang sekarang sedang *booming* di kalangan para remaja antara lainnya adalah *games Clash Of Clans (COC)* yang diproduksi oleh *Super Cell*, *Criminal Case*, *Foot Ball Manager*, serta *Pokemon Go*. *Game-game* ini juga memungkinkan para remaja bisa berinteraksi dengan pengguna lainnya.

Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2014 menyatakan bahwa pengguna *game online* di Indonesia dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pengguna *game online* aktif pada kalangan remaja berkisaran enam jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah remaja yang setiap harinya bermain *game online*. Untuk pengguna *game online* pasif yang hampir setiap hari bermain sekitar lima belas jutaan. Tiap tahunnya pengguna *game online* di Indonesia diperkirakan mengalami peningkatan sekitar lima sampai sepuluh persen. Hal ini berbanding lurus dengan makin pesatnya infrastruktur internet di Indonesia (sumber situs resmi APJII)

Game online sebenarnya memiliki beberapa manfaat jika digunakan secara teratur, diantaranya para pengguna *game online* mampu belajar bahasa Inggris melalui *game* tersebut dikarenakan *game online* sekarang hampir semua menggunakan bahasa Inggris. Hal ini dikuatkan dengan penjelasan Safaat (2015: 174) yang menjelaskan bahwa *game online* menerapkan *mobile learning* yang mempermudah pengguna mempelajari sesuatu khususnya dalam mempelajari bahasa Inggris. Selain itu *game online* dapat membuat otak akan lebih aktif lagi dalam berfikir. Hal ini terjadi dikarenakan pada saat bermain *game online* para remaja di tuntut untuk bisa lebih hebat dalam menganalisa segala tantangan yang diberikan, sehingga hal ini dapat membuat otak seseorang untu berfikir lebih capat dan aktif.

Game online juga mampu mengurangi stres seseorang, hal ini terjadi akibat dari banyaknya fitur hiburan yang ada pada *game online*. Sehingga bisa menjadi alternatif untuk bisa melepas lelah, penat dan stres. Selain itu *game online* juga bisa menambah sumber penghasilan pemainnya. Sudah menjadi kenyataan bahwa *game online* dapat menjadi sumber penghasilan yang cukup menggiurkan. Dimana akun atau item yang kuat akan lebih besar peluang untuk meraup keuntungan dari hasil penjualan tersebut dibandingkan akun yang masih tergolong kecil. Hal inilah yang digunakan para pemain *game online* untuk bisa menambah sumber penghasilannya.

Selain itu masih banyak lagi manfaat dari bermain *game online* ketika digunakan secara bijak dan benar, diantaranya adalah meningkatkan koordinasi mata dan tangan, pergaulan para remaja akan lebih mudah diawasi. Hal ini terjadi karena kebanyakan dari para remaja lebih senang bermain *game* di dalam kamar ketimbang bermain di luar rumah. Hal inilah yang membuat setiap gerak gerik dari para remaja akan lebih mudah untuk diawasi. Akan tetapi ketika *game online* ini digunakan secara berlebihan maka akan mendatangkan mudarat bagi penggunaannya.

Akan tetapi *game online* dapat berdampak sangat buruk ketika penggunaannya larut dalam permainan tersebut. Kebiasaan remaja yang mengakses *game online* sangat tidak baik apabila digunakan secara berlebihan. Selain dapat merugikan diri sendiri, *game online* dapat menyebabkan dampak yang tidak baik bagi para penggunaannya. Fase bermain *game* ini merupakan keadaan seorang penggunaannya akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya. Penggunaan *game* secara berlebihan dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Penggunaan *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif bagi penggunaannya (*user*). Dampak yang dapat ditimbulkan langsung bisa dirasakan langsung oleh penggunaannya. Perubahan ini dapat dilihat dengan jelas, karena sangat berbeda dengan apa yang dirasakan oleh seseorang yang hanya menggunakan *game online* sebagai sarana untuk mengisi waktu saja.

Antonius Felix Tjiia dalam Sarwono (2011: 251) menjelaskan bahwa perilaku merupakan respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku merupakan kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Jadi, sangatlah mudah kita melihat bahkan mengamati perubahan tingkahlaku yang terjadi pada remaja yang kecanduan dengan *game online*. Menurut Fauziah (2013: 12) penggunaan *game online* secara berlebihan dapat berdampak pada perubahan perilaku remaja, baik dalam aspek fisik, psikis, dan sosial.

Kebiasaan ini juga dapat mendorong para remaja untuk melakukan penyimpangan sosial dan perilaku anti sosial. Salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat dari *game online* antara lain dapat menyebabkan kriminalitas, dimana dengan candu yang begitu besar memaksa para penggunanya untuk dapat mengakses serta memainkan *game* ini walaupun tidak memiliki uang. Dalam keadaan yang mendesak tersebut para remaja pasti akan mengerahkan segala bentuk upaya untuk mendapatkan uang sehingga para remaja dapat mengakses *game online*, bahkan dengan cara yang salah pun. Contohnya ada yang nekat mencuri, merampok bahkan melakukan tindakan kriminalitas lainnya agar bisa memenuhi hasratnya dalam bermain *game online*. Sehari saja tidak bermain *game online*, para *gamers* merasa sangat gelisah dan khawatir dengan keadaan *game online* tersebut. Hal ini memang sangat beralasan karena remaja tidak menginginkan ada orang lain yang mampu melampaui level dari permainannya. Setiap harinya para remaja berusaha untuk bisa meningkatkan level permainannya. Tanpa disadari para remaja telah mengalami ketergantungan terhadap *game online* dan melakukan tindakan yang merugikan orang lain.

Menurut Damara (2013: 6) dampak negatif dari *game online* adalah berbohong. Kebiasaan berbohong dimanfaatkan untuk mendapatkan uang dari orangtua. Jika mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain *game online*, orangtua tentu sulit untuk memberikannya. Selain itu, berbagai *game online* kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata *game*, sehingga tidak menutup kemungkinan remaja yang mayoritas masih pelajar

berbohong kepada orangtua. Berbagai alasan inilah yang sering digunakan agar dapat memenuhi hobi bermain *game online*. Alasan itulah akhirnya membuat banyak remaja memilih berbohong untuk mendapatkan uang. Di sisi lain tanpa disadari banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain *games* dibandingkan dengan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti belajar, mengerjakan tugas atau membantu orangtua di rumah, serta mereka rela bolos sekolah, kuliah demi *game* kesayangannya. Selain itu pula hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain menjadi malas untuk belajar karena merasa keasyikan dengan dunianya sendiri yaitu dunia *game*. Bahkan di sela-sela belajar, para remaja masih bermain *game* sehingga hasil belajarnya menjadi tidak maksimal.

Menurut Syahrani (2015: 89) *game online* juga dapat berdampak pada kondisi jasmani penggunanya, karena dapat mengakibatkan lalai dengan kehidupan nyatanya, sehingga sudah terlalu dalam dan sering mengakses *game online*. Pengguna akan mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja, belajar, dan waktu untuk keluarga. Selain itu, *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan. Perubahan perilaku pada remaja yang terjadi akibat dari *game online* mungkin tidak dirasakan oleh diri remaja sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain yang ada di lingkungan mereka khususnya orangtua.

Faktor-faktor yang mempengaruhi para remaja tertarik bermain *game online* antara lain adalah para remaja merasa bahwa *game online* lebih menarik dibandingkan dengan *game offline*. Para pengguna *game online* bisa saling berhadapan serta saling berinteraksi di dunia *game*. *Game online* juga dari segi tampilan lebih moderen dibandingkan *game offline*. *Game online* dari tahun ketahun sering mengalami pembaharuan yang menyebabkan para pengguna tidak merasa kebosanan dalam memainkannya. Faktor lain yang menyebabkan para remaja bermain *game online* adalah alasan untuk mengisi waktu, namun karena merasa keasyikan maka dapat menyebabkan ketertarikan yang tinggi terhadap *game* itu sendiri. Di sisi lain hal ini dapat menghilangkan rasa jenuh dan stres di kalangan para remaja.

Begitu banyak peminat *game online* di seluruh Indonesia termasuk di Kelurahan Dulalowo Timur yang menjadi tempat penelitian ini. Seiring itu semakin banyak pula para pengusaha-pengusaha yang beralih ke bidang warnet. Para *gamers* (pengguna *game*) biasanya berkisar usia 15-22 tahun atau lebih tepatnya masih golongan pelajar. *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Sekarang banyak dijumpai warung internet (warnet) di kota ataupun di desa. Warung internet inilah yang memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk *game* bukanlah komputer yang biasa dan sering dipakai, harga komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah *game online* juga harus memadai. Jika dilihat dari modal untuk sebuah "*game center*" yaitu tempat bermain khusus *game online* cukup besar, karena realita pada masyarakat di kota maupun di desa, *game center* sangat mudah dijumpai dan keberadaannya menjadi kebutuhan bagi para remaja saat ini.

Dalam perspektif Sosiologi remaja yang menjadikan *game online* sebagai kebutuhan maka akan menyebabkan remaja cenderung akan menjadi egoistik dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu, karena dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada tempat dimana remaja bermain *game* tersebut. Banyak di antara para remaja berasal dari golongan pelajar Sekolah Menengah Atas sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status serta golongan ekonomi menengah ke atas sampai menengah ke bawah. Hal ini tentu sangatlah berpengaruh terhadap motivasi belajar remaja, karena waktu belajar lebih sering digunakan untuk bermain *game online*.

Problematika motivasi belajar pada remaja sekarang semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah. Asumsi motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari remaja, baik remaja yang masih menempuh jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas atau perguruan

tinggi. Biasanya status yang diperoleh para *gamers* tidak banyak menimbulkan perbedaan motivasi belajar. Hal ini menjadi sebuah ketergantungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status, tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu.

Berdasarkan hal tersebut perlu diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi para remaja tertarik untuk bermain *game online*, sehingga dari faktor-faktor tadi dapat mudah dideteksi lebih dini para remaja yang menjadikan *game online* sebagai kebutuhannya. Mengingat dampak negatifnya lebih besar dibandingkan dengan dampak positif, maka hal ini sangatlah tidak baik apabila dibiarkan secara terus-menerus. Dampak yang ditimbulkan sangatlah merugikan bagi para remaja. Untuk mengurangi atau meminimalisir para remaja yang kecanduan dalam bermain *game online* adalah dengan melakukan upaya pengawasan yang lebih terhadap remaja yang kecanduan *game online*. Peran orangtua di sini sangatlah vital, yaitu dengan cara mengontrol setiap kegiatan yang dilakukan para remaja setiap harinya. Selain itu pula upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menasihati serta memberikan arahan kepada para remaja tentang dampak dari keseringan bermain *game online* itu sendiri.

Dari hasil wawancara dengan beberapa remaja yang ada di Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah yang sedang berkumpul dan sedang asyik bermain *game online* melalui ponsel android. Pada mulanya para remaja hanya ikut-ikutan dalam bermain *game online*. Akan tetapi lama kelamaan para remaja mulai terbiasa serta merasa keasyikan *game online*, bahkan menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Para pengguna *game online* di Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah berasal dari kalangan bawah, menengah sampai kalangan atas bermain yang namanya *game online*.

Sesuai data yang diperoleh dari Lurah Dulalowo Timur pada saat observasi bahwa jumlah remaja yang ada di kelurahan Dulalowo Timur sebagai berikut:

Gambar 1.1 Data Jumlah Remaja Kelurahan Dulalowo Timur

Jumlah Remaja Kelurahan Dulalowo Timur yang Kisaran Usianya dari 12-22 Tahun	
Laki-laki	426
Perempuan	416
Total	842

Sumber Profil Kelurahan Tahun 2017

Dari angka remaja tadi, setengah diantaranya sering bermain *game online*. Hal ini dapat dilihat dari sering ramainya *game center* yang dikunjungi remaja untuk mengakses *game online*. Selain itu pula hal ini dapat dibuktikan dengan hampir semua remaja yang ada di Kelurahan itu memiliki HP Android yang memungkinkan mereka untuk mengakses *game online*. Bila kondisi di atas dibiarkan berlanjut dan tidak dicarikan upaya untuk pengendaliannya, maka dapat menyebabkan remaja akan semakin larut dengan *game online*. Di samping itu banyak para remaja yang tidak mengetahui dampak negatif dari keseringan bermain *game online*. Mulai dari mengganggu waktu belajar, bekerja, menghabiskan uang, pola makan dan tidur tidak teratur serta masih banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari masalah tersebut.

Penelitian ini ditargetkan untuk para remaja yang mengakses *game online* secara berlebihan. Demikian ini dapat memberikan pengetahuan kepada para remaja tentang dampak dan pengaruh dari bermain *game online*. Hal ini memungkinkan para remaja lebih bisa mengatur waktu, mana saat untuk bermain dan mana saatnya harus belajar serta mengerjakan aktifitas lain.

Hasil dari penelitian sangat diharapkan guna membantu seluruh masyarakat pada umumnya, serta pada para remaja di Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah pada khususnya, untuk memberikan pengetahuan tentang dampak dari *game online* itu sendiri. Dapat memberikan kontribusi yang besar guna mengurangi serta menyadarkan para remaja agar tidak terjebak dalam dunia permainan yang disenangi saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya para remaja yang mengakses *game online* secara berlebihan
2. Ada faktor yang mempengaruhi para remaja dalam bermain *game online*
3. *Game online* dapat bermanfaat ketika digunakan secara bijak dan benar
4. Kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi remaja
5. Peran orangtua dalam menangani anaknya, dalam hal ini para remaja yang selalu bermain *game online*

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apa dampak *game online* bagi remaja di Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo”

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “mendeskripsikan dampak *game online* bagi remaja di Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo”

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah referensi terhadap kajian yang terkait dampak bermain *game online*. Baik dari manfaat positif sampai dengan dampak negatif dari *game online* serta sebagai bahan acuan, masukan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi remaja:

Agar remaja dapat mempertimbangkan dampak yang ditimbulkan dari keseringan bermain *game online* itu sendiri, serta para remaja lebih bisa menyadari penggunaan *game online* secara bijak. Selain itu para remaja akan lebih bisa menyadari akan pentingnya membagi waktu antara bermain dengan kegiatan lainnya seperti belajar dan lain-lain.

b. Bagi orangtua:

Memberikan pemahaman pada orangtua, tentang manfaat dari bermain *game online* serta dampak dari mengakses *game online* secara berlebihan bagi remaja, sehingga para orangtua dapat lebih memberikan perhatian kepada anaknya yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online*. Di sisi lain tujuan penelitian ini sehingga orangtua lebih bisa memberikan arahan yang baik dan benar kepada anaknya tentang dampak yang ditimbulkan oleh *game online* itu sendiri.

c. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan akan berkontribusi dalam memberikan informasi dan pemahaman mengenai dampak dan manfaat bermain *game online* bagi para remaja.